

4U
PLUS+
Conference &
Art Exhibition
2019

งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม
และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 | 17 พฤษภาคม 2562

ARTS BEYOND BORDER

ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ และงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์

ณ หอศิลปะ
และวัฒนธรรมภาคตะวันออก
และคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1

ARTS BEYOND BORDER

“ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ: และงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์”

วันศุกร์ที่ 17 พฤษภาคม 2562

ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

จัดโดย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ร่วมกับ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

และ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ARTS BEYOND BORDER

“ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ- และงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์”

งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 นี้ จัดขึ้นเพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาการระหว่างศิลปิน คณาจารย์ และนักศึกษา ทางด้านงานออกแบบ ศิลปกรรมทุกแขนง โดยมีหัวข้อร่วมเสวนาประจำปี 2562 คือ “Arts beyond Border *ก้าวข้ามขอบเขตงานศิลปะและงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์*”

โครงการดังกล่าว เป็นผลสืบเนื่องมาจากความร่วมมือของมหาวิทยาลัยทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน ที่มีการเรียนการสอนด้านศิลปกรรม ประกอบด้วยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี (ภาคีเครือข่าย 4U PLUS) โดยทั้ง 4 มหาวิทยาลัย ล้วนมีความมุ่งมั่นในการส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระหว่างศิลปิน คณาจารย์ และนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพื่อให้มีความรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล โดยเฉพาะ Digital Disruption อันเป็นโจทย์ที่นำความท้าทายใหม่ๆ มาช่วยขยายขอบเขตและบทบาทของงานศิลปกรรม ให้มีความเคลื่อนไหวไปได้ไกลแบบไร้ขอบเขตมากยิ่งขึ้น

การจัดโครงการนี้ ถือเป็นการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ของทั้ง 4 มหาวิทยาลัย และก่อให้เกิดเวทีเผยแพร่ผลงานวิจัยในสาขาศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบโดยเฉพาะ ซึ่งการจัดประชุมนี้จึงมีส่วนช่วยสนับสนุนทั้งด้านการเรียนการสอน และการพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรม จึงนับว่าเป็นความร่วมมือระหว่างสถาบันทางการศึกษาที่ก่อให้เกิดประโยชน์หลากหลาย โดยเฉพาะแต่คณาจารย์ ศิลปิน หรือนักศึกษาที่เข้าร่วมประชุม แต่ยังคงช่วยส่งต่อความรู้ให้แก่สังคมในลักษณะการบริการวิชาการแก่ชุมชน และผู้ที่สนใจงานด้านศิลปะและงานออกแบบของไทยให้ก้าวหน้าได้ต่อไป

จัดโดย



งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ-
วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1

ARTS BEYOND BORDER

“ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ- และงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์”

Download fulltext
with this QR Code



สาส์นจากคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

โครงการประชุมวิชาการทางความก้าวหน้าทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ Art Conference และการแสดงผลงานศิลปะของอาจารย์ และศิลปิน IADCE ครั้งที่ 1 เกิดขึ้นจากความร่วมมือของ 4 สถาบันอันประกอบไปด้วย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี และ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการร่วมมือที่สำคัญทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบของทั้ง 4 สถาบันที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อน ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะทำให้อีก 4 สถาบันจะมาจับมือร่วมกันในงานระดับนี้ได้ เพราะไม่อาจจะเป็นเรื่องสถานที่ตั้ง ที่อยู่ห่างกันมาก และก็ไม่เคยได้มีการร่วมมือกันใดมาก่อน มาก่อน ทำให้งานนี้เป็นงานพิเศษที่หาที่ไหนไม่ได้

ซึ่งผมเองในนามของอาจารย์ และบุคลากรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตเองก็รู้สึกยินดี และปราบปลื้มเป็นอย่างยิ่งที่ผู้บริหารระดับสูงของอีกสามสถาบันให้ความร่วมมือ และกระตือรือร้นที่จะร่วมกันจัดงานนี้เป็นอย่างดี แม้บางครั้งการประชุมเตรียมงานของเราจะติดขัดไปบ้างเพราะอาจจะห่างกันไกลหลายร้อยกิโลแต่ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคมากนัก เพราะนี่อาจจะเพราะศิลปะที่เป็นภาษาสากลดึงดูดให้พวกเรามาร่วมจัดงานที่พิเศษและยิ่งใหญ่ได้ กระผมก็หวังว่างานนี้คงไม่ได้เป็นงานครั้งแรก และครั้งที่พวกเราได้ร่วมกันจัด แต่คิดว่าจะมีงาน และความร่วมมือในลักษณะอย่างนี้อีกในปีต่อไป และผมต้องขอขอบคุณทุกฝ่ายที่ได้ร่วมจัดงานนี้ขึ้นมาจนประสบผลสำเร็จไม่ว่าจะเป็น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เจ้าของผู้เอื้อเฟื้อสถานที่จัดแสดงงาน คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ได้เป็นเพื่อนร่วมคิด ร่วมจัด ร่วมทำ และคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เพื่อนของเราที่มาจากแดนไกล มีประชุมครั้งใดไกลแค่ไหนก็ไม่เคยขาด และต้องขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเครือข่ายต่างๆที่มาจากต่างประเทศที่ส่งผลงานมาเข้าร่วมเป็นจำนวนมากทำให้งานครั้งนี้คึกคักเป็นอย่างยิ่ง

สุดท้ายนี้ต้องขอขอบคุณคณาจารย์ และผู้จัดงานทุกท่านทุกฝ่ายที่ท่านช่วยกันสร้างสรรค์งานที่ดีนี้ขึ้นมาอันจะเป็นการยกระดับความก้าวหน้าแก่สังคม และประเทศชาติ เป็นแบบอย่างที่ดีให้คนไทยได้ตระหนักรู้ถึงความสำคัญของงานในด้านศิลปะวัฒนธรรม และการออกแบบนี้ยิ่งขึ้นไปครับ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณัฏฐกร อุไรรัตน์
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

สาส์นจากคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ในนามของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี กระผมรู้สึกมีความยินดีเป็นอย่างยิ่ง ที่ได้มีโอกาสร่วมมือกับ 3 คณะทางด้านศิลปะของอีก 3 มหาวิทยาลัย คือมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา และ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รวมเป็น 4 มหาวิทยาลัย ในการจัดการประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562 เรื่อง “ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ และ งานออกแบบอย่างสร้างสรรค์ (Arts Beyond Border)” ร่วมกันในครั้งนี้ “ศิลปะ” เป็นสิ่งที่เปิดกว้างทางจินตนาการ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ที่สามารถแสดงออกมาด้วยความหลากหลายในการสื่อสาร ทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งโดยส่วนใหญ่คนทั่วไปมักจะคุ้นชินกับศิลปะในมิติของความสวยงามและความบันเทิงเท่านั้น แต่ในขณะเดียวกัน “ศิลปะ” ก็ยังมีแง่มุมทางวิชาการ มีการค้นคว้าหาความรู้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยใช้หลักวิทยาศาสตร์

ดังนั้นการจัดงานประชุมวิชาการระดับชาติในครั้งนี้ จึงเป็นส่วนหนึ่งในการต่อยอดให้เห็นถึงคุณค่าของศิลปะในมิติด้านวิชาการ ที่นอกเหนือจากจะมีส่วนช่วยสร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้นในสังคมแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงความองค์ความรู้ทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแขนงต่างๆ โดยปราศจากพรมแดนกั้นกลางระหว่างประเภทของงานศิลปะและสถาบัน ทั้งยังเปิดกว้างให้เป็นเวทีทางวิชาการสำหรับศิลปินทุกคน ที่มีระบบการกลั่นกรองผลงานตามหลักวิชา ในการประเมินคุณภาพผลงานที่เข้าร่วมนำเสนอโดยผ่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกด้วย

กระผมหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดงานประชุมวิชาการระดับชาติจากเครือข่ายความร่วมมือ 4 มหาวิทยาลัยในครั้งนี้ จะเป็นเวทีและช่องทางที่สำคัญที่จะเปิดโอกาสให้กับนักวิชาการและศิลปินทุกแขนงได้เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือการค้นคว้าวิจัยสิ่งใหม่ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับงานศิลปกรรมแขนงต่างๆ ได้เป็นอย่างดี เพื่อช่วยยกระดับและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาทางด้านศิลปกรรมในสังคมไทยต่อไป



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล ทิพย์รัตน์
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี



สาส์นจากคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

การทำงานบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยบูรพาโดยที่คณะศิลปกรรมศาสตร์มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการบูรณาการการพัฒนา และขยายความร่วมมือ และการเชื่อมโยงกับหน่วยงานและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาของคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ว่า “เป็นเลิศวิชาการ สาสนสร้างศิลปกรรม เชิดชูคุณธรรม มุ่งนำสู่สากล”

งานแสดงนิทรรศการงานศิลปะ และการออกแบบ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562 และงานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562 เป็นอีกหนึ่งโครงการที่จะส่งเสริมความร่วมมือระหว่างคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กับ สถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะ และการออกแบบในประเทศไทยและนานาชาติ

ในนามของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กระผมขอขอบคุณทุกเครือข่ายและศิลปินทุกท่านที่ร่วมกันทำให้กิจกรรมครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี กระผมหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานแสดงนิทรรศการงานศิลปะ และการออกแบบ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562 และ งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562 ในครั้งนี้จะเป็นส่วนผลักดันให้ความร่วมมือระหว่างคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาและสถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะและการออกแบบในประเทศไทยและนานาชาติให้พัฒนายิ่งขึ้นไป

ศาสตราจารย์ ดร. มณฑาทิพย์

รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา



สาส์นจากคณบดี คณะศิลปวิจิตร
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โครงการประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 เรื่อง “ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะและงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์” (Arts Beyond Border) และโครงการนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ The 1st International Arts & Designs Collaborative Exhibition 2019 “The Age of Art and Cultural Diversity” เกิดจากความร่วมมือของภาคีเครือข่าย 4U PLUS ที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การพัฒนาความร่วมมือทางวิชาการด้านศิลปะ และการออกแบบที่จะก่อให้เกิดผลต่อยอดทั้งงานวิจัย งานสร้างสรรค์สู่การเผยแพร่ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ เป็นความร่วมมือที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและผู้สนใจในศิลปะและการออกแบบอย่างหลากหลายและกว้างขวาง

ความร่วมมือในการพัฒนาการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและการออกแบบที่เกิดจากวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาแล้วส่งต่อองค์ความรู้สู่สังคมนี้ เป็นแนวทางที่จะสร้างความมั่นคงและความก้าวหน้าของสังคมทุกระดับให้ยั่งยืนอย่างแท้จริง เนื่องจากการพัฒนาต้องสอดคล้องกับภูมิสังคม ซึ่งประกอบด้วยคุณสมบัติทางสภาพแวดล้อมและธรรมชาติ กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรม จะต้องก้าวหน้าไปพร้อมๆกันโดยต้องเกิดจากความร่วมมือกันของผู้เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน การดำเนินกิจกรรมครั้งนี้จึงเป็นก้าวแรกที่สำคัญที่จะส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาสังคมด้านวัฒนธรรมในระดับชาติและส่งผลไปสู่มวลมนุษยชาติในอนาคตด้วย

ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ร่วมดำเนินกิจกรรมสำคัญครั้งนี้จนบรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าความร่วมมือของทุกฝ่ายจะกระชับแน่นแฟ้นและจะขยายความร่วมมือให้กว้างขวางขึ้นต่อไปอีก

ดร. นพรัตน์

นายเด่น หวานจริง
คณบดีคณะศิลปวิจิตร
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

คำสั่งคณะกรรมการศาสตร์
ที่ ศก 0410 / 0015

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการจัดงานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม
และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562

ตามที่คณะกรรมการศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้ร่วมกับ 4 สถาบัน ในการจัดงานประชุม
วิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 และการจัดนิทรรศการ
แสดงผลงานสร้างสรรค์ IADCE 2019 ประจำปี 2562 ในวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ดังนั้นอาศัยอำนาจ
ในการบริหารงานและการจัดการส่วนงาน เกี่ยวกับระบบการบริหารงานภายในของคณะกรรมการศาสตร์
จึงขอแต่งตั้งบุคคลต่อไปนี้เป็นคณะกรรมการจัดงานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ
วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 และการจัดนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์ IADCE 2019
ประจำปี 2562 ดังนี้

- | | |
|---|---------------|
| 1. คณะบดีคณะกรรมการศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉกร อูไรรัตน์) | ประธานกรรมการ |
| 2. คณะบดีคณะกรรมการศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
(รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ดันยาภิรมย์) | กรรมการ |
| 3. คณะบดีคณะกรรมการศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์) | กรรมการ |
| 4. คณะบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
(อาจารย์เด่น หวานจริง) | กรรมการ |
| 5. รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษาและประกันคุณภาพการศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
(อาจารย์ ดร.ภูษา เรืองชีวิน) | กรรมการ |
| 6. รองคณบดีฝ่ายกิจการนิสิตและวิเทศสัมพันธ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
(อาจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ) | กรรมการ |
| 7. รองคณบดีฝ่ายบริหารและแผนกลยุทธ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
(อาจารย์กมลศิริ วงศ์หมึก) | กรรมการ |
| 8. รองคณบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์) | กรรมการ |

/ 9. รองคณบดี

- | | |
|---|---------------------|
| 9. รองคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
วิทยาเขตปัตตานี
(อาจารย์สุรัตน์ สุภาพพัฒน์) | กรรมการ |
| 10. หัวหน้าสาขาจิตรกรรม คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
(อาจารย์ภัทรพร เลียนพานิช) | กรรมการ |
| 11. หัวหน้าหมวดวิชาพื้นฐานทางศิลปะ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
(อาจารย์ณณ ชันชชะนะ) | กรรมการ |
| 12. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
(อาจารย์ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิช) | กรรมการและเลขานุการ |

สั่ง ณ วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉกร อูไรรัตน์)
ประธานคณะกรรมการจัดงานประชุมวิชาการ
ด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรม
และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ (Peer Review)

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| • รศ.ดร.พิเชษฐ เป็ยรักกลีน | • รศ.ศุภชัย สุกชีโชติ |
| • รศ.กันจณา คำไสภี | • รศ.วิริยญา ดวงรัตน์ |
| • ผศ.ดร.วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน | • ผศ.ดร.ธนพรรณ บุนยรัตกลิน |
| • ผศ.ดร.นภดล ทิพย์รัตน์ | • ผศ.ดร.อัจฉิมา เจริญจิตต์ ตนานนท์ |
| • ผศ.ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ | • ผศ.ดร.ประชา พิจักขณา |
| • ผศ.ดร.ภาสิต ลิ้นัว | • ผศ.ดร.ภานุ สรวัยสุวรรณ |
| • ผศ.ดร.สาคร ชลสาคร | • ผศ.ดร.ปรีชญา คุรุเกษตร |
| • ผศ.ดร.นงนุช ภูมาลี | • ผศ. ณธกร อุไรรัตน์ |
| • ผศ.ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์ | • ผศ.วัชรภาพร อยู่ดี |
| • ผศ.สิริทัต เตชะพะโลกุล | • ผศ.ยุทธนา บุญอาษาทอง |
| • ผศ.กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข | • ดร.ปริญญานันท์ พร้อมสุขกุล |
| • ดร.ขวัญรัตน์ จินดา | • ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง |
| • ดร.กิงกาญจน์ พิจักขณา | • ดร.ศรีดาราร ติเพียร |
| • ดร.สุพจน์ พรหมพยัคฆ์ | • ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล |
| • ดร.ทนงจิต อิมส์อวาง | • ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง |
| • ดร.พิมพ์พรรณ เลิศล้ำ | • ดร.นิอร เตรีตนชัย |
| • ดร.ผกามาศ จิระจรรุภัทร | • ดร.ชนากานต์ เรืองณรงค์ |

สารบัญ

- ภาพเสมือนแห่งเงาสสะท้อนสภาวะโรคนาซิซิดิส* 16
 The virtual image of a reflection in the Narcissistic Personality Disorder
 ภัทราวดี แนนงแฮม¹; ศุภชัย สุกชีโชติ²; เมตตา สุวรรณศรี³
- กระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา กรณีศึกษา: เครือข่ายสำนักพ่อครูคำ กาไวย์
 แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ และเครือข่ายระดับภาค 26
 The Procedure in Network Creation of Lanna Local Performance ; Case Study:
 Porcua Kham Kawai Maecrua Buariao Rattanamanibhorn; and Region Network
 รัตนะ ตาแปง¹; ศราวุธ จันทระชา²; สุดาพร นิมา³
- แผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ซิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ดบริเวณ
 เขตเมืองในจังหวัดตรัง * 38
 3D Map Prototype of Sino-Portuguese Architectural Style on QR Code Technology
 in urban area in Trang Province
 หทัยรัตน์ บุญเนตร¹; สุนณา ปาละรัตน์²
- การสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเพื่อนักเรียนชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี 50
 Teaching Recorder with Backing track by Cooperative Learning for Mattayomsuksa 1
 Watkhaochengtientapharam School affiliated with Chonburi Provincial Administrative
 Organization
 ธัญญารัตน์ อัครอุปพันธ์¹; ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์²
- HELLO WORLD 2.0 : การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในงานจิตรกรรมดิจิทัล 60
 HELLO WORLD 2.0 : Application of Virtual reality Technology in Digital Painting
 หยาง เฉิน¹; ปิตวิวรรณ สมไทย²; ศุภฤกษ์ คณิตวารานันท์³
- การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเองสำหรับนักเรียนไวโอลิน 72
 Smart Phone as Self-Regulation Learning for Violin Students
 เอกณรินทร์ ไวยะภรณ์¹; ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์²
- การออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน(เสริมสร้างทักษะและการเรียนรู้) สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12ปี
 ตามทฤษฎีพหุปัญญา กรณีศึกษาโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี 82
 The Design Folk Toys as Learning Media for Children Aged 6-12 Years According to
 The Theory of Multiple Intelligences A Case Study of Marywitthaya School
 Prachinburi Province
 พิชญภาพ ชำนิจ¹; ภูษา เรืองชีวิน²; บุญชู บุญลิขิตศิริ³
- ดนตรีศึกษา: วิกฤตการฟังดนตรีไทย* 93
 Crisis of Listening Thai Traditional Music in Thailand General Music Education
 ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์¹

สารบัญ (ต่อ)

A STUDY OF MUSIC PERFORMANCE ANXIETY IN PIANO STUDENTS AT SHANXI DRAMA VOCATIONAL COLLEGE, SHANXI PROVINCE, CHINA [100](#)
LIU YINGHUI¹ ; SAKCHAI HIRUNRUX²

การสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง [112](#)
Creation of Learning Board game for Performing Arts Students
ธีรเนตร วิโรจน์สกุล¹

ประติมากรรมนุ่มด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก* [123](#)
Soft Sculpture from Technique of Knitting Fiber Inspired by a Clay Sculpture of the Autistic Child
เมตตา สุวรรณศรี¹

กระบวนการออกแบบท่าเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม กรณีศึกษา Bua la Fiesta ll [133](#)
The Process of a Dance in Event Marketing A case Study Bua la Fiesta ll
พิชญาภา วิศิษฐ์ศิลป์¹

การจัดกิจกรรมละคร “ตะลุมตุลเซียเชียร์บอลโลกกับพีโซค-พีทา” กรณีศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม [144](#)
Activity Arrangement Drama “Ta lui Rassia cheer ball lok with P’Choke-P’Thum”
Case Study Sripatum University
บุณทริภา มั่งคั่ง¹

การทบทวนวรรณกรรมการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ [156](#)
Literature Review on Casting Process of Jewelry Housing
ดรณ สุทธิภิบาล¹

แนวทางการพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย [167](#)
Guidelines for developing aesthetic expression of first - year students
Department of Art Education, Faculty of Education, Loei Rajabhat University
ณัฐกาญจน์ อนันทรวัน¹; จุลดิษฐ์ อุปฮาด²; ภัทรพงษ์ ไชยเชษฐ์³

พื้นที่แห่งศรัทธา* [177](#)
Area of Faith
สักชาติ ศรีสุข¹; ศุภชัย สุขโขติ²; เมตตา สุวรรณศรี³

เปิดโลกทัศน์ให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้กระบวนการทางศิลปะ [188](#)
Open The Window of The Deaf Through Art / The Art of Silent World
เยียนฟาง จื่อ¹ ; ภาณุ สรวยสุวรรณ²

สารบัญ (ต่อ)

ความงามของความจริงแห่งวิถีธรรมชาติ [196](#)
Beauty of Nature’s Impermanence
พิชญ ศรีไหม¹

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทย [210](#)
The Corporate Identity Design of Chinese Culture Restaurant for Thai Teenagers
ชู ทลี¹; เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์² ; บุญชู บุญลิขิตศิริ³

ร่องเงาสร้างสรรค์กับการปรับตัวทางวัฒนธรรมของคณะอัสสัมชัญ [222](#)
Creative Ronggeng and Cultural Adeptation of Assaleemala Band
รุ่งนภา สติยธรรม¹

การสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากผ้าขาวม้าท้องถิ่นด้วยการพิมพ์สกรีนลายมงคล [235](#)
Creating Value Added in Lifestyle Products Produced from; Local Loincloth by Auspicious Pattern Screen Printing
กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข¹; กมลศิริ วงศ์หมึก²

การทบทวนวรรณกรรมการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้งสำหรับบ้านพักอาศัย [247](#)
Literature Review on Designing Vertical Light Pipe for Residential
จิณณิศา สุระประเสริฐ¹

การศึกษาพัฒนาการของภาพวาดฝาผนังสากลจากอดีตสู่ยุคปัจจุบัน [257](#)
The Study of the Development about International Mural from The Past to The Present.
อัจฉิมา เจริญจิตร ตนานนท์¹

การศึกษาการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับชาหนอกะลา เกาะเกร็ด จ.นนทบุรี [271](#)
The Appropriate Packaging Design for Cha Nor Kala of Kaokret Nonthaburi
ณธกร อุไรรัตน์¹

ศิลปะเพื่อพัฒนาท้องถิ่น: ความร่วมมือสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน [285](#)
Art for local community development: The collaboration for sustainable learning
อัจฉิมา หนูใหม่¹; ณัฐกาญจน์ อนันทรวัน²; ไกรฤกษ์ แสงผล³

เครื่องประดับจากประติมากรรมรูปเทวดารอบมหาโพธิเจดีย์วัดเจ็ดยอดเพื่อประยุกต์เป็นงานเครื่องประดับร่วมสมัย [294](#)
Ornaments from angel statues around the Bodhi Pagoda, Jed Yod Temple to be applied as a contemporary jewelry work
สุพจน์ ใหม่กันทะ¹

สารบัญ (ต่อ)

- การออกแบบชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาว “เต๋อฮว่า” ขนาดเล็ก สำหรับนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีน [304](#)
Design of Dehua White Ceramic as A Tea Brewing Portable Set for Chinese Teenage Tourist Group
หลิน ยี่หยวน¹ เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์² บุญชู บุญเลิศศิริ³
- การผสมผสานระหว่างหญิงสูงวัยกับดนตรีสมัยใหม่ในโอกินาวา [315](#)
The Obar Rappers
นภดล ทิพย์รัตน์¹
- การสร้างชุดสีจากทุ่งดินแดงตงชวณ มณฑลยูนนาน ประเทศจีน เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพปัก [327](#)
The Combination and the Extraction of the Color Collection from the ;
Red Earth in Dongchuan, Yunnan, China to Create Embroidery Handicraft
Li Li¹; ภารตี พันธูภากร²
- การพัฒนาหนังสือเด็ก ชุดทศชาติชาติค: การจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม [339](#)
The Development of Children’s Book “Ten Jatakas”: Culture Administration Ethics
นิกร กาเจริญ¹ ; ภารตี พันธูภากร² เทพศักดิ์ ทองนพคุณ³
- การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและการประยุกต์ใช้ในเครื่องแต่งกายแฟชั่นโดยได้แรงบันดาลใจจาก [352](#)
อาคารสถาปัตยกรรมเก่าที่มีอยู่ในกรุงเทพมหานคร
The creation of art painting and applying in fashion costume Inspired
by the old architectural building in Bangkok
เดชนิธิ สังฆทรัพย์¹
- การประเมินคุณค่านาฏศิลป์จิงจูและพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์ในพื้นที่ [364](#)
จิงจูซานต้าของประเทศจีน
The Evaluation of Value for Ritual Dance and Guidelines for Managing Dance
Learning Centre in Jingzu Sandao, China
Qin Huang¹; ภาวษา เรืองชีวิน² มนัส แก้วบุชา³
- การวิเคราะห์อารมณ์รักและการนำมาใช้วาดภาพดิจิทัล [376](#)
Analysis of Love Emotion and use of Digital Painting
Long Yizhen¹; ภาณุ สรวยสุวรรณ²

งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ
วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1

ARTS BEYOND BORDER

“ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ และงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์”

ภาพเสมือนแห่งเงาสสะท้อนสภาวะโรคนาซิซิสติส*

The virtual image of a reflection in the Narcissistic Personality Disorder

ภัทราวดี แฉงแฮมย์¹

ศุภชัย สุทธิโชค²

เมตตา สุวรรณศรี³

บทคัดย่อ

ในสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนของสังคมโลกอย่างต่อเนื่อง ความเจริญของเทคโนโลยีและการสื่อสารย่อโลกให้เล็กลง ผู้คนหันมาเล่นสื่อสังคมออนไลน์ จนเกิดสภาวะทางจิตเวช โรคนาซิซิสติส ภาวะลุ่มหลงตัวเอง ซึ่งต้องการเรียกร้องความสนใจจากผู้คนและสังคม เมื่อได้รับในปริมาณมากหรือน้อยจนเกินไปทำให้เกิดความวิตกกังวล เครียด นำไปสู่สภาวะซึมเศร้า และจุดจบของบางคนคือการฆ่าตัวตาย การวิจัยในต่างประเทศ โดยธนาคารโลกร่วมกับมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ระบุว่าในปี 62 โรคนาซิซิสติสจะเป็นปัญหาอันดับ 2 รองจากโรคหัวใจ หลอดเลือด กลายเป็นปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์ ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในสังคมปัจจุบันที่ผู้คนเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ หวังเพื่อสร้างกระแสให้ตนเองโดดเด่นเป็นที่น่าสนใจ โดยการลงรูปใช้สัญลักษณ์การเซลฟี่ตัวเอง แปะติดวัตถุ ที่แสดงความเป็นตัวตนผ่านจิตใต้สำนึกที่ได้รับผลกระทบจากสภาวะทางจิตเวชเพื่อบำบัดตัวเอง นำไปสู่การดำเนินชีวิตในจิตรูสำนึกต่อไป ผ่านผลงานจิตรกรรมสื่อผสม

คำสำคัญ: ภาพเสมือน, โรคนาซิซิสติส, เงาสสะท้อน

Abstract

Every human being has its own psychiatric condition. In the amount that can be controlled and cannot be controlled. The person who has a mental state that can find a way to release their own without harming other people's ways of life. To study the creative processes in the visual arts. To reflect the perspective using social media until causing self-enchancement by choosing to use social media channels. To release feelings of the creator too.

How to propose creative artwork through the feminine form. Reflecting the problem of addiction to social media. The psychiatric problems by using art therapy through color lines, shapes, sculptures, materials, colors, yarns, color shading, canvas in the form of mixed media painting. By using art to treat psychiatric conditions. Female needs agent that is sweet but not weak. Hiding mystery and sometimes seem chaotic as the mind is constantly changing through mixed media painting.

Keywords: Virtual image, Narcissistic ,Reflection

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต เรื่อง “ภาพเสมือนแห่งเงาสสะท้อนสภาวะโรคนาซิซิสติส” สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

² ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ศุภชัย สุทธิโชค ประธานโครงการหลักสูตร สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

³ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี อาจารย์ประจำสาขาภาพพิมพ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

บทนำ

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์นี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาวะหลงตัวเองของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ความต้องการการยอมรับ เพื่อมีตัวตนในสังคม ส่งผลให้ผู้คนมองตัวเองเป็นจุดศูนย์กลางของทุกสิ่ง ประกอบกับการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ย่อโลกให้เล็กลง การเจริญของวัตถุ ค่านิยมต่างๆ การเจริญเติบโตของเทคโนโลยีถึงขีดสุดในทุกด้าน แต่ในทางกลับกัน กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เปิดเผยข้อมูลในสัปดาห์สุขภาพจิตปี พ.ศ.2560 จากการเก็บข้อมูล 1-7 พฤศจิกายน 2560 ได้ข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1.5 ล้านคน ที่ป่วยเป็นโรคนาซิซิสติส ซึ่งเป็นสถิติ ที่สูงขึ้น 4 แสนรายจากสถิติ ปี 2557 ร้อยละ 36 ในรอบ 3 ปี เกณฑ์วินิจฉัย ของภาวะซึมเศร้า โดยทั่วไป (มาโนช หล่อตระกูล, 2560:45) กระตุ้นให้ผู้คนเริ่มหันมาสนใจตัวเอง โดยการถ่ายรูปลงสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ได้มาซึ่งการเป็นที่ยอมรับภายในโลกเสมือนจริง ที่ไม่สามารถหาความเป็นจริงได้ เมื่อความต้องการของตนเองถูกกระตุ้น และต้องการเรียกร้องความสนใจมากขึ้น แต่เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองดังที่ใจหวัง จึงเกิดภาวะความผิดหวังซ้ำซาก จนก่อให้เกิดปมในใจ จนถึงขั้นควบคุมสติของตนเองไม่ได้ ซึ่งเป็นอาการของโรคนาซิซิสติส (Narcissus) ที่มีลักษณะอาการความวิตกกังวล ความเสียใจนอนไม่หลับ เป็นภาวะซึมเศร้า ถึงขั้นอยากฆ่าตัวตายส่งผลให้เกิดเป็นปัญหาสังคมในวงกว้างต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานชุด “ภาพเสมือนแห่งเงาสสะท้อนสภาวะโรคนาซิซิสติส” ในเทคนิคจิตรกรรมสื่อผสม ด้วยเยื่อกระดาษสี วัสดุเลื่อม ผ้าพิมพ์ลาย วัสดุทางหัตถกรรม และวัสดุทางเทคโนโลยี โดยใช้การปะติด จำนวน 1 ชุด 4 ชิ้น
2. เพื่อทำการศึกษาที่มาของโรคนาซิซิสติสและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสภาวะทางจิต
3. เพื่อกระตุ้นเตือน ให้ผู้คนเห็นถึงโทษภัยจากการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์จนเกินพอดีจนก่อให้เกิดภาวะเสพติดสื่อ และท้ายที่สุดซึ่งตนเองอยู่ในโลกเสมือน จนยากแก่การเปิดใจยอมรับความเป็นจริง

กรอบแนวความคิดและสมมุติฐาน



ทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์ ชุด ภาพเสมือนแห่งเงาสะทอนสภาวะโรคนาซิซิสติก เพื่อเป็นการทำความเข้าใจในที่มาและแรงบันดาลใจที่ชี้ให้เห็นถึงปมปัญหาที่ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานชุด ภาพเสมือนแห่งเงาสะทอนสภาวะโรคนาซิซิสติกเป็นผลงานศิลปะ ที่สะท้อนถึงภาวะจิตเวชที่มาของโรคนาซิซิสติก

ที่มาจากเทพนิยายนาซิซิส (Tomnan-flower, online) ประวัติเทพนาซิซิส เป็นเทพที่มาจากสายเลือดของเทพทั้งฝ่ายพ่อและฝ่ายแม่ เป็นบุตรของวินัสเทพแห่งความงาม กับพอลโล เทพแห่งการทำนายและการรักษาโรค และด้วยเพราะเทพีวินัสมีรูปโฉมงดงามเป็นที่ต้องตาต้องใจเทพหลากหลายองค์ บนสวรรค์ ซึ่งเมื่อให้กำเนิดนาซิซิส ก็ส่งผลให้นาซิซิสกลายเป็นบุรุษที่มีรูปโฉมงดงามหาใครเทียบเทียม และประจวบกับเทพพอลโล ที่ถือได้ว่า เป็นเทพที่มีความลุ่มหลงและความมั่นใจในตัวเองสูง ก็ทำให้นาซิซิสกลายเป็นเทพที่มีนิสัยเช่นนั้นตามไปด้วย

ผลจากคำสาปทำให้นาซิซิสไม่รู้ว่าเป็นเงาของตน เขาไม่ยอมกินยอมนอนและคอยจะโอบกอดชายรูปงามที่เขาแสนรักอีกแต่ผลก็เป็นเหมือนเดิมจนสิ้นใจลงข้างลำธารกลายเป็นดอกไม้ที่งดงามริมน้ำ ราวกับว่าคอยชะเงาของของตน ชื่อ นาซิซิส (Narcissus, ดอกจะมีขนาดใหญ่ ลำต้นแข็งตั้งตรง ขึ้นอยู่ตามริมน้ำ ซึ่งในภาษาจีนเรียกว่า “จิวเซี่ยน”) โรค Narcissistic Personality Disorder หรือ โรคคลั่งตัวเอง (เรียกย่อๆ ว่า NPD หรือ ภาวะ Narcissism) เป็นภาวะบกพร่องด้านบุคลิกภาพอันเนื่องมาจากอาการหลงตัวเองมากเกินไป ชื่อโรคนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากเทพนิยายกรีก

อิทธิพลจากสภาพสังคมและสื่อสังคมออนไลน์

ในสภาพสังคมที่มีการแก่งแย่งแข่งขันชิงดีชิงเด่นกัน ทำให้ผู้คนหันมาแข่งขัน ต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม เมื่อผู้คนผิดหวัง เสียใจ จึงหันไปพึ่งสิ่งอื่นที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเอง ประกอบกับการสื่อสารและเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทกับคนยุคปัจจุบันมากขึ้น ทำให้ผู้คนหันมาลงรูปตัวเองในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อปลดปล่อยความรู้สึก ต้องการเรียกร้องความสนใจจากสังคม การไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม ผิดหวัง เสียใจ จนนอนไม่หลับ ย้ำคิดย้ำทำ เกิดเป็นภาวะซึมเศร้าจากการเก็บข้อมูล 1-7 พฤศจิกายน 2560 ได้ข้อมูลตั้งนี้ว่าคนไทย 1.5 ล้านคน ที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นสถิติ ที่สูงขึ้น 4 แสนรายจากสถิติ ปี 2557 ร้อยละ 36 ในรอบ 3 ปี เกณฑ์วินิจฉัย ของภาวะซึมเศร้า โดยทั่วไป (มานิช หล่อตระกูล, 2560:45) วันเวียนเป็นวัฏจักรเช่นนี้ ไม่จบสิ้น

ในประเทศไทยมีสถิติการฆ่าตัวตาย ชี้อัตราสูงขึ้นเดือนละ 350 คน (กรมสุขภาพจิต, 2558) เป็นปัญหาที่ควรจับตามองเพราะขึ้นเป็นโรคในอันดับที่ 4 ในประเทศไทยตอนนี้ ในส่วนของต่างประเทศนั้นปี ค.ศ. 2010 มีรายงานผลการศึกษาของธนาคารโลกและมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มีผลการวิจัยออกมาว่าโรคซึมเศร้าเป็นปัญหาาระดับโลกเป็นอันดับที่ 2 รองลงมาจากโรคหัวใจหลอดเลือด โรคซึมเศร้าจึงควรเป็นโรคที่สังคมควรให้ความสำคัญ เพราะมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมในประเทศไปสู่ประชาคมโลก

การถ่ายรูปตัวเองเป็นที่สนใจในสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างมาก มีการประดิษฐ์ท่าทางต่างๆ เอียงซ้ายขวา ปิดปาก ถ่ามุมสูง เป็นต้น เพื่อให้เกิดความดึงดูดใจต่อเพศตรงข้าม สร้างจุดสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ตนเองเป็นที่ยอมรับในสังคม สร้างความภาคภูมิใจให้กับตัวเองในโลกเสมือนจริง ชดเชยในโลกแห่งความเป็นจริงที่ไม่ได้รับการยอมรับเท่าที่ควร



ภาพที่ 1 : ภาพถ่ายเซลฟี่นางแบบ
ที่มา : www.sistacafe.comg. เข้าถึงข้อมูลวันที่ 31กรกฎาคม 2561

อิทธิพลจากนักจิตวิทยาแบบจิตวิเคราะห์

ซิกมันด์ ฟรอยด์

นักจิตวิทยาแบบจิตวิเคราะห์ คิดค้นทฤษฎีจิตวิเคราะห์กล่าวว่า บุคลิกภาพประกอบด้วย จิตของมนุษย์มีโครงสร้างของจิตเป็น 3 ส่วน Id, Ego and Super Ego จนกลายเป็นลักษณะของบุคคลจะทำงานสัมพันธ์กันไม่แยกจากกันอย่างเด็ดขาดในส่วนของ Super สอดคล้องกับหลักปรัชญาในเรื่องลัทธิอนุมานวิทยา เชื่อว่า ความรู้ที่แท้จริงเกิดจากการคิดหาเหตุผลกับประสบการณ์ร่วมกัน อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ผู้นำปรัชญาลัทธิอนุมานวิทยา จากแนวคิดของเขา ที่เรียกว่าว่าจิตนิยมอูตรีลีย์ (Transcendental idealism) ที่กล่าวว่ามนุษย์มีแนวคิดบางอย่างในรูปแบบที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด (Innate idea) รับรู้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกโดยผ่านทางประสาทสัมผัส ประกอบกับมโนภาพที่ติดตัวมา ในบางครั้งมาในรูปแบบความฝัน

ศิลปินที่ทำการศึกษาคือ ฟรีดา คาคีโล , มิชิเมะ ยูกิโอะ และศิลปินไทย ดร.เมตตา สุวรรณศร

1) ฟรีดา คาคีโล



ภาพที่ 2 : ฟรีดา คาคีโล (อังกฤษ: Frida Kahlo)
ที่มา : https://pantip.com เข้าถึงข้อมูลวันที่ 13 มิถุนายน 2561

ฟรีดา คาคีโล (Frida Kahlo) จิตรกรชาวเม็กซิกัน มีลักษณะรูปร่างสวย คมและ คิ้วขมุกขมู๋ ในปี 2548 ฟรีดาเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ ทำให้ได้รับบาดเจ็บสาหัส โดยเฉพาะที่กระดูกเชิงกราน และมดลูก ทำให้ศิลปินหมกมุ่นอยู่ในโลกเสมือนของตนเอง อันแสดงออกถึงภาวะความเจ็บปวดทางจิต ที่ตื่นรณพยายามหาหนทางออกให้กับชีวิตในทิศทางต่างๆ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินนั้นล้วนแสดง ด้านมืดในจิตใจของศิลปิน ที่เก็บกด กัดกิน ระทมทุกข์ จะเห็นได้จากผลงานจำนวนมากที่มุ่งนำเสนอภาพเหมือนตนเอง ที่อยู่ในลักษณะบาดเจ็บ ที่มีลักษณะการนำเสนอแบบเหนือจริง อันแสดงออกให้เห็นว่าศิลปินมีภาวะอาการของโรค

ซีเมคร้า ขาดความรัก และต้องการเรียกร้องสิทธิอันพึงได้ของตัวศิลปินเองออกสู่สายตาผู้ชม ซึ่งนับได้ว่าผลงานส่วนใหญ่เป็นเหมือนการบันทึกอารมณ์ของศิลปินที่มีต่อวิถีชีวิต ผ่านอาการป่วยทางกายและทางใจจนเกิดเป็นผลงานที่บาดลึกสะเทือนใจต่อผู้ชมและทรงคุณค่าจนถึงปัจจุบัน

2) มิซิมะ ยูกิโอะ

มิซิมะ ยูกิโอะ หรือชื่อเกิดว่า อิระโอะกะ เคิมิตะเกะ เกิดเมื่อ ค.ศ. 1925 ในครอบครัวที่มีบรรพบุรุษเป็นซามูไร เป็นเด็กที่เรียนดี และสนใจในวรรณกรรมตะวันตก งานเขียนของเขาได้รับการตีพิมพ์ตั้งแต่ตอนมัธยมศึกษา เรียนกฎหมายที่มหาวิทยาลัยโตเกียว เขาก็เปลี่ยนมาใช้นามปากกา "มิซิมะ ยูกิโอะ" เพื่อปกปิดเอาตัวตัวเอง หลังเรียนจบ มิซิมะ ยูกิโอะ ได้ทำงานในกระทรวงการคลัง แล้วลาออกมาเขียนนิยาย โดยมีแนวคิดที่จะฟื้นฟู "บุชโด้" และต่อต้านการพัฒนาแบบตะวันตกของญี่ปุ่น มีความคิดเห็นว่าจักรพรรดิโชวะควรสละราชสมบัติ เพื่อแสดงความรับผิดชอบที่ญี่ปุ่นแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 จึงเริ่มรวบรวมผู้คน จนในวันที่ 25 พฤศจิกายน ค.ศ. 1970 มิซิมะ ยูกิโอะและพรรคพวกอีก 4 คนก็บุกยึดศูนย์บัญชาการกองกำลังป้องกันตนเองญี่ปุ่น และปลุกระดมให้กองทัพก่อการปฏิวัติ แต่ไม่เป็นสำเร็จ มิซิมะ ยูกิโอะจึงกระทำการเข้าป่า หรือคว้านท้องตัวเอง ความสับสนคลุมเครือและไม่เพียงเป็นแก่นหลักในงานเขียนวรรณกรรมของ มิซิมะ ยูกิโอะ แต่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเขา ที่กับการเป็นพวกชาตินิยม ซ่อนทับระหว่างความก้าวหน้าแบบหลุดโลกอย่างพวกอองต์การ์ด (avant-garde) ถึงขั้นเอาชีวิตเข้าแลกได้ โดยที่งานด้านวรรณกรรมของเขายังคงแสดงถึงความสับสน ความเหลวแหลกคลุมเครือของยุคสมัยนี้ นำเขาไปสู่จุดจบที่หิวหาวยิ่งกว่านิยาย

3) ดร.เมตตา สุวรรณศรี

ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคคือผสม ใช้สัญลักษณ์ดอกไม้และผีเสื้อ แทนความรู้สึกของผู้หญิง ที่สวยงาม อ่อนหวาน ที่แสดงออกถึงแนวคิดในเรื่องความงามอันเกิดจากความซับซ้อนของธรรมชาติ อันได้แก่ดอกไม้ พืชพรรณ ที่มีความงามอันบริสุทธิ์แต่แฝงไว้ด้วยความแข็งแกร่ง ทนทาน จากแนวคิดดังกล่าวศิลปินจึงเลือกใช้เทคนิคโลหะดุนูนที่ใช้เทคนิคการบิสีลงบนวัสดุและใช้พรอยต์มาดุนให้เกิดความรู้สึกแทนโลหะความมันวาว แทนความแข็งแรง เกิดเป็นผลงานที่ผสมผสานความเป็นธรรมชาติและเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกัน จนเกิดความลงตัว นับเป็นเทคนิคที่น่าสนใจ



ภาพที่ 3 : วีดีโอรายการสอนศิลป์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี
ที่มา : <https://www.youtube.com/สอนศิลป์> (1-153)
เข้าถึงข้อมูลวันที่ 15 กรกฎาคม 2561

ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ใช้สัญลักษณ์รูปตัวเองสื่อในงานการสร้างสรรค์ผลงานชุด ภาพเหมือนแห่งเงาสะทอน สภาวะโรคนาซิซติส ที่ถ่ายทอดในสื่อสังคมออนไลน์ ลักษณะการตั้งท่าถ่ายรูปในลักษณะต่างๆเพราะตนเอง

ต้องการการยอมรับในสังคม ทั้งที่จริงแล้วตนเองนั้นขาดความมั่นใจในวิถีชีวิต ขาดความมั่นคงทางอารมณ์ ตามหลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์ ได้เคยกล่าวไว้ว่า มนุษย์ทุกคนล้วนมีปมในใจ อันเกิดจากภาวะที่สั่งสมมาตั้งแต่ทารก จนเติบโตใหญ่ ทำให้มีลักษณะพฤติกรรมต่างๆที่แสดงออกมาแตกต่างกัน ในหลายรูปแบบ เช่น ผู้สร้างสรรค์เลือกที่จะแสดงออกผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่เต็มไปด้วยผู้คนที่ไม่รู้จักตัวตนอันแท้จริง แต่ผู้สร้างสรรค์กลับเลือกที่จะบอกกล่าวและมีชีวิตที่โดดเด่นภายใต้โลกเสมือน มากกว่าที่จะเลือกสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริง และนี่คือที่มาแห่งแรงบันดาลใจที่ก่อให้เกิดผลงานที่แสดงออกถึงความต้องการที่มากมาย ล้นจนเกินพอดี

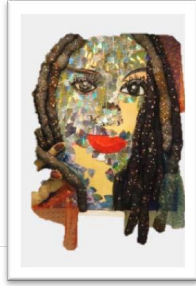


ภาพที่ 4 : ภาพถ่ายเซลฟี่
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ เข้าถึงข้อมูลวันที่ 20 มิถุนายน 2561 สถานที่ จังหวัดนนทบุรี

1. ศึกษาเอกสารทางวิชาการและการเก็บข้อมูล เก็บข้อมูลความรู้สึกของตัวเองที่ได้ผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์ ศึกษาสื่อสังคมออนไลน์ เก็บข้อมูลจากสภาพสังคม ศึกษาโรคทางจิตเวช ทางด้านสภาวะโรคนาซิซติส ศึกษาโครงสร้างทางจิต จิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ศึกษาความเชื่อทางด้านสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิง ผีเสื้อ ดอกไม้
2. เรียนรู้เทคนิคการสร้างสรรค์ ศึกษาเทคนิค วิธีการ งานจิตรกรรมสื่อผสมแบบปะติดวัสดุ ที่สอดคล้องและตรงตามแนวคิดสร้างสรรค์
3. วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่ได้รับผลกระทบจากสภาวะจิตเวชป่วยทางจิต
4. เสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบงานวิทยานิพนธ์และบทความวิชาการ
5. นำเสนอผลงานชุด “ภาพเหมือนแห่งเงาสะทอนสภาวะโรคนาซิซติส” แสดงออกสู่สาธารณชนในหอศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 1 ชื่อ ความหมายของฉันทน์

ผลงานวิทยานิพนธ์ เป็นการ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้รูปตนเอง ในการสื่อความหมายของคนที่อยู่ ในสภาวะลุ่มหลงตัวเอง โดยการทดลองนำวัสดุหลายประเภท มาปะติดลงในงาน ค้นคว้ากระบวนการเทคนิค จิตรกรรมสื่อผสม ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานชุด ภาพเหมือนแห่งเงาสะทอนสภาวะโรคนาซิซติส มีกระบวนการทำงานจากการถ่ายรูปตัวเองลงสื่อสังคมออนไลน์ และคัดเลือกรูปและนำมาจัดวางลงคอมพิวเตอร์ และวาดลายเส้น เพื่อเป็นแบบร่างนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจริง โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวที่ได้รับในแต่ละวัน มาสร้างเป็นผลงานในชุดความหมายของฉันทน์ สีสนและจินตนาการที่บ่งบอกถึงความดิ้นรน ความวุ่นวายภายในจิตใจ การให้ความสำคัญต่อตัวเอง เพื่อดึงดูความสนใจจากผู้ครอบงำ



ภาพที่ 5 : ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 1 ชื่อภาพ : ความหมายของฉัน
 เทคนิค : สื่อผสม
 ขนาด : 120x100 เซนติเมตร
 ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ วันที่ 20 มิถุนายน 2561 ภายใต้โครงการวิทยานิพนธ์บัณฑิตศึกษา



ภาพที่ 6 : ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 2 ชื่อภาพ : Me
 เทคนิค : สื่อผสม
 ขนาด : 120x100 เซนติเมตร
 ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ วันที่ 20 มิถุนายน 2561 ภายใต้โครงการวิทยานิพนธ์บัณฑิตศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 3 ชื่อ เป็นฉันทัน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นการ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้รูปตนเอง ในการสื่อความหมายของคนที่ตั้งอยู่ในสภาวะกลุ่มหลงตัวเอง ในโลกของผู้หญิงที่ประกอบไปด้วยดอกไม้และผีเสื้อ มีการเปิดพื้นที่ของรูปทรงให้อิสระมากขึ้น การนำวัสดุจัดวางในมิติของภาพมากขึ้น แบ่งภาพออกเป็นสองตำแหน่งในการจัดวางภาพ มีจินตนาการถึงพันธนาการที่พันอยู่ในรูปภาพภายใต้สภาวะจิตที่ของภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ ที่เศร้าหมอง เครียด หดหู่ภายในจิตใจมืดหวังเมื่อไม่ได้รับการยอมรับหรือการตอบสนองที่ตีกลับมาสู่สภาวะปกติ ในบริบทกลุ่มหลงตัวเองดั้งเดิม โดยการทดลองนำวัสดุประเภทเลื่อม กากเพชร มาปะติดลงในงานค้นคว้ากระบวนการเทคนิค จิตรกรรมสื่อผสม



ภาพที่ 7 : ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 3 ชื่อภาพ : เป็นฉันทัน
 เทคนิค : สื่อผสม
 ขนาด : 120x100 เซนติเมตร
 ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ วันที่ 20 มิถุนายน 2561 ภายใต้โครงการวิทยานิพนธ์บัณฑิตศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 4 ชื่อ เพราะตัวฉันทัน

ผลงานวิทยานิพนธ์นี้ เป็นการ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้รูปตนเอง ในการสื่อความหมายของคนที่ตั้งอยู่ในสภาวะกลุ่มหลงตัวเอง ในโลกของผู้หญิงที่ประกอบไปด้วยดอกไม้และผีเสื้อ มีการเปิดพื้นที่ของรูปทรงให้อิสระมากขึ้น การนำวัสดุจัดวางในมิติของภาพมากขึ้น แบ่งภาพออกเป็นสองตำแหน่งในการจัดวางภาพ มีจินตนาการถึงพันธนาการที่พันอยู่ในรูปภาพภายใต้สภาวะจิตที่ของภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ ที่เศร้าหมอง เครียด หดหู่ภายในจิตใจมืดหวังเมื่อไม่ได้รับการยอมรับหรือการตอบสนองที่ตีกลับมาสู่สภาวะปกติ ในบริบทกลุ่มหลงตัวเองดั้งเดิม โดยการทดลองนำวัสดุประเภทเลื่อม กากเพชร มาปะติดลงในงานค้นคว้ากระบวนการเทคนิค จิตรกรรมสื่อผสม



ภาพที่ 8 : ผลงานวิทยานิพนธ์ภาพที่ 4 ชื่อภาพ : เพราะตัวฉันทัน
 เทคนิค : สื่อผสม
 ขนาด : 120x100 เซนติเมตร
 ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ วันที่ 20 มิถุนายน 2561 ภายใต้โครงการวิทยานิพนธ์บัณฑิตศึกษา

การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชุด “ภาพเสมือนแห่งเงาสะทอนสภาวะโรคนาซิซีสติก” เป็นการแสดงออกถึงแนวคิดเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ที่มีอาการของโรคนาซิซีสติก คือ มีความหลงตัวเองคิดว่าตัวเองสวยเก่ง สมบูรณ์แบบต้องการการยอมรับจากผู้รอบข้าง เมื่อผิดหวังในสิ่งที่คาดหวังไว้สูง ทำให้ประสบปัญหาในชีวิต ทุกข์ใจ ต่อต้านสังคม ขอบอยู่คนเดียว นอนไม่หลับจนเกิดสภาวะซึมเศร้าชีวิตประจำวัน ต้องการยอมรับเรียกร้องความสนใจ เมื่อไม่เป็นดังใจก็แสดงความก้าวร้าวและสร้างปัญหาให้กับตนเอง และนำโครงสร้างทางจิตของซิกมันด์ ฟรอยด์มาเป็นแนวความคิดในงาน Id ความรู้สึกพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ สัญชาตญาณแรกเกิด จากทารกในครรภ์มารดา ต้องการสัมผัสดูแลเอาใจใส่ เรียกร้องด้วยการร้องไห้มารดา เถกเช่นผลงานของผู้สร้างสรรค์ทั้ง 4 ชิ้น คือการเรียกร้องความสนใจจากผู้รอบข้าง สังคม เมื่อไม่ได้รับการสนใจเท่าที่ควรเกิดเป็นสภาวะซึมเศร้า ทฤษฎีแห่งความฝันที่ประกอบอยู่ในงานภายใต้โลกเสมือนจริง

สรุปและข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด ภาพเสมือนแห่งเงาสะทอนสภาวะโรคนาซิซีสติกเป็นทางผลงานศิลปะ ที่สะท้อนถึงภาวะจิตเวช โรคนาซิซีสติก การถ่ายรูปตัวเองลงสื่อสังคมออนไลน์พัฒนาเป็นงานศิลปะซึ่งคนที่เป็นโรคนี้นักเป็นคนที่มีความเครียดอยู่ตลอดเวลา กลัวตัวเอง กลัวสังคม ในแง่ของคนที่ถูกการไม่ยอมรับจากสังคม พยายามทำตัวให้โดดเด่นและมีความมั่นใจในตัวเองสูงมาก ซึ่งถ้าได้รับการตอบสนองที่ดีก็จะเป็นการกระตุ้นให้อาการหลงตัวเอง แต่ในทางกลับกันถ้าไม่ได้รับการตอบสนอง ทำให้เกิดอาการวิตกกังวล จนอาจทำให้เกิดอาการของโรคซึมเศร้า และไปก่ออันตรายร้ายแรงให้แก่ตนเองและผู้อื่นได้

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ที่สำเร็จลุล่วงลงได้ ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณ บิดาที่เป็นกำลังใจ และที่ยึดเหนี่ยวจิตใจอยู่บนฟ้าให้ผู้สร้างสรรค์มีเรี่ยวแรงในการสร้างสรรค์ ขอคุณมารดาที่คอยดูแล ส่งเสริม สนับสนุนอย่างเต็มที่โดยตลอดตั้งแต่เริ่มสร้างสรรควิทยานิพนธ์ชุดนี้ ขอคุณอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. ศุภชัย สุขชี โชติ ที่คอยให้คำปรึกษาและคำแนะนำ ทั้งเรื่องงานและเรื่องศิลปะแนวทาง อื่น ๆ ที่อาจารย์คอยแนะนำให้ ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์มีการพัฒนาโดยตลอด ขอคุณอาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี ที่คอยให้ความรู้ด้านทฤษฎีและรูปแบบงานสมัยใหม่ ที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้ถึงวิวัฒนาการของโลกศิลปะที่ก้าวหน้า ขอคุณคุณาจารย์ทุกท่าน ที่คอยให้คำปรึกษาในการทำโครงการวิทยานิพนธ์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชา ขอคุณ อ.สุทธาสินี สุวฒโท ที่ให้คำปรึกษาเรื่องเรียนให้คำแนะนำและข้อคิดต่าง ๆ ในการทำงาน สร้างสรรคมาโดยตลอด และขอขอบคุณรุ่นพี่ปริญญาโท ทศนศิลป์ รุ่น1 เพื่อน ๆ ร่วมรุ่นทุกคน ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำในสิ่งดี ๆ ซึ่งกันและกันเหมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน

บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต. (2560). *โรคซึมเศร้าเรารู้จักกันดี*. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.dmh.go.th>
นพ.ประเวศ ดันดีพิวัฒนสกุล.*การฆ่าตัวตายการรักษาการป้องกัน*.เข้าถึงเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.dmh.go.th>
Keene, Donald. *Modern Japanese Literature From 1868 to Present Day*. New York : Grove Press,1994. Print.

Rimer, J. Tomas *Modern Japanese Fiction and Its Traditions: An Introduction*. New Jersey: Princeton University Press, 1978. Print.

Ueda, Makoto. *Modern Japanese Writers and the Nature of Literature*. เข้าถึงเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.gypzyworld.com>

กระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา กรณีศึกษา: เครือข่าย
สำนักพ่อครูคำ กาไว แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ และเครือข่ายระดับภาค
The Procedure in Network Creation of Lanna Local Performance
Case Study: Porcue Kham Kawai Maecrue Buariao Rattanamanibhorn
and Region Network

รัตนะ ตาแปง¹
ศราวรุธ จันทรช่า²
สุตาพร นิมข่า³

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา วิเคราะห์ปัจจัยในกระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา วิเคราะห์ผลที่ได้จากการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา ผลการศึกษาพบว่ากระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ กระบวนการสร้างเครือข่ายในสำนัก และกระบวนการสร้างเครือข่ายระดับภาค ในการสร้างเครือข่ายระดับสำนักมีองค์ประกอบของกระบวนการสร้าง คือ ครู กระบวนการรับเป็นศิษย์ ลูกศิษย์ และการยอมรับจากสังคมในท้องถิ่น จังหวัดและสถาบันการศึกษา โดยศึกษาจากกรณีเครือข่ายพ่อครูคำ กาไว ศิลปินแห่งชาติปี 2535 และแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติปี 2559 กระบวนการสร้างเครือข่ายระดับภาค กรณีศึกษา คือ สมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ผลการศึกษาพบว่ากระบวนการสร้างเครือข่ายดังกล่าวเป็นการส่งเสริมจากหน่วยงานของภาครัฐในการจัดตั้งการดำเนินงานรูปแบบสมาคม

คำสำคัญ: กระบวนการสร้าง, เครือข่าย, ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา

Abstract

The procedure in network creation of Lanna local performances case study: Porcue Kham Kawai Maecrue Buariao Rattanamanibhorn and Region Network aimed to study the procedure of creating network of Lanna local performance, analyzed all data as the factor of creating Lanna local performance network, analyzed the result from Lanna local performance network. The study was found that the network creation of Lanna local performance was divided into two patterns; network creation in school, and network creation in region. In creating network towards school consists of teachers, receiving as discipleship, being disciple and accept from local society, province and institutes. The study was taken from Mr. Kham Kawai, the national artist in 1992, and Mrs. Buariao Rattanamaneepon, the national artist in 2016. Further, in network creation in the region, the study was from the Drum and Local Performance Club.

Keywords: Creation, Network, Lanna local performance

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาศิลปะการแสดง สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา จังหวัดพะเยา 56000

² อาจารย์ประจำ สาขาวิชาศิลปะการแสดง สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา จังหวัดพะเยา 56000

³ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาศิลปะการแสดง สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา จังหวัดพะเยา 56000

บทนำ

กระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา เป็นการศึกษาถึงปรากฏการณ์ในการสร้างเครือข่ายของแต่ละสำนัก มีผลต่อการสร้างศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาให้คงอยู่ เกิดการพัฒนา สร้างสรรค์ตามยุคสมัย โดยมีพ่อครู แม่ครู เป็นเจ้าสำนักในสายสกุลช่างฟ้อน หรือ สายศิลปะการแสดงในแต่ละด้าน ทั้งนี้จะมีกระบวนการในการสร้างที่แตกต่างกันตามเอกลักษณ์ของแต่ละสำนัก โดยมีเครื่องมือในการสร้างที่เรียกว่า ผีครู เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวของครูผู้สร้างและลูกศิษย์มาตั้งแต่อดีต และสิ่งที่ยังช่วยเสริมสร้างสนับสนุนในการดำเนินการสร้างดังกล่าว คือ ลูกศิษย์ ที่มีความเข้มแข็ง ปฏิบัติตามคำสอนของครู อาจารย์ นำเอาศิลปะการแสดงต่างๆเหล่านี้ไปขยายผล พัฒนา ต่อยอดเพื่อให้เกิดการยอมรับในสังคม ซึ่งในระหว่างการดำเนินงานดังกล่าวทำให้เกิดกระบวนการสร้างเครือข่ายที่มีขนาดใหญ่ขึ้น คือ การจัดตั้งเป็นชมรม และสมาคม

ในการศึกษาในครั้งนี้ผู้เขียนได้นำกรณีศึกษารูปแบบสายสกุลช่างฟ้อนของพ่อครูคำ กาไว ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างฟ้อน) พ.ศ.2535 และสายสกุลช่างฟ้อนแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างฟ้อน) พ.ศ. 2559 เนื่องจากทั้ง 2 ท่าน เป็นบุคคลที่ร่วมกันในการบุกเบิกศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา ที่เป็นชาวบ้านสามัญชนนำเอาความรู้มาสร้างสรรค์จนได้รับการยอมรับและอุปถัมภ์ในการดูแลของคุณชญา สิโรรส ช่วงปี พ.ศ. 2500 – 2512 และกระบวนการสร้างลูกศิษย์ของทั้ง 2 สำนัก ได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ในการสร้างสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ในปี 2560 เพื่อรวมเอาศิลปินทางด้านกลองและศิลปะการแสดงล้านนามาดำเนินงานร่วมกันในระดับภูมิภาค

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษากระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา สายสกุลช่างฟ้อนพ่อครูคำ กาไว แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ และสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา

วิธีการศึกษา

ศึกษาแนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างเครือข่าย ประวัติสายสกุลช่างฟ้อนพ่อครูคำ กาไว ศิลปินแห่งชาติ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ สมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา จากเอกสาร หนังสือ สัมภาษณ์ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างฟ้อน) พ.ศ. 2559

สัมภาษณ์ สิบเอกไพรินทร์ กาไว ทายาทพ่อครูคำ กาไว ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้บ้านกลองสะบัดชัย บ้านแพะขวางตำบลน้ำแพร่ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่

สัมภาษณ์ นายธนวัฒน์ ราชวัง นายกสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ผู้ก่อตั้งสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา

นำผลการสัมภาษณ์ดังกล่าวมาวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา แบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบของสำนัก และรูปแบบของเครือข่ายระดับภูมิภาค คือการจัดตั้งเป็นสมาคมที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานของรัฐ และศิลปินในภูมิภาคดังกล่าว

การอภิปรายผล

ความหมายของศิลปะการแสดง

ศิลปะการแสดง หมายความว่า การแสดงดนตรี การขับร้อง การรำ การเต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน หรือมีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง การแสดงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการแสดงต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความบันเทิง หรือเป็นการแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด การวิพากษ์ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ศิลปะการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. ดนตรีและเพลงร้อง หมายความว่า เสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีและการขับร้องที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการ เพื่อบรรเลงขับกล่อมประกอบพิธีกรรมและประกอบการแสดงดนตรีและเพลงร้อง แบ่งออกเป็น ดนตรีและเพลงร้องในพิธีกรรม ดนตรีและเพลงร้องในการแสดง ดนตรีและเพลงร้องเพื่อการประกวดประชัน ดนตรีและเพลงร้องเพื่อความรื่นเริง

2. นาฏศิลป์และการละคร หมายความว่า การแสดงที่ใช้ร่างกายท่วงท่าการเคลื่อนไหวท่าทาง เป็นท่าทางการเชิดการสวดคล้องหรือสัมพันธ์กับการพากย์เจรจา การใช้เสียงดนตรีหรือบทละครและอุปกรณ์ประกอบ การแสดงซึ่งสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและเรื่องราวอาจแสดงร่วมกับดนตรีและการขับร้องหรือไม่ก็ได้ นาฏศิลป์และการละคร แบ่งออกเป็น นาฏศิลป์และการละครในพิธีกรรม นาฏศิลป์และการละครที่เป็นเรื่องราวและแสดงเป็นชุดแต่ไม่เป็นเรื่องราว (คู่มือดำเนินงานตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, 2559, หน้า 16 – 17)

นาฏศิลป์เป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่เกิดจากการเคลื่อนไหวร่างกายแล้วนำไปจัดระเบียบในการเคลื่อนไหวให้เป็นแบบแผน เมื่อกระทำแล้วทำให้เกิดความสุขความเข้าใจและความงดงามแก่ตนเอง และผู้อื่นนาฏศิลป์มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแสดงออกถึงความเจริญของมนุษย์ และชุมชน (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547, หน้า 12)

ศิลปะการแสดง จึงหมายถึง การแสดงของมนุษย์ที่ประกอบด้วยการเคลื่อนไหวทางร่างกาย และ การใช้ดนตรีในการเป็นสื่อ เพื่อถ่ายทอดให้กับผู้ชมได้เข้าใจ มีความสวยงามทำให้เกิดสุนทรีย์ในการรับฟัง และชม ทั้งรูปแบบการแสดงดนตรีโดยไม่มีเครื่องประกอบ และการแสดงดนตรีที่มีการขับร้องประกอบ รวมถึงนาฏศิลป์หรือการร่ายรำประกอบดนตรี สามารถที่จะใช้การขับร้องประกอบการแสดงดังกล่าวหรือไม่ก็ได้ รวมถึงการแสดงที่เป็นเรื่องราวทั้งทางด้านดนตรี นาฏศิลป์และการขับร้อง

ศิลปะการแสดงพื้นเมือง หมายถึง การแสดงทางด้านดนตรีและนาฏศิลป์ ที่เกิดขึ้นและท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งเพื่อถ่ายทอดให้กับผู้ชมและผู้ฟัง ได้เข้าใจถึงการสื่อสารจากผู้แสดงทั้งในรูปแบบของการเคลื่อนไหวร่างกายและการสื่อสารด้วยเสียง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเจริญทางจิตใจเกิดความสุขที่ชื่นชมซึ่งการแสดงพื้นเมืองเกิดจากปัจจัยทางด้านกายภาพของท้องถิ่นได้แก่ภูมิประเทศภูมิอากาศความเชื่อ การประกอบอาชีพและวัฒนธรรมทางด้านต่างๆ ของคนในท้องถิ่นร่วมกันทำให้เกิดความเจริญทางด้านจิตใจของกลุ่มคน

ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา จึงเป็นศิลปะการแสดงที่เกิดจากกลุ่มคนใน 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ เชียงราย พะเยา แพร่ น่าน ลำพูน ลำปาง แม่ฮ่องสอน ทั้งทางด้านนาฏศิลป์พื้นเมืองและการขับร้องพื้นเมือง มีวัตถุประสงค์ในการแสดงเพื่อจรรโลงจิตใจของคนในสังคม ให้ความสุขจากการได้ชมและร่วมในงานศิลปะเหล่านั้น ซึ่งการแสดงดังกล่าวใช้สำหรับการแสดงในประเพณีต่างๆ ของล้านนา ดังนั้น การแสดงในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างกัน มีปัจจัยมาจากการถ่ายทอดของครูในแต่ละสำนัก การ

แสดงพื้นเมืองของภาคเหนือ เกิดจากการบวงสรวงผี การต่อสู้ของชายล้านนา วิถีชีวิต และความชื่นชมยินดีในการทำบุญหรือถวายไทยทานแด่พระพุทธศาสนา ก่อเกิดเป็นศิลปะการแสดงในประเภทต่างๆ ทั้งด้านนาฏศิลป์ และการขับร้อง โดยมีครูแต่ละสำนักเป็นผู้ถ่ายทอดและพัฒนาศิลปะการแสดงดังกล่าวจนเป็นเอกลักษณ์ของสำนักตนเอง ซึ่งศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา ยังมีบ่อเกิดมาจากราชสำนักล้านนาคู่มาเจ้าหลวงและวังของพระราชชายาเจ้าดารารัศมี แล้วกระจายสู่ประชาชนใน 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน ผู้เขียนได้แบ่งกลุ่มศิลปะการแสดงนี้ว่า เป็นศิลปะการแสดงที่เกิดจากราชสำนักล้านนา แต่ยังมีศิลปะการแสดงที่เกิดจากท้องถิ่นหรือชาวบ้านที่สืบทอดต่อกันมา เรียกว่า ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา

ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา เป็นศิลปะการแสดงที่ไม่ใช่การแสดงจากคุ่มเจ้าหลวง จะมีแบบแผนในการแสดงเป็นของตัวเอง ตามการพัฒนาของครูอาจารย์และผู้เฒ่าผู้แก่ในแต่ละสำนัก ที่จะประดิษฐ์ขึ้นและพัฒนาศิลปะการแสดงดังกล่าวให้เป็นที่ยอมรับในสังคม มีกระบวนการสร้างเครือข่ายทางด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาของตนเองให้เข้มแข็ง จากกระบวนการสร้างลูกศิษย์ให้มีฝีมือเป็นที่ยอมรับ และศิษย์ร่วมสร้างเครือข่ายต่อไป ดังนั้นศิลปินของ 8 จังหวัดล้านนา จึงมีความโดดเด่นตามสายสกุลของตนเอง ที่ได้รับการถ่ายทอดนำมาพัฒนาสร้างเป็นเครือข่าย ในรูปแบบของลูกศิษย์และผู้ที่สนใจในศิลปะการแสดงดังกล่าว โดยมีปัจจัยในการสร้าง คือ ความสามารถที่แสดงออกของครูผู้ถ่ายทอด ความสามารถของลูกศิษย์ ผู้รับถ่ายทอด โอกาสจากการส่งเสริมจากคนในชุมชน ภาครัฐ และหน่วยงานของเอกชน

ในบทความนี้ผู้เขียนได้นำเอากรณีศึกษา เครือข่ายศิลปะการแสดงของสายสกุลช่างฟ้อนพ่อครูคำกาไว้อยู่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟ้อน) พ.ศ. 2535 และแม่ครูบัวเรียวรัตน์มณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟ้อน) พ.ศ.2559 โดยศึกษาจากความสามารถของครู และการสร้างสรรคศิลปะการแสดง กระบวนการในการสร้างลูกศิษย์ กระบวนการในการสร้างเครือข่ายทางด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา นอกจากนั้น ผู้เขียนยังได้ศึกษาและวิเคราะห์การสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา ของสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา จากกระบวนการจัดตั้งสมาคม เน้นศึกษากระบวนการด้วยรูปแบบของเครือข่ายตามโครงสร้างหน้าที่ทางสังคม

ทฤษฎีเครือข่าย

เครือข่าย หมายถึง กลุ่มบุคคล หรือ กลุ่มองค์กร ที่สมัครใจสื่อสารสัมพันธ์กันหรือดำเนินกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน โดยไม่ทำให้แต่ละคนหรือแต่ละองค์กรสูญเสียความเป็นอิสระ ส่วนคำว่าเครือข่ายทางสังคมมีความหมายแตกต่างกันไปตามแนวความคิดของนักคิดในแต่ละสำนักคิด แต่โดยสรุป หมายความว่ากลุ่มของความสัมพันธ์เชิงซ้อนทางสังคม ที่บุคคลหรือกลุ่มมีต่อกันเช่นการไปมาหาสู่กันการปรึกษาหารือ และการช่วยเหลือกันโดยมีเป้าหมายเพื่อแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ ทั้งทางเศรษฐกิจสังคมการเมืองและสุขภาพอนามัย

นิยามของคำว่าเครือข่ายทางสังคม ครอบคลุมถึงชุดของความเกี่ยวพันและความผูกพันระหว่างกันของบุคคลที่ประกอบขึ้นเป็นสถาบันทางสังคม ตั้งแต่หน่วยที่เล็กที่สุด ได้แก่ ครอบครัวไปจนถึงหน่วยที่ใหญ่ที่สุด ได้แก่ สถาบันเศรษฐกิจและสถาบันการเมืองการปกครอง โดยมีการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ ระหว่างสมาชิกในเครือข่ายเป็นกลไกในการขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย

เครือข่ายทางสังคม ไม่ได้เป็นเพียงเครือข่ายในการติดต่อสื่อสารแต่เป็นเรื่องของการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ตอบแทน การปฏิสัมพันธ์ของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยสิ่งที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนนั้นทราบว่าเป็นข้อมูลข่าวสารการบริการคำแนะนำในลักษณะของสองทิศทาง คือ สมาชิกทุกคนในเครือข่ายจะเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ สิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นต่อการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ให้ และ ผู้รับ ในเครือขையานั้นคืออำนาจเมื่อฝ่ายใดมีอำนาจที่สูงกว่า จะเกิดการปฏิสัมพันธ์ที่มาจากความแตกต่างของสถานภาพเหนือ

ทรัพย์สินของบุคคล ก่อให้เกิดความกดดันและอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนในเครือข่ายสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและอำนาจทั้งสองฝั่ง (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556, หน้า369 - 378)

การสร้างเครือข่ายในรูปแบบของสำนัก

1. สายสกุลช่างพ่อนพอครุคำ กาไวย ศิลปินแห่งชาติ

พอครุคำ กาไวย เป็นศิลปินพื้นบ้านที่มีความคิดสร้างสรรค์ และทันสมัย โดยมีความมุ่งเรื่องศิลปะการแสดง ให้มีความก้าวหน้าพัฒนาและไม่หยุดนิ่ง แนวคิดดังกล่าวเป็นการนำเอาทักษะพื้นฐานทางด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา มานำเสนอให้เป็นที่ตื่นตาตื่นใจไม่เหมือนใคร ในรูปแบบของการแสดงในความ เป็นศิลปิน และความเป็นครูอยู่ในตัว สิ่งที่ทำควบคู่กับใจที่รักในศิลปะการแสดงพื้นเมือง คือ การอดทน และการเสียสละเพื่อส่วนรวม บนพื้นฐานของครอบครัวที่ไม่มีฐานะทางสังคมในอดีต แต่มีความสนใจในศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาแบบบุรุษเพศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีกลองปูจา ฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง และพอครุคำ กาไวย เป็นต้นแบบของการประดิษฐ์กลองสะบัดชัย และรูปแบบการแสดงกลองสะบัดชัยที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบัน (ไพรินทร์ กาไวย, 24 กุมภาพันธ์ 2562, สัมภาษณ์)

ผลงานที่โดดเด่นของพอครุคำ กาไวย คือการประดิษฐ์กลองสะบัดชัยแบบมีพญานาค ประกอบด้านข้างกลองให้เกิดความสง่าและสวยงาม สามารถเรียกว่า กลองสะบัดชัยประยุกต์ หรือกลองสะบัดชัยแบบวิวัฒนาการ ซึ่งมีพัฒนาการมาจากกลองปูจา สาเหตุที่พอครุคำ กาไวย ได้ประดิษฐ์กลองสะบัดชัยขึ้นมาเพื่อทำการแสดงประกอบการแห่ขบวนและการแสดงในงานรื่นเริงต่างๆ อันเนื่องมาจาก พอครุคำ กาไวย เป็นศิลปินประจำวัดเอรัณทวัน และได้นำวงกลองปูจาไปแสดงที่อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ได้ทำการเคลื่อนย้ายกลองปูจาด้วยความยากลำบาก เพราะการคมนาคมในสมัยนั้น เส้นทางจากวัดอรัณทวันไปยังอำเภอหางดง เป็นเส้นทางสำหรับเกวียนโดยใช้วัวหรือควายเทียมเกวียนในการเป็นพาหนะในการเดินทาง และกลองปูจามีลักษณะใหญ่เส้นผ่าศูนย์กลางตั้งแต่ 30 นิ้วขึ้นไป มีความยาว 2 เมตร ซึ่งไม่ในการทำกลองปูจานั้น เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่จึงทำให้กลองมีน้ำหนักมาก พอครุคำ กาไวย จึงได้คิดค้นรูปแบบกลองสะบัดชัยแบบใหม่ โดยลักษณะกลองเป็นกลองสองหน้ามีเส้นผ่าศูนย์กลาง 24 นิ้ว ทำให้ง่ายต่อการเคลื่อนย้ายไปแสดงตามที่ต่างๆ ใช้นักแสดงในการแสดงแต่ละครั้งจำนวน 5 คนประกอบด้วยนักแสดงตีกลองสะบัดชัย จำนวน 1 คน นักแสดงตีฉาบ 1 คน นักแสดงตีโหม่งหนึ่งคน คนแบกกลองสะบัดชัย จำนวน 2 คน



ภาพที่ 1 แสดงรูปแบบกลองสะบัดชัยแบบประยุกต์ พอครุคำ กาไวย
ที่มา : รัตนะ ตาแปง วันที่ 21 กันยายน 2556

รูปแบบในการตีกลองสะบัดชัยแบบพอครุคำ กาไวย ต้องใช้วิธีวระส่วนต่างๆ ของร่างกายประกอบกับการตีกลอง ได้แก่ ศีรษะ หน้าผาก คอก หัว ซึ่งมีความแตกต่างจากการตีกลองปูจาในสมัยก่อน เมื่อประชาชนชาวเชียงใหม่ได้พบการตีกลองสะบัดชัยในรูปแบบนี้จึงเรียกกลองนั้นว่า “กลองลูลัง” เพราะใช้วิธีวระส่วน

ต่างๆ ประกอบในการตีกลองทำให้ดูสวยงาม แต่นายคำ กาไวย ได้ให้ชื่อกลองชนิดนี้ว่า “กลองสะบัดชัย” (รัตนะ ตาแปง, 2562, หน้า 136). และได้ถ่ายทอดศิลปะการแสดงดังกล่าวให้กับลูกศิษย์ในหลากหลายกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มในสถาบันการศึกษา คือ วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ซึ่งพอครุคำ กาไวย ได้รับการบรรจุให้เป็นนักการภารโรงแต่มีหน้าที่ในการถ่ายทอดการตีกลองสะบัดชัย การฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง การตีกลองมอญเชิงกลองกันยาวให้กับวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่จนสามารถผลิตบุคลากรในการตีกลองสะบัดชัยได้ทั่วประเทศ และเป็นบุคคลสำคัญของวงการการศึกษา เช่น นายจันทร์ แก้วจิ้น ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ นายมงคล เสียงซารี และเผยแพร่องค์ความรู้ดังกล่าวสู่วิทยาลัยนาฏศิลป์ มหาวิทยาลัย และโรงเรียนในเขตพื้นที่ แต่การเรียนการสอนของพอครุคำ กาไวย จะต้องมีการขออนุญาตในการเรียนรู้ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา คือ พิธีขึ้นขันครูประจำปี และพิธีขึ้นขันครูเพื่อรับเป็นศิษย์

พิธีขึ้นขันครูประจำปีเป็นพิธีที่พอครุคำ กาไวย ประกอบพิธีไหว้ครูประจำปีอย่างสม่ำเสมอทุกปี เพื่อที่จะเลี้ยงครูหรือถวายครู ซึ่งเป็นประเพณีประจำของศิลปินล้านนาที่ให้ความนับถือครูอาจารย์ผู้มีชีวิตและผู้ล่วงลับไปแล้ว ในการประกอบพิธีดังกล่าวผู้ประกอบพิธีจะหาวันดีหรือวันที่เป็นมงคลสำหรับการประกอบพิธีไหว้ครูประจำปีดังกล่าว โดยอยู่ในช่วงระหว่างเดือนเมษายนจนถึงเดือนมิถุนายน ตรงกับช่วงเดือน 7 ถึงเดือน 9 ของล้านนา และจะต้องกระทำก่อนช่วงเช้าพรรษาเพราะถือว่าในช่วงเช้าพรรษาศูรอาจารย์ผู้ล่วงลับไปแล้วจะขึ้นไปบนสวรรค์ทั้งหมด และจะไม่ลงมาอีกโลกมนุษย์

ในการประกอบไหว้ครูจะต้องเตรียมเครื่องขึ้นขันครูอันได้แก่หมะพร้าว กล้วย ข้าวตอกดอกไม้ตามที่เป็นปฏิบัติสืบต่อกันมา และให้ลูกศิษย์ลูกหาที่อยู่บ้านใกล้เคียงเข้ามาร่วมในงาน และกำหนดวันในการดำเนินงานเป็น 2 วัน ได้แก่ ก่อนวันงาน ซึ่งวันนี้เราเรียกว่า วันดา จะเริ่มตั้งแต่การเตรียมสถานที่ให้พร้อม การเตรียมขันครูและเริ่มประกอบพิธีในวันถัดไป วันประกอบขึ้นขันครู พิธีเมื่อลูกศิษย์ลูกหาถึงบ้านด้วยความพร้อมเพรียงกันแล้วครูผู้ประกอบพิธีจะเริ่มต้นในการสวดมนต์ไหว้พระ หลังจากนั้นจึงกล่าวคำโยงครูเพื่อถวายเครื่องสังเวยให้กับครูอาจารย์ผู้ล่วงลับไปแล้ว เมื่อกล่าวคำโยงครูและถวายเครื่องสังเวยเสร็จแล้วผู้ประกอบพิธีจะทำการเจิมหน้าผากเจิมเครื่องดนตรีอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อความเป็นสิริมงคลหลังจากนั้นจึงพรมน้ำขมิ้นส้มป่อยให้กับลูกศิษย์ที่เข้าร่วมงาน เมื่อเครื่องสังเวยได้ถวายครูเป็นอันเสร็จเรียบร้อยโดยสังเกตจากธูปที่จุดได้ดับลงทุกดอกแล้วจึงจะทำการลาขึ้นครูและนำเอาของเครื่องสังเวยเหล่านั้นมาประกอบอาหารรับประทานร่วมกันถือว่าเป็นอันเสร็จพิธี

พิธีขึ้นขันครูเพื่อรับเป็นศิษย์ เป็นพิธีที่ครูจะรับเอาลูกศิษย์จำนวน 1 หรือ 2 คนขึ้นไปมาเรียนรู้การตีกลองสะบัดชัยจะต้องดูวันที่เป็นมงคลโดยเลือกเอาวันที่ไม่ตรงกับวันพระ และไม่ตรงกับวันที่เป็นอวมงคล หรือเรียกว่า วันเสีย วันแก้ก่อง ครูจะให้ลูกศิษย์เตรียมเครื่องไหว้ครูเมื่อศิษย์เตรียมเครื่องขันครูเรียบร้อย ครูจะเป็นผู้กล่าวคำโยงครูเพื่อรับเป็นศิษย์ เมื่อเสร็จพิธีการดังกล่าวแล้วถือว่าได้เป็นลูกศิษย์อย่างเต็มตัว และจะทำการเรียนการสอนตีกลองสะบัดชัยในลำดับต่อไป (รัตนะ ตาแปง, 2562, หน้า 143).

ในกระบวนการสร้างลูกศิษย์ดังกล่าว พอครุคำ เป็นบุคคลที่ให้ความสำคัญ และความอิสระกับบุคคลที่เข้ามาเรียนและเป็นลูกศิษย์สายสกุลช่างพ่อนพอครุคำ กาไวยเสมอ เน้นศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้มวลมนุษยชาติได้ชมและเข้าถึงศิลปะการแสดงเหล่านี้ไม่เน้นการแข่งขัน จะเห็นจากการที่พอครุคำได้ไปเป็นกรรมการในการประกวดแข่งขัน และการเรียนการสอนของพอครุคำให้กับลูกศิษย์เสมอที่มอบให้กับคณะกลองสะบัดชัยที่เข้าร่วมแข่งขันเพื่อเป็นการให้กำลังใจกลุ่มต่างๆ เหล่านั้นเสมอด้วยการให้สัมภาษณ์ของสิบลอกไพรินทร์ กาไวยสรุปได้ดังนี้ ถ้าฝึกฝนการตีกลอง หรือเจอกับครูที่เก่งบุคคลในคณะก็จะสามารถพัฒนาให้ดีขึ้น หรือ บางคณะอุปกรณ์การแข่งขันไม่สามารถสู้กับคณะอื่นได้ก็มักจะให้กำลังใจแก่คณะต่างๆ อยู่เสมอ ดังนั้นด้วยใจที่เมตตาพอครุคำ จึงได้มีลูกศิษย์อยู่ทั่วประเทศทุกจังหวัดของประเทศไทย เช่น กลุ่มเยาวชนตำบลน้ำแพร่ กลุ่มผู้สูงอายุ นักศึกษา

ชมรมพื้นบ้านล้านนา นักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และมหาวิทยาลัยอื่นๆ เป็นต้น



ภาพที่ 2 แสดงพิธีไหว้ครูและรับเป็นศิษย์พ่อครูคำ กาไว้อย่าง พิถี พิถัน Rattana Tapang. 23 เมษายน 2555

ในยุคหลังเมื่อพ่อครูคำ กาไว้อย่าง ได้เสียชีวิตเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2557 สิบเอกไพรินทร์ กาไว้อย่าง ได้สร้างศูนย์การเรียนรู้บ้านคลองสะบัดชัยขึ้นเพื่อสืบทอดและรักษาสถาปัตยกรรมชาติในการตีกลองสะบัดชัยไม่ให้สูญหาย และเปิดศูนย์การเรียนรู้อย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2558 ดำเนินงานการถ่ายทอดการตีกลองสะบัดชัย โดยยึดหลักการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ เพื่อให้ศิลปะการแสดงตีกลองสะบัดชัยสายสกุลช่างพ่อนพ่อครูคำ กาไว้อย่าง ยังคงอยู่ ผู้เรียนสามารถมาเรียนรู้จากวิถีทัศน์และสิบเอกไพรินทร์ กาไว้อย่าง ได้ฟรีโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ซึ่งเปิดการเรียนการสอนในวันอาทิตย์ จนกระทั่งปีงบประมาณ 2562 ได้รับการสนับสนุนโครงการจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ในการจัดสรรงบประมาณเป็นค่าวิทยากร ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนที่เข้ามาศึกษาเรียนรู้การตีกลองสะบัดชัย ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ - กรกฎาคม 2562 และแผนการดำเนินงานของศูนย์เรียนรู้บ้านคลองสะบัดชัยในอนาคต เพื่อเป็นพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ให้กับประชาชน เพื่อตอบแทนคุณแผ่นดินที่ประเทศไทยได้ยกย่องให้พ่อครูคำ กาไว้อย่าง เป็นศิลปินแห่งชาติ เป็นเกียรติแก่สายสกุลกาไว้อย่างและลูกหลานสืบไป (ไพรินทร์ กาไว้อย่าง, 24 กุมภาพันธ์ 2562, สัมภาษณ์)

2. สายสกุลช่างพ่อนแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ

เป็นสายสกุลที่ได้รับการสืบทอดศิลปะการพ่อนพื้นเมืองล้านนามาจากบิดา คือ พ่อครูกุญ สุภาวสิทธิ์ สายสกุลนี้เป็นสายศิลปะการแสดงที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากการพ่อนเจิง ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ของผู้ชายชาวล้านนา โดยต้นกำเนิดสายสกุล คือ พ่อครูปวน คำมาแดง ที่ได้แสวงหาความรู้การต่อสู้ของผู้ชายชาวล้านนาในเขตภาคเหนือตอนบน และ 12 ปีผ่านไปประเทศจีนเมื่อ 150 ปีที่ผ่านมาจากนั้นได้เผยแพร่ความรู้ดังกล่าว พร้อมกับการแสวงหาความรู้ตลอดระยะทาง ในช่วงของการเดินทาง และมีลูกศิษย์ที่ได้รับการเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าวสืบต่อกันมา บุคคลสำคัญที่เป็นผู้เผยแพร่ศิลปะการแสดงในสายนี้ คือ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ผู้เป็นต้นแบบการพ่อนสาวใหม่ ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นแม่ครูพ่อนสาวใหม่ของล้านนา

แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ได้รับการถ่ายทอดพ่อนสาวใหม่จากบิดา คือ พ่อครูกุญ สุภาวสิทธิ์ ซึ่งปรับปรุงการพ่อนเจิงแบบผู้ชาย ให้เป็นการพ่อนสาวใหม่ ถ่ายทอดแก่แม่ครูบัวเรียว เนื่องจากการพ่อนเจิงเป็นศิลปะการแสดงที่เหมาะสมกับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง จากนั้นแม่ครูบัวเรียว ได้ทำการปรับปรุงการพ่อนสาวใหม่ของบิดา จากองค์ความรู้ และประสบการณ์ที่สั่งสมมาจากการเรียนพ่อนพื้นเมืองล้านนา ทั้งของบิดาและครูอีกท่าน คือ พ่อครูโม ไจสม เป็นครูที่ถ่ายทอดการพ่อนเล็บ พ่อนเทียน พ่อนสร้อยแสงแดง พ่อนสิบลวด พ่อนฉนวนรำพัด และการพ่อนอื่นๆ ให้กับกลุ่มช่างพ่อนในจังหวัดเชียงราย โดยมีแม่ครูบัวเรียว เป็นผู้ช่วยในการถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าว แม่ครูบัวเรียวสั่งสมประสบการณ์ที่ได้รับ นำมาปรับใช้ในการแสดง และถ่ายทอดพ่อนสาวใหม่และพ่อนพื้นเมืองล้านนาให้กับลูกศิษย์ จนกลายเป็นเครือข่ายช่างพ่อนในเชียงราย และเชียงใหม่จนได้รับการยอมรับ



ภาพที่ 3 แสดงการพ่อนสาวใหม่ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ที่มา รัตนะ ดาแบง

ในปี 2529 แม่ครูบัวเรียว ได้รับการเชิญจากชมรมพื้นบ้านล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ให้เป็นวิทยากรถ่ายทอดการพ่อนสาวใหม่ ให้กับนักศึกษามชมรมพื้นบ้านล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่จนถึงปัจจุบัน ในปี 2542 แม่ครูบัวเรียว ได้รับการคัดเลือกให้เป็นวิทยากรถ่ายทอดศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา พ่อนสาวใหม่ พ่อนเล็บ พ่อนแม่หญิงล้านนา ให้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง จนเป็นที่ยอมรับและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาในระดับอุดมศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และยังคงเปิดบ้านเพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้ ให้กับลูกศิษย์ทั้งหมด และรายบุคคล นอกจากนั้นยังถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับลูกศิษย์ในกลุ่มสตรี ผู้สูงอายุ ในพื้นที่ต่างๆ จนได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน - ช่างพ่อน) ปี พ.ศ. 2559 (บัวเรียว รัตนมณีภรณ์, 17 มีนาคม 2562, สัมภาษณ์)

กระบวนการในการสร้างเครือข่ายสายสกุลช่างพ่อนแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ที่สำคัญ คือ การไหว้ครูและขึ้นขันครูเพื่อรับเป็นศิษย์ ซึ่งถือว่าเป็นพิธีกรรมที่สำคัญสำหรับสำนักนี้ ในกระบวนการไหว้ครูและขึ้นขันครูเพื่อรับเป็นศิษย์ มี 2 รูปแบบ คือ 1.การขึ้นขันครูรับเป็นศิษย์ แบ่งเป็น การรับศิษย์ที่รับการถ่ายทอดแบบตัวต่อตัว และการรับเป็นศิษย์แบบการถ่ายทอดกลุ่มผู้เรียน 2.การขึ้นขันครูประจำปี

แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ เป็นผู้กำหนดวันในการประกอบพิธี เดิมตรงกับวันขึ้น 9 ค่ำ เดือน 9 ตรงกับเดือน มิถุนายน – กรกฎาคม หรือวันดีตามปฏิทินล้านนา แต่ปัจจุบันเลือกเอาวันที่ตรงกับวันหยุดและเป็นวันที่ดีที่สุดในช่วงระหว่างนั้นให้อยู่ในช่วงเดือน 9 ตามปฏิทินล้านนา



ภาพที่ 4 แสดงพิธีไหว้ครูและรับเป็นศิษย์ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ที่มา อนุรักษ์ พิมพ์

3. การสร้างเครือข่ายในรูปแบบของสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา

กระบวนการสร้างเครือข่ายในรูปแบบสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา เกิดจากการรวมตัวของศิลปินทางด้านกลองและฟ้อนล้านนา ใน 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน เพื่อหารือในการสร้างสรรค์ พัฒนา และสร้างความสามัคคีในหมู่คณะกลุ่มศิลปินพื้นบ้าน นำไปสู่การจัดทะเบียนเพื่อจัดตั้งเป็นสมาคมให้ถูกต้อง ตามระเบียบการจัดตั้งสมาคม โดยมีองค์ประกอบและกฎหมายในการรองรับสมาคมแต่ละประเภท ในบทความนี้นักเขียนสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนามาเป็นกรณีศึกษา ในการศึกษากระบวนการสร้างเครือข่ายการดำเนินงานด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา

สมาคมดังกล่าวได้ดำเนินงานต่อยอดและพัฒนาศิลปะการแสดงกลอง และฟ้อนพื้นเมืองล้านนา สายสกุลช่างฟ้อนพ้อครุคำ กาไว และแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ โดยเริ่มก่อตั้งเมื่อ ปี 2560 โดยมีกระบวนการในการก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2559 ภายใต้การนำของ นายธนวัฒน์ ราชวัง นายกสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ในการหารือร่วมกับนายชาย ชัยชนะ นายอานนท์ ไชยรัตน์ และนักแสดงกลองล้านนาอีก จำนวน 30 คน เพื่อหาแนวทางในการสร้างความร่วมมืออนุรักษ์ พัฒนา ศิลปะการแสดงกลองล้านนาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน แล้วนำข้อมูลดังกล่าวนำเสนอต่อ อธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม และรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรม จากนั้นจึงได้รับคำแนะนำจากอธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ให้ร่วมกับศิลปินกลองและช่างฟ้อนจากจังหวัดอื่น นอกเหนือจากศิลปินในจังหวัดเชียงใหม่ เข้าร่วมในการจัดตั้งเป็นสมาคม นายธนวัฒน์ จึงได้ร่วมกับคณะหารือถึงแนวทางการดำเนินงาน และเตรียมจัดการประชุมดังกล่าว โดยการประสานงานกับกลุ่มศิลปินต่างๆ ใน 8 จังหวัดภาคเหนือ และกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

ในการประชุมเพื่อหารือการจัดตั้งสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ครั้งแรก เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2560 ที่ห้องประชุมห้วยน้ำขาว โรงแรมโลตัสปางสวนแก้ว กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม นายธนวัฒน์ ราชวัง ผู้บริหารศูนย์เรียนรู้เยาวชนรักถิ่นเกิด บ้านหนองปลาแมน ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ประธานสภาวัฒนธรรมอำเภอแม่ออน นายประทีป ทิมให้ผล อดีตผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมเครือข่ายสภาวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร และสภาวัฒนธรรมไทยในต่างประเทศ จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อกำหนดแนวทางในการจัดตั้งสมาคมศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (กลองล้านนา) การตั้งเป้าหมายผู้เข้าร่วมประชุมดังกล่าว

จำนวน 100 คน แต่มีผู้เข้าร่วมประชุมจาก 8 จังหวัดภาคเหนือ จำนวน 130 คน ในขณะนั้น และได้ทำการจดทะเบียนเป็นสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา เมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2560 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. มุ่งบำเพ็ญประโยชน์ของสงเสริม สนับสนุนการศึกษา วิจัย อนุรักษ์ ฟันฟู สืบสาน ปกป้องคุ้มครอง ถ่ายทอด สร้างสรรค์พัฒนาการแสดงการตีกลองล้านนา และการฟ้อนล้านนา ทุกชนิดให้ทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลง
2. ให้ความร่วมมือกับหน่วยงานของรัฐ องค์กรเอกชนและสถาบันทั้งภายในและภายนอกประเทศในการพัฒนาบทบาทของศิลปินกลอง ฟ้อนล้านนาทุกชนิดให้เป็นที่ยอมรับของสาธารณชน
3. ปกป้องคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของสมาชิก
4. พัฒนาศักยภาพงานการแสดงการตีกลองล้านนา ฟ้อนล้านนาทุกชนิด เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มของคณะการแสดงกลองและศิลปะการแสดงล้านนาทุกประเภท

เมื่อจัดตั้งสมาคมเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงได้ทำการจัดโครงการในการอนุรักษ์เผยแพร่ศิลปะการแสดงล้านนา ในรูปแบบของการอบรม รูปแบบของการประกวดการตีกลอง และรูปแบบของการแสดงผลงาน เพื่อส่งเสริมให้ศิลปินมีรายได้ มีการพัฒนาศิลปะการแสดง และอนุรักษ์ เผยแพร่ สร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของการตั้งสมาคม เสนอต่อกรมส่งเสริมวัฒนธรรมและได้รับงบประมาณในการสนับสนุนดำเนินงานดังกล่าวจำนวน 1,000,000 บาท (หนึ่งพัน ราชวัง, 17 มีนาคม 2562, สัมภาษณ์) ปัจจุบันการดำเนินงานของสมาคมได้ร่วมกันดำเนินโครงการและกิจกรรมอย่างต่อเนื่องภายใต้การขับเคลื่อนของ นายธนวัฒน์ ราชวัง นายกสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ร่วมกับศิลปินใน 8 จังหวัดภาคเหนือ



แผนภาพ แสดงความสัมพันธ์เครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา ที่มา รัตนะ ตาแปง

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

กระบวนการสร้างเครือข่ายศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา เป็นกระบวนการสร้างจากระดับสำนักหรือในรูปแบบของสายสกุล เพื่อเป็นการสืบทอดศิลปะการแสดง พัฒนาองค์ความรู้ให้เผยแพร่ต่อไป โดยมีพ่อครู แม่ครู เป็นเจ้าสำนักดังกล่าว ในธรรมเนียมปฏิบัติของสำนักหรือสายสกุลช่างฟ้อนของแต่ละแห่งมีความ

แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ในรูปแบบการแสดง ทุกประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพ็อนเนื่องจากศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนา เป็นศิลปะการแสดงที่เกิดขึ้นมาจากการต่อสู้ในสนามรบ ได้แก่ การพ็อนเจิงดาบ เป็นการแสดงออกถึงการพ็อนที่ใช้ดาบเป็นอุปกรณ์ประกอบ พ็อนเจิง เป็นการพ็อนที่ใช้มือเปล่าร้ายรำ นอกจากนี้ยังมีมีการพ็อนที่มาจากการเล่นพระพุทธรูปศาสนา ที่ประชาชนแสดงออกจากความชื่นชม ยินดีและความเลื่อมใสต่อองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า และพระพุทธรูปนามนระหว่างการทำบุญตามเทศกาลและงานประเพณี ได้แก่ งานปอยหลวง หรืองานฉลองสิ่งก่อสร้างในวัด ผ้าป่า และงานกฐิน เป็นต้น ในรูปแบบแสดงเหล่านี้จะมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของครูผู้เป็นเจ้าของสำนักที่ถ่ายทอดมาให้กับลูกศิษย์ จึงทำให้เกิดความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงของแต่ละสำนัก ส่งผลให้เกิดธรรมเนียมปฏิบัติที่มีต่อครู ผู้ที่ล่วงลับ ครูผู้ที่ยังมีชีวิต ตั้งแต่กระบวนการรับศิษย์จนถึงการมอบหมายให้ศิษย์ในการเป็นผู้แทนของสำนักประกอบพิธีกรรมต่างๆ

ในการรับศิษย์ การปกครองศิษย์ จะมีข้อห้าม ข้อปฏิบัติสำหรับศิษย์ ที่เรียกว่า ระบบผีครู ถือว่าเป็นการให้เกียรติและสร้างกระบวนการทางสังคมให้เกิดการยอมรับในกลุ่ม หรือ เปรียบได้กับระบบอาวุโส ให้ผู้ที่อาวุโสน้อยกว่าเคารพนับถือผู้ที่อาวุโสมากกว่า จากการสั่งสมประสบการณ์และการดำเนินงานทางด้านที่ตนมีความถนัดและได้รับการยอมรับเป็นที่ประจักษ์ต่อสังคม หน่วยงานภาครัฐมีความสำคัญต่อการสนับสนุน การดำเนินงานของศิลปินทุกภาคส่วน ทั้งนี้ต้องเกิดจากท้องถิ่นหรือศิลปินที่ต้องดิ้นรน ต่อสู้ อย่างเข้มแข็ง ในการดำเนินงาน ในรูปแบบของสมาคม ชมรม หรือรูปแบบการรวมกลุ่มในลักษณะอื่นๆ เพื่อร่วมกันอนุรักษ์ พัฒนา เพิ่มมูลค่า ศิลปวัฒนธรรมของชาติให้ปรับตัวเข้ากับยุคสมัยหรือสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

ในการสร้างเครือข่ายทางด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาเป็นการสร้างเครือข่ายเพื่อที่จะธำรงรักษาความเป็นตัวตนทางด้านศิลปะการแสดงของแต่ละสำนักให้คงอยู่ ร่วมกับ เครือข่ายอื่นๆ ในการสร้างรูปแบบนี้หมายถึง การให้เกียรติและแบ่งพื้นที่ทางสังคมร่วมกันทำงาน ในรูปเครือข่าย ซึ่งปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นทุกสำนัก รวมถึงเครือข่ายในกลุ่มศิลปะการแสดงล้านนา เพื่อธำรงรักษาศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชน

ประเด็นสำคัญในการรื้อฟื้นหรือสร้างเครือข่าย จะต้องมีการฟื้นฟูหรือสนับสนุนแบบแผนการแสดงของแต่ละสำนัก เพื่อเป็นอัตลักษณ์ทางด้านสายสกุลของแต่ละแห่ง นอกจากนั้นจะต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆของสิ่งแวดล้อมและความต้องการทางสังคมทั้งทางด้านการตลาดค่านิยม ตามยุคสมัยที่บุคคลต้องการโดยกระบวนการบูรณาการศิลปะการแสดงในแต่ละด้านสร้างและเชื่อมความสัมพันธ์การแสดงหนึ่งชุดให้มีทั้งการแสดงแบบปอดหัวประเทศและสตรีเพศอยู่ในกลุ่มก้อนเดียวกัน (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556, หน้า 195 - 196)

กระบวนการในการสร้างเครือข่ายทางศิลปะการแสดงล้านนา เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยมีสาเหตุหรือปัจจัยทางด้านการแพร่กระจายของศิลปวัฒนธรรม จนเกิดทัศนคติและค่านิยมของคนในสังคมที่มีร่วมกันเกิดการจัดกลุ่มและสร้างเป็นเครือข่าย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะแลกเปลี่ยนความรู้และเผยแพร่ งานของกลุ่มตนให้เป็นที่ยอมรับในสังคมล้านนาและสังคมทางด้านศิลปวัฒนธรรม จึงทำให้เกิดการเปิดกลุ่มออกเป็นหลายกลุ่มใหญ่ วัตถุประสงค์อีกส่วนในการสร้างเครือข่ายดังกล่าว เพื่อใช้เป็นอำนาจในการต่อรองทั้งทางสังคมและต่อรองกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ให้ตนเองได้มีส่วนร่วมและได้ประโยชน์จากงานดังกล่าว รวมถึงการให้ประโยชน์กับกลุ่มคนทั้งที่มีส่วนร่วมในเครือข่ายและไม่มีส่วนร่วมในเครือข่าย แต่มีความชื่นชอบในงานที่เครือข่ายดำเนินงานร่วมกัน

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายทางศิลปะการแสดง คือ หน่วยงานภาครัฐที่ส่งเสริมให้ศิลปินในแต่ละภูมิภาคมีรายได้ มีส่วนร่วมและมีพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานศิลปวัฒนธรรมของชาติ โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ในยุคนางพิกษ์วิ วัฒนวงกูร เป็นอธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ในยุคนั้นจึงได้ส่งเสริมให้ทุกภูมิภาค มีเครือข่ายทางด้านศิลปะการแสดง ภาคใต้มีเครือข่ายโนรา ภาคอีสานมีเครือข่ายหมอลำ

ภาคกลางมีเครือข่ายการแสดงลิเก เครือข่ายการแสดงจ๊ว ภาคเหนือมีเครือข่าย ซอ เรียกว่า สมาคมขอเครือข่ายกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ในปีพุทธศักราช 2560 โดยนายกสมาคมคนแรก คือ นายธนวัฒน์ ราชวัง ซึ่งก่อนการดำเนินงานสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนาได้มีสมาคมขอเป็นสมาคมแรกของล้านนาที่จัดตั้งเพื่อศิลปินพื้นบ้านล้านนา นโยบายของสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา เพื่อการฟื้นฟูศิลปะการตีกลองล้านนาได้แก่กลองสะบัดชัย รวมถึงกลองล้านนาประเภทอื่น และศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาโดยนำเอาการพ็อนสาวไหมสายสกุลช่างพ็อน แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (กรแสดงพื้นบ้าน – ช่างพ็อน) ปี 2559 มาเป็นการส่งเสริมการพ็อนทางด้านนาฏศิลป์ล้านนา เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์การพ็อนของล้านนาต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

การเขียนบทความนี้ได้รับการเอื้อเฟื้อเป็นอย่างดียิ่งจากแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างพ็อน) ปี 2559 สิบบเอกไพรินทร์ กาไว ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้บ้านกลองสะบัดชัย ผู้เป็นทายาทพ่อครูคำ กาไว ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างพ็อน) ปี 2535 และนายธนวัฒน์ ราชวัง นายกสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา ที่ได้เอื้อเฟื้อข้อมูล และให้ข้อคิดในการเขียนบทความฉบับนี้เป็นอย่างดี จึงขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *คู่มือดำเนินงานตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- ธนวัฒน์ ราชวัง. (2562,17 มีนาคม). นายกสมาคมกลองและศิลปะการแสดงล้านนา [บทสัมภาษณ์].
- บัวเรียว รัตนมณีภรณ์. (2562,17 มีนาคม). ศิลปินแห่งชาติ [บทสัมภาษณ์].
- พัชรินทร์ สิริสุนทร. (2556). *แนวคิดทฤษฎีเทคนิคและการประยุกต์เพื่อการพัฒนาสังคม*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพรินทร์ กาไว. (2562, 24 กุมภาพันธ์). ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้บ้านกลองสะบัดชัย [บทสัมภาษณ์].
- รัตน์ ตาแปง. (2562). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 183141 ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาแบบบูรณาการ*. หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยพะเยา.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ดบริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง *

3D Map Prototype of Sino-Portuguese Architectural Style on QR Code Technology in urban area in Trang Province

หทัยรัตน์ บุญเนตร¹
สุนนา ปาละรัตน์²

บทคัดย่อ

แผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดบริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์สถาปัตยกรรมแบบชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด กรณีศึกษาคือ อาคารตึกแถว ย่านเทศบาลนครเมืองตรังที่ได้รับการคัดเลือกให้ได้รับรางวัลจากงานสถาปนิก 60 ได้แก่ ร้านสิริบรรณ โรงแรมจริงจริงและบ้านไทรงาม โดยหาข้อมูลของอาคารดังกล่าวและจัดสร้างแผนที่ต้นแบบพร้อมสัญลักษณ์คิวอาร์โค้ดเพื่อใช้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่ง กลุ่มเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดตรัง 100 คน โดยใช้วิธีการให้กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองดูแอนิเมชัน 3 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังโดยผ่านการสแกนคิวอาร์โค้ด และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด โดยภาพรวมมีความพึงพอใจเฉลี่ยที่ 4.36 ซึ่งอยู่ในระดับมาก จากการสำรวจนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวชมสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสให้ความเห็นว่า การนำเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมนี้มีความน่าสนใจเป็นอย่างมากและยังได้รับความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสด้วย

คำสำคัญ: สถาปัตยกรรม, ชิโนโปรตุกีส, คิวอาร์โค้ด

Abstract

3D Map Prototype of Sino-Portuguese Architectural Style on QR Code Technology in urban area in Trang Province aims to promote and preserve Sino-Portuguese architecture in Trang Province, and to study the satisfaction of 3D animation media to promote Sino -Portuguese architectural style in Trang by QR code technology. Case study is commercial buildings in the municipal area of Trang which has been selected to receive the award from the Architect Expo 2017, including Siriban Shopping Center, Hotel Jing Jing and Ban Sai Ngam. The researcher has to find the information of these buildings and create a prototype map with a QR code for testing with the target group. The target group is 100 tourists who travel to Trang by giving them to watch the 3D animation media to promote Sino-Portuguese architectural style in Trang via QR code scanning, and then answering satisfaction questionnaires. The research found that 3D animation media to promote Sino-Portuguese architectural style in Trang get the overall average satisfaction was 4.36 which is at a high level. From the survey of tourists visiting the Sino-Portuguese style architecture, most commented that the use of QR code technology to participate in the promotion of this architectural tourism is also very interesting. In addition, the knowledge of Sino-Portuguese architecture.

Keywords: Architectur, Sino-Portuguese, QR Code

¹ อาจารย์ประจำ สาขาเทคโนโลยีวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง จังหวัดตรัง 92150

² อาจารย์ประจำ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจและระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตหันตรา 13000

บทนำ

จังหวัดตรังเป็นจังหวัดหนึ่งซึ่งเห็นคุณค่าในการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีส เช่นนี้จึงแสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสสมควรค่าแก่การอนุรักษ์สืบทอดให้เป็นแหล่งเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมของชาติ ตึกเก่าเมืองตรัง ถูกเสนอชื่ออาคารเข้าร่วมประกวดในงานสถาปนิก 60 โดยมีการรวบรวมข้อมูล สำรวจ และจัดทำเอกสารในการเสนอชื่ออาคารเก่าแก่ในอำเภอเมืองตรังหลายแห่ง โดยผลการตัดสินปรากฏว่า ร้านสิริบรรณ ได้รับรางวัลอนุรักษ์ศิลปสถาปัตยกรรมดีเด่น ประเภทอาคารพาณิชย์ ส่วน โรงแรมจริงจริง บ้านไทรงาม และบ้านโบราณ 2486 ได้รับประกาศนียบัตร อาคารควรค่าแก่การอนุรักษ์ จาก สมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ ประจำปี 2560 โดยผลงานได้จัดแสดงภายในงานสถาปนิก 60 สถาปัตยกรรมแบบชิโนโปรตุกีสเป็นสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมด้วยความงามในสไตล์ยุโรปผสมจีน สถาปัตยกรรมแบบชิโนโปรตุกีสนี้ถูกสร้างขึ้นอย่างแพร่หลายในแถบภาคใต้ของประเทศไทย เช่น ภูเก็ต พังงา กระบี่ ตรัง นครศรีธรรมราช พัทลุง สตูล สงขลา ฯลฯ บ้านเรือนตึกแถวที่เป็นสถาปัตยกรรมแบบชิโนโปรตุกีสได้พัฒนาบูรณะให้สวยงามตามแต่ละยุคแต่ละสมัย ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมแบบชิโนโปรตุกีสของจังหวัดตรังด้วยการผสมผสานระหว่างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ กับเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบันนี้ เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวในแบบไทยแลนด์ 4.0 ตอบสนองนโยบายของรัฐบาลเพื่อให้ประเทศไทยเข้าสู่ยุคที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและสะดวกสบายต่อการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการค้นหา ปัจจุบันสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ และเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ มากมาย เช่น ด้านสถาปัตยกรรม ด้านการศึกษา การใช้งานในเชิงธุรกิจ การโฆษณา และประชาสัมพันธ์อีกด้วย

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์สถาปัตยกรรมแบบชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรัง
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ สถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรัง

ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบสื่อสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังและทำแบบสอบถามเพื่อศึกษาความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชัน

3 มิติ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ซิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด เพื่อนำไปพัฒนาสื่อสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดที่ตรงกับความต้องการและความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดตรังจำนวน 100 คน ขอบเขตของการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ อาคารตึกแถว ยานเทศบาลนครเมืองตรัง ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังนี้ รวบรวมข้อมูลของอาคารสไตล์ซิโนโปรตุกีสบริเวณย่านเทศบาลนครเมืองตรัง และคัดเลือกอาคารในจังหวัดตรังที่ได้รับรางวัลจากงานสถาปนิก 60 ได้แก่ ร้านสิริบรรณ โรงแรมจรัสจรัส บ้านไทรงาม โดยหาข้อมูลของอาคารดังกล่าวและจัดสร้างแผนที่ต้นแบบบริเวณย่านเทศบาลนครเมืองตรัง

ขั้นตอนการเตรียมงานแอนิเมชัน 3 มิติ มีดังนี้

ขั้นตอนของการเตรียมงานแอนิเมชัน 3 มิติ ในส่วนการผลิต (Production) โดยผู้วิจัยใช้โปรแกรมสร้างแบบจำลอง 3 มิติ เพื่อขึ้นรูปโมเดลบ้านไทรงาม โดยการปนจากโพลีกอน (Polygon) ที่เป็นรูปทรงพื้นฐาน เช่น สี่เหลี่ยม (Cube) และทำการตั้งจุด (Vertex) จากนั้นทำการเพิ่มเส้น (Insert Edge Loop Tool) และตัดโมเดลเพื่อให้โมเดลมีความสมบูรณ์มากที่สุด นำโพลีกอน (Polygon) ทั้งหมดมาประกอบกันและปรับแต่งตามลักษณะที่ต้องการ โดยขนาดและสัดส่วนนั้นต้องดูสวยงามและสมจริง ดังรูปตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1 โมเดลบ้านไทรงามที่ถูกประกอบขึ้นด้วยโพลีกอน

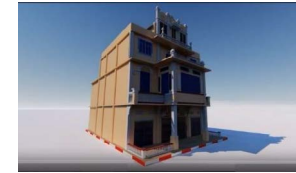
การวางยูวี (UV Mapping) อยู่ในกระบวนการสร้างแบบจำลองสามมิติโดยใช้แกน 2 มิติ (แกน X และ Y) แสดงข้อมูล 3 มิติ (แกน X Y และ Z) อาจถูกสร้างจากการใช้อัลกอริทึมคำนวณโดยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ หรืออาจทำขึ้นโดยบุคคล แบบจำลอง 3 มิตินี้มี UV ได้หลายรูปแบบขึ้นกับความต้องการ โดยทั่วไปมักใช้ในการจัดวางภาพ 2 มิติลงบนพื้นผิว 3 มิติ เช่น การทำพื้นผิว (Texture) เพื่อใช้เป็นพื้นผิวของ UV ได้อย่างถูก

ต้องและแน่ใจว่าพื้นผิวมีความสมบูรณ์สวยงามบนตาข่ายที่มีลักษณะน้อยหรือมากตามรูปทรงของโมเดล การจัด UV ควรจัดใหม่ระเบียบไม่ยัดเยียดและดูสวยงาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของโมเดล ในที่นี้ผู้วิจัยเลือกใช้ การวาง UV Mapping แบบ Create UVs Based On Camera และนำไปตกแต่งสีและลวดลายในโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพ ทำการตกแต่งสีและลวดลายของผิวโมเดล จากนั้นจัดเก็บไฟล์เพื่อใช้ในงาน 3 มิติ



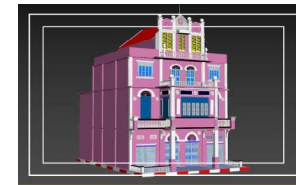
ภาพที่ 2 การวางพื้นผิวลงบนโมเดล

การจัดแสง เป็นการจัดแสงภายนอกอาคารและแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศ ของความสวยงามของอาคารซึ่งมีลักษณะแสงที่นุ่มละมุน จึงเลือกใช้เทคนิคการจัดแสงแบบ Physical Sun and Sky ของปลั๊กอินที่ติดมากับโปรแกรมสำหรับงาน 3 มิติ ข้อดีของการจัดแสงด้วยเทคนิคนี้คือ แสงสวย รวดเร็ว มีพื้นและมีท้องฟ้าเลือกเวลาในการจัดแสงได้ตามเข็มนาฬิกา แต่ข้อเสียของการจัดแสงด้วยเทคนิคนี้คือ ใช้เวลาในการประมวลผลภาพออกมาเป็นภาพค่อนข้างนาน



ภาพที่ 3 การจัดแสงด้วยเทคนิค Physical Sun and Sky

ขั้นตอนต่อมาคือการแอนิเมทหรือการเคลื่อนไหวของวัตถุหรือกล้อง ในงานนี้วัตถุหรือโมเดลหยุดนิ่งอยู่กับที่ส่วนที่จะแอนิเมทหรือเคลื่อนไหวคือ กล้อง จะเป็นตัวเคลื่อนไหวภาพโดยใช้กล้อง Camera1 เคลื่อนไหวรอบโมเดลบ้าน เป็นการเก็บภาพ รอบสถาปัตยกรรมแบบซิโนโปรตุกีส



ภาพที่ 4 การแสดงภาพของโมเดลผ่านเลนส์กล้อง

หลังจากการทำภาพเคลื่อนไหวหรือการแอนิเมทแล้วเราจะทำการประมวลผลออกมาเป็นภาพและเป็นภาพที่ต่อเนื่องจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว 1 วินาที จะเท่ากับ 25 เฟรม แอนิเมชันเรื่องนี้จะมีการฉายภาพเป็นเวลาประมาณ 1 นาที จึงเท่ากับ 1,500 เฟรม ต้องทำการเรนเดอร์ภาพออกมา จำนวน 1,500 ภาพ และเนื่องจากการจัดไฟที่ใช้เทคนิค physical sun and sky จึงใช้เวลาในการเรนเดอร์หรือประมวลผลภาพโดยประมาณ 3 นาที ต่อ 1 ภาพ



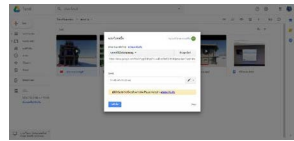
ภาพที่ 5 การแสดงภาพบ้านไทรงามที่ถูกประมวลผลออกมาเป็นภาพ

ขั้นตอนของการเตรียมงานแอนิเมชัน 3 มิติ ในส่วนหลังการผลิต (Post Production) หลังจากการประมวลผลภาพสำเร็จได้ภาพตามที่ต้องการแล้ว จากนั้นจะนำภาพทั้งหมดนี้เข้าสู่โปรแกรมตัดต่อเพื่อทำการ

ตัดต่อภาพให้เกิดภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อเสียงเข้าด้วยกันแล้วทำการประมวลผลหรือเรนเดอร์ให้เป็นไฟล์วิดีโอ

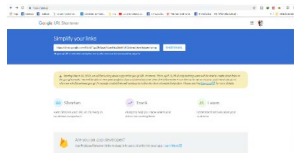


ภาพที่ 6 การแสดงภาพบ้านโบราณที่ประมวลผลภาพผ่านโปรแกรมตัดต่อจนได้เป็นสื่อแอนิเมชัน ขั้นตอนการเตรียมงาน QR code มีดังนี้



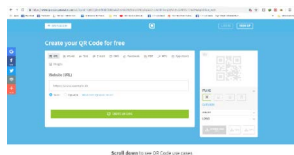
ภาพที่ 7 แสดงภาพหน้าต่างของ google Drive

นำสื่อวิดีโอแอนิเมชันที่ได้ไปถ่ายโอนข้อมูลลง google Drive แล้วทำการแชร์จากนั้นคัดลอกลิงค์วิดีโอแอนิเมชันที่ทำการแชร์แล้วเปิด google url shortener



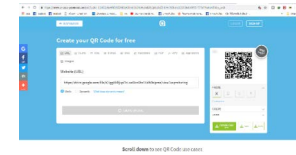
ภาพที่ 8 แสดงภาพหน้าต่างของ google url shortener

เมื่อเปิด google url shortener ทำการคัดลอกลิงค์ที่ถูกแชร์ ไปวางในช่อง your original url here แล้วกดปุ่ม shorten url เพื่อทำการย่อลิงค์



ภาพที่ 9 แสดงภาพหน้าต่างที่พร้อม free QR code Generator

นำลิงค์ที่ทำการย่อแล้ว เข้าเว็บ free QR code Generator จากนั้นจะมีหน้าต่างปรากฏให้ใส่ url แล้ววาง url ลงไปในช่องว่าง จากนั้นให้กด create QR code



ภาพที่ 10 แสดงภาพหน้าต่างที่สามารถบันทึก QR code ได้

เมื่อกด create QR code แล้วจะปรากฏหน้าต่าง QR code Generator ขึ้นมาแล้วทำการกดที่ Sign up for free จากนั้นสามารถทำการบันทึกไฟล์ที่เป็นลักษณะ QR code ได้เลย ไฟล์ QR code ที่ได้คือไฟล์ประเภท .Jpg



ภาพที่ 11 แสดงภาพ QR code

QR code ที่ได้นี้ สามารถทดสอบพร้อมสแกนเพื่อดูวิดีโอแอนิเมชัน 3 มิติ ของสถาปัตยกรรมแบบซิโนโปรตุกีสในแต่ละแบบของงานวิจัยได้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผล

การสร้างแบบวัดโดยวิธีของ Likert หรือที่เรียกว่า Likert Scale นิยมใช้วัดเกี่ยวกับหัวข้อต่อไปนี้ คือ เจตคติ ความคิดเห็น วัดความต้องการ วัดแรงจูงใจ ดัดสินใจว่าจะใช้มาตราวัด (Scale) เท่าใด เช่น ใช้มาตราวัด 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด หรือใช้มาตราวัด 3 ระดับ คือ มากที่สุด ปานกลาง น้อยที่สุด หลังจากสร้างเสร็จแล้ว ควรมีการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือว่ามีความเชื่อถือได้ หรือไม่ (รวิวรรณ ชินะตระกูล, 2536)

แผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ซิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีควอาร์โค้ด บริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง ได้ถูกเผยแพร่สู่กลุ่มเป้าหมาย จากนั้นดำเนินการวัดผลความพึงพอใจดังต่อไปนี้ สำนวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ ซิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีควอาร์โค้ด บริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง โดยสแกน QR code พร้อมรับชมแอนิเมชัน 3 มิติ พร้อมแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มเป้าหมาย วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ผลจากแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert scale) ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อรายงานผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

การวิเคราะห์ผลแบบประเมินความพึงพอใจ

วิธีการวิเคราะห์ผลโดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ยแบบแจกแจงความถี่ ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างตามหลักสถิติ โดยสูตรที่ใช้ในการคำนวณมีดังนี้ (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{x} = ค่าเฉลี่ย

$$\sum X = \text{ผลรวมของคะแนนทั้งหมด}$$

N จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการวิเคราะห์ผลโดยการคำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างตามหลักสถิติ (ถ้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum X$ = ผลรวมของคะแนนในกลุ่ม
 $\sum X^2$ = ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N = จำนวนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะแบบสอบถามเป็นชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้ค่าคะแนนดังนี้ 5 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด, 4 หมายถึง ความพึงพอใจมาก, 3 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง, 2 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย, 1 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด เกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนน มีเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับ ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด, ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง, ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบแผนที่ต้นแบบ 3 มิติ การท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด บริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง ได้ผลการวิจัยดังต่อไปนี้ ผลการออกแบบแผนที่ต้นแบบ 3 มิติ การท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดบริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง



ภาพที่ 12 ภาพแผนที่แสดงสถานที่กรณีศึกษาพร้อม QR code



ภาพที่ 13 เปิดฉากแรกรถตุ๊กตุ๊กหวกกำลังเคลื่อนที่ตามเส้นทางไปยังหมายเลขที่ 1 หรือบ้านไทรงาม



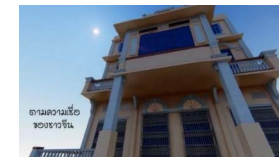
ภาพที่ 14 เปิดภาพสถาปัตยกรรมแบบชิโน-โปรตุกีสที่เสร็จสมบูรณ์ ชื่อบ้านไทรงาม



ภาพที่ 15 สร้างโดย นายฟอง ไทรงาม หรือ แก้วฟอง รูปแบบสถาปัตยกรรมของบ้านไทรงามมีลักษณะผสมผสานระหว่างหลายรูปแบบ



ภาพที่ 16 กล่าวคือ การเน้นหน้ามุขอาคาร และออกแบบด้านหน้าอาคารและผังพื้นที่ให้มีความสมมาตร การตกแต่งลวดลายปูนปั้น ที่มาจากนีโอคลาสสิก (Neo Classic) การใช้รูปแบบเรขาคณิตของหน้าต่างในแบบอาร์ต เดโค (Art Deco) การออกแบบหลังคาคอนกรีตแบน ในรูปแบบโมเดิร์น (Modern)



ภาพที่ 17 การออกแบบพื้นที่ใช้สอยภายในตามความเชื่อของชาวจีน โดยเฉพาะการมีลานนอกประสงค์และบ่อน้ำ ด้านหลังอาคาร หรือในภาษาจีนที่เรียกว่า ฉิมแจ้ เพื่อใช้รองรับน้ำฝนในการอุปโภคบริโภค และเป็นพื้นที่ช่วยระบายอากาศระหว่างอาคารเช่นกัน



ภาพที่ 18 การแสดงภาพแผนที่ร้านสิริบรรณโดยสังเขป



ภาพที่ 19 เปรดภาพสถาปัตยกรรมแบบซิโน-โปรตุกีสที่เสร็จสมบูรณ์ ชื่อร้านสิริบรรณ



ภาพที่ 20 ร้านสิริบรรณ สร้างโดย นายกำเตตรา จรูญทรัพย์ ร้านสิริบรรณได้รับอิทธิพลรูปแบบสถาปัตยกรรมของปิ่นัง ด้วยการจำรูปแบบแล้วให้ช่างท้องถิ่นในเมืองทับเที่ยงสร้าง รูปแบบอาคารเป็นตึกแถว 2 ชั้น รูปแบบสถาปัตยกรรมผสมผสานระหว่างนีโอคลาสสิก (Neo-Classic) จีน และสมัยใหม่ (Modern)



ภาพที่ 21 การเน้นหน้าบ้านและตกแต่งลวดลาย ปูนปั้นภายใน การก่อผนังล้อมขอบหลังคา การออกแบบลานอเนกประสงค์ที่มีบ่อน้ำซึ่งถือคติความเชื่อจากชาวจีน และการออกแบบหลังคาคอนกรีตแบน



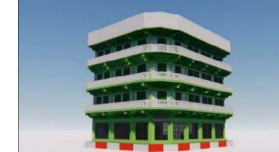
ภาพที่ 22 การออกแบบมีการประยุกต์ให้เข้ากับสภาพภูมิอากาศในเขตร้อนชื้นของภาคใต้ได้เป็นอย่างดี โดยการใช้หลังคาพื้นคอนกรีตบริเวณด้านหน้าอาคาร การออกแบบช่องลมและใช้หน้าต่างบานเกล็ดเพื่อให้อากาศถ่ายเทสะดวก



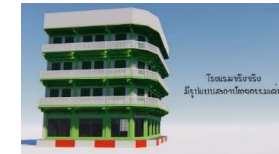
ภาพที่ 22 การแสดงภาพแผนที่โรงแรมจริงจริงโดยสังเขป



ภาพที่ 23 เปรดภาพสถาปัตยกรรมแบบซิโน-โปรตุกีสที่เสร็จสมบูรณ์ ชื่อโรงแรมจริงจริง



ภาพที่ 24 โรงแรมจริงจริง สร้างโดยพี่น้องชาวจีนที่ คือ นายเขียนหยก ฝินเซียร์ และ นายเขียนเท่ง ฝินเซียร์ โรงแรมจริงจริงได้รับอิทธิพลรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบปิ่นัง ในรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบโมเดิร์น (Modern)



ภาพที่ 25 โรงแรมจริงจริง มีรูปแบบสถาปัตยกรรมที่โดดเด่น คือ การก่อผนังล้อมขอบหลังคา การออกแบบหลังคาคอนกรีตแบน การใช้รูปแบบประตูหน้าต่างที่มีช่องลมด้านบน เพื่อประยุกต์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมทางภาคใต้



ภาพที่ 26 นอกจากนี้ โรงแรมจริงจริง มีองค์ประกอบของอาคารที่เป็นเอกลักษณ์ คือ ช่องลมใต้ฝ้าเพดานที่ออกแบบให้เป็นรูปตัวเอ (A) และตัวเอช (H) ซึ่งรูปแบบช่องลมนี้ สามารถพบเห็นเพิ่มเติมได้จากราวระเบียงตามตึกแถวในเมืองทับเที่ยงและตึกแถวเก่าในตรังด้วยเช่นกัน

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย
ตารางที่ 1 การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	การแปลผล
ด้านแอนิเมชัน			
1. ความน่าสนใจของแอนิเมชัน 3 มิติ	4.40	0.48	มาก
2. ฉากประกอบมีความสวยงาม	4.80	0.40	มากที่สุด
3. ความคมชัดของการภาพในการนำเสนอ	4.78	0.41	มากที่สุด
4. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.30	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.57	0.44	มากที่สุด
ด้านเทคโนโลยี QR code			
1. สามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว	4.72	0.44	มากที่สุด
2. ง่ายต่อการใช้งาน	4.66	0.74	มากที่สุด
3. ประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูล	4.50	0.66	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.62	0.61	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ	4.59	0.51	มากที่สุด

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย พบว่าความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก กล่าวคือ ด้านแอนิเมชันพบว่ามีความเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเทคโนโลยี QR code พบว่ามีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดและทั้ง 2 ด้านมีความเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ 4.59 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด กล่าวคือ แผนที่ต้นแบบ 3 มิติ การท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสโตร์ซิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีควอาร์โค้ดบริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง ถือเป็นช่องทางหนึ่งในการส่งเสริมและอนุรักษ์สถาปัตยกรรมแบบซิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังและเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสโตร์ซิโนโปรตุกีสในจังหวัดตรังด้วยเทคโนโลยีควอาร์โค้ด กลุ่มเป้าหมายที่ได้ทดลองใช้แผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสโตร์ซิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีควอาร์โค้ดบริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง มีความพึงพอใจมากที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “แผนที่ต้นแบบ 3 มิติการท่องเที่ยวเชิงสถาปัตยกรรมสโตร์ซิโนโปรตุกีสบนเทคโนโลยีควอาร์โค้ดบริเวณเขตเมืองในจังหวัดตรัง” โดยงานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย งบประมาณปี 2561 คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

บรรณานุกรม

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

ขวัญจุฑา คำบรรลือ, วิวัฒน์ มีสุวรรณ, พิษณุภา ยวงสร้อย. (2560). *การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีควอาร์โค้ดเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับศูนย์รวมสายพันธุ์กล้วย เอลิมพระเกียรติ จังหวัดกำแพงเพชร*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19(1), 184-193.

จันทร์หา เทพอวยพร, ชูเกียรติ จารุณกิจพานิช, สุจรรยา จินดาวงศ์, โชติกา วีระพงษ์. (2018). *การสำรวจความพึงพอใจเจ้าหน้าที่บริการรายบุคคลของห้องสมุดวิทยาสตราวุฒิจังหวัดกระบี่ด้วยระบบ QR Code*. PULINET Journal, 5(1), 116-112.ไทยรัฐออนไลน์. (2560, พฤษภาคม 14). *ดีเก๋เมืองตรัง รางวัลอนุรักษ์ศิลปสถาปัตยกรรมดีเด่น 'สถาปนิก'60*. ไทยรัฐออนไลน์, 25 มิถุนายน 2561. จาก https://www.thairath.co.th/content/940252?fbclid=IwAR3KoVWVtXaAi7uVEF-vjrmud-1nkEjxx_nLTAqMaYLu_ajbeimS8Fls90kl

ปัทม์ วงศ์ประดิษฐ์. 2558. *การศึกษาพัฒนาการของรูปแบบตึกแถวจังหวัดตรัง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ระวีวรรณ ชินะตระกูล. (2536). *วิธีวิจัยการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพการพิมพ์.

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

การสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเพื่อ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหาร
ส่วนจังหวัดชลบุรี

Teaching Recorder with Backing track by Cooperative Learning for
Mattayomsuksa 1 Watkhaochengtientapharam School affiliated with
Chonburi Provincial Administrative Organization

ธัญญารัตน์ อัครอุพนธ์¹
ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการสอน ขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันที่มีประสิทธิภาพ (E1/E2) กำหนดเกณฑ์ 80/80 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยมีสมมติฐานอยู่ในระดับมากขึ้นไป โดยการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน กลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจงนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี ที่เรียนรายวิชา ศ 21102 (ดนตรี – นาฏศิลป์) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ชุดการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์ แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน แบบทดสอบระหว่างเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์ แบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน มีประสิทธิภาพดีกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 83.33/86.67 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.31)

คำสำคัญ: ชุดการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ, การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน, โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม

Abstract

This is an experimental research, the purposes of the research were 1) to studied an efficiency of Teaching recorder with backing track by cooperative learning method with the criteria of efficiency (E1/E2) 80/80, 2) to studies the satisfaction of M.1 students with cooperative learning activities with the hypothesis of very satisfied. The target was 30 students by cooperative learning In semester 2, academic year 2018, in course ศ21102 (music-dance). The tools for this research were pre-test, post-test and final satisfaction questionnaire. The information are analyzed by using the simple statistic included percentage, mean and standard deviation. The result were, 1) teaching recorder with backing track has the efficiency more than the criteria which is E1/E2 equal to 83.33/86.67 2) satisfaction of teaching method found that students were satisfied with the cooperative learning was at the highest level (\bar{X} =4.54, S.D.=0.31)

Keywords: Teaching recorder with backing track, Cooperative learning, Watkhaochengtientapharam school

บทนำ

นักการศึกษาพบว่าในชั้นเรียนประกอบด้วยนักเรียน 3 ระดับความสามารถ คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยสภาพการเรียนมักมีลักษณะแก่งแย่งชิงดี นักเรียนเก่งสนใจที่จะทำให้ดีขึ้น เก่งขึ้น จึงเกิดการรวมตัวเฉพาะคนเก่ง โดยไม่สนใจเพื่อนที่อ่อนกว่า ในขณะที่นักเรียนอ่อนมักจะถูกละทิ้ง ไม่ได้รับความสนใจจากเพื่อนที่เก่งกว่า โดยถูกมองว่าเป็นตัวถ่วง เป็นนักเรียนหลังห้อง ส่งผลให้เกิดปัญหา ซึ่งปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหาด้านทักษะทางสังคมที่ต้องได้รับการแก้ไข รวมทั้งเป็นปัญหาหนึ่งของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่ทิ้งเพื่อนไว้ข้างหลัง (Plucker and Neag, 2016 อ้างใน ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์, 2559) การเรียนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) มีวิธีการหลายรูปแบบ โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกันคือการพัฒนาด้านทักษะทางสังคมให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน มุ่งสร้างความร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขันกัน โดยมีหลักการที่สำคัญคือ 1) ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน 2) ต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากันเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน 3) อาศัยทักษะทางสังคมโดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน 4) มีการตรวจสอบการใช้กระบวนการกลุ่มที่ใช้ในการทำงาน และ 5) ผลสัมฤทธิ์ต้องมีการพัฒนาทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม (ทิตินา ขัมมณี, 2556)

Sharen (1991) และ Slavin (1990) (อ้างใน ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์, 2559) ได้ออกแบบการเรียนแบบร่วมมือกันจากการมุ่งหวังทักษะทางสังคม วิธีการเรียนของการเรียนแบบร่วมมือกัน คือ การทำงานเป็นกลุ่ม โดยการแบ่งกลุ่มขนาดเล็กระมาณ 3-5 คน สมาชิกในกลุ่มมีคุณสมบัติต่างกัน (Heterogeneous Group) เช่น เก่ง ปานกลาง และอ่อน ผลการเรียนต้องเกิดจากการร่วมมือกัน ทั้งนี้สาระสำคัญ คือ การหาผลสัมฤทธิ์ โดยการนำเอาคะแนนของทุกคนในกลุ่มมารวมกันเพื่อหาค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม วิธีการดังกล่าวส่งผลให้ทุกคนต่างช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนที่เก่งพยายามสอนเพื่อนที่ด้อยกว่า ในขณะที่เด็กที่ด้อยกว่าจะเกิดความรับผิดชอบสูงขึ้นและมีการพัฒนาการตนเองมากขึ้น ทั้งนี้ การเรียนแบบร่วมมือกันมีผู้พัฒนาวิธีการเรียนรู้และวิธีการประเมินผล เช่น ไม่เน้นสอบนักเรียนทุกคน แต่ใช้วิธีจับฉลากหาตัวแทนกลุ่มเพื่อทำการทดสอบ หากจับฉลากได้นักเรียนปานกลาง แสดงว่านักเรียนที่เก่งปานกลางต้องเป็นตัวแทนในการทดสอบ โดยใช้ผลคะแนนของนักเรียนที่เก่งปานกลางเป็นคะแนนของกลุ่ม วิธีการดังกล่าวจะส่งผลให้นักเรียนในกลุ่มช่วยเหลือกัน นักเรียนที่เก่งช่วยนักเรียนปานกลางฝึกซ้อม นักเรียนที่อ่อนทำหน้าที่จดบันทึกข้อแก้ไข (Plucker, 2015)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรี พบว่า ในการจัดการเรียนการสอนรีคอร์เดอร์ ครูใช้วิธีการสาธิตโดยการปฏิบัติเป็นตัวอย่างเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตาม จากเหตุดังกล่าวสะท้อนเป็นปัญหาได้ว่า 1) หากครูดนตรีด้อยความสามารถ จะส่งผลกระทบต่อนักเรียนด้านเนื้อหาและการปฏิบัติ

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาดุริยางคศาสตร์ คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี กรุงเทพฯ 10170

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี กรุงเทพฯ 10170

ของนักเรียนจะมีความบกพร่อง 2) หากต้องจัดการเรียนการสอนนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือนักเรียนจำนวนมาก ส่งผลให้ต้องใช้เวลามากตามจำนวนนักเรียนและทำให้การสอนโดยคุณภาพ ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนรีคอร์เดอร์ในโรงเรียน เช่น มีการใช้นวัตกรรมใหม่ มีการพัฒนาตำราเรียนรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ (หมายถึง แบบเรียนมีการสร้างเสียงเพื่อเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนได้ยิน) ซึ่งดนตรีประกอบมี 2 ลักษณะ คือ 1) แบบมีแนวทำนองและแนวดนตรีประกอบทำนอง 2) แบบมีเฉพาะแนวดนตรีประกอบทำนอง ผู้ใช้สามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการ ผู้วิจัยคาดว่า ตำราเรียนรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบสามารถช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถบรรเลงบทเพลงได้ถูกต้องมากขึ้น คือ มีระดับเสียงที่ดี มีจังหวะที่ดี และมีค่าความสั้นยาวของเสียงตรงตามเสียงตัวอย่างที่ได้ยิน

ในรายวิชา ศ 21102 (ดนตรี-นาฏศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี มีนักเรียนจำนวน 30 คน สภาพการเรียนที่ผู้วิจัยพบ คือ นักเรียนที่เก่งมักจับกลุ่มอยู่ด้วยกัน โดยไม่สนใจเพื่อนและไม่ช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนอ่อน จากปัญหาได้ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันในการเรียนรายวิชา ศ 21102 (ดนตรี -นาฏศิลป์) ควบคู่กับการใช้นวัตกรรมสมัยใหม่ คือ แบบฝึก Recorder from the Beginning ของ John P. (1993) ซึ่งเป็นแบบฝึกที่มีแบบมีเสียงดนตรีประกอบด้วย

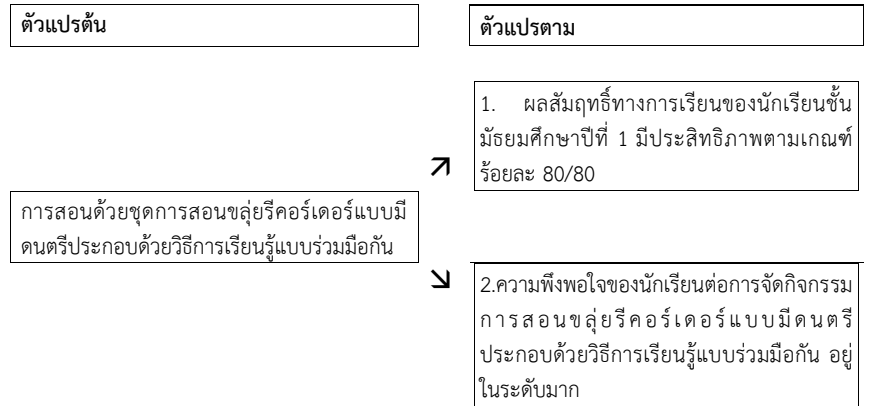
ผู้วิจัยคาดหวังว่า การสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสามารถแก้ไขปัญหาให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม ที่ไม่สนใจและไม่ช่วยเหลือเพื่อนได้ ทั้งยังช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนพึ่งพาและช่วยเหลือเกื้อกูลกันในการทำงานกลุ่ม เมื่อสิ้นสุดการเรียนนักเรียนมีทักษะด้านดนตรีและสามารถเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ได้ รวมทั้งมีประสิทธิภาพทางการเรียนที่สูงขึ้น ผ่านเกณฑ์มาตรฐานการเรียนรู้ นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดความชำนาญ มีทักษะการปฏิบัติดนตรีที่ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีให้มีความก้าวหน้าและมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่แบบร่วมมือกัน โดยการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน มาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อสร้างวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี ดังนี้



สมมติฐานการวิจัย

1. การสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ร้อยละ 80/80
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นเพศหญิง 16 คน เพศชาย 14 คน
2. ใช้แบบฝึกขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ คือ Recorder from the Beginning ของ John P. (1993) ประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยกำหนดบทเพลงจากแบบฝึกจำนวน 3 เพลง คือ เพลง Gypsy Dance เพลง Indian Warrior และเพลง Fandango สำหรับใช้เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ทั้งยังใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่แบบร่วมมือกัน
3. ดำเนินการทดลอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 10 ครั้งๆละ 1 ชั่วโมง ระหว่างเดือนธันวาคม พ.ศ.2561 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นกรณีศึกษาเชิงทดลอง ใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียว (One shot case only) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ผู้วิจัยกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1.1 แบบฝึก Recorder from the beginning ของ John P. (1993) เป็นแบบฝึกปฏิบัติการเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ ที่มีดนตรีประกอบ กำหนดให้เรียน 4 เสียง ได้แก่ โน้ตตัว B (เสียงที) โน้ตตัว A (เสียงลา) โน้ตตัว G (เสียงซอล) และ โน้ตตัว E (เสียงมี) เพลงที่ใช้สอบครั้งที่ 1 คือเพลง Gypsy Dance เพลงที่ใช้สอบครั้งที่ 2 คือเพลง Indian Warrior และเพลงที่ใช้สอบครั้งที่ 3 คือเพลง Fandango

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

1.2.2 พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยมีเนื้อหาสำคัญ คือ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับขลุ่ยรีคอร์เดอร์ ทฤษฎีโน้ตสากลเบื้องต้น การวางปากการวางนิ้วการปฏิบัติทำนอง-ทำนองในการเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ การเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ตามตัวโน้ตรวมทั้งบรรเลงเพลงตามที่กำหนด

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

1.3.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามที่ใช้ประเมินความพึงพอใจจากเอกสารตำรา

1.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ลักษณะข้อคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale ของ Likert) (อ้างใน บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

1.3.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ได้ของแต่ละข้อ คือ 0.5 ขึ้นไป

1.3.4 ประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการคำนวณหาค่าเฉลี่ย

2. การหาประสิทธิภาพของการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ทดสอบประสิทธิภาพ E1/E2 นำผลที่ได้จากการทดลองเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (E1/E2= 80/80) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

3. ประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยใช้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี จังหวัดชลบุรี ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ผู้วิจัยออกแบบการทดลอง ดังนี้

1. ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบฝึก Recorder from the beginning ประกอบสอนกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี จังหวัดชลบุรี ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน โดยจัดให้มีการเรียนจำนวน 10 ครั้ง สอบเก็บคะแนนจำนวน 3 ครั้ง

2. การสอบ จัดให้มีการสอบ จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

2.1 การสอบครั้งที่ 1 คือ หลังจากเรียนครบ 4 ครั้ง ใช้วิธีประเมินผลโดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสอบเป่าขลุ่ยพร้อมกันทั้ง 5 คน ครูผู้สอนให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2 การสอบครั้งที่ 2 คือ หลังจากเรียนครบ 8 ครั้ง ใช้วิธีประเมินผลโดยผู้สอนสุ่มจับสลากชื่อนักเรียนเพื่อเป็นตัวแทนกลุ่ม พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีเวลาแสดงความร่วมมือและช่วยเหลือกันในการฝึกซ้อมตัวแทนกลุ่ม

2.3 การสอบครั้งที่ 3 คือ หลังจากเรียนครบ 10 ครั้ง ใช้วิธีประเมินผลด้วยการแข่งขันเป็นกลุ่มโดยยึดระดับความสามารถเดียวกันของนักเรียนแต่ละกลุ่มเป็นเกณฑ์ของการแข่งขัน กล่าวคือ นักเรียนที่เก่งต้องแข่งขันกับนักเรียนที่เก่งของอีกกลุ่ม นักเรียนที่ปานกลางต้องแข่งขันกับนักเรียนที่ปานกลางของอีกกลุ่ม นักเรียนที่อ่อนต้องแข่งขันกับนักเรียนที่อ่อนของอีกกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์จากผลคะแนนสอบปฏิบัติ 3 ครั้ง เพื่อหาประสิทธิภาพของการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยใช้ทดสอบประสิทธิภาพ E1/E2

2. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการทดสอบประสิทธิภาพของการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน คะแนนสอบครั้งที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.67 คะแนนสอบครั้งที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.33 และคะแนนสอบครั้งที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.67 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สามารถสรุปผลคะแนนสอบดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าคะแนนสอบทั้ง 3 ครั้ง

การเก็บคะแนน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	SD	ร้อยละ	ค่าระดับประสิทธิภาพ
คะแนนสอบครั้งที่ 1	30	21.83	1.64	72.78	76.67
คะแนนสอบครั้งที่ 2	30	25.89	2.63	86.30	83.33
คะแนนสอบครั้งที่ 3	30	27.87	2.69	92.89	86.67

2. ผลการทดสอบประสิทธิภาพแบบฝึกขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ตามเกณฑ์ E1/E2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สามารถสรุปผลการทดสอบดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าประสิทธิภาพแบบฝึกขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน

การเก็บคะแนน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	SD	ร้อยละ	ค่าระดับประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	30	23.83	2.14	79.54	E1/E2 = 80.00/86.67
คะแนนหลังเรียน	30	27.87	2.69	92.89	

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนด้วยการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี จังหวัดชลบุรี ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.31$)

สรุปผล

ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เป็นไปตามเกณฑ์ E1/E2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดและผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจกิจกรรมการเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.31$)

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียนเทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี พบว่า ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เป็นไปตามเกณฑ์ E1/E2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์และวิธีการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่นเดียวกับรายงานของสுகุณธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2554) ที่กล่าวว่า วิธีสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการสอนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิก

ในกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักกัน คนที่เก่งกว่าช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม เพราะยึดตามแนวคิดที่ว่าความสำเร็จของสมาชิกทุกคนจะรวมเป็นความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งได้เสนอตัวอย่าง เทคนิคช่วยกันคิดช่วยกันเรียน (TAI : Team As site Individualization) โดยใช้เทคนิคช่วยกันคิดช่วยกันเรียน เป็นเทคนิคในการทบทวนบทเรียนหรืออธิบายบทเรียน เมื่อผู้สอนและผู้เรียนได้อธิบายความรู้ในบทเรียนหรือทบทวนบทเรียนจนเข้าใจแล้ว ผู้สอนจะนำแบบฝึกหรือใบงานให้ผู้เรียนแต่ละคนทำ หลังจากทำเสร็จจึงให้ผู้เรียนจับคู่กันภายในกลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องจากแบบเฉลยที่ผู้สอนแจกให้ พร้อมกับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยผลัดอธิบายในสิ่งที่สงสัย นอกจากนี้ ยังสัมพันธ์กับ Keyser (2000) และ Trilling, B., & Fadel, C. (2009) ที่อธิบายการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงลึกร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงลึกคือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จัดการเรียนแบบกลุ่ม การจัดการเรียนรู้เชิงลึกนี้สามารถพัฒนานักเรียนและเพิ่มการจดจำข้อมูลอีกด้วย ซึ่งมันง่ายต่อการนำไปใช้ในห้องเรียน อีกทั้งยังสามารถจัดการเรียนรู้ได้ทั้งหมดภายใน 1 คาบ แต่ทั้งนี้ผู้สอนต้องระมัดระวังในการใช้เทคนิคนี้ เนื่องจากชั้นเรียนมีหลากหลายเป้าหมาย จึงต้องตั้ง 1 เป้าหมายให้ชัดเจน

นอกจากนั้น ประสิทธิภาพของการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ตามเกณฑ์ E1/E2 ได้ผลเท่ากับ 80.00/86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ มีการรายงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ รายงานของ อาทิจิรา วรรณ (2553) ที่รายงานว่าการศึกษากการสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนวิชาดนตรี เรื่องการเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านบ่อนางเชิง จังหวัดสระแก้ว พบว่าชุดการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.49/86.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และมีความสอดคล้องกับชาติชาย เมืองโนราช (2549) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาแผนการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TAI สาระการเรียนรู้ศิลปะเรื่องสาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.29/85.88 โดยนักเรียนสามารถทำคะแนนจากแบบทดสอบและแบบประเมินพฤติกรรมในชุดการสอนโดยค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่ดี เนื่องจากชุดการสอนที่สร้างขึ้นมีการดำเนินการสร้างอย่างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์ในด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งได้ผ่านการตรวจสอบประเมินความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ ในระดับประเมิน IOC ที่ 0.94 และผ่านการทดลองใช้ แล้วนำมาปรับปรุงให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ก่อนนำไปสอนจริง จึงทำให้ครูผู้สอนสามารถนำชุดการสอนมาใช้ประกอบการสอนได้ทันที เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดประสิทธิภาพทางการเรียนครบ 10 ครั้ง มีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 86.67 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 จากการประเมินทักษะทางการเรียนโดยชุดการสอนขลุ่ยรีคอร์เดอร์แบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ที่เป็นเช่นนี้เพราะการเรียนรู้แบบร่วมมือมีส่วนทำให้นักเรียนที่สามารถเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ได้ดี ช่วยสอนเพื่อนในกลุ่มให้เป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ได้ เช่น ฝึกฝนการเป่าขลุ่ยรีคอร์เดอร์ในเวลาว่างหรือฝึกซ้อมก่อนที่จะมีการสอบ เป็นต้น การเรียนรู้แบบร่วมมือกันทำให้นักเรียนได้พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เมื่อครูให้ทำกิจกรรมร่วมกัน นักเรียนมีความมั่นใจต่อการเรียนรู้ หากไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดก็จะมีเพื่อนในกลุ่มคอยช่วยเหลือ นอกจากนี้การใช้กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนมีความรู้สึกอบอุ่นใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ อาจเป็นไปได้ว่าแบบประเมินผลและเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับต่ำเล็กน้อย ทำให้ผู้เรียนมีผลการประเมินสูง และอาจเป็นไปได้ว่าการร่วมมือของผู้เรียนช่วยเสริมทักษะทำให้ผลการประเมินที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ สลาวัน (อ้างใน อรญา นิช

รัตน์, 2561) ที่เสนอแนวความคิดการเรียนรู้เป็นกลุ่ม นักเรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่อ่อนกว่า เป็นผลให้นักเรียนอ่อนมีกำลังใจ ในการเรียนมากขึ้น พฤติกรรมการร่วมมือในการเรียนส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น จากการสอนกลยุทธ์เรื้อรังแบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน สามารถทำให้นักเรียนสมาชิกในกลุ่มช่วยเหลือ ให้กำลังใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนซึ่งผลคะแนนของนักเรียนในแต่ละกลุ่มพบว่าคะแนนทักษะการปฏิบัติกลยุทธ์เรื้อรังของนักเรียนในภาพรวมนั้นอยู่ในระดับดี โดยมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 86.67 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์

เมื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การสอนกลยุทธ์เรื้อรังแบบมีดนตรีประกอบ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาเชิงเทียน เทพาราม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี จังหวัดชลบุรี พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.31) สอดคล้องกับการศึกษาของคำปุ่น บุตรแสน (2550) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ (สาระดนตรี) เรื่อง ดนตรีพื้นบ้านอีสานโดยใช้เทคนิค TAI โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้วยเหตุผลการศึกษาทั้งหมดที่เป็นเช่นนี้ เนื่องจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ฝึกปฏิบัติในรูปกระบวนการกลุ่ม ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพอใจและชอบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เนื่องจากนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในแต่ละกลุ่ม จึงทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เกิดความพึงพอใจต่อการเรียนที่ใช้การสอนกลยุทธ์เรื้อรังแบบมีดนตรีประกอบด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การใช้แนวทางการสอนแบบกลุ่มร่วมมือกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนควรต้องศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ รวมทั้งปรึกษาผู้รู้เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างถูกต้องจนเกิดประโยชน์ต่อนักเรียน

1.2 ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้ความสำคัญการใช้การนำเทคนิคการสอนแบบร่วมมือกัน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยส่งเสริมให้ครูได้รับการอบรมเพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือกัน โดยใช้เทคนิคอื่น เช่น เทคนิคการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ TGT เทคนิค JIGSAW STAD เพื่อเปรียบเทียบข้อดีและข้อเสียของเทคนิคการสอนแบบต่างๆ

2.2 ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนแบบกลุ่มร่วมมือกันกับวิธีการสอนวิธีอื่นๆ โดยใช้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหม่หรือช่วงชั้นอื่น เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาวิธีการสอนให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

บรรณานุกรม

- คำปุ่น บุตรแสน. (2550). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการเรื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน (พื้น)* กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระดนตรีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษา ศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชาติชาย เนื่องโนราช. (2549). *พัฒนาแผนการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TAI สาระการเรียนรู้ศิลปะเรื่องสาระดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 7-20.
- ทิศนา ข้ามมณี. (2556). *ศาสตร์การสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: บริษัท ด้านสุทธการ พิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- รุจิรา วรพต. (2553). การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนวิชาดนตรี เรื่องการเป่าขลุ่ยเรื้อรังเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน บ้านบ่อนางเชิง จังหวัดสระแก้ว. *วารสารสารสนเทศ*, 11(1), 46-54.
- ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์. (2559). *การเรียนรู้แบบร่วมมือกันในวิชาดนตรี (Cooperative Learning in Music)*. นครปฐม: สมาคมครูดนตรี (แห่งประเทศไทย).
- สุนทร สินพานานท์ และคณะ. (2554). *วิธีการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- อรญา นิษรัตน์. (2561). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI (Team Assisted Individualization) ร่วมกับแนวคิดฝังมโนทัศน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ภูมิศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *Walailak Procedia*. 18(1), 1-11.
- John Pitts. (1993). *Recorder from the Beginning book 1*. London: Omnibus Press.
- Keyser, M. W. (2000). *Active learning and cooperative learning: understanding the difference and using both styles effectively*. Retrieved February 1, 2018, from <https://www.sciencedirect.com>
- Plucker, J. A. (2015). *Common Core and America's High-Achieving Students*. Thomas B. Fordham Institute.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.

HELLO WORLD 2.0 : การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ในงานจิตรกรรมดิจิทัล

HELLO WORLD 2.0 : Application of Virtual reality Technology in Digital Painting

หยาง เจิน¹

ปิติวรินทร์ สมไทย²

ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์³

บทคัดย่อ

“HELLO WORLD 2.0: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในงานจิตรกรรมดิจิทัล” มุ่งเน้นศึกษาวิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในงานจิตรกรรมดิจิทัลเพื่อทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลกับศิลปะสามารถผสมผสานเข้ากันได้อย่างลงตัว และก่อให้เกิดเป็น “การมีส่วนร่วมในเหตุการณ์” ที่มีความหมายรวมถึง “การดื่มด่ำศิลปะ” กล่าวคือ การทำให้ผู้ใช้งานได้เข้าร่วมและถูกรวมไว้ในสภาพแวดล้อมที่เฉพาะเจาะจง สามารถทำให้ผู้ใช้งานเข้าสู่การปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงแบบสามมิติที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้น อีกทั้งยังสามารถโต้ตอบและสื่อสารกับสภาพแวดล้อมนั้นได้ ทั้งนี้ การมีบทบาทร่วมกันระหว่างผู้ใช้งานกับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงจากผลงาน HELLO WORLD 2.0 จะสามารถช่วยให้มนุษย์ได้สัมผัสกับวัตถุ สร้างแรงบันดาลใจให้กับความคิดและจินตนาการของผู้ใช้งาน ตลอดจนทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงสภาพแวดล้อมที่ครอบคลุมข้อมูลเชิงพื้นที่และเชิงตรรกะต่างๆ ได้ ผู้วิจัยเชื่อว่าการปรับปรุงและการพัฒนาภาพวาดต่อไปด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนจะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมด้านการพัฒนาศิลปะและการออกแบบที่ทันสมัย ตลอดจนสามารถก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และวิธีการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้กับศิลปินหลายๆ คน โดยศิลปินจะสามารถสร้างผลงานศิลปะได้โดยไม่มีข้อจำกัดและผู้ชมจะสามารถเข้าถึงสุนทรียศาสตร์ของผลงานศิลปะนั้นๆ ได้ในระดับสูงขึ้น

คำสำคัญ: เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน, จิตรกรรมดิจิทัล, คอมพิวเตอร์กราฟิก

Abstract

“Hello world 2.0: application of virtual reality technology in digital painting art” Focus on studying how to apply virtual reality technology in digital painting, to make digital technology and art blend seamlessly together, and cause “Situation in an Immersive” meaning includes “Immersing art”, mean is to make the users join and integrate complete individuals into a specific environment, can allow users to interact with three-dimensional virtual environments created by computers and can also interact and communicate with the environment. The shared role between the users and the virtual environment from the HELLO WORLD 2.0 artwork will enable humans to experience objects, Inspiring the ideas and imagination of users. As well as allowing users to have access to various spatial and logical data environments. The researcher believes that the improvement and development of paintings by virtual reality technology will play an important role in promoting the development of modern art and design. As well as being able to create new ideas and creative ways for many artists. Artists can create art without any limit, and users will be able to access the aesthetics of that art get higher level

Keywords: Virtual Reality, Digital painting, Computer graphics

¹ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี 20131

² รองศาสตราจารย์ สาขากราฟิกอาร์ตและกราฟิกมีเดีย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี 20131

³ ดร. สาขาสาขาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี 20131

บทนำ

ศิลปะได้รับการพัฒนาไปพร้อมๆ กับความเจริญก้าวหน้าของยุคสมัยและไม่ถูกแบ่งแยกไปตามกาลเวลา โดยในช่วงเวลาที่แตกต่างกันนี้ ศิลปะแขนงต่างๆ ล้วนหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะสัมผัสกับสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น ณ ตอนนั้น จนทำให้ศิลปะและเทคโนโลยีต่างมีอิทธิพลที่ส่งเสริมและเกื้อกูลผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน

การบูรณาการร่วมกันระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและศิลปะคือสิ่งเร้าที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์จนผลักดันให้เกม ภาพยนตร์และการตูนแอนิเมชันกลายเป็นคลื่นลูกใหม่ที่ได้รับความนิยมสูงมาก นอกจากนี้ การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศยังกลายเป็นเวทีใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน

ทว่า ด้วยเทคโนโลยีที่จำกัดเวลานั้นทำให้รูปแบบศิลปะเหล่านี้ไม่สามารถทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสัมผัสที่แท้จริงและทำได้แค่เพียงการมองรูปแบบที่สมมูลจากพื้นผิวของภาพเท่านั้นซึ่งไม่สามารถได้ยินหรือสัมผัสกับเหตุการณ์ในภาพนั้นได้ ถึงแม้ว่าความก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีจะทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ขึ้น แต่นี่ก็เป็นเพียงแค่การเพิ่มความรู้สึทางทางได้ยืนเท่านั้น จนกระทั่งในปลายศตวรรษที่ 20 มนุษย์ได้คิดค้นโรงภาพยนตร์แบบโดม (Full dome film) ในระบบสองมิติขึ้นเป็นครั้งแรกแต่นี่ก็ยังเป็นการรับชมที่ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผู้ชมไม่สามารถมีส่วนร่วมในพื้นที่เสมือนจริงที่สร้างขึ้นและยังไม่สามารถโต้ตอบกับฉากตัวละครในพื้นที่เสมือนจริงนั้นได้

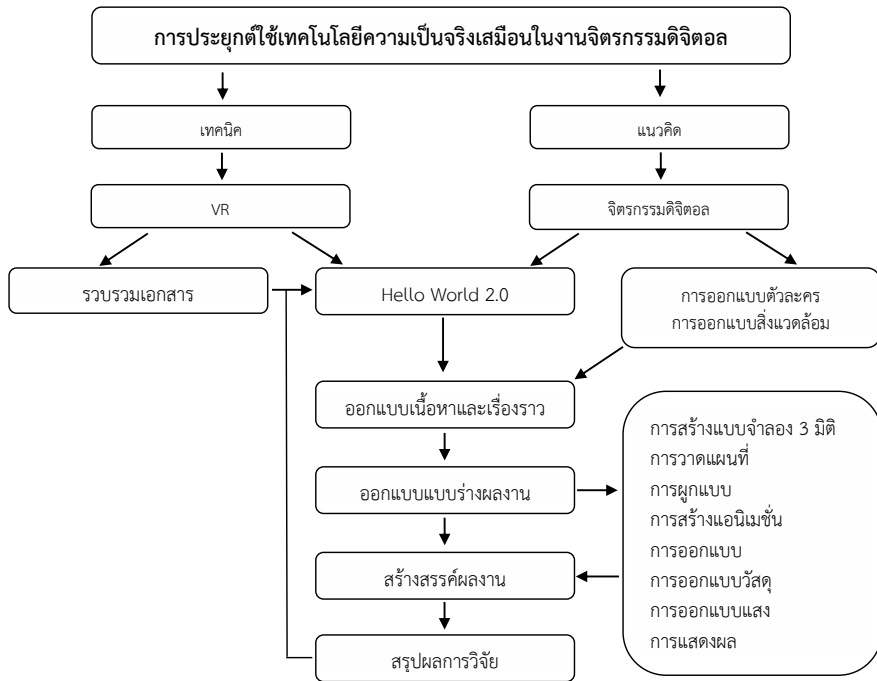
การมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ (Situation in an Immersive) โดยทั่วไปหมายถึง การไปยังสถานที่นั้นๆ ด้วยตนเองซึ่งเป็นวิธีการแปลที่สนับสนุนตรรกะของภาษาตะวันตกและเป็นเพียงความรู้สึกของมนุษย์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมและการแสวงหาความรู้สึที่อาจเป็น “สภาพแวดล้อมเฉพาะแบบเทียม” ที่มนุษย์สร้างขึ้นเองหรือเหตุการณ์เสมือนจริง ปัจจุบัน มนุษย์ส่วนใหญ่พยายามสร้างเหตุการณ์ที่ตนเองพึงพอใจและอยากเข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้นเพื่อเติมเต็มความรู้สึกที่ขาดหาย คลายเครียดและสร้างความหวังให้กับชีวิตในอนาคต

ภายใต้เงื่อนไขของความเจริญทางเทคโนโลยี การทำให้มนุษย์บรรลุความรู้สึกที่ต้องการจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเข้ามาเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินงาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเรื่อง “HELLO WORLD 2.0: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในงานจิตรกรรมดิจิทัล” ด้วยการนำเอาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่มาประยุกต์ใช้ร่วมกับศิลปะแบบดั้งเดิมและสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถทำให้ผู้ชมได้สัมผัสต่อกับการเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์และสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ได้

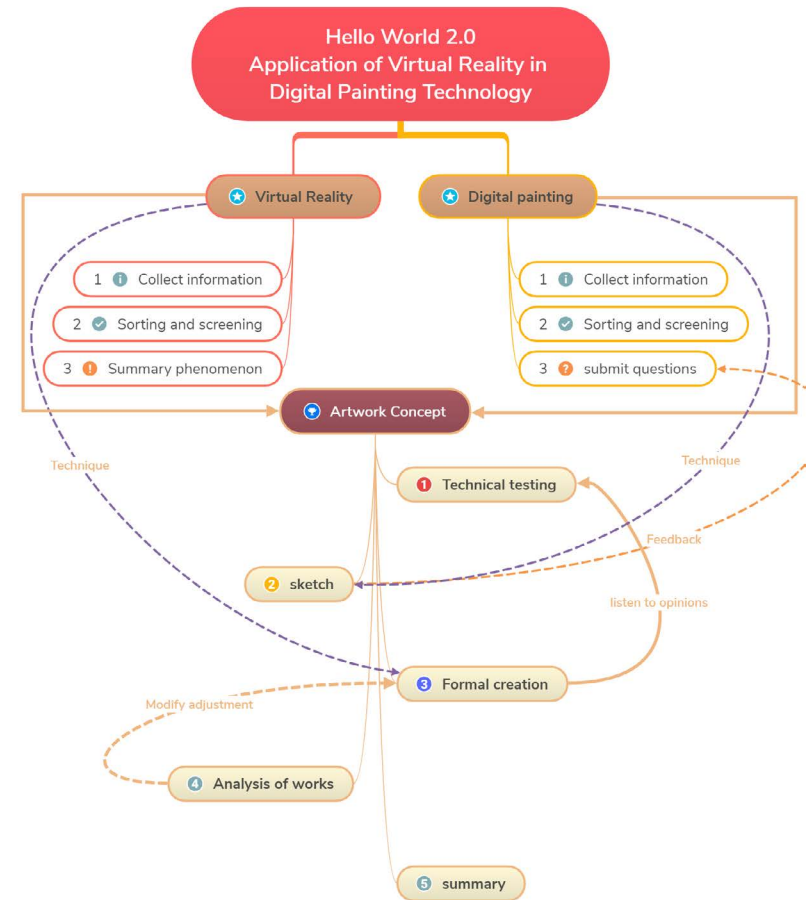
วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาวิธีการและแนวทางการสร้างสรรค์ภาพวาดดิจิทัลสองมิติให้กลายเป็นภาพที่อุดมไปด้วยสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่มีความลึกซึ้งพื้นที่
2. ศึกษาวิธีการและแนวทางการดำเนินงานเพื่อเพิ่มประสบการณ์การโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับงานศิลปะในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง
3. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลเสมือนจริง

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน(ถ้ามี)



ภาพที่ 1: รูปแบบแนวคิดหลักของวิธีการทั้งหมด
ที่มา: หยาง เฉิน



ภาพที่ 2: รูปแบบแนวคิดหลักของวิธีการทั้งหมด
ที่มา: หยาง เฉิน

วิธีการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ภาพวาดดิจิทัลและกรณีศึกษาเกี่ยวกับผลงานเสมือนจริงที่เกี่ยวข้อง
2. ลงพื้นที่ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ณ บริษัทในประเทศจีน ตลอดจนสำรวจสภาพการณ์ปัจจุบันและแนวโน้มการพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในอนาคต
3. สังเกตปรากฏการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวันของตนเองและการพัฒนาทางสังคมเพื่อนำข้อมูลจริงที่เกิดขึ้นมาผสมผสานกับการสร้างงานจิตรกรรมดิจิทัลในรูปแบบของการวาดภาพเหนือจริง

4. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและวางแผนแนวทางการนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

5. กำหนดรูปแบบโดยรวมของผลงาน ประกอบด้วย การกำหนดสไลด์ กรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ (Story Board) การออกแบบตัวละคร ฉาก แอนิเมชัน การผสมผสานข้อมูลต่างๆ การตัดต่อและเสียงประกอบฉาก

6. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลที่สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการวาดภาพวาดดิจิทัล

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้นำไปสู่การรวมเอาเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกด้านของชีวิตของเรา นับตั้งแต่การสื่อสารผ่านดาวเทียม การวางตำแหน่งทั่วโลกเพื่อสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์ การชำระเงินผ่านมือถือล้วนทำให้ชีวิตของเราไม่สามารถแยกตัวออกจากผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่อื่นเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์นำมาให้เราได้ และภายใต้แนวโน้มดังกล่าว ไม่มีใครสามารถออกจากชีวิตดิจิทัลนี้ได้เลย และในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ ศิลปะภาพวาดดิจิทัลเองก็ย่อมจะพัฒนาตนเองบนพื้นฐานของต้นฉบับเพื่อปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ (Li Huaqi, 2010)

ในคริสต์ทศวรรษที่ 1980 คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยให้ประเทศที่พัฒนาแล้วมีเทคโนโลยีการผลิตด้านการพิมพ์ ภาพยนตร์และการออกแบบสถาปัตยกรรมก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้ยังถูกนำไปประยุกต์ใช้ในด้านกราฟิกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยในช่วงเริ่มต้น ภาพวาดดิจิทัลถูกนำไปใช้เพื่อการปรับแต่งและดัดแปลงรูปภาพในขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตผลิตภัณฑ์ แต่ต่อมา จากการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องทำให้เราสามารถนำภาพวาดดิจิทัลช่วยในการผลิตได้ตั้งแต่ในขั้นตอนของการออกแบบไปจนถึงกระบวนการการผลิต (Liu Jun, 2008)

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง เทคโนโลยีใหม่ๆ กำลังถูกมนุษย์นำมาใช้เพื่อแสวงหาความงามจนก่อให้เกิดเป็นงานศิลปะดิจิทัลที่ทำให้มนุษย์ได้เพลิดเพลินไปกับความงามหลายด้านที่ไม่เพียงแต่ให้ความงามด้วยภาพเท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มความหลากหลายให้กับความรู้สึกและประสบการณ์ที่มาจากการเล่นอินเตอร์เน็ตและพื้นที่ด้วย ซึ่งสอดคล้องต่อความต้องการที่เร้าแรงของผู้คนในปัจจุบัน จากมุมมองด้านการปรารถนาความงามของมนุษย์ ศิลปะดิจิทัลมีเอกลักษณ์ที่สามารถสร้างการรับรู้และประสบการณ์ความงามของผู้คนได้อย่างเป็นที่น่าพอใจ ดังนั้น นี่จึงเป็นจุดที่ทำให้ศิลปะภาพวาดดิจิทัลและศิลปะความเป็นจริงเสมือนมีความคล้ายคลึงกัน (Zhang Jiujian, 2017)

เมื่อประชาชนทั่วไปบริโภคผลงานศิลปะ พวกเขาจะไม่สามารถด้านสุนทรียศาสตร์ในระดับสูงมากและจะไม่พัฒนาความสามารถด้านสุนทรียศาสตร์ของตนเองให้สูงขึ้นเพียงเพื่อให้ได้รับความเพลิดเพลินทางจิตวิญญาณ แต่พวกเขาจะเสพงานศิลปะเพื่อให้ได้รับความรู้สึกจากทางประสาทสัมผัสเท่านั้น ดังนั้น ศิลปะภาพวาดดิจิทัลจึงมีแนวโน้มที่ดึงดูดใจผู้คนทั่วไปมากกว่าศิลปะบริสุทธิ์ และเพื่อรักษาความน่าสนใจและเพิ่มความนิยมจากผู้คนต่อไป ภาพวาดดิจิทัลจึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงในด้านรูปแบบและเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องเพราะเครื่องมือและกระบวนการสร้างภาพวาดดิจิทัล (เช่น ซอฟต์แวร์ประมวลผลภาพและความสามารถในการประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์) มีระยะเวลาจำกัดและไม่ใช้งานศิลปะนิรันดร์ นอกจากนี้ จากการเปลี่ยนแปลงและการปรับเปลี่ยนภาพวาดดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อประโยชน์ของสาธารณชนไม่ได้หมายความว่าเราควรให้ความสำคัญกับสุนทรียศาสตร์ของประชาชนและเสียสละเอกลักษณ์ของตนเอง แต่ควรหมายถึงภารกิจในการผลักดันแนวโน้มด้านศิลปะนี้ให้เกิดเป็นค่านิยม โดยภาพวาดดิจิทัล

และสุนทรียศาสตร์ของประชาชนควรเป็นกระบวนการเชิงโต้ตอบและมีการแลกเปลี่ยนระหว่างกันถึงจะเอื้อให้เกิดการพัฒนาศิลปะสมัยใหม่อย่างต่อเนื่อง (Gong Keli, 2014)

ความเป็นจริงเสมือนมีเอกลักษณ์หลักๆ คือ สร้างการรับรู้ที่หลากหลาย ได้สัมผัสกับประสบการณ์อันน่าประทับใจ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานและก่อให้เกิดจินตนาการ (Cao Yu, 2004) สำคัญที่สุดของความเป็นจริงเสมือน ประกอบด้วยกลุ่มของจุดและเส้นจำนวนหนึ่งที่ผสมผสานกับเสียงรอบทิศทางที่เหมาะสมเพื่อระบุตำแหน่งของวัตถุจนเกิดเป็นโลกเสมือนจริง โดยเราสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นจริงเสมือนได้จาก 3 ด้าน ได้แก่

1. ความเป็นจริงเสมือน คือ การใช้คอมพิวเตอร์สร้างพื้นที่และวัตถุที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงได้อย่างไร้ข้อจำกัด

2. ผู้ชมสามารถโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงนี้ผ่านสัญญาณธรรมชาติของมนุษย์ได้ผ่านการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น ศีรษะ ตาและมือ เป็นต้น

3. ปัจจุบัน ความเป็นจริงเสมือนมักต้องใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น โทรศัพท์มือถือ แว่นหรือหมวกกันน็อกเสมือนจริงในการสร้างประสบการณ์และการโต้ตอบกับบุคคล

จากการสังเกตปรากฏการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวันของตนเองและการพัฒนาทางสังคมเพื่อนำข้อมูลจริงที่เกิดขึ้นมาผสมผสานกับการสร้างงานจิตรกรรมดิจิทัลในรูปแบบของการวาดภาพเหมือนจริง พบว่า

1. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กำลังสร้างโลกเสมือนจริงที่นับวันยิ่งยากต่อการแยกแยะระหว่างความจริงและความเท็จ

2. มนุษย์ดูเหมือนจะเต็มใจยอมรับโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ ในโลกแห่งความเป็นจริง มีเพียงไม่กี่คนบนโลกนี้เท่านั้นที่มีงานทำ ประสบความสำเร็จในอาชีพ ครอบครัวมีความสุข มีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดี ร่ำรวย มีอิสรภาพในชีวิต ตลอดจนได้รับการยอมรับจากสังคมและตลาด แต่สิ่งเหล่านี้สามารถบันดาลให้เกิดขึ้นได้อย่างง่ายดายบนโลกเสมือนจริง แม้กระทั่งปัจจุบัน ในยุคที่อินเตอร์เน็ตได้รับการพัฒนาแล้ว มนุษย์ก็ยังคงพึ่งพาโลกเสมือนจริงเพื่อทำให้บรรลุความฝันของตนในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น เมื่อตกงาน พวกเขาจะเล่นเกมแข่งกับเพื่อนในเกมจนได้รับจัดอันดับขึ้นเป็นที่หนึ่งและได้รับคำชมเชยยกย่องจากคนอื่น ๆ เมื่อทะเลาะกับเพื่อน พวกเขาสามารถสื่อสารพูดคุยปรับความเข้าใจกันผ่านอินเตอร์เน็ตได้ในคนที่มิฐานะยากจน พวกเขาสามารถใช้เงินเสมือนจริงซื้อและขายเพื่อให้ได้รับทรัพย์สินที่ดีแท้จริง เมื่อไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม พวกเขาจะใช้โลกเสมือนจริงทำให้ตนเองดูดีขึ้นและแสดงให้เห็นในด้านที่ดีของตน เป็นต้น ตัวอย่างดังกล่าวมีให้เห็นเป็นจำนวนมาก ซึ่งอันที่จริงแล้วโลกเสมือนจริงนี้ได้ถูกผนวกเข้ากับชีวิตของเราไปแล้ว โดยเอกลักษณ์ของเรา ทรัพย์สินสมบัติ อาชีพและอื่นๆ ล้วนกำลังเคลื่อนที่เข้าสู่โลกเสมือนจริงอย่างรวดเร็ว

3. ในอดีต มนุษย์สามารถสังเกตและมีปฏิสัมพันธ์กับโลกเสมือนจริงได้จากภายนอก แต่ปัจจุบันมนุษย์สามารถ “เข้าสู่” โลกเสมือนผ่าน VR ได้

หลังจากที่ผู้วิจัยได้สำรวจสถานการณ์ทั่วไปในปัจจุบันแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาที่ค้นพบได้ 3 หัวข้อดังนี้

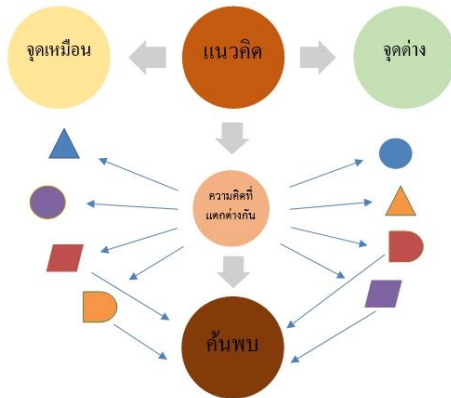
1. เมื่อคอมพิวเตอร์สามารถสร้างโลกเสมือนจริงที่ไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างความจริงกับเท็จได้ ดังนั้น โลกแห่งความเป็นจริงที่เราอยู่นี้คือเรื่องจริงหรือไม่

2. ความรู้สึกของเรากำลัง “โกหก” เราอยู่หรือไม่

3. เราจะตีเส้นแบ่งระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างไร

หลังจากทำการปรับแต่งแนวคิดหลักของผลงานแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการเปรียบเทียบเหตุการณ์ในชีวิตจริง 4 เหตุการณ์สำคัญ ซึ่งมนุษย์ทุกคนจะต้องผ่านประสบการณ์นี้มาก่อน ได้แก่ Male & Female, Adults & children, Work & Life และ Alive & Death

ผู้วิจัยคิดว่า ผลงานที่ยอดเยียมคือผลงานที่ข้อบังคับประกอบที่เหมาะสมที่สุดในตำแหน่งที่เหมาะสมที่สุด แต่จากองค์ประกอบที่มากมายนี้ ผู้สร้างสรรค์ที่ไม่มีประสบการณ์จะสามารถเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมกับงานของเขาได้อย่างไรและเขาจะเปลี่ยนข้อความเหล่านี้ให้เกิดเป็นภาพได้อย่างไร “การหักล้างคำหลัก” คือคำตอบที่สำคัญที่สามารถทำให้แนวคิดถูกกลั่นกรองออกมาได้อย่างชัดเจนที่สุด โดยคำหลักสามารถแบ่งได้ 2 ทิศทางคือ แนวอนและแนวตั้ง ดังวิธีการคิดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3: รูปแบบแนวคิดหลักของวิธีการทั้งหมด
ที่มา: หยาง เฉิน

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยคิดว่าแนวคิดแบบแนวตั้งถือเป็นจุดสนใจของกระบวนการคิดทั้งหมด นับตั้งแต่จากไม่มีแนวคิดไปจนถึงการค้นพบแนวคิด ในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจค้นพบแนวคิดที่ยอดเยียมจำนวนมากและอาจยังได้ค้นพบแนวคิดที่ตนเองไม่ชอบอีกด้วย

คำหลักคือแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อเราดำเนินแยกคำหลักออกเป็นกลุ่มหรือเขียนคำที่เกี่ยวข้องที่สามารถเชื่อมโยงกับคำหลักได้จะพบว่า ตัวแทนคำหลักที่ดีที่สุดต้องพิจารณาจากขอบเขตที่ครอบคลุมและหากมีขอบเขตที่ไม่กว้างพอก็จะทำให้คำหลักถูกจำกัดด้วยความหมายที่แคบจนเกินไป จากการวิเคราะห์ด้วยวิธีการหักล้างคำหลักข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้คำหลักสำคัญที่ต้องนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 4 ภาพ ดังนี้

1. Male & Female

“ผู้ชาย” คือ พลัง (ได้แก่ กล้ามเนื้อ ความเจ็บปวด ความร้อน) และมีเหตุผล (ได้แก่ เครื่องจักรกลพลังอำนาจ กฎเกณฑ์ ความหนัก เส้นตรง เป็นระเบียบ)

“ผู้หญิง” คือ อ่อนแอ (ได้แก่ จิ้งหะ อ่อนโยน กลางคืน นุ่มนวล ผิวหนัง เรียบลื่น) และความรู้สึก (ได้แก่ ละเอียดอ่อน เส้นโค้ง ต้นไม้ น้ำ การสุม/คาดเดา)

2. Adults & children

“ผู้ใหญ่” คือ เรียนรู้ (ได้แก่ นำเบื้อ กระดาษ โครงสร้าง) และเสียสละ (ได้แก่ เติบโต ราบรีน ระดับขั้น)

“เด็ก” คือ ชีวิต (ได้แก่ ความสุข ร่าเริง บริสุทธิ์) และความฝัน (ได้แก่ ความหวัง เบา งตงาม ความลึกกลับ)

3. Work & Life

“งาน” คือ สร้างรายได้ (ได้แก่ นำเบื้อ ความกดดัน โลหะ การเคลื่อนไหว) และการเติบโต (ได้แก่ ยืนยันเพียร ความยากลำบาก การสะสม)

“ชีวิต” คือ ครอบครัว (ได้แก่ สงบ เชื่องช้า ความอบอุ่น สิ่งล้ำค่า) และพักผ่อน (ได้แก่ แสงสว่างชัดเจน ผ่อนคลาย ธรรมชาติ อิสระ)

4. Alive & Death

“มีชีวิต” คือ การเคลื่อนไหว (ได้แก่ ละเอียดอ่อน การเจริญเติบโต เส้นผม ชัยชนะ) และลมหายใจ (ได้แก่ กฎเกณฑ์ การเคลื่อนที่ สิ้นไหล การไหลเวียน)

“ตาย” คือ หยุด (ได้แก่ กอดัน หนัก สูญสลาย) และกระตุก (กรอบแห้ง หนัก สะอาด)

หลังจากทำการปรับแต่งแนวคิดและได้คำหลักของผลงานแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. Male & Female

ทุกคนบนโลกใบนี้ต่างต้องพบเจอกับผู้คนที่แตกต่างกันไป แต่ผู้คนที่ได้พบเจอนั้นสามารถแบ่งตามเพศได้เป็นผู้ชายและผู้หญิง ผู้ชายอาจจะเป็นผู้พ่อ พี่ชายและสามี ส่วนผู้หญิงก็อาจจะเป็นผู้แม่ พี่สาวและภรรยา ทั้งนี้แม้ว่ามนุษย์จะสามารถถูกแบ่งออกได้อย่างง่ายโดยใช้เพศเป็นเกณฑ์ แต่มนุษย์กลับสรรหาค่าใหม่ๆ จำนวนมากมาใช้บรรยายลักษณะของผู้คนที่พบเจอเหล่านี้ เช่น สีคำผสมสีขาซึ่งไม่ได้หมายถึงสีเทาชนิดหนึ่งแต่หมายถึงสีเทาจำนวนมาก



ภาพที่ 4: ผลงานชุด Hello world 2.0: Male & Female
ที่มา: หยาง เฉิน

2. Adults & Children

ทุกคนต่างมีวัยเด็กเป็นของตนเองทั้งสิ้นและในวัยเด็กของทุกคนก็ล้วนอยากมีสิ่งของที่อยากได้เป็นของตนเอง เช่น ของเล่น ตัวภาพยนตร์ คำชมเชยของผู้ใหญ่และสัตว์เลี้ยง เป็นต้น แต่เมื่อพวกเขาเติบโตขึ้นสิ่งของที่ต้องการได้เปลี่ยนไปเป็นอยากได้เงินจำนวนมาก มีแฟนหลายคน ได้รับรางวัลจำนวนมากและมีอายุยืนนาน พวกเขาเปลี่ยนไปตั้งแต่เมื่อไหร่



ภาพที่ 5: ผลงานชุด Hello world 2.0: Adults & Children
 ที่มา: หยาง เฉิน

3. Work & Life

เราจะสร้างความสมดุลระหว่างการทำงานกับชีวิตได้อย่างไร นี่เป็นปัญหาที่ผู้คนทั่วไปในยุคปัจจุบันต้องเผชิญ นี่ก็เหมือนกับเหรียญที่มีสองด้าน หลายครั้งที่เราเพียงแค่มองเห็นในด้านที่เราคิดว่าสำคัญแต่กลับมักลืมว่าพวกมันไม่สามารถแยกออกจากกันได้



ภาพที่ 6: ผลงานชุด Hello world 2.0: Work & Life
 ที่มา: หยาง เฉิน

4. Alive & Death

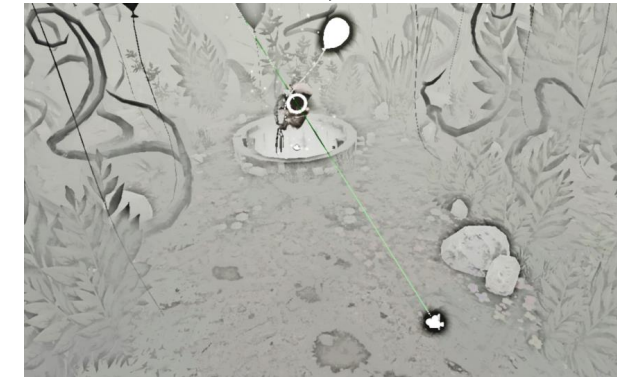
เมื่อปีที่แล้ว เพื่อนที่ผู้วิจัยรักที่สุดได้เสียชีวิตที่ประเทศไทย ผู้วิจัยเกิดปีเดียวกับเขาแต่เขากลับจากโลกนี้ไปเร็วเหลือเกิน นี่เป็นครั้งแรกที่ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงความตายอยู่ใกล้ตัวเรามาก ในวันนั้นครอบครัวของเพื่อนผู้วิจัยต่างโศกเศร้าเสียใจ แต่ผู้วิจัยกลับคิดว่าความตายนั้นไม่น่ากลัวเลย การตายของผู้ตายคือการสูญเสียของผู้ที่มีชีวิตอยู่ซึ่งนี่ถือเป็นความคิดที่ค่อนข้างจะเห็นแก่ตัว นับตั้งแต่วันที่มนุษย์เกิด มนุษย์ก็เริ่มเดินเข้าไปใกล้ความตายขึ้นทุกที แต่คนส่วนใหญ่กลับใช้ชีวิตราวกับว่าตนเองจะไม่ตายจากไป ดังนั้น เมื่อความตายมาถึงพวกเขาจึงรู้สึกโศกเศร้าและหวาดกลัว



ภาพที่ 7: ผลงานชุด Hello world 2.0: Alive & Death
 ที่มา: หยาง เฉิน

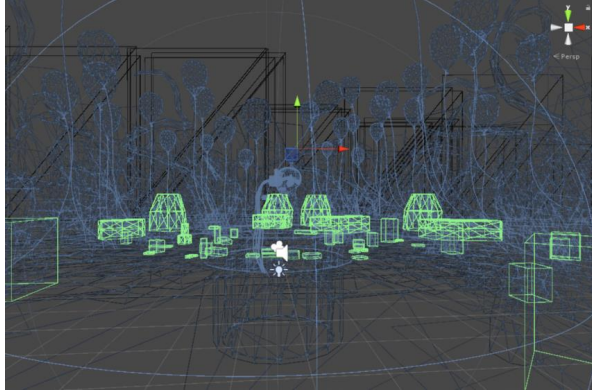
ผู้วิจัยคิดว่าผลงานทุกภาพสามารถสะท้อนให้เห็นวัตถุได้อย่างชัดเจนเพียง 2 อย่างเท่านั้นซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี หนึ่งในปัจจัยที่สำคัญที่สุดของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะคือความคมชัดขององค์ประกอบภาพ ในภาพวาดแบบดั้งเดิม ข้อมูลที่สำคัญที่สุดในภาพคือจุดศูนย์กลางภาพ แต่เมื่อภาพพื้นผิวดังกล่าวถูกนำมาเปลี่ยนเป็น VR แล้ว มุมมองของการรับชมภาพทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับผู้ชม ในเวลานี้เองที่ทำให้จุดศูนย์กลางของภาพเปลี่ยนไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องพิจารณาด้านความสอดคล้องของจุดศูนย์กลางในการมองเห็นภาพและจุดศูนย์กลางของแรงโน้มถ่วงใน VR ดังนั้นผลงาน VR จึงจำเป็นต้องขยายแนวคิดในภาพวาดของตนเองให้กว้างหรือหมายถึงการเพิ่มความคมชัดขององค์ประกอบภาพไปพร้อมๆ กับการเพิ่มมุมมองของผู้วิจัย

เนื่องจากผลงาน Hello World 2.0 ใช้เครื่องมือที่ใช้สร้างเกมรูปแบบใหม่ทำให้ภาพทั้งหมดถูกคำนวณด้วยการแสดงผลแบบเรียลไทม์ (คล้ายกับเกมมือถือในปัจจุบัน) และเพิ่มองค์ประกอบแบบโต้ตอบรูปแบบใหม่ที่ขึ้นอยู่กับตัดสินใจของผู้ชมว่าจะเปลี่ยนฉากและเรียกการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบใด ดังนั้นกระบวนการวางแผนโครงเรื่องและสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่จำเป็นสำหรับภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติแบบดั้งเดิมจะถูกแทนที่โดยสมบูรณ์ด้วยการแสดงตัวอย่างฉาก เช่น ฉากสภาพแวดล้อมในผลงานชุด Adults & Children ที่แสดงผลผ่านเครื่องมือที่ใช้สร้างเกม Unity มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 8: การวางตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆ ในผลงานชุด Adults & Children
 ที่มา: หยาง เฉิน

จากภาพข้างต้น ตำแหน่งของกล้องในฉากคือตำแหน่งสายตาของผู้ชม โดยหลักการการปฏิสัมพันธ์ของฉากทั้งหมดคือการเปล่งรังสีจากพิกัดของกล้องซึ่งทิศทางเชิงมุมของรังสีนี้จะไปตามสายตาของผู้ชมและศูนย์กลางของหน้าจอจะใช้จุดสีขาวเพื่อระบุตำแหน่งของรังสี ในขณะที่ผู้ชมหันศีรษะและรับชมฉากอย่างอิสระอยู่นั้น คอมพิวเตอร์จะตรวจจบบรรยากาศสามมิติที่ผ่านรังสีเข้ามา เมื่อแบบจำลองสามมิติที่มีเอฟเฟกต์ (Effect) แบบ Interactive ถูกส่งผ่านรังสีนี้จะทำให้เกิดเป็นเหตุการณ์เสมือนจริงที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น



ภาพที่ 9: ตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆ ในผลงานชุด Adults & Children
ที่มา: หยาง เฉิน



ภาพที่ 10: การแสดงผลผ่านอุปกรณ์ VR
ที่มา: หยาง เฉิน

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาข้อมูลในเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาพวาดดิจิทัล เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน การพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะความเป็นจริงเสมือนกับศิลปะภาพวาดดิจิทัลและศิลปะเสมือนจริง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า

1. ในมุมมองด้านศิลปะ ผู้วิจัยคิดว่าภาพวาดดิจิทัลและเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมีความคล้ายคลึงกันมากในด้านศิลปะ

2. ศิลปะการวาดภาพดิจิทัลส่วนใหญ่สามารถพัฒนาไปสู่ศิลปะเสมือนจริงได้

3. จากโลกเสมือนจริงของมนุษย์โลกเสมือนอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ล้วนเกิดขึ้นมาจากการเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับอนาคตด้วยศิลปะเสมือนจริง

ผู้วิจัยเชื่อมั่นเสมอว่า การออกแบบสามารถใช้แก้ไขปัญหาได้ ส่วนศิลปะคือตัวนำเสนอปัญหาและใช้เป็นเครื่องมือสะท้อนความคิด ปัญหาที่ค้นพบจากการสำรวจสถานการณ์ทั่วไปในปัจจุบัน ผู้วิจัยคิดว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาดังกล่าวคือความคลุมเครือของขอบเขตระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความเป็นจริง เพราะมนุษย์ไม่สามารถกำหนดมาตรฐานที่เฉพาะเจาะจงเพื่อใช้แยกแยะความแตกต่างของสิ่งที่เป็นจริงหรือเป็นเท็จได้ซึ่งบางครั้งสิ่งเหล่านี้ก็ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยสายตามนุษย์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างสรรค์ผลงาน Hello World 2.0 เพื่อนำเสนอแนวคิดหลักคือ “โลกคือสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นจากมุมมองของมนุษย์ โลกนี้สร้างขึ้นจากการเข้าใจผิดของมนุษย์และมนุษย์ไม่ได้มีเส้นแบ่งเขตแดนที่ชัดเจนสำหรับความรู้สึกของตนเอง” และจากการสร้างสรรค์ผลงานชุด hello world 2.0 ด้วยการเปรียบเทียบเหตุการณ์ในชีวิตจริง 4 เหตุการณ์สำคัญสามารถสรุปผลได้ว่า

1. การผสมผสานร่วมกันระหว่างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนกับศิลปะดิจิทัลสามารถทำให้เกิดการแสดงผลงานศิลปะและเป็นศิลปะดิจิทัลในรูปแบบใหม่ ตลอดจนเป็นสื่อใหม่ที่ดึงดูดให้ผู้คนทั่วไปหันมาสนใจงานศิลปะมากขึ้นและสามารถกำจัดกรอบแนวคิดของภาพถ่ายแบบดั้งเดิมไปได้

2. การพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังสามารถก้าวต่อไปได้อีกไกล ปัจจุบัน กระบวนการทำงานของเทคโนโลยีเสมือนสามารถสร้างประสบการณ์ได้แค่การมองเห็น การได้ยินและการสัมผัสเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งมนุษย์ยังคงต้องอดทนรอการพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคต

3. เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยลดกฎเกณฑ์ในการชื่นชมผลงานศิลปะของมนุษย์และในขณะเดียวกันยังถือเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถเผยแพร่ผลงานศิลปะไปได้ไกลและในระดับลึก

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ความสามารถและเสียเงินผู้วิจัยประสบความสำเร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมายการวิจัย ขอขอบคุณเงินเงินที่ช่วยประสานงานและแปลเอกสารจนครบถ้วนสมบูรณ์ และขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนๆ ทุกคนที่ช่วยเป็นกำลังใจที่ดีที่สุดเสมอมา

บรรณานุกรม

- Cao Yu. (2004). *Virtual Reality Art Design Research*. Bei Jing: Tsinghua University Academy of Fine Arts.
- Gong Keli. (2014). *Analysis on the Digital Artistic Features of Digital Painting*. Lan Zhou: Academy of Fine Arts, Northwest Normal University.
- Li Huaqi. (2010). *Virtual Reality Art: Metaphysical Ultimate Re-creation* [ออนไลน์]. Retrieved May 9, 2017, from <https://wenku.baidu.com>
- Liu Jun. (2008). *Illustration art in the digital age*. Changsha: Hunan Normal University.
- Zhang Jiujuan. (2003). *Art Space Time-On the Similarities and Differences between Chinese and Western Painting Art*. Retrieved May 9, 2017, from <https://wenku.baidu.com>

การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเองสำหรับนักเรียนไวโอลิน

Smart Phone as Self-Regulation Learning for Violin Students

เอกฉรินทร์ ไวยะกรรม¹
ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเองสำหรับนักเรียนไวโอลิน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ประชากร คือนักเรียนไวโอลินที่กำลังเรียนไวโอลินในระดับต้น โดยมีอายุระหว่าง 9-15 ปี กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนไวโอลินที่สมัครผ่านเฟซบุ๊ก จำนวน 10 คน วิธีการดำเนินการวิจัย(1) นักเรียนทำการบันทึกเสียงบทเพลงวิจัยด้วยสมาร์ทโฟนครั้งที่ 1 หลังการเรียนไวโอลินท้ายชั่วโมงเรียน (2) นักเรียนทำการบันทึกเสียงครั้งที่ 2 ในการซ้อมที่บ้าน (3) นักเรียนทำการประเมินตนเองโดยใช้แบบกำกับตนเองแล้วทำการแก้ไข และทำการบันทึกเสียงครั้งที่ 3 (4) นักเรียนส่งข้อมูลเสียงให้ผู้วิจัยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน (5) ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนผ่านข้อความเฟซบุ๊ก และข้อความไลน์ เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเอง ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเองทั้งหมดมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 87.77 ซึ่งมากกว่าสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 85 และจากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนทั้งหมดมีความพึงพอใจต่อการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเองอยู่ในระดับ ดี

คำสำคัญ: สมาร์ทโฟน, การกำกับตนเอง, นักเรียนไวโอลิน

Abstract

This research is experimental research. The purposes of this research to: Evaluate the effectiveness of using a Smartphone as self-regulation learning for violin student and to assess the satisfaction of the students to use smart phone to self-regulation learning. This research is experimental research and populations are students studying violin in early levels by age 9-15 years. Group sample is violin students apply through Facebook for 10 people. Research procedures (1) Sound recording No.1 let student recording song after learning violin lessons. (2) Sound recording No.2 let student recording song when he practice at home. (3) Sound recording No.3 after students evaluate themselves using self-regulation and adjust them self. (4) Students send Sound recording No.3 to researchers for provides expert assessment. (5) The researcher interviewed students through Facebook and Line to evaluate students' satisfaction toward the use of smartphones to self-regulation. The results of this research showed: Students who use a smartphone as self-regulation learning was statically significant at 87.77% which higher than the based assumption at 85% and interviews with all students result the students have the satisfaction to use smartphones to self-regulation in good level.

Keyword: Self-Regulation, Smart Phone, Violin Student

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาดุริยางคศาสตร์คณะดุริยางคศาสตร์, มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะดุริยางคศาสตร์, มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การเรียนไวโอลินของไทยส่วนใหญ่เป็นการเรียนในลักษณะการสอบแบบตัวต่อตัว ลักษณะนี้เป็นการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) โดยครูผู้สอนเป็นผู้ตรวจสอบและประเมินพัฒนาการของนักเรียน และนักเรียนต้องรอการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากครูผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว ปัญหาที่ตามมาคือนักเรียนไม่สามารถตรวจสอบความผิดพลาดของตนเองได้ เนื่องจากนักเรียนไม่รู้ว่่าสิ่งที่ตนเองเล่นถูกต้องหรือไม่ จึงต้องรอครูมาตรวจสอบและช่วยแก้ไขปัญหานั้นในการเรียนชั่วโมงถัดไป จากบทสัมภาษณ์อาจารย์กมล บุรณกุล เมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2561 ได้กล่าวว่า “ปัญหาของการเรียนไวโอลินของนักเรียนคือการที่นักเรียนกลับไปซ้อมที่บ้านเนื่องจากเขาไม่ได้ยินเสียงที่เขากำลังซ้อม เขาจึงไม่รู้ว่่าตนเองเล่นผิดตรงไหน สุดท้ายต้องรอให้ครูมาเป็นคนช่วยแก้ไขปัญหาให้ทุกครั้งเลย” การที่นักเรียนไม่สามารถได้ยินเสียงที่ตนเองเล่นหรือซ้อมนั้น จึงเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถคิด วิเคราะห์และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ จากปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนไวโอลินนั้น ถ้านักเรียนมีผู้ช่วยในการเรียนการสอน นักเรียนจะสามารถควบคุมการการเรียนรู้และการฝึกซ้อมด้วยตนเองได้

การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว มีเครื่องมือชนิดหนึ่งที่มีคุณสมบัติเหมาะสม และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน เป็นปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่สำคัญในการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบัน ในโลกเทคโนโลยีสมัยใหม่เกิดขึ้นและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากโทรศัพท์มือถือธรรมดาทั่วไปได้พัฒนาขึ้นเป็น “โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ” หรือ “Smartphone” (ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจิวรงค์. 2556)

สมาร์ทโฟน คือโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีระบบการทำงานนอกเหนือจากการโทรออกหรือรับสาย ส่งข้อความเท่านั้น โปรแกรมการทำงานของสมาร์ทโฟนคล้ายกับระบบคอมพิวเตอร์ แต่ถูกย่อส่วนลงมาเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า “แอปพลิเคชัน” สมาร์ทโฟนตอบสนองความต้องการในทุกๆด้านการใช้งาน เช่น ด้านการศึกษา ด้าน

ข่าวสารสาระ ด้านความบันเทิง ด้านเศรษฐกิจหรือการทำธุรกรรมทางการเงิน และอื่น ๆ อีกมากมาย(ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. 2556) การบันทึกเสียงเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของสมาร์ทโฟน แต่ละยี่ห้อที่มีคุณภาพในการบันทึกเสียงที่ใกล้เคียงกัน ระยะเวลาในการบันทึกเสียงของแต่ละรุ่นจะมีความยาวไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับพื้นที่การเก็บข้อมูลของสมาร์ทโฟนแต่ละรุ่น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะนำเอาสมาร์ทโฟนเข้ามาช่วยในการบันทึกเสียงของนักเรียนเพื่อช่วยแก้ปัญหาการที่นักเรียนไม่ได้ยินเสียงของตนเองในขณะฝึกซ้อม แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยคิดว่า การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดควรมีการควบคุมการใช้งาน ผู้วิจัยจึงนำกระบวนการกำกับตนเองเข้ามาช่วยในการควบคุมการใช้งานของสมาร์ทโฟน

การกำกับตนเอง (Safe-Regulation) ในพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี พ.ศ. 2555 ได้นิยามความหมายไว้ดังนี้ ความสามารถของบุคคลในการควบคุมและกำกับการคิด การกระทำ และการเรียนรู้ของตนเอง เป็นคุณสมบัติเบื้องต้นของการมีวินัยในตนเอง (ราชบัณฑิต. 2555: 493)

ซุงค และซิมเมอร์แมน กล่าวว่า การกำกับตนเอง คือ กระบวนการที่ปฏิบัติกิจกรรมและสนับสนุนความคิด พฤติกรรม และความรูสึก เพื่อให้ โดมาซึ่งเป้าหมายของการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ โดยมีแรงจูงใจและกระทำด้วยตนเอง (Schunk, & Zimmerman. 1994: 75 ; อ้างใน ศักดิ์ชัย ทิรัญรักษ์. 2552) และ สมโภชน เอี่ยมสุภาชิต ได้กล่าวว่าการกำกับตนเอง คือ การที่บุคคลเป็นผู้จัดการเงื่อนไขและจัดการผลการกระทำด้วยตนเอง (สมโภชน เอี่ยมสุภาชิต. 2539: 332) อย่างไรก็ตาม เบอร์กและวินสเลอร์ กล่าวเสริมว่า การกำกับตนเองคือ กระบวนการวางแผน วิธีการ และการติดตามผลของพฤติกรรม เพื่อให้เกิดระเบียบวินัยและการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมให้เกิดการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้รูปแบบการกำกับตนเอง เพื่อนำมาสู่การสร้างวิธีการจัดการในการฝึกซ้อม (Berk, L.E., & Winsler.A. 1995: 171) นอกจากนี้ ซิมเมอร์แมนและแคมป์โล ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสามารถในการกำกับตนเองนั้น เป็นกระบวนการเปิด ไม่มีข้อกำหนดตายตัว โดยเขาได้แบ่งกระบวนการกำกับตนเองออกเป็น 3 ส่วนได้แก่ 1. การคิดล่วงหน้า Forethought phrase) 2.การปฏิบัติและ ความตั้งใจ (Performance and volitional Control phrase) 3. การประเมินตนเอง (Self - reflection phrase) ซึ่งอยู่ในกระบวนการกำกับตนเองขั้นที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วนที่สำคัญคือ การควบคุมตนเอง (Self- control) และการสังเกตตนเอง (Self-observation) โดยในส่วนการสังเกตตนเอง คือ การบันทึกเสียงตนเอง (Self-recording) โดยซิมเมอร์แมนได้กล่าวเสริมว่า การบันทึกเสียงเป็นวิธีการที่ดีที่สุดที่จะช่วยควบคุมตนเองให้ก้าวหน้า เพราะหลังจากบันทึกเสียง ผู้เล่นจะทำการวิเคราะห์และประเมินตนเองว่า มีท่อนใดบ้างที่เล่นได้และท่อนใดเล่นไม่ได้ เขาควรแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร ซึ่งในการทดลองแก้ไขปัญหานั้นเกิดขึ้น คือผู้เล่นจะทำการฝึกเล่นด้วยเทคนิคที่เรียนผ่านมาแล้ว เพื่อให้รู้ว่าเล่นแบบใดจะทำให้มีคุณภาพเสียงตามที่ตนเองพึงใจ (Zimmerman, & Campillo. 2001) การกำกับตนเอง เป็นกระบวนการที่สำคัญ และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การกำกับตนเองเป็นหลักการที่มีการนำมาใช้ในการเรียนการสอนกันมาก อันเนื่องมาจากการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีการกำกับตนเองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้ที่ไม่มีการกำกับตนเอง ซึ่งเป็นแนวทางส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการพึ่งตนเอง การกำกับตนเอง

การใช้สมาร์ทโฟนมาบันทึกเสียงในการฝึกซ้อมของนักเรียนโดยควบคุมการใช้งานด้วยกระบวนการกำกับตนเองนั้น ผู้วิจัยหวังว่าจะสามารถช่วยให้นักเรียนที่เรียนไวโอลินมีประสิทธิภาพในการซ้อมและสามารถพัฒนาตนเองได้มากขึ้น และการวิจัยนี้จะเป็นการแนะนำแนวทางในการนำสมาร์ทโฟนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้วิจัยได้เปรียบเทียบของการเรียบแบบเดิมและการเรียนที่นำสมาร์ทโฟนเข้ามาใช้ในการเรียนดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการเรียนไวโอลินแบบดั้งเดิมและแบบการใช้สมาร์ทโฟน

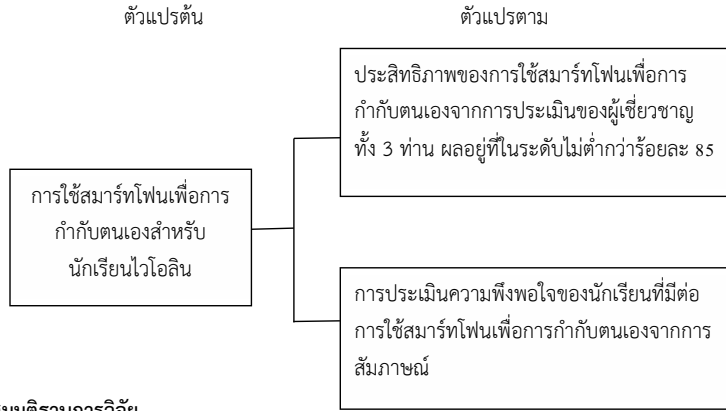
เพื่อการกำกับตนเอง

	แบบดั้งเดิม	แบบการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเอง
สัปดาห์ที่ 1	ครูสอนเป็นต้นแบบ	ครูสอนเป็นต้นแบบ
	นักเรียนจำ เลียนแบบ ฝึกซ้อม	นักเรียนจำ เลียนแบบ ฝึกซ้อม บันทึกเสียง 1
	นักเรียนทำการฝึกซ้อมที่บ้าน	นักเรียนทำการฝึกซ้อมที่บ้าน
สัปดาห์ที่ 2		นักเรียนทำการบันทึกเสียง 2 เปรียบเทียบเสียงที่บันทึก 1 กับ 2 นักเรียนทำการประเมินข้อผิดพลาด ข้อดี พบข้อบกพร่อง และทำการแก้ไข ฝึกซ้อมใหม่ ทำการบันทึกเสียง 3
	นักเรียนแสดงให้ครูดู	นักเรียนแสดงให้ครูดู และนำเสนอเสียงที่บันทึกเสียง 3 .
	ครูชี้แจงสิ่งผิดถูก และให้นักเรียนกลับไปแก้ไขใหม่	ครูชี้แจงสิ่งผิดถูก และให้นักเรียนกลับไปแก้ไขใหม่
		นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถตรวจสอบผิดถูกได้ นำไปปรับหารูปแบบวิธีการ ยุทธวิธีการแก้ไขให้การเล่นของตนเองสามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ตนเองตั้งใจไว้

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเองของนักเรียนไวโอลิน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนไวโอลินที่มีต่อการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการกำกับตนเอง

กรอบแนวคิดและสมมติฐานการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. เมื่อสิ้นสุดการใช้การทดลองการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า ผลการปฏิบัติของนักเรียนไวโอลินมีค่าเฉลี่ยในระดับ ดี ที่ร้อยละ 85
2. จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่ใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับ ดี

วิธีการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนไวโอลินที่กำลังเรียนไวโอลินอยู่ในระดับต้น โดยมีอายุระหว่าง 9-15 ปี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนไวโอลินที่สมัครผ่านเฟซบุ๊ก เมื่อวันที่จำนวน 10 คน เครื่องมือวิจัย

1. แอปพลิเคชันบันทึกเสียง ที่สามารถทำการบันทึกเสียงได้จากไม่ภาพในตัวเครื่อง
2. แบบบันทึกการกำกับตนเองสำหรับผู้เรียน ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้
 1. ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากคำอธิบายของแบบฝึกหัด
 2. ผู้วิจัยทำการยกร่างแบบประเมิน
 3. ผู้วิจัยส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ
 4. ผู้วิจัยทำการแก้ไขให้ถูกต้อง
3. แบบประเมินความสามารถของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้
 1. ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากคำอธิบายของแบบฝึกหัด
 2. ผู้วิจัยทำการยกร่างแบบประเมิน
 3. ผู้วิจัยส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ
 4. ผู้วิจัยทำการแก้ไขให้ถูกต้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องในการบันทึกเสียงของนักเรียน โดยใช้ร่วมกับแบบบันทึกการกำกับตนเองของนักเรียน มีระยะเวลาในการทดลองทั้งหมด 8 สัปดาห์ โดยที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ในการบันทึกเสียงครั้งที่ 1 นักเรียนทำการบันทึกเสียงท้ายชั่วโมงเรียน เพื่อเก็บข้อมูลเสียงไว้เป็นตัวอย่างในตรวจสอบความผิดพลาดและประเมินพัฒนาการของตนเอง
2. ในการบันทึกเสียงครั้งที่ 2 เป็นการบันทึกเสียงของตนเองในขณะที่ทำการฝึกซ้อม เมื่อทำการบันทึกเสียงเสร็จ ให้นักเรียนทำการประเมินตนโดยใช้แบบบันทึกการกำกับตนเองและบันทึกพฤติกรรมของตนเองเพื่อตรวจสอบความผิดพลาด และทำการแก้ไข แล้วทำการบันทึกเสียงใหม่อีกครั้งเป็นครั้งที่ 3
3. ในการบันทึกเสียงครั้งที่ 3 คือการบันทึกเสียงหลังจากทำการประเมิน และแก้ไขปัญหาลงแล้ว และให้นักเรียนส่งข้อมูลเสียงให้แก่ผู้วิจัย
4. ผู้วิจัยนำข้อมูลเสียงให้เชี่ยวชาญทำการประเมิน และรับผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการวิเคราะห์ และสรุปผลการวิจัย
5. หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผ่านทางข้อความไลน์ และข้อความเฟซบุ๊ก เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง

ผลการวิจัย

1. จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ครั้ง คะแนนเต็มรวม 120 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรายบุคคล (คะแนนเต็ม) คิดเป็นร้อยละ ได้ผลดังนี้ นักเรียนไวโอลินคนที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.31 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.71 นักเรียนไวโอลินคนที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.48 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.27 นักเรียนไวโอลินคนที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.81 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.35 นักเรียนไวโอลินคนที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.31 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.71 นักเรียนไวโอลินคนที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.38 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.94 นักเรียนไวโอลินคนที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.21 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.38 นักเรียนไวโอลิน คนที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 25.8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86 นักเรียนไวโอลินคนที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.33 นักเรียนไวโอลินคนที่ 9 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 25.81 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.05 นักเรียนไวโอลิน คนที่ 10 มีคะแนนเฉลี่ยรวม 26.98 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.94 กล่าวคือนักเรียนทั้งหมดมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 87.77 ซึ่งสูงกว่าคะแนนที่ตั้งไว้ เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย (โปรดดูตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

นักเรียน ไวโอลิน	คะแนนเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญ				คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4			
คนที่ 1	25.6	26.33	27	26.33	105.26	26.31	87.71
คนที่ 2	27	26.33	26.6	26	105.93	26.48	88.27
คนที่ 3	27	27.33	26.33	26.6	107.26	26.81	89.35
คนที่ 4	26.33	27	25.6	26.33	105.26	26.31	87.71
คนที่ 5	25.33	27	26.6	26.6	105.53	26.38	87.94
คนที่ 6	25.6	26.6	26.33	26.33	104.86	26.21	87.38
คนที่ 7	26	26	25.6	25.6	103.2	25.8	86
คนที่ 8	27	26.6	25.6	25.6	104.8	26.2	87.33
คนที่ 9	25.33	25.33	26	26.6	103.26	25.81	86.05
คนที่ 10	27	26.6	27	27.33	107.93	26.98	89.94
รวม 300 คะแนน	263.19	265.12	261.66	263.32	1,053.26	257.26	87.77

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนไวโอลินที่มีต่อการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง ผู้วิจัยได้ทำการประเมินเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์นักเรียน ผลพบว่า นักเรียนทุกคนที่ใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเองในการซ้อมไวโอลินมีความพึงพอใจในระดับ ดี ตามสมมติฐานการวิจัย โดยนักเรียนทุกคนให้เหตุผลว่าการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง ช่วยให้นักเรียนได้ยินเสียงของตนเองจากการบันทึกเสียง และทำให้นักเรียนสามารถตรวจสอบความผิดพลาด และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้

สรุปผลการวิจัย

1. การวิจัยเรื่องการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเองเป็นไปตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เมื่อสิ้นสุดการใช้การทดลองการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า ผลการปฏิบัติของนักเรียนไวโอลินมีค่าเฉลี่ยในระดับ ดี ที่ ร้อยละ 85

2. จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่ใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับ ดี

อภิปรายผล

การวิจัยการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเองสำหรับนักเรียนไวโอลิน ผลการวิจัยระบุว่านักเรียนไวโอลินทั้งหมดมีประสิทธิภาพในการฝึกซ้อมไวโอลินในค่าเฉลี่ยที่ 87.77 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กระบวนการกำกับตนเอง

ช่วยให้นักเรียนควบคุมตนเองในการบรรลุถึงเป้าหมายในการซ้อมได้ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ ชันด์ ที่ให้นิยามของการกำกับตนเองว่า กระบวนการกำกับตนเองเป็นกระบวนการปฏิบัติที่สนับสนุนทางด้านพฤติกรรม เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ อารมณ์และความรู้สึก ที่มุ่งไปสู่เป้าหมายที่ตนเองกำหนดไว้อย่างเป็นระบบ (Schunk. 1994: 71) และสอดคล้องกับแนวคิดของ คาร์ตัน และนาวิกกี ที่กล่าวว่า การกำกับตนเองเป็นการร่วมกันของความคิด การประเมินและกระบวนการของพฤติกรรม ซึ่งเป็นตัวชี้เป้าเป้าหมายของการกระทำและการตอบสนองทางอารมณ์ (Rudolph, & McAuley. 1997: 931) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภัสสร สิตวงษ์ ผลการวิจัยกล่าวว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์แตกต่างหลังจากได้รับการฝึกการกำกับตนเองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 (ประภัสสร สิตวงษ์. 2545)

นอกจากนี้การใช้สมาร์ตโฟนเข้ามาช่วยในการบันทึกเสียงและควบคุมด้วยกระบวนการกำกับตนเอง ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนและมีกระบวนการในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดซิมเมอร์แมนและแคมป์โล ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เพื่อให้อาจมีความสามารถในการกำกับตนเองนั้น เป็นกระบวนการเปิดไม่มีข้อกำหนดตายตัว โดยเขาได้แบ่งกระบวนการกำกับตนเองออกเป็น 3 ส่วนได้แก่ 1. การคิดล่วงหน้า 2. การปฏิบัติและความตั้งใจ 3. การประเมินตนเอง ซึ่งอยู่ในกระบวนการกำกับตนเองขั้นที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วนที่สำคัญคือ การควบคุมตนเอง และการสังเกตตนเอง โดยในส่วนการสังเกตตนเอง คือ การบันทึกเสียงตนเอง โดยซิมเมอร์แมนได้กล่าวเสริมว่า การบันทึกเสียงเป็นวิธีการที่ดีที่สุดที่จะช่วยควบคุมตนเองให้ก้าวหน้า เพราะหลังจากบันทึกเสียง ผู้สอนจะทำการวิเคราะห์และประเมินตนเองว่า มีท่อนใดบ้างที่เล่นได้และไม่ได้ เขาควรแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร ซึ่งในการทดลองแก้ไขปัญหา ผู้สอนจะทำการฝึกเล่นด้วยเทคนิคที่เรียนผ่านมาแล้ว เพื่อให้รู้ว่าเล่นแบบใดจะทำให้มีคุณภาพเสียงตามที่ตนเองพึงใจ (Zimmerman, & Campillo. 2001) และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องวิจัยเรื่อง Investigating Self-Regulation and Motivation: Historical Background, Methodological Developments, and Future Prospects ผลวิจัยระบุว่า กระบวนการกำกับตนเองคือหน่วยวัดเพื่อการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองที่นักเรียนสามารถควบคุมได้ในฐานะผู้ควบคุม จากการกรอกแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ถือว่าประสบความสำเร็จต่อการตั้งสมมติฐานในผลลัพธ์ทางการเรียนของนักเรียน วิจัยนี้ได้อธิบายถึงผลที่ตามมาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการใช้กระบวนการกำกับตนเองในการใช้สื่อออนไลน์ ความรู้สึกอยากทำให้เกิดการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ใหม่ๆ รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์ในการช่วยจดบันทึก (Zimmerman. 2008) และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง Actions and achievements of self-regulated learning in personal environments. Research on students participating in the Graduate Program in Preschool Education at the University of Granada ผลงานวิจัยพบว่า การสอนด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยกระบวนการกำกับตนเองมีความสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้ร่วมกับเครื่องมือดิจิทัล นอกจากนั้นการแนะนำจากครูผู้สอนเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลก่อให้เกิดองค์ความรู้และกระบวนการคิดเพิ่มขึ้น (Eduardo Chaves Barboza, & Juan Manuel Trujillo Torres, & Juan Antonio Lopez Nunez, & Tomas Sola Martinez. 2017).

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

การวิจัยการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเองสำหรับนักเรียนไวโอลิน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. กำกับตนเองในการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ข้อควรระวังคือการนำตนเองไปเปรียบเทียบกับคนอื่น หากนักเรียนมีความความหวังที่สูงเกินไป อาจจะทำให้เกิดความท้อแท้ และเบื่อหน่าย จนล้มเลิกความคิดในการอยากซ้อมลงไป เมื่อตนรู้สึกว่าคุณไม่สามารถทำได้เหมือนคนอื่น

2. การกำกับตนเองในการบันทึกพฤติกรรมเพื่อนำมาวิเคราะห์ เป็นการจดบันทึกปัญหาของตนเองในการฝึกซ้อม ควรบันทึกพฤติกรรมหลังทำการประเมินตนเอง เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักเรียนฝึกการตรวจสอบตนเอง โดยจับปล้น ตัวอย่าง หลังที่นักเรียนทำการบันทึกเสียงเสร็จให้นักเรียนประเมินและจดบันทึกปัญหาของตนเองทันที เพื่อเป็นการสำรวจว่าสิ่งที่ตนตรวจสอบกับผลลัพธ์ที่ประเมินไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ เสริมคือ ให้นักเรียนทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในสมุดจดบันทึก

3. การใช้สมาร์ตโฟนในการบันทึกเสียง ครูผู้สอนควรมีส่วนร่วมในการใช้สมาร์ตโฟนในการบันทึกเสียงเพื่อให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยและลดอาการเกร็งหรือเขินอายในเวลาที่นักเรียนต้องทำการบันทึกเสียงเอง โดยครูผู้สอนควรใช้สมาร์ตโฟนในการบันทึกเสียงในเวลาเรียนของนักเรียนด้วย การวิจัยนี้ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกใช้กระบวนการกำกับตนเอง เพื่อช่วยให้นักเรียนฝึกซ้อมไวโอลินได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นการส่งเสริมการกำกับตนเองสำหรับนักเรียนเพื่อสร้างวินัยให้แก่ตนเอง และสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆได้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การวิจัยการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง ควรวิจัยในกลุ่มตัวอย่างที่เรียนไวโอลินในระดับที่สูงขึ้น เช่น ระดับกลาง หรือ ระดับสูง

2. การวิจัยการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการกำกับตนเอง ควรใช้การบันทึกวิดีโอแทนการบันทึกเสียง เพื่อให้เห็นอิริยาบถต่างๆ เช่น การจับไวโอลิน การใช้โบว์ การนั่ง หรือการยืน เป็นต้น

บรรณานุกรม

กมล บูรณกุล. (2561, 15 พฤศจิกายน). [บทสัมภาษณ์]

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2550). *E-Instructional Design วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์*.

กรุงเทพฯ : ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการคณะครุศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน.(2555). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2555.

กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

สมโภชน เอี่ยมสุภาชาติ. (2539). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศุภศิลา กุลจิตต์เจืองวงศ์. (2556). *โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ ทศวรรษใหม่ของนวัตกรรมการสื่อสารแห่งอนาคต* [ออนไลน์]. Veridian E-Journal, 6(1), 132.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive Theory*. New Jersey : Prentice-Hall.

Berk, L.E. and Winsler.A. (1995). *Scaffolding Children's Learning : Vygotsky and Early Childhood Education*. Washington,DC : National Association for the Education of Young Children.

Eduardo Chaves Barboza, & Juan Manuel Trujillo Torres, & Juan Antonio Lopez Nunez, & Tomas Sola Martinez. (2017). *Actions and achievements of self-regulated learning in personal environments*. Research on students participating in the Graduate Program in Preschool Education at the University of Granada. Department of Teaching and School Organization. University of Granada.

Gary E. MaPherson, & Barry Z, & Zimmerman. (2002). Self –Regulation of Music Learning: A Social Cognitive Perspective. In Richard Cowell and Carol Richardson (editors). P 327-347

The New Handbook of Research on music Teaching and Learning : A project of the Music Education National Conference. (pp 327-347) NY: Oxford University Press

Jubien, P. (2013). Shape shifting smartphone : Riding the waves in post-secondary education. Canadian Journal of Learning and Technology, 39(2), 1-16.

Schunk, D.H., & Zimmerman, B.J. (1994). Self-Regulation Education Retrospect and Prospect. In D.H., Schunk & B.J. Zimmerman (eds.), *Self-regulation of learning and performance : issues and educational applications*. (pp.75-77).

Schunk, D. H., & Zimmerman, B. (2003). Self-regulation and learning. In W. M. Reynolds, & G. E. Miller (Eds.), *Handbook of psychology (Vol. 7): Educational psychology* (pp. 59–78).

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน(เสริมสร้างทักษะและการเรียนรู้)
สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12ปี ตามทฤษฎีพหุปัญญา กรณีศึกษาโรงเรียนมารีวิทยา
จังหวัดปราจีนบุรี

The Design Folk Toys as Learning Media for Children Aged 6-12 Years
According to The Theory of Multiple Intelligences A Case Study of
Marywitthaya School Prachinburi Province

พิชญ์ภาพ ชำนิจ¹
ภูษา เรืองชีวิน²
บุญชู บุญลิขิตศิริ³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นเพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี ตามทฤษฎีพหุปัญญา ที่กล่าวถึงการส่งเสริมทักษะความสามารถของมนุษย์ทั้ง 8 ด้านตามลักษณะที่ตนเองถนัด ผ่านสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านที่สร้างจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นและกระบวนการผลิตที่ไม่ซับซ้อน โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ (1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปีตามทฤษฎีพหุปัญญา (2) เพื่อศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้ (1) ศึกษาข้อมูลด้านเอกสารจากแหล่งสืบค้นต่างๆ (2) เก็บข้อมูลภาคสนามเพื่อประกอบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านโดยใช้เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี และแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นพื้นบ้านและด้านพัฒนาการเด็ก (3) วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูลจากเครื่องมือเพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีพหุปัญญา (4) ประเมินผลด้านคุณภาพสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นพื้นบ้านและด้านพัฒนาการเด็ก แบบประเมินผลความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านจากกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีพหุปัญญา ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จากการเล่นของเด็กได้ครบทั้ง 8 ด้าน ซึ่งแต่ละด้านจะได้รับมากน้อยแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับ การออกแบบเงื่อนไขและวิธีการเล่นของสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน โดยพบความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเล่นที่สามารถส่งเสริมควบคู่กันได้ คือ (1) ด้านภาษากับด้านดนตรี (2) ด้านมิติสัมพันธ์กับด้านตรรกะคณิตศาสตร์ (3) ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวกับด้านธรรมชาติวิทยา (4) ด้านรู้จักตนเองกับด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

คำสำคัญ: การเล่น, ของเล่นพื้นบ้าน, ทฤษฎีพหุปัญญา, สื่อการเรียนรู้

Abstract

This research aims to study about the behavior of children's playing for designing folk toys as learning media for children aged 6-12 year. According to the theory of multiple intelligences which defined into 8 specific modalities and varied in every individual.

The researcher, therefore, created folk toys as learning media which conceptualized from the theory of multiple intelligences. These folk toys as learning media made form locally materials and have a simple production process. The objective of this the research were (1) To study the guidelines for designing folk toys as learning media for children aged 6-12 year according to the theory of multiple intelligences. (2) To study the development and play behavior of children aged 6-12 years with folk toys as learning media from the design based on the theory of multiple intelligences. The research methodology were as follows 1) Studying about the information from various sources. (2) Collecting field data for the designing folk toys as learning media by using research tools that consist of the observation form for observing children aged 6-12 years playing behavior and the interview form for interviewing the experts in folk toys designer and related field to child's development. (3) Analysis and summarizing of results of playing behavior of children aged 6-12 years To designing folk toys as learning media according to theory of multiple intelligences. (4) Evaluating the quality of folk toys as learning media by folk toys designer experts and related field to child's development evaluating the satisfaction evaluation form the target group.

The results of this research revealed that the design of folk toys as learning media which were conceptualized from the theory of multiple intelligences should help to enhance all 8 learning skills. Also, each learning skill had a slightly different in varying degrees which depended on the design condition and the way to play with the folk toys as learning media. Finally, the researcher found that the linkage intelligences that could be promoted together were (1) Linguistic Intelligence and Musical Intelligence (2) Visual Intelligence and Logical Intelligence (3) Kinesthetic Intelligence and Naturalistic Intelligence (4) Intrapersonal Intelligence and Interpersonal Intelligence.

Keywords: Play, Folk toys, The Theory of Multiple Intelligences, Learning Media

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² อาจารย์ ดร.ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ อาจารย์ ดร.ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทนำ

การเล่นเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ตามธรรมชาติของช่วงชีวิตวัยเด็ก เป็นกิจกรรมการพักผ่อนที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการแข่งขัน โดยประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นนั้นสามารถช่วยส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักคิดแก้ปัญหาต่างๆ รู้จักการให้อภัยและเสียสละต่อผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ ตลอดจนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านร่างกาย และด้านสังคม ให้มีประสิทธิภาพ ตลอดจนเสริมสร้างทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่เป็นทักษะสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กในศตวรรษที่ 21

ในปัจจุบันรูปแบบของเล่นเพื่อการเรียนรู้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยของเล่นจัดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้กับการเล่นให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจของเด็ก ซึ่งในเด็กทุกคนต่างมีความต้องการที่จะเรียนรู้แตกต่างกันไปตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบพหุปัญญาที่แบ่งทักษะความสามารถของมนุษย์ออกเป็น 8 ด้าน โดยแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญานั้น จะเป็นแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมทักษะความสามารถของเด็กที่อาจมีมากกว่าหนึ่งความสามารถ ได้มีการพัฒนาจนเกิดความชำนาญและเชี่ยวชาญ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้โดยผ่านสื่อการเรียนรู้ที่เรียกว่า “ของเล่นที่บ้าน” โดยความหมายของเล่นที่บ้านในที่นี้อาจกล่าวถึงของเล่นที่มีรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการผลิตที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ใช้วัสดุที่สามารถหาได้ภายในท้องถิ่นหรือวัสดุเหลือใช้ นำมาสร้างสรรค์และออกแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบพหุปัญญา เพื่อให้ได้ผลลัพธ์จากการเล่นตามที่เด็กต้องการ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ศึกษาวิจัยคือโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนเอกชนสายสามัญศึกษาประเภทสหศึกษา เปิดสอนตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภายในโรงเรียนได้มีการพัฒนาแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่างๆมากมายอาทิเช่น การเรียนรู้แบบ STEM ซึ่งให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยตนเอง ส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมด้านภาษา ส่งเสริมด้านกีฬา และดนตรี ซึ่งมีแนวทางที่สอดคล้องกับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้กลุ่มประชากรของโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ซึ่งมีช่วงอายุระหว่าง 6-12 ปี โดยศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นเพื่อการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านในครั้งนี้

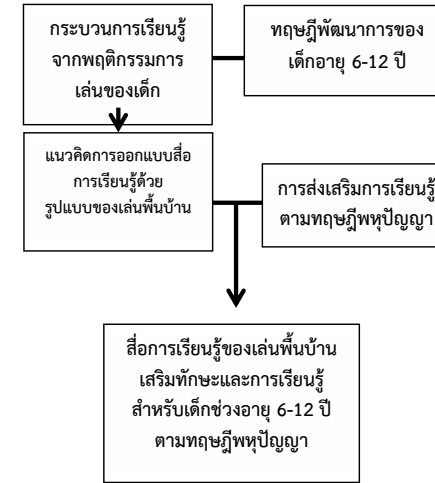
ผู้วิจัยมุ่งหวังว่าสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาตามทฤษฎีพหุปัญญา จะช่วยส่งเสริมการเล่นของเด็กให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความสามารถตามความถนัด ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็กได้ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านเสริมทักษะและการเรียนรู้สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบพหุปัญญา

(2) เพื่อศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นของเด็กช่วงอายุ 6-12 ปีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านจากการออกแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบพหุปัญญา

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่น หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกตามธรรมชาติของเด็ก สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งผลต่อพัฒนาการการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ รูป รส กลิ่น เสียง และการสัมผัส

ของเล่นที่บ้าน หมายถึง ของเล่นที่มีรูปแบบการเล่นและวิธีการสร้างที่ไม่ซับซ้อน สามารถสร้างจากวัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุตามธรรมชาติที่หาได้ภายในท้องถิ่น

ทฤษฎีพหุปัญญา หมายถึง แนวทางการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของมนุษย์ทั้ง 8 ด้านประกอบด้วย ด้านภาษา, ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์, ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว, ด้านดนตรี, ด้านปฏิสัมพันธ์ผู้อื่น, ด้านการรู้จักตนเอง, ด้านธรรมชาติวิทยา และด้านมิติสัมพันธ์

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งรอบตัวผู้เรียนที่จะช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ หรือแนวความคิดที่จะถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ การเพิ่มประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่

- (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นและด้านพัฒนาการเด็ก
- (2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี ปีการศึกษา 2561 จำนวน 200 คนแบ่งเป็นช่วงอายุ 7-9 ปี จำนวน 100 คน และช่วงอายุ 10-12 ปี จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่

(1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นที่บ้าน จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 2 คน

(2) นักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 50 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้าน เสริมทักษะและการเรียนรู้สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี ตามทฤษฎีพหุปัญญา

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ พัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นของเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านตามทฤษฎีพหุปัญญา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- (1) แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มประชากรช่วงอายุ 6-12 ปี
- (2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นที่บ้านและด้านพัฒนาการเด็ก
- (3) แบบประเมินคุณภาพการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านตามทฤษฎีพหุปัญญา
- (4) แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านตามทฤษฎีพหุปัญญา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารสืบค้นจากแหล่งที่มาต่างๆ ที่เกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญา, ทฤษฎีการเล่นของเด็ก, ทฤษฎีพหุปัญญา

ขั้นตอนที่ 2 เก็บข้อมูลภาคสนามของกลุ่มประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 200 คน โดยแบ่งเป็นช่วงอายุ 7-9 ปี จำนวน 100 คน และช่วงอายุ 10-12 ปี จำนวน 100 คน เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นด้วยการสังเกตและสนทนากับกลุ่มประชากรในช่วงเวลา 11.00-12.00 น. เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่น

แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้าน เก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นที่บ้านและด้านพัฒนาการเด็กจำนวน 5 คน

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านตามทฤษฎีพหุปัญญาจากข้อมูลภาคสนามที่ได้รับจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นและแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2561 ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นผู้ทดสอบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านตามทฤษฎีพหุปัญญา

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผลด้านคุณภาพการออกแบบของเล่นที่บ้านโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวนรวม 5 คน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นที่บ้านจำนวน 3 คนและด้านพัฒนาการเด็กจำนวน 2 คน แบบประเมินผลความพึงพอใจการออกแบบของเล่นที่บ้านของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ประเมินผลด้านพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย คำร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, และการสรุปผลการวิจัยแบบอุปนัย (Analytic Induction)

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มประชากรช่วงอายุ 6-12 ปี ของโรงเรียนมารีวิทยา จังหวัดปราจีนบุรี พบว่าพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่มีช่วงอายุ 10-12 ปี มีรูปแบบการเล่นตั้งแต่ 5 คนขึ้นไป โดยมีจำนวนมากกว่าเด็กที่มีช่วงอายุ 7-9 ปี ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ 3-4 คน จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มประชากรพบการเล่น ได้แก่ การเตะฟุตบอล การเล่นบาสเกตบอล การเล่นเกมการ์ด การเล่นเกมการวาดรูปการ์ตูน การเล่นเกมการอ่านหนังสือห้องสมุด การช้อปปิ้ง การร้องเพลง

จากผลการศึกษาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบของเล่นที่บ้านและด้านพัฒนาการเด็ก สรุปข้อมูลแนวทางการออกแบบได้ดังนี้

1. การออกแบบด้านวัสดุ ด้านสีและความสวยงาม ด้านรูปทรง ของสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้าน
 - 1.1 ด้านการออกแบบวัสดุ ควรเลือกใช้วัสดุที่มีความปลอดภัยต่อการเล่นของเด็ก เป็นวัสดุที่สามารถหาได้ง่าย เช่น วัสดุตามธรรมชาติ วัสดุเหลือใช้ วัสดุที่ไม่มีลักษณะแหลมคม หรือก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็ก
 - 1.2 ด้านการออกแบบสีเพื่อความสวยงาม ควรเลือกใช้สีที่ดูสดใส เพื่อดึงดูดและกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจต่อการเล่น สีที่ใช้กับของเล่นควรเป็นสีที่ปลอดภัยต่อเด็ก เมื่อเด็กสัมผัสของเล่นจะได้ไม่มีอันตรายหรือได้รับสารเคมีที่มีพิษเข้าสู่ร่างกาย
 - 1.3 ด้านการออกแบบรูปทรง ควรเลือกใช้รูปทรงที่ง่ายต่อการเรียนรู้เช่นรูปทรงพื้นฐาน สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกลม ทรงกระบอก ไม่ควรเลือกใช้รูปทรงที่มีลักษณะแหลมคมหรือรูปทรงที่อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อการเล่น

2. การออกแบบด้านการรับรู้ทั้ง 5 รูป รส กลิ่น เสียง และการสัมผัส

ของเล่นที่บ้านส่วนใหญ่ที่พบจะเกี่ยวข้องกับการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็นและการสัมผัส โดยเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้เล่นของเล่น การได้ยินจะปรากฏเมื่อเด็กมีการสนทนากันระหว่างผู้เล่นอื่นหรือเป็นของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง ด้านการดมกลิ่นและการลิ้มรสนั้น ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวกับการเลือกใช้วัสดุตามธรรมชาติที่อาจมีกลิ่นหอมเช่นดอกไม้ หรือผลไม้ที่สามารถรับประทานได้นำมาสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนรู้ของเล่นที่บ้านสำหรับเด็ก

จากข้อมูลผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มประชากรช่วงอายุ 6-12 ปี ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีพหุปัญญา ถึงผลลัพธ์ที่เกิดจากการเล่นของกลุ่มประชากร สามารถแบ่งออกเป็น 8 ด้าน ด้วยเครื่องมือการออกแบบที่มีลักษณะเป็นรูปแปดเหลี่ยมโดยแบ่งเป็น 5 ระดับของผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นจากน้อยไปมาก



ภาพที่ 2 เครื่องมือการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญา
ที่มา: พิชญ์ภพ ชำนิจ (2561)

ซึ่งการวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่เกิดจากการเล่นนั้น ทำให้ทราบถึงความเชื่อมโยงของผลลัพธ์และรูปแบบการเล่นที่ปรากฏ และสามารถใช้เป็นแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

โดยกระบวนการการสร้างแนวคิดเพื่อการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการออกแบบจากข้อมูลภาคสนามดังนี้

การออกแบบด้านวัสดุ ผู้วิจัยเลือกใช้วัสดุประเภทไม้ ที่มีลักษณะแข็งแรง ทนทานต่อการเล่น และหาได้ง่าย วัสดุที่เลือกใช้เป็นของเล่นไม้สำหรับเด็กซึ่งมีการใช้งานมานานและถูกทิ้งไว้ โดยจะนำกลับมาสร้างด้วยรูปแบบการเล่นใหม่ (Renovate)



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างวัสดุจากของเล่นไม้สำหรับเด็กอายุ 1-6 ปี
ที่มา: พิชญ์ภพ ชำนิจ (2561)

การออกแบบด้านสี ผู้วิจัยเลือกใช้ชุดสีจากตัววัสดุ ซึ่งมีความปลอดภัยต่อการเล่นของเด็ก

การออกแบบรูปทรง ผู้วิจัยเลือกใช้รูปทรงจากธรรมชาติ หรือรูปทรงเรขาคณิต ในการออกแบบ เพื่อ
ง่ายต่อความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างเด็กกับสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน

การออกแบบด้านรูปแบบและวิธีการเล่น ผู้วิจัยเลือกการเล่นประเภทกลุ่ม หรือมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีกฎและกติกาการเล่นที่เข้าใจง่าย มีรูปแบบของการแข่งขัน

การออกแบบตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญา ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นตามเครื่องมือการออกแบบ
สื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญา



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญา
ที่มา: พิชญ์ภพ ชำนิจ (2561)

ตารางที่ 1

แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญาสำหรับกลุ่มตัวอย่าง

	สื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านชั้นที่ 1		สื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านชั้นที่ 2	
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ความสวยงาม	4.24	0.74	4.02	0.47
รูปร่าง รูปทรง	4.30	0.65	4.10	0.51
วิธีการเล่น	3.88	0.48	3.90	0.51
ความสนุก	4.12	0.72	4.28	0.67
ความชื่นชอบ	4.50	0.51	4.56	0.50
รวม	4.21	0.12	4.17	0.08

จากตารางแบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญาสำหรับกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านชั้นที่ 1 มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x} = 4.21$ S.D.=0.12) และค่าความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านชั้นที่ 2 มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x} = 4.17$ S.D.=0.08) เช่นกัน

ตารางที่ 2

แบบประเมินคุณภาพด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหาสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

	สื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน ชั้นที่ 1		สื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน ชั้นที่ 2	
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน
ประเมินคุณภาพด้านการออกแบบวัสดุ สื่อ รูปทรง				
การออกแบบด้านวัสดุ	4.20	0.11	4.28	0.06
การออกแบบด้านสี	3.56	0.07	3.60	0.09
การออกแบบด้านรูปทรง	4.40	0.06	4.36	0.22
ประเมินคุณภาพด้านการรับรู้				
การมองเห็น	4.60	0.55	4.60	0.55
การได้ยิน	2.60	0.55	3.40	0.55
การสัมผัส	1.00	0.00	1.00	0.00
การได้กลิ่น	1.00	0.00	1.00	0.00
การสัมผัสและการเคลื่อนไหว	4.60	0.55	4.60	0.55
รวม	2.76	0.30	2.92	0.30
ประเมินคุณภาพด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบทฤษฎีปัญหา				
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์	4.40	0.55	4.40	0.55
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านตรรกะ-คณิต	4.60	0.55	4.60	0.55
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านการเคลื่อนไหว	4.60	0.55	4.60	0.55
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านการพูด-ภาษา	3.60	0.55	3.60	0.55
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านดนตรี	1.00	0.00	1.40	0.55
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านเข้าใจธรรมชาติ	4.40	0.55	4.40	0.55
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านปฏิสัมพันธ์ผู้อื่น	4.20	0.45	4.20	0.45
การเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านการรู้จักตนเอง	4.40	0.55	4.40	0.55
รวม	3.90	0.19	3.95	0.04

จากตารางแบบประเมินด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหาสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของเล่นพื้นบ้านและด้านพัฒนาเด็ก พบว่าสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านชั้นที่ 1 คุณภาพด้านการออกแบบวัสดุมีคุณภาพระดับดี ($\bar{x} = 4.20$ S.D.=0.11) การออกแบบด้านสี ($\bar{x} = 3.56$ S.D.=0.07) การออกแบบด้านรูปทรง ($\bar{x} = 4.40$ S.D.=0.06) การประเมินด้านการรับรู้ มีค่าการรับรู้มีคุณภาพระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.76$ S.D.=0.30) การประเมินด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหามีคุณภาพระดับดี ($\bar{x} = 3.90$ S.D.=0.19) และสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านชั้นที่ 2 คุณภาพด้านการออกแบบวัสดุมีคุณภาพระดับดี ($\bar{x} = 4.28$ S.D.=0.06) การออกแบบด้านสี ($\bar{x} = 3.60$ S.D.=0.09) การออกแบบด้านรูปทรง ($\bar{x} = 4.36$ S.D.=0.22) การประเมินด้านการรับรู้ มีค่าการรับรู้มีคุณภาพระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.92$ S.D.=0.30) การประเมินด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหามีคุณภาพระดับดี ($\bar{x} = 3.95$ S.D.=0.04)

อภิปรายผล

จากการวิจัยการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี ตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหา สามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาด้านแนวทางการออกแบบสื่อของเล่นพื้นบ้านตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหา พบว่าสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านสามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินได้เป็นอย่างดี สามารถกระตุ้นความต้องการในการเรียนรู้ของเด็กให้เพิ่มขึ้น โดยผลลัพธ์ที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก คือ เด็กเกิดการเคลื่อนไหวของร่างกายตามรูปแบบและวิธีการเล่น มีการพูดคุยและสนทนากับผู้เล่นอื่น มีอารมณ์ที่ดีและมีความสุขในการเล่น มีการเรียนรู้สถานการณ์ต่างๆขณะเล่น เกิดการแก้ปัญหาและวางแผนการเล่น และได้รับทักษะความรู้หลังจากการเล่น ซึ่งผลลัพธ์เหล่านี้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีทฤษฎีปัญหาทั้ง 8 ด้าน โดยจะมีความแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับการกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิวลี ศิลปศาสตร (2554, หน้า158-159) ที่ได้อธิบายถึงวิธีการเล่นที่มีลักษณะแตกต่างกัน จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน 365 ชิ้น โดยสามารถจำแนกประเภทวิธีการเล่นได้เป็น 18 ประเภท ประกอบด้วย การเล่นด้วยกลไก การชักหรือดึง การเล่นด้วยกลไกการหมุน การเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง การเล่นด้วยการกดคานหรือแกน การเล่นด้วยกลไกการสมดุล การเล่นด้วยการแก้ปัญหา การเล่นด้วยการเข็นหรือลาก การเล่นด้วยการใช้มือบีบกด การเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบหรือสร้าง การเล่นด้วยการต่อจิ๊กซอว์ การเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง การเล่นด้วยการนั่ง ชี้ หรือใช้เป็นพาหนะ การเล่นด้วยการโยนขว้าง ปา หรือตี การเล่นด้วยการลอยน้ำ การเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจากธรรมชาติ การเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ การเล่นด้วยการเหยียบหรือเดิน การเล่นด้วยพลังงานลม ซึ่งรูปแบบและวิธีการเล่นเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมกระบวนการการเรียนรู้ของเด็กผ่านสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ผลการศึกษาด้านพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านพบว่าเด็กมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ เกิดจากที่เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินต่อการเล่น พัฒนาการทางด้านร่างกาย เกิดจากที่เด็กได้เคลื่อนไหวและพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆของร่างกายขณะเล่น พัฒนาการทางด้านสังคม เกิดจากที่เด็กได้มีการสนทนากับผู้เล่นอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และพัฒนาการทางสติปัญญา เกิดจากที่เด็กได้รับทักษะความรู้หลังจากการเล่น ซึ่งการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน มีความสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเจโรม บรูเนอร์ (Bruner, 1963) ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เชื่อว่ามนุษย์เลือกที่จะเรียนรู้ตามที่ตนเองสนใจ และกระบวนการเรียนรู้เกิดจากการค้นพบด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. การส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้ทั้ง 8 ด้านมีความเชื่อมโยงและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ควบคู่กันได้ เช่น ด้านภาษาและด้านดนตรี อาจมีรูปแบบการเล่นที่เกี่ยวกับ การร้องเพลง การเล่นดนตรี ด้านมิติสัมพันธ์และด้านตรรกะ-คณิต อาจมีรูปแบบการเล่นที่เกี่ยวกับ เกมปริศนา ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวกับด้านธรรมชาติวิทยา อาจมีรูปแบบการเล่นที่เกี่ยวกับ การผจญภัย การออกสำรวจพื้นที่ต่างๆ ด้านรู้จักตนเองและด้านปฏิสัมพันธ์ผู้อื่น อาจมีรูปแบบการเล่นที่เกี่ยวกับ การแข่งขัน การวางแผน
2. การเล่นที่ทรงประสิทธิภาพและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กดีที่สุด คือการเล่นกับพ่อแม่และครอบครัว การเล่นนี้จะทำให้เด็กรู้สึกถึงการเป็นที่รัก การมีตัวตน และการมีคุณค่าของตัวเอง

บรรณานุกรม

- กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). *ออกแบบเกมให้โดนใจ (GAME DESIGN THEORY)*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี: สำนักพิมพ์คอร์ฟิงก์ซัน.
- จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ. (2555). *ทฤษฎีพหุปัญญา*. สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2561, จาก <http://taamkru.com/th/พหุปัญญา>
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2558). *ของเล่นพื้นบ้านในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2561, จาก <http://www.sac.or.th/databases/folktoys/main.php>
- สิวสี ศิลปวิจารณ์. (2554). *การศึกษาของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาศิลปศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Ball, H. (2008). *Grand Illusions*. Retrieved September 23, 2018, from <https://www.youtube.com/user/henders007/featured>
- Bruner, J. (1963). *The Process of Education*. New York: Alfred A. Knopf, Inc, and Random House.
- Gardner, H. (2000). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.
- Lee, J. (2013). *Design for all 5 Senses*. Retrieved September 22, 2018, from <https://www.youtube.com/watch?v=N6wjC0sxD2o>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *the psychology of the child*. New York: Basic books.

ดนตรีศึกษา: วิกฤตการฟังดนตรีไทย*

Crisis of Listening Thai Traditional Music in Thailand General Music Education

ศักดิ์ชัย ทิรัญรักษ์¹

บทคัดย่อ

บทบาทหน้าที่หนึ่งของการสอนการฟังในวิชาดนตรีศึกษาในโรงเรียนคือ การสร้างเยาวชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าของงานดนตรีไทย เยาวชนเมื่อจบการศึกษาภาคบังคับ จะกลายเป็นผู้ฟังหรือผู้บริโภคที่ส่งผลต่อวงจรของดนตรีไทยอันประกอบด้วย ผู้สร้าง ผู้เล่น และผู้ฟังหรือผู้บริโภค ถ้าสังคมไทยขาดผู้ฟัง ผู้บริโภค วงจรดนตรีไทยย่อมบกพร่อง ส่งผลให้ดนตรีไทยจะค่อยๆ เสื่อมหายไปจากสังคมไทย ปัญหาเบื้องต้นเกิดจาก 1) เกิดจากหลักสูตรดนตรีศึกษาภาคบังคับของไทย 2) เกิดจากการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไข เพื่อให้วงจรดนตรีไทยในอนาคตครบสมบูรณ์ทั้งผู้สร้าง ผู้เล่นและผู้ฟังผู้บริโภค

คำสำคัญ: ทักษะการฟังดนตรีไทย, หลักสูตรดนตรีศึกษา, การจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล

Abstract

MUSIC consists of composer, performer and listener/ consumers. In Thai General Music Education. One functions are contribute good listener, especially love and value in Thai Tradition Music. If these functions are not successful, in the future, Thai Tradition Music will fade away from Thai Society. No listener, No consumers, the problems come from 1) Thailand's General Music Education Curriculum 2) Teaching, learning and assessment in school. All need to qualify for future of better Thai Music.

Keywords: Listening Thai's Tradition Music, Thailand's General Music Education Curriculum, Teaching, learning and assessment.

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง บทเพลงเพื่อการสอนการฟังสำหรับครูประถมศึกษา

¹ ผศ. ดร. คณะดุริยางค์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

การฟังในวิชาดนตรีศึกษา

ถ้าเป้าหมายของการศึกษา คือ การพัฒนาอย่างยั่งยืน ส่วนหนึ่งของการพัฒนาอย่างยั่งยืนคือการดำรงรักษาและสามารถที่จะสืบทอดวัฒนธรรมของชนรุ่นหนึ่งไปสู่ชนรุ่นหนึ่งอย่างปลอดภัย (Unesco, 2017) ดังนั้น บทบาทหน้าที่หนึ่งของดนตรีศึกษาคือ การสืบทอดวัฒนธรรมทางดนตรีของชาติของบรรพบุรุษให้คงอยู่ ให้คนรุ่นต่อไปได้เรียนรู้ เข้าใจ เห็นคุณค่า และรักษาไว้ให้ยั่งยืน

ในการสอนดนตรีศึกษาสำหรับนักเรียนทั่วไป ทักษะที่สอนนักเรียนคือ ทักษะการฟังดนตรี ทักษะการปฏิบัติทางดนตรี(การร้อง และการเล่นเครื่องดนตรี) และทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี

The College Board for the National Coalition for Core Arts Standards ค.ศ. 2013 ทำการศึกษาหลักสูตรดนตรีศึกษาทั่วโลก พบว่า การสอนทักษะการฟังดนตรี หมายถึงการพัฒนาทักษะทางด้านการฟัง เปลี่ยนผู้ฟังจากการฟังแบบ “การได้ยิน” (hearing) มาสู่ “การฟัง” (listening) ที่ต้องผ่านการเรียนรู้ การบอกกล่าว การชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนมีการรับรู้ (responding) เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ การตอบสนองในศาสตร์ของดนตรี เป็นผู้ฟังที่สามารถรับรู้ วิเคราะห์ องค์ประกอบทางดนตรี และบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง(listenership) และเข้าใจเห็นคุณค่า สามารถบอกกล่าวเหตุผลของตนเองในด้านความชอบทางดนตรีได้ (preference) ไม่เป็นผู้ฟังที่หลงไปตามกระแสนิยม

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับกับข้อเรียกร้องของบรรดานักดนตรีศึกษา ที่มีแนวคิดการเปลี่ยนแปลงปรัชญาการสอนดนตรีศึกษาในโรงเรียนจากศตวรรษที่ 20 ไปสู่ศตวรรษที่ 21 หลังจากพบว่า โลกได้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม ระบบเศรษฐกิจ โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วิถีชีวิตของมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลง ในด้านดนตรี สำหรับประเทศที่มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมอันยาวนานกำลังเกิดสงครามทางดนตรี กำลังประสบปัญหาการกลืนกลาย (assimilation) ทางดนตรีของวัฒนธรรมตะวันตกที่รับรู้ได้ง่ายผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ งานดนตรีตะวันตกประเภทดนตรีสมัยนิยมหรือดนตรีป๊อป (popular music) ได้รับความนิยมและได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของเยาวชน วัฒนธรรมที่เคยเป็นรากเหง้าของตนเองถูกละทิ้ง ดนตรีที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตได้เปลี่ยนจากดนตรีประจำชาติ ประจำเผ่าพันธุ์ มาเป็นดนตรีที่ได้รับอิทธิพลของตะวันตก ดังเช่น ในประเทศไทย ปัจจุบันเยาวชนเกือบทั้งประเทศของไม่สามารถที่จะร้องบันไดเสียงไทยได้ แต่สามารถที่จะร้องบันไดเสียงของตะวันตกได้อย่างไม่ผิดเพี้ยน

ปัจจุบันจากการศึกษาหลักสูตรกลุ่มประเทศอาเซียน ประเทศที่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมของชาติ เช่น ประเทศจีน ประเทศญี่ปุ่น ประเทศสิงคโปร์ เขตบริหารพิเศษฮ่องกงแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน ต่างเห็นปัญหาของความอ่อนแอของเยาวชนของตนเองในเรื่องดังกล่าว จึงมีเจตจำนงและกำหนดไว้ในหลักสูตรดนตรี มีการกำหนดให้ครูดนตรีต้องสอนให้เยาวชนเกิดความรัก มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมการดนตรีประจำชาติของตน และที่สำคัญ ต้องสามารถเปรียบเทียบงานดนตรีของวัฒนธรรมของตนเองกับตะวันตกได้ โดยมีแนวคิดการสร้างเยาวชนที่มีความทันสมัย สามารถอยู่สังคมในศตวรรษที่ 21 สร้างผู้บริโภคงานดนตรีที่อาจขึ้นชองงานดนตรีของตะวันตก แต่ขณะเดียวกันก็สามารถฟัง เข้าใจ เห็นคุณค่า ไม่ละทิ้งงานดนตรีของบรรพบุรุษตนเอง ให้การสนับสนุนให้ดำรงคงอยู่ สามารถเปรียบเทียบงานดนตรีของวัฒนธรรมของตนเองกับผู้อื่นได้ เป็นผู้ฟังที่มีคุณภาพของชาติสืบไป (ดูรายละเอียด ข้อ 1.2)

วิกฤตการฟัง

จากการวิจัยต้นแบบกลุ่มเล็ก (pilot project) เรื่อง การรับรู้ทางการฟังของนักศึกษาปริญญาตรี จากการสัมภาษณ์นักศึกษากลุ่มเล็กแบบบังเอิญ นักศึกษา 2 มหาวิทยาลัย จำนวน 20 คน มหาวิทยาลัยเอกชน 1 แห่งและมหาวิทยาลัยของรัฐ 1 แห่ง แบบสัมภาษณ์ประกอบด้วยด้วย 1 การรับรู้ชื่อเพลงไทย และประสบการณ์เกี่ยวกับบทเพลงไทย โดยประกอบด้วยเพลง 3 เพลงคือ 1.เพลงลาวดวงเดือน 2.เพลงเขมรไทรโยค และ3. เพลงยยะวา มีผู้ที่ตอบว่ารู้จักเพลงลาวดวงเดือน 10 คน จากจำนวน 20 คน รู้จากการเคยเรียนในโรงเรียน ถ้าให้ร้อง จำไม่ได้ว่าร้องอย่างไร ส่วนใหญ่เรียนจากโรงเรียนประจำจังหวัด ส่วนเพลงที่สอง เพลงเขมรไทรโยค รู้จักจำได้ว่าเป็นชื่อเพลง จำนวน 6 คน รู้จากสื่อมากกว่าเรียนจากโรงเรียน ส่วนเพลงที่สามไม่มีใครรู้จัก 2. นักดนตรีตะวันตก ประกอบด้วย1.โมซาร์ท (Mozart) 2.บีโธเฟิน (Beethoven) และ3.โชแปงค์ (Chopin) มีนักศึกษาที่รู้จัก 8 คน คิดว่ารู้จักการสื่อเช่น จากโฆษณา และจากที่เคยเรียนในโรงเรียน รู้จักแบบฉาบฉวย 3. เครื่องดนตรีที่รู้จัก ทุกคนรู้จักเครื่องดนตรีไทยและตะวันตก เช่น ระนาด ชลury เปียโน กีตาร์ แซกโซโฟน แต่เมื่อถามถึงบทเพลงที่บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีดังกล่าว ทุกคนขาดความคุ้นเคย ไม่มีประสบการณ์การฟังแบบประสบการณ์ตรงแบบฟังจากของจริง ส่วนใหญ่รู้จักแต่ชื่อและนิภภาพเครื่องดนตรีออกเท่านั้น มีเพียง เปียโนกับกีตาร์ที่ตอบว่าเล่นเพลงอะไร และเป็นเพลงสมัยนิยม (popular music)

การสังเคราะห์

สังคมดนตรีโดยเฉพาะดนตรีของประเทศไทยจะอยู่รอดปลอดภัยอย่างมั่นคงต้องมีผู้ฟังที่มีคุณภาพ จากการสัมภาษณ์ นักศึกษาในระดับปริญญาตรีจำนวน 20 คน ซึ่งเพลงแรกเป็นเพลงทางด้านดนตรีไทยที่มีความสำคัญเยาวชนรวมถึงประชากรไทยทุกคนควรรู้จัก คู่คนเคยและควรร้องได้ แต่พบว่า รู้จักเพียงครึ่งหนึ่งคือ 10 คน ร้องไม่ได้ เพลงเขมาไทรโยค เช่นกัน พบว่าส่วนใหญ่รู้จักผ่านสื่อมากกว่าเรียนจากครู ส่วนเครื่องดนตรี จากการสัมภาษณ์สะท้อนถึงการเรียนรู้ผ่านการจำภาพและชื่อมากกว่า การถูกสอนให้รู้จักกับเพลงที่มีคุณค่า บทเพลงที่มีคุณค่าและควรรู้จัก และเป็นการรู้จักจากสื่อ จากข้อมูลเบื้องต้น แสดงให้เห็นถึงภาวะสับสน หรือภาวะวิกฤตของดนตรี โดยเฉพาะดนตรีไทย ถ้าสังคมขาดผู้ฟังงานดนตรีไทย

การวิเคราะห์ต้นตอของภาวะวิกฤตการฟังดนตรีไทย

ผลย่อมเกิดจากเหตุ จากการเกิดสภาพภาวะสับสน ที่เป็วิกฤตของดนตรีไทย ผู้วิจัยในฐานะที่สอนดนตรีศึกษาระยะเวลานาน ได้ทำการศึกษาเอกสาร และจากการสังเกตทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการทางดนตรีศึกษา สามารถอนุมานต้นตอของปัญหาเบื้องต้นได้ 2 ประการดังนี้ คือ 1) เกิดจากหลักสูตรดนตรีศึกษาภาคบังคับของไทย 2) เกิดจากการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล

1. ปัญหาจากหลักสูตรดนตรีศึกษาภาคบังคับของไทย

วิชาดนตรีศึกษาในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 แม้หลักสูตรจะได้แนวคิดการออกแบบหลักสูตรแบบ หลักสูตรอิงมาตรฐาน (Standard-Based) จากตะวันตก ที่มีการกำหนดว่า นักเรียนจะต้องมีความรู้และสามารถกระทำอะไรได้บ้างเมื่อเรียนจบไปแล้ว (what student should know and be able to

do) จากการศึกษาทักษะการฟัง พบปัญหาที่เกิดจากความบกพร่อง หรือปัญหาจากการขาดความชัดเจนของหลักสูตรดังนี้

1.1 สังคมปัจจุบัน ปฏิเสธไม่ได้ว่า งานดนตรีที่ต้องสอนมีหลายประเภท สามารถแบ่งออกได้เป็น ดนตรีไทย ดนตรีตะวันตก (หลักสูตร ใช้คำว่า ดนตรีสากล) (western music) และดนตรีโลก (world music) นอกจากนี้ ในดนตรีดังกล่าวยังมีการแบ่งประเภทและชนิด สามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ 1. ดนตรีแบบฉบับหรือที่เรียกว่าดนตรีคลาสสิก 2. ดนตรีพื้นบ้านพื้นเมือง และ 3. ดนตรีสมัยนิยม (popular music) ซึ่งหลักสูตรดนตรีศึกษาของไทยให้อิสระกับครูในการเลือก ดังนั้นการเลือกงานดนตรี บทเพลง ประเภทเพลงที่จะมาสอนนักเรียนจึงเกิดปัญหา ต้องมีการเลือกสรรให้หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรอบรู้ นักเรียนมีประสบการณ์และนำเอาความรู้ ความเข้าใจไปใช้ได้ต่อไปอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ถ้าครูขาดวิจรรย์ญาณหรือไม่ใส่ใจ ผู้เรียนก็อาจจะได้เรียนแต่งานดนตรีแบบใดแบบหนึ่ง ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความบกพร่องในความรอบรู้ในเรื่องดังกล่าว

1.2 การสอนทักษะการฟัง จากปัญหาที่กล่าวไปแล้วส่งผลต่อการสอนทักษะการฟัง ในหลักสูตรของไทย กำหนดให้ครูเป็นผู้เลือกเพลงเอง ไม่มีการกำหนดเพลงบังคับที่ครูต้องสอนให้นักเรียน ดังนั้นจึงเป็นอำนาจของครูที่อาจจะเลือกบทเพลงที่ตนเองชอบหรือฟังใจ ซึ่งจะแตกต่างไปจากประเทศในกลุ่มที่มีการต่อสู้ทางวัฒนธรรม ดนตรี ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น จะมีการกำหนดบทเพลงที่นักเรียนต้องเรียน หรือกำหนดประเภทของเพลง ที่ต้องสอน

ประเทศ ญี่ปุ่น ที่มีการกำหนดเพลงพื้นบ้าน หรือเพลงที่ประพันธ์โดยชาวญี่ปุ่น ดังเช่น ประถมศึกษาปีที่ 4 กำหนดให้สอนเพลงดังนี้ 1. เพลง Sakura Sakura ประเภทของเพลง Traditional Japanese Song 2. เพลง Tonbi ประพันธ์ทำนองและคำร้องโดย Tadashi Yanada, Shigeru Kuzuhara 3. เพลง Makiba no Asa ประพันธ์โดย Eikichi Funabashi และ 4. เพลง Momiji ประพันธ์ทำนองและคำร้องโดย Tei'ichi Okano, Tatsuyuki Takano (Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology-Japan 2016. Course of Study (music) Japan. Section 6 Music: 4)

เขตบริหารพิเศษฮ่องกงแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน ในคู่มือหลักสูตรดนตรี ปี 2017 มีส่วนหนึ่งที่กล่าวถึงการสอนดนตรีการฟังที่เน้นการฟัง ดนตรีในวัฒนธรรมจีนเพื่อความเข้าใจ ดังเช่นใน ประถมศึกษาปีที่ 3-6 มีการกำหนดให้เรียนดังนี้ 1. เปรียบเทียบประเภทของเครื่องดนตรีระฆังเครื่องดนตรีตะวันตกกับประเภทของเครื่องดนตรีจีน (Identify the timbre of Chinese and Western instrumental categories, e.g. strings, woodwind, brass and percussion; chui (吹), tan (彈), la (拉) and da (打)). 2. เปรียบเทียบการร้องเพลงของ จีนแบบดั้งเดิมกับสมัยใหม่และตะวันตก (art songs, Cantonese operatic songs and popular songs) 3. ศึกษาเปรียบเทียบการร้องเพลงพื้นบ้านของประเทศจีนในชนเผ่าต่าง ๆ (The Curriculum Development Council, The Education Bureau HKSARG. 2017: 31)

ประเทศสิงคโปร์ มีการกำหนดเพลงไว้ในหลักสูตร โดยมีจุดมุ่งหมายให้เกิดความรักในวัฒนธรรมสิงคโปร์ ดังเช่นในประถมศึกษปีที่ 3-4 กำหนดไว้ดังนี้ 1. เพลง Count on Me 2. เพลง Singapore; Sing Your Way Home 3. เพลง Make Courtesy Our Way of Life 4. เพลง Munnaeru Vaalibaa (Song of Youth) 5. เพลง Dayung Sampan 6. เพลง Rasa Sayang Eh 7. เพลง ;Burung Kakak Tua 8. Xiang Xin Wo Ba Xin Jia Po (

相信我吧, 新加坡) (Student Development Curriculum Division., Ministry of Education, Singapore. 2016: :13)

จากหลักสูตรดนตรีศึกษาของไทย ไม่ได้มีการกำหนดชื่อบทเพลงหรือสาระการเรียนรู้ที่ชัดเจนทำให้การสอนทักษะการฟังของไทยประสบปัญหาดังที่กล่าวมาข้างต้น และถ้าเยาวชนไทยที่จบการศึกษาภาคบังคับไม่มีความรู้ ไม่มีประสบการณ์ทางดนตรี จะส่งผลให้กลายเป็นผู้เฝ้าทอดทางดนตรี กลายเป็นผู้ที่ฟังเพลงไปตามกระแสของสังคม ย่อมส่งผลต่อขบวนการดนตรี ดังปัญหาที่ได้กล่าวไปแล้ว

2.ปัญหาการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล

ปัญหาทักษะการฟังที่เกิดจากการจัดการเรียนการสอน แบ่งออกได้หลายประการ ซึ่งปัญหาทั้งหมดอยู่ในสภาพของวงกบินทาง ที่ไม่สามารถแก้ปัญหาเพียงปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ต้องแก้ในภาพรวม ซึ่งปัญหาได้แก่

2.1 ทักษะการฟังของครูดนตรี

ทักษะการฟังของครูดนตรีที่มีต่อการสอนทักษะทางดนตรี เมื่อเปรียบเทียบระหว่าง ทักษะการปฏิบัติ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการฟัง ครูดนตรีศึกษาจะให้ความสำคัญกับทักษะการปฏิบัติ การเล่น การร้อง มากกว่าทักษะอื่น รองลงมาคือทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับทักษะการฟังดนตรี ครูดนตรีจะมีทัศนคติคล้ายกับคนทั่วไปคือ ไม่ต้องสอนก็ได้ ทุกคนสามารถที่จะฟังเพลง ฟังงานดนตรีได้ ด้วยเจตคติดังกล่าว เวลาที่ใช้ไปกับการสอนดนตรีจึงมุ่งเน้นการสอนปฏิบัติ มุ่งให้เด็กเล่นได้ ร้องได้สังคมไทย มีค่านิยมเช่นนี้ ดังเช่น กระทรวงวัฒนธรรมยังมีนโยบาย “เด็กไทยต้องเล่นดนตรีไทยเป็นคนละ 1 ชนิด” (สยามรัฐออนไลน์: 30 สิงหาคม 2559) และผลักดันให้กระทรวงศึกษาธิการรับนโยบายดังกล่าวนี้ต่อไป จากความเชื่อ ตลอดจนค่านิยมดังกล่าว ส่งผลให้การสอนดนตรีของครูดนตรีศึกษาที่มีชุดความคิดดังกล่าว การสอนการปฏิบัติจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

2.2 ขาดสื่อการสอน เครื่องมือและสภาพแวดล้อม

การขาดสื่อการสอน เครื่องมือและสภาพแวดล้อม เป็นสภาพวงกบินทางของการสอนทักษะการฟัง การขาดสื่อการสอน สื่อการสอนในที่นี้ไม่ได้หมายถึง บทเพลง เนื่องจากในปัจจุบัน ครูดนตรีสามารถหาบทเพลงจากอินเทอร์เน็ต จากยูทูป จากกูเกิล แต่บทเพลงหมายถึง วรรณกรรมทางดนตรี (MUSIC LITERATURE) ที่มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน บทเพลงก็เหมือนกับวรรณคดีที่ใช้ในการอ่าน มีระดับความยากง่าย บทเพลงทุกบทไม่สามารถนำมาสอนนักเรียนได้ทุกระดับทุกชั้น ปัญหาของไทยคือ ครูดนตรีศึกษาของไทยยังขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องวรรณกรรมดนตรีสำหรับผู้เรียน ดังนั้นถ้าครูไม่มีความรู้เรื่อง วรรณกรรมดนตรีที่เหมาะสมกับผู้เรียน ย่อมขาดความมั่นใจ และส่งผลต่อการสอนทักษะการฟังต่อไป

การขาดเครื่องมือ หมายถึงเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้ช่วยหรืออำนวยความสะดวกในการสอน ปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ครูดนตรีศึกษาอาจจะมีวรรณกรรมทางดนตรีที่เหมาะสมกับผู้เรียนจะมากขึ้น แต่การนำเอาสื่อดังกล่าวมาสอนให้นักเรียนฟังพร้อมๆ กันครั้งละ 40 คน ย่อมต้องการเครื่องมือเช่นเครื่องขยายเสียง และสถานที่ในการสอนสื่อดังกล่าวให้ผู้เรียนได้เรียน ในขณะที่เดียวกันก็ต้องไม่รบกวนนักเรียนในห้องอื่นๆ ด้วย ในการสอน ถ้าครูดนตรีต้องเปิดผ่านคอมพิวเตอร์ มีการขยายเสียงด้วยลำโพง และถ้ามีเสียงดังมากย่อมรบกวนห้องเรียนข้าง การสอนแต่ละครั้งมีความยุ่งยาก ถ้าเป็นโรงเรียนที่ไม่มีห้องดนตรี แยกออกมาเป็นสัดส่วน

ย่อมได้รับการบ่นหรือต่อว่าจากครูท่านอื่น ปัญหาดังกล่าวได้กลายเป็นปัญหาหน้าปากคอก ที่ส่งผลให้ครูดนตรีศึกษาหลายคนถอดใจในการสอนทักษะการฟังดนตรีให้กับผู้เรียน

2.3 ขาดวิธีสอนทักษะการฟัง

ครูดนตรีบางส่วนอาจจะมีแนวคิดว่าการสอนทักษะการฟังดนตรีคือการสอนให้นักเรียนเกิดความชื่นชมทางดนตรี และดนตรีในที่นี้คือ ดนตรีแบบฉบับหรือดนตรีคลาสสิก ซึ่งครูผู้สอนมักได้รับอิทธิพลจากวิชา ดนตรีวิจิตร/สังคีตนิยม (MUSIC APPRECIATION) ในระดับปริญญาตรี ซึ่งจุดประสงค์ คือการสอนให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (AESTHETIC EXPERIENCE) งานดนตรีที่ฟังได้แก่ดนตรีประเภท ดนตรีคลาสสิก เพลงที่บรรเลงด้วยวงซิมโฟนี และสำหรับคนไทย งานดนตรีไทยแบบฉบับที่ได้รับการยอมรับ เช่น เพลง ลาวดวงเดือน เขมรไทรโยค เป็นต้น แต่การสอนดังกล่าว ไม่พบวิธีการสอนการฟังที่ถูกต้อง อาจจะมีเพียงเอกลากร หรือการอธิบายเพียงสั้นๆ ต่อจากนั้น ครูผู้สอนเปิดเพลงให้ผู้เรียนฟัง ปล่อยให้ผู้เรียนฟังเพลงตามถนัดกรรม แล้วคิดว่าผู้เรียนจะเกิดความชื่นชมเห็นคุณค่า นอกจากนั้น ยังพบการฟังดนตรีแบบ ครูทำหน้าที่เป็นดีเจ (DIS-JOKEY) ที่บอกชื่อเพลง บอกยุคสมัยของเพลง หรือบอกรายละเอียดของเพลง ข้อมูลดังกล่าวเป็นเพียงความรู้ที่เป็นเปลือกของดนตรี (KNOWING ABOUT) ที่ได้รับการต่อต้านจากนักการดนตรีศึกษาทั่วโลก วิธีการสอนทักษะการฟังเป็นศาสตร์ที่ต้องเรียนรู้ มีกระบวนการ มีขั้นตอนว่า จะสอนอะไรก่อนหลัง ความยาวของเพลง เวลาที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และที่สำคัญคือ การสอนการฟังในปัจจุบัน ครูต้องสอนให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรีของบทเพลง (ELEMENTS OF MUSIC) และสามารถอธิบายบอกกล่าววิเคราะห์ของตนเองได้ ซึ่งเรื่องดังกล่าวกล่าวยังเป็นปัญหาของการสอนทักษะการฟังของไทย

2.4 การประเมินผลทักษะการฟัง

การประเมินผลเป็นปัญหาสำคัญสำหรับการสอนทักษะการฟัง เมื่อกล่าวถึงการวัดและประเมินผลในวิชาทั่วไป รูปแบบวัดและการประเมินจะใช้ ข้อสอบกระดาษ (paper and pencil) ซึ่งรูปแบบดังกล่าว สามารถใช้สอบนักเรียนได้พร้อมๆกันเป็นจำนวนมาก แต่สำหรับการวัดและประเมินผลทักษะการฟัง ไม่สามารถใช้รูปแบบดังกล่าวได้ การสอบต้องมีเสียง และเป็นเสียงที่มีคุณภาพ ต้องการสิ่งแวดล้อมที่ดี และที่สำคัญ การสอบสามารถสอบนักเรียนได้เพียงชั้นเดียวต่อครั้ง ไม่สามารถสอบได้พร้อมๆกันหลายๆ ชั้น ถ้าต้องสอบนักเรียนหลายระดับชั้นก็ต้องเสียเวลามาก ด้วยข้อจำกัดในการประเมินผล ส่งผลให้การสอนทักษะการฟังเกิดความอ่อนแอ ครูรู้ว่าสอนไป ก็ไม่สามารถสอบแบบภาพรวมได้ และที่สำคัญในการสอบระดับชาติของไทยในอดีต ไม่พบการสอบทักษะการฟังดนตรีด้วยเช่นกัน ปัญหาแบบงูกินหางเช่นนี้ ส่งผลให้เกิดวิกฤตการณ์งานดนตรีไทยอย่างไม่รู้จบ

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ส่งผลให้เกิดวิกฤตการณ์งานดนตรีไทย จำเป็นที่การจัดการศึกษาด้านดนตรีศึกษาในโรงเรียน จากชั้นประถมศึกษาไปจนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเรียนวิชาดนตรีเป็นวิชาแกน ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เพื่อให้เยาวชนไทยที่จะออกไปเป็นแรงงานของชาติ เป็นพลเมืองของชาติในยุค พ.ศ. 2562 ต้องเกิดการรับรู้ เข้าใจ เห็นคุณค่าและสามารถรักษาวัฒนธรรมดนตรีไทยของชาติได้สืบไป

บรรณานุกรม

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์

การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย หลักสูตรต้นนโยบาย เด็กไทยต้องเล่นดนตรีไทยเป็นคนละ 1 ชนิด. (30 สิงหาคม 2559). *สยามรัฐออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2561 จาก <https://siamrath.co.th/n/1985>

Jorgensen, Estella. (2008). *Transforming Music education*. In: Indiana University Press
Elliot, David and Silverman, Marissa. (2015). *Music Matters: A Philosophy of Music Education*. (second edition). USA: Oxford University Press.
Gobel, Scott. (2010). *What's So Importance About Music Education?*. NY: Routledge
Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology-Japan. (2016). *Course of Study (music) Japan. Section 6: Music*.
National Coalition for Core Arts Standards. (2013). *The College Board, International Arts Education Standards: A survey of standards, practices, and expectations in thirteen countries and regions*. NY: The College Board for the National Coalition for Core Arts Standards
Regelski, Thomas A. (2004). *Teaching General Music in Grade 4-8 : A Musician Approach*. NY: Oxford University Press.
Student Development Curriculum Division., Ministry of Education, Singapore. (2016). *Music :: Teaching and Learning Syllabus: Primary & Lower Secondary*.
The Curriculum Development Council, The Education Bureau Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China (HKSARG). (2017). *Arts Education Key Learning Area Curriculum Guide (Primary 1Secondary 6)*.
UNESCO and Sustainable Development Goals ค้นเมื่อ 30 มกราคม 2561 จาก <https://en.unesco.org/themes/education-sustainable-development>
Walker, Robert. (2007). *Music Education: Cultural Values, Social Change and Innovation*.IL: Charles C Thomas Publisher, LTD.

A STUDY OF MUSIC PERFORMANCE ANXIETY IN PIANO STUDENTS AT SHANXI DRAMA VOCATIONAL COLLEGE, SHANXI PROVINCE, CHINA

LIU YINGHUI¹
SAKCHAI HIRUNRUX²

Abstract

The purpose of this study was to study performance anxiety in piano 40 students at Shanxi Drama Vocational College. This consists of the following: 1) the factors influencing performance anxiety, 2) how students cope with performance anxiety problem. This research used the quantitative research approach where interviews were qualified and analyzed in order to create a quantitative questionnaire in which descriptive statistics and SPSS were used to analyze the data and describe the research findings.

The results of the study indicate that the most significant factor that influenced performance anxiety was poorly preparation (70%), followed by the mistakes made during performance(55%), difficulty of the performed composition(52.5%). The results of this study suggested the solutions for performance anxiety were: more practices and strengthening of memory, deep breathing for relaxation, self-encouragement, staying alone in a quiet environment, encouragement from relatives and friends, listening to music for relaxation, eating or drinking, physical exercises, yoga and meditation, and taking medicine.

Keywords: Anxiety, Music Performance, Piano students

Background and Significance

Piano performance anxiety is a commonly existing phenomenon that music amateurs, college students and professional artists will face to during their piano performances -- although their degrees of anxiety differ. (Bai Jiali and Zhang Hui, 2014) Performance anxiety not only interferes with the performance effect and affects the quality of musical work, but also brings serious mental stress and psychological burden to the performer, which may result in forgetting the scores and interrupting the performance, etc. It may seriously affect the performer's professional performing, and can even make the performing catastrophic. Solving and relieving performance anxiety can be helpful to improve the quality of performance and enhance artistic expression (Lv Wenqing, 2015)

For students majoring in piano performance, correct understanding of the problems caused by piano performance anxiety and finding corresponding solutions can promote the perfect presentation of their piano performance, and can properly regulate emotion and relieve stress when they are participating in any performing forms such as exams, competitions, and shows, etc., thus giving way to their best performance. While in the process of teaching piano, reasonable and effective measures should be applied to relieve piano performance anxiety so as to assure smoothness and completeness of the teacher's course arrangement, and correct guidance for students should be provided to relieve their stress of piano performance; meanwhile, it is necessary to improve the students' self-awareness and self-confidence on the stage, make them understand and grasp the musical works in a more comprehensive and meticulous manner. Moreover, these also have a positive influence on the artists who give piano performances.

Research objectives

1. To study the factors influencing performance anxiety of piano students at Shanxi drama vocational college;
2. To study how students in piano at Shanxi drama vocational college cope with performance anxiety problem.

¹ Master Music student in Music Education, Faculty of Music, Bangkokthonburi University

² Asst. Prof., Faculty of Music, Bangkokthonburi University

General theory of musical performance anxiety

“Music performance anxiety” means that people are troubled by high tension when they are about to perform solo or perform with a few people in public. (Wu Yiyao and Yang Ronghua, 2016)

Stage fright usually presents when a performer participates occasions like important competition, or public performance for the first time, and is a quite common out-of-control phenomenon of emotional adjustment. Any form of stage performance requires the performer to devote himself into it, and any disturbance from outside or the performer's personal emotional fluctuation will affect the early-stage preparations. That's how stage fright is caused. (Wang Tianbing, 1991)

Performance anxiety is interpreted as a fear of poor performance. “Performance anxiety” and “stage fright” refer to the same phenomenon, i.e. a state of tension or anxiety when performing in front of the audience. (Appel, 1976) In the process of artistic performance on stage, almost every musician will experience different levels of tension, and some people are not bothered because this tension is affordable. Some people even like a certain level of tension, because it will make them give perform better than usual. (Gao Tian, 1998) Finally, stage fright is a kind of performance fear in public, however, some musicians and speakers distinguish between performance anxiety and stage fright -- they believe that performance anxiety is positive if it is utilized properly, because hormones can improve the quality of performance, while stage fright is a negative concept when being explained this way.

Symptoms of Performance anxiety

Performance anxiety manifests such symptoms during performing as tension, body trembling, increased heart rate, sweating, hot and cold flashes, dry mouth, difficulty concentrating, memory loss, frequent urination, and rush of adrenaline, etc. (Ely and Salmon, 1991)

Causes of Music Performance Anxiety

The arousal level refers to the different states (degrees) of the body's total

physiological activation. (Meng Zhaolan, 2006) It is known that there is a direct relationship between stress and arousal, i.e. the higher the stress level is, and the higher the arousal level is. The relationship between arousal level and performance can be demonstrated through inverted-U curve, whose theory, Yerkes-Dodson Law, was developed from the experiments conducted by Yerkes- Dodson. (Meng Zhaolan, 2006)

Three-dimensional extension of the Yerkes-Dodson Law was represented by Wilson in 1994. He considered that the performance level was affected by interactions among three factors, namely trait anxiety, task difficulty, and situational stress. (Lin Chongde, 2003)

Whether anxiety is beneficial or harmful to a performance depends on the interactions among these three sets of variables. High-anxious individuals have higher levels of performance when task difficulty and situational stress are smaller; while low-anxious individuals have higher levels of performance when the difficulty and stress are greater. Therefore, performers who may easily get anxious are advised to choose their familiar or simple musical works under greater situational stress.

What are the causes of the tension and stress felt by musicians during their performance? The mental or physical response to a performance situation is conducive to explain the symptoms they may experience. In any case, knowing the causes of a cognitive or physical response to a performance will help us develop a plan to deal with certain aspects of performance anxiety. Performers and research reports have listed a wide variety of causes.

How to cope performance anxiety

For how to cope performance anxiety, the researcher summarizes the following 3 methods: systematic desensitization, alexander technique, Morita therapy.

Systematic Desensitization, also known as reciprocal inhibition, is a type of therapy developed by South African psychiatrist, Joseph Wolpe. This method is mainly to induce the patient to slowly expose the situation causing his anxiety, and counter this anxiety through psychological relaxation, thus removing the anxiety or fear. In terms of reducing subjective anxiety, systematic desensitization carried out in the context of training in front of audience is more effective than just conducting score analysis without training, and it also reduced

heart rate. (Appel, 1976).

The Alexander Technique is a method to relax body, maintain balance, gain gravity support, and improve body flexibility and coordination. Since it can reflect the expressiveness of body, it is a skill worth learning for musicians. Learning this technique can correct and enhance the acuity of the body's kines, and can also help the performer to have a smooth, energetic and flexible body control. (Liu Meizhu and Lin Dafeng, 2003)

In Morita therapy, “nervousness” is the nature of neurosis like neurasthenia according to Professor Shoma Morita of Jikei Medical School in Tokyo. (Shoma Morita, 1992) Morita proposes his own therapeutic method based on his understanding of neurosis, and its essence is to “accept your feelings (obey nature)” and “do what needs doing”, of which the former is the most basic therapeutic principle. According to Morita, “accept your feelings” requires individuals to recognize their positions in nature world, experience the law of affective activities, accept their own symptoms without inhibition and rejection, accept the feelings and make them disappear naturally.

Methodology

Quantitative study was adopted in this paper. During the study process, a questionnaire was used as a necessary part because quantitative study was helpful to describe the population's attitudes, opinions, behaviors or characteristics. Therefore, a questionnaire was issued to the participants for quantitative study.

How to construct questionnaire

The design of the questionnaire's content in this study was based on the teachers' interviews and theoretical knowledge. 8 piano teachers from Shanxi drama vocational college were given interviews, whose content includes factors affecting performance anxiety, symptoms of performance anxiety, and how to cope performance anxiety. Besides the teacher's interviews, the following theses/inventories were also used for reference during creation of the questionnaire: theses of Chen Pianpian, (2011), Yu Xiaokang, (2007), and Li Jiannan, (2016); Kenny Music Performance Anxiety Inventory (K-MPAI) (2004); and Music Performance Anxiety Inventory for Adolescents (MPAI-A) (2005). Among the two inventories,

the former was used for adults while the latter used for adolescents.

All these were combined to form a more comprehensive performance anxiety questionnaire which was divided into two sections, of which the first section was the individual's basic information, while the second section included four aspects such as the factors affecting performance anxiety, the symptoms of performance anxiety, the anxiety before performance and how to cope performance anxiety.

Validity and reliability of the questionnaire

Validity: the reasonability of the questionnaire's content would be examined systematically and throughout by three specialists. The results of examination shown that the content and objectives were appropriate, and the items being examined conformed to the objective and requirements of measuring.

Reliability: Cronbach's α value was measured to verify the reliability, and the results shown to be 0.735 (>0.60); thus the measured data's internal consistency was consider to be high.

Target Informants

Target informants of this study were all 40 piano students from Piano Department, Shanxi drama vocational college, Shanxi province, China.

Time

From May to June, 2018, the questionnaire was issued and reclaimed.

From July to September, 2018, the reclaimed questionnaire was statistically analyzed.

Data analysis

Extensive statistical analysis was conducted via Statistical Product and Service Solutions personal computer (SPSS.PC.22).

1. Descriptive statistics of regulation/standard deviations.
2. Statistical analysis of gender, age and grade, etc.

Results

This section includes: 1) demographic information; 2) factors affecting performance anxiety; 3) anxiety symptoms during performances; 4) anxiety before performance; 5) how to cope performance anxiety.

Demographic information

30 respondents were female, taking 75% of the total. 10 participants were male, taking 25% of the total. Most participants (26 heads) were ages 20~22, taking 65% of the total. 14 participants were ages 18~20, taking 35% of the total. 18 were freshmen, taking 45% of the total. 12 were juniors, taking 30% of the total; and 10 were sophomores, taking 25%.

Factors affecting performance anxiety

The sequence of proportions (from high to low) of the unfamiliar performance venues as factors affecting students' performance anxiety: concert hall and theater which took higher proportion, 37.3% and 32.5%; while outdoors and classroom which took smaller proportions, 18.1% and 12% respectively.

The sequence of proportions (from high to low) of audience as factors affecting students' performance anxiety: the teachers as audience, 31.9%; schoolmates and strangers, 20.9%; friends, 15.4%; and parents, 11%.

The sequence of proportions (from high to low) of elements of music composition as factors affecting the students' performance anxiety: tempo, 31.5%; style, 26.0%; rhythm, 20.5%; tonality, 6.8%; harmony, 5.5%; others, 5.5%; and melody, 4.1%.

The sequence of proportions (from high to low) of factors affecting the students' performance anxiety: poorly preparation, 70%; mistakes in performance, 55%; difficulty of performed composition, 52.5%; sequence of performances, 35%; forgetting of scores, 32.5%; expectation of performance results, 27.5%; and state of other performers, 25%. Among all the above factors, poorly preparation took the largest proportion, which was 70%.

Anxiety symptoms in performance

The table 1 shown the sequence of more than 50% anxiety symptoms in performance:

sweaty and cold hands, 72.5%; increased heart rate and shortness of breath, 67.5%; trembling and uncontrollable fingers, 55.0%.

	Whether there are symptoms	N	%
1) Sweaty and cold hand	Yes	29	72.5%
	No	11	27.5%
2) Increased heart rate, and shortness of breath	Yes	27	67.5%
	No	13	32.5%
3) Trembling fingers, which are uncontrollable	Yes	22	55.0%
	No	18	45.0%
4) Mind blank, sudden memory loss, and faint	Yes	14	35.0%
	No	26	65.0%
5) Involuntarily shaking legs	Yes	10	25.0%
	No	30	75.0%
6) Dry mouth, and continuous swallowing	Yes	7	17.5%
	No	33	82.5%
7) Sweating body	Yes	5	12.5%
	No	35	87.5%
8) Stiff body, upset stomach, and diarrhea	Yes	2	5.0%
	No	38	95.0%
9) Facial muscle twitching	Yes	2	5.0%
	No	38	95.0%
10) Frequent urination	Yes	2	5.0%
	No	38	95.0%

Table 1 Descriptive statistics of anxiety symptoms in performance

Anxiety before performance

The table 2 shown the frequency order top 5 of students' anxiety before performances: 1) lack of self-confidence, ($\bar{M}3.08$, $SD1.00$); 2) difficult concentrating, ($\bar{M}2.60$, $SD1.00$), 3) pessimism, ($\bar{M}2.35$, $SD.98$,); 4) inexplicable sense of foreboding, ($\bar{M}2.15$, $SD1.10$), 5) Dysphonia and bad temper, ($\bar{M}2.07$, $SD.92$).

	\bar{M}	SD	MEANING
1) Lack of self-confidence	3.08	1.00	often
2) Difficult concentrating	2.60	1.00	sometimes
3) Pessimism	2.35	.98	sometimes
4) Inexplicable sense of foreboding	2.15	1.10	sometimes
5) Dysphoria and bad temper	2.07	.92	sometimes

Table 2 Descriptive statistics of anxiety before performance

How to cope performance anxiety

The table 3 shown the frequency order top 7 of how to cope performance anxiety: 1) more practices and strengthening of memory, ($\bar{M}3.95$, SD.82); 2) deep breathing, ($\bar{M}3.73$, SD1.04; 3) self-encouragement, ($\bar{M}3.58$, SD.96); 4) staying alone in quiet environment, ($\bar{M}3.05$, SD1.13) ; 5) encouragement from relatives and friends, ($\bar{M}3.00$, SD1.11); 6) listening to music, ($\bar{M}2.92$, SD1.39) ;7) eating and drinking, ($\bar{M}2.30$, SD1.29).

	\bar{M}	SD	MEANING
1) More practices and strengthening of memory	3.95	.82	often
2) Deep breathing (for relaxation)	3.73	1.04	often
3)Self-encouragement	3.58	.96	often
4) Staying alone in quiet environment	3.05	1.13	often
5) Encouragement from relatives and friends	3.00	1.11	sometimes
6) Listening to music (for relaxation)	2.92	1.39	sometimes
7) Eating and drinking	2.30	1.29	sometimes

Table 3 Descriptive statistics of solutions to performance anxiety

Practical suggestions

Based on the above-stated contents, following advices are given to the students troubled by performance anxiety: performance anxiety should firstly be correctly understood -- whether it is harmful to performing. If there is too much anxiety, the solution mentioned in this study can be used:

1. Among the factors affecting performance anxiety, the performance concert halls in the unfamiliar performance venues accounted for the highest proportion of 37.3%. Piano

performances are generally performed in some important places, such as concert halls and theaters. This environment is unfamiliar to the performers. This makes it easy for the player to have a nervous state, which affects the player's performance level. The proportion of teachers who influence students' performance anxiety is 31.9%, which indicates that the level of professionalism in the audience type is directly proportional to the anxiety level of the performers. The highest proportion of elements in the music is the tempo of 31.5%, and the performance has many possibilities for development and change. When the player feels that he is not sure about a certain skill, pitch, rhythm, tempo, harmony, tonality and style of different composers, it naturally causes fear and the process is gradually increasing with the continual advancement of time. More than half of students chose these three performance anxiety factors: poorly preparation (70%), followed by the mistakes made during performance (55%), difficulty of the performed composition (52.5%). These will exacerbate the fear of failure and the accompanying performance anxiety.

2. More practices and strengthening of memory. (Gao Tian, 1998) It means to analyze and practice the music to be performed repeatedly so as to reduce possible error. 2) Deep breathing for relaxation. (Wang Zuoshi, 1988)It brings more oxygen into brain so as to make the performer to focus and enhance his coordinate ability. 3) Self-encouragement.(Chen Liqing, 2009) It may result in adequate confidence, base of astonishing the audience. 4) Staying alone in quiet environment. (Lang Qinghua, 2011) A person can select a quiet and uninterrupted place with fresh air and soft light to relax himself. 5) Encourage from friends and relatives.(Ning Yan, 2015) A performer's schoolmates, friends and even parents may arrive at the concert to cheer for him; thus he can relieve anxiety through chatting with close friends or parents. 6) Listening to music (for relaxation). (Ning Yan, 2015) It means to relieve one's nervousness through listening music. 7) Eating and drinking.(Lang Qinghua, 2011) Medical research suggests that the intake of sugar can reduce human body's psychological and physiological factors causing nervousness so as to achieve relaxation. Therefore, eating something with sugar, such as chocolate, candy, etc., before going to stage is helpful to relieve one's nervousness.

Acknowledgements

First of all, I would like to take this opportunity to thank my thesis supervisor, Assist .Prof. Dr.Sakchai Hirunrux, Assoc. Prof. Dr.Kovit Kanthasiri, Assoc. Prof. Dr.Panya Roongruang, Assoc. Prof. Orawan Banchongsilapa, Dr.Wang Min and Dr.Chutasiri Yodwised.

Finally, I would like to thank the teachers who accepted my interview and the students who participated in the questionnaire (they were all from Shanxi Drama Vocational College).

References

- 白佳丽,张慧. (2014). *钢琴演奏中紧张心理因素的分析探究*. pp.119-200. 课程教育研究期刊.
- 陈黎清. (2009). *试谈乐器演奏的心理压力控制*. pp.175-176. 歌海期刊.
- 高天. (1998). 音乐家的舞台紧张以及音乐治疗的应用. pp.74-78. 北京科学技术出版社.
- 郎亲华. (2011). 钢琴临场演奏中的心理因素分析. pp 202-203 教育教学论坛.
- 吕文青. (2015). 大学生钢琴表演焦虑研究 湖南师范大学.
- 孟昭兰. (2006). 情绪心理学. pp.187. 北京大学出版社.
- 宁岩. (2015). 钢琴演奏中紧张心理成因分析及应对措施 辽宁师范大学.
- 森田正马. (1992). 神经质的实质与治疗-精神生活的康复. pp.35. 人民卫生出版社
- 王佐世. (1988) 关于演奏心理的培养和训练. pp. 70-73. 中国音乐期刊 中央音乐学院学报期刊.
- 林崇德,杨治良,黄希庭. (2003). *心理学大辞典*. pp152 上海教育出版社.
- 刘美珠,林大丰 译. (2003). 音乐家的肢体开发. pp.5 原笙国际有限公司出版.
- 刘新民,李建明. (2003). *变态心理学*.安徽大学出版社. pp 283

- 王天兵. (1991). 怯台的心理分析与治疗. Pp.3-77. 音乐探索期刊
- 吴怡垚,杨荣华. (2016). 音乐治疗及其对音乐表演焦虑的干预研究. pp.150-15. 南通大学学报社会科学版期刊
- 俞晓康. (2007). 基于问卷调查的舞台演唱心理紧张问题研究 武汉音乐学院.
- 陈翩翩. (2011). 音乐治疗对声乐表演专业学生“表演焦虑”心理干预的实证性研究—以天津音乐学院声乐表演专业为例 天津音乐学院
- Appel, S. S. (1976). Modifying solo performance anxiety in adult pianists. *Journal of Music Therapy*, 13, 2-16.
- Li Jiannan . (2016)A study of performance anxiety classical woodwind students at College of Music, Mahidol University. M.A., Nakornprathom: Mahidol University.
- Mark C. Ely , Salmon (1991) Stop performance Anxiety! *Music Educators Journal*, October vol. 78 no. 2 35-39.

การสร้างสรรคบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง Creation of Learning Board game for Performing Arts Students

ธีรเนตร วิโรจน์สกุล¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นการนำเสนอแนวทางการสร้างสรรคบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องบทบาทหน้าที่และความสำคัญของทีมงานฝ่ายต่างๆ ในการแสดง สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง โดยใช้การศึกษาข้อมูลการสร้างสรรคบอร์ดเกมจากตำราและประสบการณ์ของผู้เขียนในการสร้างสรรคบอร์ดเกมขึ้นมา ผู้เขียนเลือกประเภท เกมวางแผน โดยใช้แนวโน้มน่าสนใจ แนวตัดตัวเลือก แนวแก๊งกัน และแนวตรวจพาร์ตมาใช้ในการผลิต ธีมของเกมคือ เป็นโรงละครชื่อ THE THEATRE ที่เพิ่งเปิดทำการแสดงละครเป็นครั้งแรก ซึ่งผู้เล่นต้องแสดงการทำงานร่วมมือจากทุกฝ่ายระหว่างการแสดง เพื่อให้การแสดงดำเนินไปได้ ผู้เขียนพบว่าสิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรคมีดังนี้ 1) กลไกของเกมต้องสนุกและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของนักศึกษา 2) การเทียบเคียงสถานการณ์จริงสร้างความน่าสนใจและเกิดการเรียนการรู้ของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี 3) การทดลองและการแก้ไขเป็นสิ่งที่สำคัญ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพให้มากที่สุด ผลงานการอภิปรายหลังการทดลองจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่านักศึกษาได้รู้จักบทบาทและหน้าที่แต่ละฝ่ายในการทำงานต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ทราบการบริหารงานของแต่ละฝ่าย เห็นความสำคัญของหน้าที่ การทำงานเป็นทีม ได้ฝึกการวางแผน การศึกษาครั้งนี้จึงพบว่าเป็นการสร้างสถานการณ์จริงผ่านการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์

คำสำคัญ: บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้, การสร้างสรรคบอร์ดเกม, บทบาทหน้าที่ในการทำงานด้านการแสดง, ละครเวที

Abstract

This article is a presentation of how to create a board game for learning about the roles and responsibilities of various teams to create a show for Performing Arts students. The name of the board game is THE THEATER which is about the first show in this theatre and how to collaborate between other crew members in this theatre. Also this creation must have: 1) The mechanism of the game must be fun and consistent with the learning of the students. 2) Comparison of the actual situation in the game will create a lot of fun. 3) Experiment and editing are important in game production. Post-trial discussion of the samples. The students will learn more about roles and responsibilities. Know the management of each crew member. Know the functions of each staff and crew member in the work. This study can be seen as creating a real situation through learning to the students and learners can be participated in learning completely.

Keywords: Board games for learning, Creation a game board, Production staff and crew member, Theatre

บทนำ

สาขาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีรูปแบบการเรียนการสอนแบบ 360 องศา กล่าวคือการเรียนรู้ศาสตร์ ทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลัง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในวงการทำงานได้อย่างเต็มรูปแบบ ดังนั้นการทราบบทบาทและหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ ในงานสร้างสรรค์งานเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะทำให้การจัดการแสดงละครประสบผลสำเร็จ นับเป็นเรื่องพื้นฐานสำคัญที่นักศึกษาควรเรียนรู้และเข้าใจ เห็นความสำคัญ ทราบทิศทางตามความถนัดและเป้าหมายของตนเองในการเรียน ผู้เขียนในฐานะผู้สอนสังเกตจากนักศึกษาในสาขาศิลปะการแสดงพบว่า นักศึกษายังไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่และยังไม่เห็นความสำคัญของฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสายงานของตนเอง เนื่องจากในการเรียนการสอน บทเรียนอาจไม่ได้เน้นลึก หรือนักศึกษาอาจให้ความสนใจแต่ฝ่ายที่ตนต้องการเรียนรู้เฉพาะด้าน ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ รวมถึงการทำงานในอนาคต ปัญหาจึงอาจเกิดจากรูปแบบการเรียนการสอน หรืออาจจะเป็นเครื่องมือในการสอนของอาจารย์ ที่ทำให้นักศึกษาเพิกเฉยและไม่ให้ความสำคัญ สกฤตบุตร เอกวิทยานิพนธ์ (2560) กล่าวว่า วิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) นั้นล้าสมัยเพราะผู้เรียนได้รู้แต่ไม่ได้เรียนรู้อย่างที่ควรจะเป็น การเรียนรู้ควรจะเป็นการร่วมมือระหว่างผู้เรียนและผู้สอนไปพร้อมๆ กัน โดยการลดบทบาทผู้สอนและเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น พร้อมทั้งจะเรียนรู้มากขึ้น ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ดังนั้นจึงเห็นผู้สอนจำนวนมากเริ่มนำกิจกรรมต่างๆ เพื่อมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน และเครื่องมือที่ผู้สอนหลายท่านมักนำมาใช้นั้นคือเกมนั่นเอง

เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่นักศึกษาให้ความสนใจ เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง รักชน พุทธิรัช (2560) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการต่างๆ ดังนั้นครูผู้สอนก็นำเอาเกมมาเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน โดยมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะที่มีอยู่ไปใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกมแต่ละประเภท อีกทั้งบรรยากาศของการเล่นเกม จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย แตกต่างอย่างตรงกันข้ามจากบรรยากาศความตึงเครียดการเรียนในชั้นเรียน อย่างไรก็ตามการเลือกรูปแบบของเกมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน จำเป็นอย่างมากที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง

บอร์ดเกม (Board Games) หรือกระดานเกมเป็นรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบันสังเกตได้จาก การเกิดขึ้นของร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ และร้านส่วนใหญ่จะอยู่แถวโรงเรียนและมหาวิทยาลัย ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาเป็นส่วนใหญ่ เป็นเครื่องยืนยันถึงความนิยมบอร์ดเกมที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในประเทศไทย รักชน พุทธิรัช (2560) กล่าวว่าบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน นอกจากนี้บรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้ บทความวิชาการนี้จึงอยากทดลองสร้างสรรค์บอร์ดเกมที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือการเรียนการสอนกับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ในเรื่องของบทบาทหน้าที่ในการทำงาน เพื่อเพิ่มความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีมของการสร้างสรรค์งานการแสดง

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง และเพื่อให้นักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่และความสำคัญของทีมงานฝ่ายต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานการแสดง ผ่านบอร์ดเกม

¹ อาจารย์ประจำ สาขาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

วิธีการศึกษา

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และการออกแบบบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Games) หรือเกมกระดาน หมายถึงเกมประเภทหนึ่งที่ใช้เล่นบนโต๊ะหรือพื้นที่เรียบและกว้าง มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย มีทั้งบอร์ดเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปจนถึงมากกว่า 20 คน บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมาก วางไว้บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยมีการแบ่งประเภทของบอร์ดเกมไว้ 5 ประเภท คือ เกมครอบครัว (Family Games) เกมวางแผน (Strategy Games) पार्टीเกม (Party Games) เกมนามธรรม (Abstract Games) และเกมที่มีธีม (Thematic Games) (ฐิติพล ขำประถม, 2558, ออนไลน์)

การเรียนรู้ (Learning) ตามความหมายทางจิตวิทยา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์ (Natnichamen, 2557, ออนไลน์) เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) ได้ศึกษาพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ และแบ่งพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา (Cognitive Domain) ออกเป็น 6 ระดับ (Bloom's Taxonomy) ดังนี้ 1) การจดจำ (Remembering) 2) การทำความเข้าใจ (Understanding) 3) การประยุกต์ใช้ (Applying) 4) การวิเคราะห์ (Analyzing) 5) การประเมิน (Evaluating) และ 6) การสร้างสรรค์ (Creating)

ผู้คุมเกม หรือ Game Master (GM) เป็นอีกหนึ่งบทบาทที่สำคัญในการเล่นบอร์ดเกม เนื่องจากกลไกแต่ละเกมมีความแตกต่างกัน จึงต้องมีผู้ที่มีหน้าที่อธิบายวิธีการเล่นบอร์ดเกมต่างๆ ปกรณ สุปินานนท์ (2559) กล่าวว่า หน้าที่ของ GM ไม่ง่าย เพราะต้องอธิบายกฎ กติกา วิธีการเล่นเกม การลำดับการอธิบายควรอธิบายจากเป้าหมายของเกมก่อนให้ผู้เล่นรู้ว่าวัตถุประสงค์ของเกมต้องการอะไรแล้วจึงอธิบายเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมสาธิตให้ดูและให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Practice by doing) ไปด้วยว่าการถึงเป้าหมายของเกมได้ และประเมินความเข้าใจเป็นระยะๆ หัวใจสำคัญต้องมีอธยาศัยที่ดี ยิ้มแย้ม เป็นกันเอง นั่นคือต้องสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ ทำให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ การสอนวิธีการเล่นบอร์ดเกมจึงเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ไม่ใช่ใครก็มาอธิบายได้เพราะด้วยความซับซ้อนของแต่ละเกมและความหลายหลายของผู้เล่น ซึ่งเปรียบเหมือนครูหรืออาจารย์ที่ให้ความรู้แก่นักเรียนนักศึกษาเช่นเดียวกัน

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545) ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้นโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปแบบของการแพ้ การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ทิศนา ขัมมณี (2544) ยังกล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้เกม ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักศึกษาเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

ในการออกแบบเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้ Nina Thanathat Chaiyanon (2018, ออนไลน์) ได้อ้างอิงถึง เดซิร์ต สุขกำเนิด ว่าสิ่งที่ต้องย้ายอยู่เสมอคือ ผู้ออกแบบเกมไม่สามารถออกแบบแบบปรังืดหมาย ต้องทราบว่าเกมจะช่วยตอบอะไร บางเกมตอบความรู้ บางเกมตอบความรู้สึก บางเกมฝึกทักษะให้ไว บางเกมเป็นการทบทวนความรู้ หลังจากทำรู้วัตถุประสงค์ชัดเจนแล้วต้องวิเคราะห์ตัวผู้เรียน ชอบไม่ชอบอะไร ทำให้เล่นได้แบบไม่มีข้อจำกัด นอกจากนี้ต้องมีพื้นเรื่องหรือธีมของเกม ซึ่งไม่จำเป็นต้องตรงไปตรงมา จากนั้นมา

ดูที่กลไกของเกมว่าลักษณะแบบไหนที่ตอบโจทย์ ดูสถานที่ในการเล่น เกม นี้คือความท้าทายในการออกแบบเกม (Nina Thanathat Chaiyanon, 2018, ออนไลน์)

กลศาสตร์ของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูล ซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของเกมหนึ่งๆ กลศาสตร์ต่างๆ เป็นตัวกำหนดว่ากระบวนการเล่นเกมเป็นอย่างไร สิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีการแพ้หรือชนะ ตลอดจนเมื่อไรหรือเงื่อนไขอะไรบ้างที่บ่งชี้การแพ้หรือชนะในเกมนั้นๆ นอกจากนั้นกลศาสตร์เป็นสิ่งที่ทำให้เกมเป็นเกมอย่างสมบูรณ์ เป็นการวางปฏิสัมพันธ์และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของเกม และมีการจำแนกกลศาสตร์ของเกม ตามที่อรรถพรชัย ปรีดากรณ์ (2557) ได้อ้างอิงจาก Jesse Schell (2008) ไว้เป็น 6 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) พื้นที่ว่าง (Space) หมายถึงสถานที่ต่างๆ ในเกมที่ผู้เล่นจะสามารถเข้าไปมีการกระทำบางอย่าง เป็นพื้นที่ในความคิดของผู้เล่น การคิด ตัดสินใจ แก้ไขปัญหาต่างๆ 2) วัตถุ คุณลักษณะและสถานะ (Objects, Attributes and States) วัตถุหมายถึงสิ่งที่สามารถมองเห็นอยู่ในพื้นที่ เช่น ตัวละคร อุปกรณ์ตกแต่ง กระดานคะแนน เหรียญรางวัล 3) การกระทำ (Actions) หมายถึงสิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกม 4) กฎ (Rules) เป็นกลศาสตร์ที่สำคัญที่สุดของเกม เป็นตัวกำหนดพื้นที่ วัตถุ การกระทำ ข้อจำกัดของการกระทำ และเป้าหมาย 5) ทักษะ (Skill) จำแนกออกเป็นทักษะทางกายภาพ (Physical Skill) ทักษะทางจิตใจ (Mental Skill) และทักษะทางสังคม (Social Skill) ได้แก่ การอ่านคู่มือ การลวงคู่มือ และการประสานงานกับผู้ร่วมทีม 6) โอกาส (Chance) หมายถึงความแน่นอนและไม่แน่นอน กลศาสตร์นี้จะเป็นการเพิ่มความสนุก ความตื่นเต้นให้กับเกม

บอร์ดเกมที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้นั้นจะต้องมีการจัดระบบข้อมูล และกรอบแนวคิด เพื่อให้บอร์ดเกมมีความเสถียร เกมเหล่านี้จะเชื่อมโยงความรู้ใหม่ เมื่อผู้เล่นร่วมกันเป็นทีมก็จะได้เรียนรู้ร่วมกัน ไม่มีใครรู้สึกแปลกแยกจากการเรียนรู้หรือรู้สึกว่าเรียนไม่ทันเพื่อน ผู้เล่นต้องเผชิญและค้นหาทางแก้ไขปัญหาต่างๆ จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจมากกว่าการเรียนแบบที่ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วม บอร์ดเกมยังต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ ช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการตอบคำถามหรือแก้ปัญหา และได้พบว่าพวกเขามักจะสามารถค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่ไม่คิดว่าจะได้ค้นพบได้ จากการร่วมมือกัน สื่อสารกัน และมีปฏิสัมพันธ์กัน การจะคิดค้นบอร์ดเกมได้นั้น ไม่ใช่เพียงแค่มีความรู้ในเรื่องเกมเพียงอย่างเดียว แต่จะต้องมีความรู้แบบเจาะลึกในด้านอื่นๆ อีกด้วย

บทบาทหน้าที่และความสำคัญของทีมงานฝ่ายต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานการแสดง

การสร้างสรรค์งานละครหนึ่งเรื่อง จำเป็นต้องมีการเตรียมงานและแบ่งฝ่ายการทำงาน รวมทั้งหาทีมงานเพื่อร่วมกันสร้างละครให้สำเร็จออกมาได้ ทีมงานจะประกอบด้วยบุคคลที่ทำหน้าที่ฝ่ายต่างๆ มากมายหลายสาขา ซึ่งแต่ละฝ่ายล้วนมีบทบาทสำคัญที่จะทำให้การแสดงประสบความสำเร็จ ซึ่งความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวกันระหว่างทีมงานทุกฝ่ายเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้การแสดงสมฤทธิผลตามเป้าหมายได้ ดังนั้นทุกฝ่ายทุกหน้าที่ต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่ และมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างเป็นระบบ ซูโรมาน เวศยาภรณ์ (2541) ได้กล่าวถึงการผลิตละครแต่ละเรื่อง ผู้ร่วมงานฝ่ายต่างๆ มีความสำคัญเท่าเทียมกันหมด ต่างก็มีภาระหน้าที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ทุกคนทำงานร่วมกันเป็นทีม การผลิตละครที่ได้ทีมงานที่ดี มีวินัย รู้จักหน้าที่ของตนเองเป็นอย่างดี ย่อมทำให้ได้ผลงานที่ประสบความสำเร็จและบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างง่ายดาย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าไม่ว่าฝ่ายไหนแม้มีความสามารถสูงเพียงใด ก็ไม่สามารถดำเนินการต่างๆ ทุกๆ ด้านด้วยตัวเองเพียงลำพังคนเดียว เมื่อทุกฝ่ายมีความสำคัญเท่าเทียมกันหมด ทุกฝ่ายต้องร่วมแรงร่วมใจกันทำงานตามหน้าที่รับผิดชอบให้ไต่ตามเป้าหมายที่วางไว้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่เป็นผลรวมอย่างสมบูรณ์ที่สุด (ซูโรมาน เวศยาภรณ์; 2541) ผู้เขียนวางจุดประสงค์ในการออกแบบบอร์ดเกมครั้งนี้เพื่อให้ นักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงรู้จักและเข้าใจหน้าที่ของตนเอง รวมถึงเห็นความสำคัญของการทำงานในโรง

ละคร ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ตนเองกำลังศึกษา และมีความคาดหวังว่าผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนาน ได้ฝึกการบริหารจัดการ การทำงานเป็นทีม เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานสายวงการบันเทิง

The Theatre Board game

การสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงครั้งนี้ ผู้เขียนได้ศึกษากระบวนการออกแบบเกม เป็นขั้นตอน ดังนี้

1) แนวของบอร์ดเกม

ผู้เขียนได้ศึกษากระบวนการและแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกม ซึ่งพบว่ามีลักษณะที่หลากหลาย และมีเงื่อนไขที่แตกต่างกันออกไป แต่เมื่อต้องการนำมาใช้ในการเรียนการสอน และเพื่อความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยแนวของบอร์ดเกมที่บทความวิชาการนี้สนใจ ได้แก่ 1) แนวโน้มมนามใจ (Negotiation) เพื่อให้ผู้เล่นได้มีการใช้ทักษะในการพูดโน้มน้าวใจ และได้ทราบถึงความสำคัญของหน้าที่อื่นๆ 2) แนวตัดตัวเลือก (Deduction) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องตัดตัวเลือกผู้เล่นออกไป ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเป็นคนช่างสังเกต มีการใช้หน้าที่ของตนเองในการตัดสินใจในการกระทำใดๆ 3) แนวแกล้งกัน (Bluffing) เป็นแนวบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องแกล้งกัน ทำให้ผู้เล่นต้องแสดงออกความรู้สึกของตนเองออกมา เพื่อให้ตนเองสำเร็จจุดประสงค์ของตนเอง 4) แนวตราฟาร์ท (Draft Card) เป็นแนวการเล่นที่ผู้เล่นต้องเลือกการ์ดใช้ และต้องส่งต่อการ์ดให้กับผู้เล่นคนอื่นเลือกใช้การ์ดต่อ ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้ผู้เล่นได้เห็นการ์ดเกือบทั้งหมดของเกม

2) วางจุดประสงค์ของเกม

จุดประสงค์หลักของบอร์ดเกมนี้เพื่อให้ นักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ได้เรียนรู้โครงสร้าง บทบาทหน้าที่ และเห็นความสำคัญในการทำงานของแต่ละฝ่ายในการแสดง ดังนั้น การให้ข้อมูลต่างๆ แก่ นักศึกษา จำเป็นต้องให้พวกเขาใช้ความคิดวิเคราะห์ และต้องทราบความสำคัญ ทราบจุดประสงค์ในการทำงานของแต่ละฝ่าย ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกใช้เพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์ของตนเอง การใช้ฝ่ายและหน้าที่ต่างๆ มาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมก็จึงเป็นส่วนที่สำคัญ โดย ผู้เขียนได้จำแนกหน้าที่ต่างๆ จากผังบทบาทหน้าที่ เป็นฝ่ายๆ ดังนี้ 1) ฝ่ายผู้อำนวยการสร้าง 2) ฝ่ายกำกับการแสดง 3) ฝ่ายนักแสดง 4) ฝ่ายนักดนตรี 5) ฝ่ายนักออกแบบ 6) ฝ่ายสร้าง 7) ฝ่ายควบคุม 8) ฝ่ายงานธุรการ และใช้ฝ่ายต่างๆ เหล่านี้เป็นปัจจัยหลักของเกม

3) ประเภทและธีมของเกม

ผู้เขียนเลือกประเภท เกมวางแผน (Strategy Game) เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผน เหมาะสำหรับผู้ที่ยากเล่นเกมที่ทำหายขึ้น ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งขันที่ความเรียบง่าย (Elegance) ของกติกาเทียบกับความท้าทาย ต้องขบคิดระหว่างเล่น และความซับซ้อนของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมเรียบง่าย แต่ตัวเกมมีความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน ผู้เล่นก็จะรู้สึกว่าการเล่นเกมสนุกและไม่ซ้ำซาก เล่นซ้ำก็รอบก็ไม่เบื่อ เกมวางแผน ใช้เวลาเล่นมากกว่า 60 นาที เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้กระบวนการทำงานได้อย่างครบถ้วน โดยธีมของบอร์ดเกมคือ เป็นโรงละครที่เพิ่งเปิดทำการแสดงละครเป็นเรื่องแรก และเป็นการทำงานระหว่างการแสดงที่ต้องใช้ความร่วมมือจากทุกฝ่าย เพื่อให้การแสดงดำเนินไปได้อย่างราบรื่น นอกจากผู้เล่นต้องร่วมมือกันให้การแสดงลุล่วงไปได้ด้วยดีแล้ว ก็ต้องมีการหาผู้เล่นที่เก่งที่สุด เพื่อเป็นผู้ชนะที่สามารถทำภารกิจได้สำเร็จมากที่สุดจากทีมงานทั้งหมด เพื่อความสนุกสนานและท้าทายในการเล่นเกม

4) กลศาสตร์ของเกม ปัจจัยสำคัญ และอุปกรณ์ต่างๆ

กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูล ซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของเกม โดยมีการจำแนกกลศาสตร์ของเกมตามแนวคิดของ Schell (Schell, 2008) และการออกแบบ ดังนี้

4.1) พื้นที่ว่าง (Space) คือ โรงละครชื่อว่า The Theatre ที่เพิ่งเปิดทำการแสดง โดยได้

ออกแบบกระดานเป็นส่วนประกอบสำคัญของโรงละคร เช่น สัดสวนขอเวที ตำแหน่งที่นั่งผู้ชม เป็นต้น เพื่อให้ นักศึกษาได้ทราบรูปแบบของโรงละคร

4.2) การกระทำ (Actions) ผู้เล่นทุกคนต้องช่วยเหลือกันให้การแสดงสามารถแสดงจนจบเรื่อง

โดยแต่ละคนจะมีภารกิจตามเป้าหมายของตนเองจากการตัดตัวละคร ซึ่งแบ่งออกเป็น 8 ตัวละครที่ผู้เขียนได้จำแนกหน้าที่ต่างๆ จากผังบทบาทหน้าที่ เป็นฝ่ายๆ และมีเป้าหมายในการทำงาน 5 สิ่งที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดคะแนนในการแข่งขัน คือ ชื่อเสียง เบื้องหน้า เบื้องหลัง ผู้ชม และเงิน โดยแบ่งการ์ดตัวละครและเป้าหมายต่างๆ ดังนี้ ดังนี้ 1) ฝ่ายผู้อำนวยการสร้าง เป้าหมายคือ ชื่อเสียงและเงิน 2) ฝ่ายกำกับการแสดง เป้าหมายคือ ผู้ชมและเบื้องหน้า 3) ฝ่ายนักแสดง เป้าหมายคือ ชื่อเสียงและเบื้องหน้า 4) ฝ่ายนักดนตรี เป้าหมายคือ ชื่อเสียงและเบื้องหลัง 5) ฝ่ายนักออกแบบ เป้าหมายคือ เบื้องหน้าและเบื้องหลัง 6) ฝ่ายสร้าง เป้าหมายคือ เบื้องหลังและเงิน 7) ฝ่ายควบคุม เป้าหมายคือ เบื้องหลังและผู้ชม 8) ฝ่ายงานธุรการ เป้าหมายคือ ผู้ชมและเงิน โดยสังเกตว่าแต่ละฝ่ายจะมีเป้าหมายที่มีบางส่วนเหมือนกัน เพื่อให้ผู้เล่นได้เกิดกระบวนการทำงานกันเป็นทีม รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถพูดโน้มน้าวล่อลวงให้ผู้เล่นคนอื่นเชื่อใจ เพื่อให้สำเร็จเป้าหมายของตนเอง

4.3) วัตถุ คุณลักษณะและสถานะ (Objects, Attributes and States) วัตถุต่างๆ ได้

ออกแบบให้เข้ากับลักษณะของกระดานเกมที่เป็นโรงละคร โดยการออกแบบทั้งหมดจะใช้มาตรฐาน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของโรงละครมาเป็นกรอบหลักและใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ทางการแสดงมาให้แทนความหมาย เช่น หน้ากาก ผ้าม่าน เบาะผู้ชม โดยแบ่งอุปกรณ์ดังนี้

4.3.1) กระดาน ถูกออกแบบเป็นแผนผังของโรงละคร (Ground Plan) ขนาด 42x42 เซนติเมตร

เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เล่นหลายคน มีการเสริมความสูงของเวที เพื่อให้มีลักษณะคล้ายแบบจำลอง (Model) บนกระดานจะมีเป้าหมาย และมีค่าคะแนนของเป้าหมายกำกับอยู่ โดยผู้เขียนได้เฉลี่ยค่าคะแนนให้มีความสมดุล เพื่อให้เกมไม่น่าเบื่อ และเพื่อการคำนวณคะแนนตอนท้ายเกม ดังนี้ ค่าชื่อเสียง (1-10) ค่าเบื้องหลัง (1-20) ค่าเบื้องหลัง (1-30) ค่าผู้ชม (1-40) และค่าเงิน (1-50) โดยเลือกตามจำนวนและลักษณะของค่าเป้าหมายต่างๆ หากทัวเดิน ออกแบบโดยใช้สัญลักษณ์ตามเป้าหมายต่างๆ เช่น ชื่อเสียงเป็นรูปดาว ผู้ชมเป็นที่นั่ง หรือ เงินเป็นรูปเหรียญเงิน เพื่อใช้เป็นหมากในการเดินคะแนนในเกม การ์ดแสดงองค์ เพื่อให้ผู้เล่นทราบว่าตอนนี้การแสดงได้ดำเนินการถึงจุดไหน และตารางเทียบคะแนน เพื่อให้เทียบคะแนนในแต่ละองค์ของแต่ละผู้เล่น

4.3.2) การ์ดตัวละคร (Character Card) ทั้งหมด 8 ใบ ตามฝ่ายที่ผู้เขียนเลือก ออกแบบขนาด

5.7 x 8.5 เซนติเมตร ในการดจะมีชื่อตัวละคร และเป้าหมายของแต่ละตัวละครกำกับ นอกจากนั้นยังมีการ์ดที่แสดงให้เห็นเป้าหมายของทุกตัวละคร เพื่อให้ผู้เล่นสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้เล่นที่มีเป้าหมายเช่นเดียวกับตนช่วยเหลือ และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นหลอกล่อเพื่อกลับแกล้งผู้เล่นคนอื่นได้เช่นกัน

4.3.3) การ์ดที่ใช้เล่น (Draft Card) เป็นบทบาทหน้าที่ต่างๆ ออกแบบขนาด 10 x .5 เซนติเมตร

เพื่อให้ถนัดมือ ซึ่งจำแนกมาจากฝ่ายต่างๆ ที่เป็นการ์ดตัวละคร ในการดเล่นจะมีเรื่องราวและคำอธิบายหน้าที่ของหน้าที่นั้นๆ รวมถึงมีค่าคะแนนเป้าหมายที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ ซึ่งจะมีทั้งบวกและลบ โดยคุณลักษณะที่เกิดขึ้นจะใช้ตามรูปแบบที่โรงละครใช้ อาจมีการใช้ศัพท์เฉพาะ หรือ คำภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนสาขาศิลปะการแสดงจะทราบ เพื่อแทรกการเรียนรู้เรื่องศัพท์เฉพาะได้อีกทาง สถานะที่เกิดขึ้นในเกม

4.3.4) **การ์ดสถานการณ์ (Events Card)** เป็นการ์ดที่จะเปิดทุกครั้งหลังการแสดงจบฉาก เปรียบเสมือนเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดที่อาจเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อในการแสดง โดยผู้เขียนได้รวบรวมข้อมูล สถานการณ์ต่างๆ จากประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง รวมถึงการสัมภาษณ์อาจารย์ประจำสาขาวิชา ศิลปะการแสดง ทั้งอาจารย์ทางการแสดง การเต้น การออกแบบ และการร้องเพลง เพื่อตั้งมาใช้เทียบเคียง เป็นการ์ดสถานการณ์ โดยในการณ์จะถูกแบ่งออกเป็น 2 องค์กรละ 10 ใบ เพื่อให้การเล่นแต่ละครั้งมี สถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป ลดความซ้ำซากของเกมส์ และในแต่ละสถานการณ์ก็จะมีรายละเอียด ต่างๆ ตามความรุนแรงของการ์ด แม้ว่าความไม่คาดคิดอาจเกิดขึ้น แต่หากมีการจัดการได้อย่างดีของ ทุกๆ ฝ่าย ก็อาจทำให้สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ส่งผลการการแสดงได้ ผู้เขียนจึงมีเงื่อนไขเขียนในใบสถานการณ์ จึงจะ เป็นโอกาสที่ทำให้ผู้เล่นได้ทราบว่า หากมีการทำงานกันอย่างเป็นระบบ บางเหตุการณ์ก็ไม่สามารถส่งผลกระทบต่อ การทำงานได้



ภาพที่ 1 The Theatre Board game
ที่มา: อีรินทร วิโรจน์สกุล

4.4) **กฎ (Rules)** การเล่นเกมนี้กฎคือ ผู้เล่นทุกคน (ตั้งแต่ 4-8 คน) จะต้องรักษาระดับ คะแนนบนกระดานระหว่างการเล่นจนจบเกมส์ทั้ง 2 องค์กร นั้นจะแสดงให้เห็นถึงการทำงานเป็นทีมได้อย่างดี และจะมีการคิดคะแนนเพื่อหาผู้ชนะที่สามารถทำเป้าหมายได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะของเกม ระหว่างการเล่น หากค่าคะแนนเกินเป้าหมายที่กำหนดจะถูกปรับให้กลับมาที่ค่ากลางของเป้าหมาย เพื่อแสดงให้เห็นว่า ใน การทำการแสดงจริง เป้าหมายแต่ละเป้าหมายไม่สามารถเกินสมดุลของกันและกัน เพราะอาจมีการทำงานที่ เกินหน้าที่ตนเอง หรืออาจมีการแข่งขันกัน ซึ่งอาจส่งผลให้การแสดงไม่ราบรื่น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือห้ามให้ ค่าแต่ละเป้าหมายหมด เพราะจะถือว่าเกมจบทันที เพราะแสดงให้เห็นได้ว่าทีมงานไม่สามารถควบคุม สถานการณ์ต่างๆ ได้ และทำให้การแสดงไม่สามารถแสดงต่อไปได้ โดยมีการเล่นเกมส์ ดังนี้

4.4.1) เริ่มต้นเกมส์ผู้คุมเกม (Game Master) จะเล่าเรื่องราวและเป้าหมายของเกมให้ผู้เล่น รวมถึงอธิบายการเล่น ลักษณะของแต่ละการ์ด จัดค่าคะแนนเป้าหมายบนกระดานจะอยู่ที่ค่ากลางของแต่ละ เป้าหมาย เช่น ชื่อเสียงอยู่ที่ 5 จากค่าคะแนน 1-5 ค่าผู้ชมอยู่ที่ 20 จากค่าคะแนน 1-40 เป็นต้น

4.4.2) ผู้คุมเกมแจกการ์ดตัวละคร ผู้เล่นทุกคนจะทราบเป้าหมายของตนเอง โดยไม่ให้อื่นเห็น การ์ด จากนั้นวางหมากผู้เล่นคนแรกไว้หน้าผู้เล่น 1 คน เพื่อเป็นผู้เริ่มเล่นเกมจากนั้นแจกการ์ดสำหรับเล่น จำนวน 5 ใบ ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถเลือกการ์ดสำหรับเล่นได้คนละ 1 ใบ เลือกให้คว้าวางหน้าตนเอง เมื่อเลือกครบทุกคนให้เปิดการ์ดพร้อมกัน และเลื่อนค่าตามค่าที่ปรากฏ โดยให้ผู้เล่นพูดว่าตนใช้การ์ดใด และ อ่านเรื่องราวและค่าต่างๆ บนการ์ด เริ่มจากผู้เล่นคนแรก วนไปทางซ้ายจนครบทุกคน จากนั้นให้ส่งการ์ดที่ เหลือในมือไปให้คนทางซ้ายของตนเอง เลื่อนหมากผู้เล่นคนแรกไปทางซ้ายเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นทุกคนเลือก

การ์ด 1 ใบ ใช้เช่นเดิม ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนการ์ดในมือเหลือ 2 ใบ จะแสดงถึงการจบฉากของแต่ละองค์กร ให้ ทั้งการ์ดที่เหลือในกองทิ้ง

4.4.3) เมื่อมีการจบฉาก จะมีการเปิดการ์ดสถานการณ์ขึ้น 1 ใบ ปรับค่าตามการ์ดสถานการณ์นั้นๆ หากเกมส์ยังไม่จบก็เล่นต่อ โดยเลื่อนการ์ดแสดงออกไปที่ฉากต่อไปเริ่มเล่นเหมือนเดิมอีกครั้งจนจบฉากที่ 2 เปิดการ์ดสถานการณ์ ปรับค่าตามที่ได้เมื่อจบองค์กรที่ 1 แล้ว จะมีการสรุปคะแนนที่ได้ ผู้เล่นทุกคนเปิดตัว การ์ดตัวละครของตนเอง เทียบคะแนนที่ได้จากตารางเทียบคะแนน จัดบันทึกคะแนนไว้

4.4.4) จากนั้นก็ขึ้นองค์กร 2 โดยมีการจับการ์ดตัวละครขึ้นใหม่ และแจกการ์ดสำหรับเล่น 5 ใบ เช่นเดิม แต่ในองค์กร 2 การส่งการ์ดให้เปลี่ยนจากทางซ้าย ไปทางขวาแทน เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกับผู้เล่น ด้านข้าง เล่นจนจบองค์กร 2 ก็สรุปคะแนน และรวมคะแนนทั้ง 2 องค์กร หาผู้ชนะที่ได้ค่าเป้าหมายมากที่สุด

4.4.5) หลักจบการเล่น ผู้เล่นทุกคนต้องช่วยกันเล่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดงครั้งแรกครั้งนี้ โดยดูจากค่าคะแนนที่เกิดขึ้นบนกระดาน เล่าให้เป็นเรื่องราวในทิศทางเดียวกัน ถือว่าจบเกมส์

4.5) **ทักษะ (Skill)** ในเกมนี้นำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางจิตใจ (Mental Skill) ได้แก่ ได้ใช้ความจำ การสังเกต และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ทราบถึงบทบาทหน้าที่ที่หลากหลายในการทำงาน รวมถึงได้ทักษะ ทางสังคม (Social Skill) ให้เรื่องการพูดคุย โน้มน้าว การแสดงตัวตนว่าเป็นใครจากการ์ดสำหรับเล่น การ อ่านคู่ต่อสู้ การลงคู่ต่อสู้ และการประสานงานกับผู้มีเป้าหมายเดียวกัน

4.6) **โอกาส (Chance)** ในเกมนี้นำใช้กลศาสตร์นี้กับการ์ดสถานการณ์ และการวางกฎเรื่องความ สมดุลของเกมส์ โดยเทียบเคียงกับการทำงานจริงในการแสดง การเล่าเรื่องราวตัวละครผ่านการ์ดต่างๆ เป็น การเพิ่มความสนุก ความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น

5) ทดลองโลกของเกม

ผู้เขียนได้ทดลองผลิตบอร์ดเกมขึ้นมาตามกระบวนการข้างต้น และได้มีการนำเกมทดลองเล่นกับ นักศึกษาในสาขาศิลปะการแสดง เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของเกม และได้มีการทำแบบสอบถามก่อนและ หลังการเล่น รวมถึงได้มีการจัดอภิปรายร่วมกันหลังการทดลอง โดยได้ทดลองกับนักศึกษา 2 กลุ่ม คือ

5.1) นักศึกษาที่เชี่ยวชาญในการเล่นบอร์ดเกม โดยคัดเลือกนักศึกษานักเรียน 8 คนที่เคยมี ประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกม ผู้เขียนพบว่าระหว่างการเล่น นักศึกษากลุ่มนี้จะมีภาคคิด วิเคราะห์ มีการ พูดโน้มน้าว และมีการหารือร่วมกันอย่างเป็นระบบ มีความสนุกสนานจากการเทียบเคียงประสบการณ์ของ ตนเองในการเล่นเกมนักศึกษาสนุกกับการอ่านเรื่องราวบนการ์ดและจินตนาการตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น เนื่องจากบางบทบาทนักศึกษาทราบว่าคือใคร ทำหน้าที่อะไร โดยที่ Game Master ไม่จำเป็นต้องอธิบาย เพิ่มเติมก็เข้าใจ กลไกในการเล่นพบว่าในช่วงการอธิบายยังมีความสับสน แต่เมื่อเริ่มเล่นก็เข้าใจง่าย มี ระยะเวลาที่นานเกินไป รวมถึงความแข็งแรงและภาพลักษณ์ของบอร์ดเกมมีความสำคัญ

5.2) นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ยังไม่ทราบบทบาทหน้าที่ในการทำงานมาก่อน มีการปรับกลไกจากการ ทดลองครั้งแรกในเรื่องของระยะเวลา และรูปแบบของการ์ดเพิ่มขึ้นผู้เขียนพบว่านักศึกษากลุ่มนี้จะสนุกกับ การเล่น การวางแผน การโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่น โดยที่ไม่ได้สนใจเนื้อหาหรือเรื่องราวในการ์ดเท่าที่ควร เนื่องจากยังไม่ทราบว่าแต่ละหน้าที่ทำอะไร รวมถึง Game Master มีความจำเป็นในการควบคุมเกม เพื่อ อธิบายความหมาย เรื่องราว และพูดสร้างสถานการณ์เทียบเคียงประสบการณ์จริง เนื่องจากนักศึกษายังไม่มี ประสบการณ์การทำงานในด้านต่างๆ



ภาพที่ 2 บรรยากาศการทดลองกลไกเกมส์กับนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม
ที่มา: อีรินทร วิโรจน์สกุล

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง ได้มีการนำกลไกจากเกมต่างๆ ที่ผู้เขียนเคยเล่น มาประยุกต์ และวางแผนเพื่อนำมาใช้ในเกมนี้เป็นจำนวนมาก มีการทดลองเปรียบเทียบ และปรับแก้ตลอดเวลา เพื่อให้เกมมีความสมบูรณ์ที่สุด ผลสรุปจากการทำแบบสอบถามก่อนและหลังการเล่น พบว่านักศึกษาชอบการเรียนรู้รูปแบบของบอร์ดเกมมากกว่าการเรียนรู้แบบเดิม และทราบการบริหารงานของแต่ละฝ่ายได้ดีและมากยิ่งขึ้น ผลงานการอภิปรายหลังการทดลองเล่นพบว่านักศึกษาทั้งสองกลุ่มได้รู้จักบทบาทและหน้าที่ที่เพิ่มมากขึ้น ได้รู้หน้าที่ของแต่ละฝ่าย เห็นความสำคัญหน้าที่ การทำงานเป็นทีม ได้ฝึกการวางแผน การเอาใจเขามาใส่ใจเรา ให้ความสำคัญกับผู้อื่นมากกว่าตนเอง การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ได้เทียบเคียงสถานการณ์จริงในการทำงาน ได้ใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ การศึกษาครั้งนี้จึงเป็นการสร้างสถานการณ์จริงผ่านการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์

จากแนวคิดความสามารถในการเรียนรู้ทั้ง 9 ประการของโรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) สามารถนำมาใช้ในการสร้างบอร์ดเกมได้ ดังนี้ 1) เนื่องจากบอร์ดเกมกำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มนักศึกษา จึงเป็นเรื่องง่ายที่จะสร้างความสนใจเร้าความสนใจ 2) การบอกวัตถุประสงค์จะใช้วิธีการสอดแทรกข้อมูลผ่าน Game Master เพื่อให้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ในระหว่างที่เล่นเกม 3) ระหว่างการเล่นนักศึกษาได้ทบทวนความรู้เดิมจากที่เคยเรียน รวมถึงจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริง 4) ในเกมจะมีหน้าที่ต่างๆ ในชีวิตการทำงานจริง ซึ่งหลายหน้าที่เป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักศึกษา รวมถึงศัพท์เฉพาะทางและศัพท์ภาษาอังกฤษด้วย 5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้เป็นหน้าที่ของ Game Master ที่จะสอดแทรกเนื้อหาและเพิ่มสถานการณ์ต่างๆ เข้าไปในเกมให้เกิดการเรียนรู้และความสนุกมากยิ่งขึ้น 6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียนในตอนจบของเกม โดยให้นักศึกษาร่วมกันสร้างเรื่องราวที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่น รวมทั้งได้มาร่วมอภิปรายสิ่งที่ได้จากเกม 7) ให้ข้อเสนอแนะ เป็นการเพิ่มข้อมูลหลังการเล่น ว่าจุดประสงค์ของเกมคืออะไร และสอบถามประสิทธิภาพของกลไกเกมเพื่อให้เกมมีประสิทธิภาพมากขึ้น 8) หลังจบการเล่น เกม ได้มีการทดสอบความรู้ใหม่ของนักศึกษา ว่าเข้าใจบทบาทต่างๆ มากน้อยเพียงใด การทำงานเป็นทีมเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างไร 9) เมื่อเล่นเกมส์เสร็จนักศึกษาได้มีการสรุปผลจากการเล่นและสามารถที่จะนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไปในการเรียนและการทำงานในอนาคต

จากแนวคิดการเรียนรู้ของบลูม และแบ่งพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญาของบลูม (Bloom's Taxonomy) ผู้เขียนนำมาใช้ในการสรุปกิจกรรม ดังนี้ 1) การจดจำ (Remembering) นักศึกษาได้ใช้ประสบการณ์จริงจากสิ่งที่เคยได้เรียนรู้ในห้องเรียน รวมถึงประสบการณ์การทำงานที่เคยพบมาเป็นข้อมูลในการเล่น 2) การทำความเข้าใจ (Understanding) ในเกมมีการสร้างสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับการทำงานในการแสดง ซึ่งนักศึกษาเข้าใจ และสามารถดำเนินเกมได้ตั้งแต่ต้นจนจบเกมได้ 3) การประยุกต์ใช้ (Applying) ระหว่างการเล่นนักศึกษามีการใช้จินตนาการเทียบเคียงประสบการณ์ที่เคยผ่านมาพูดคุยและนำมา

นำ เมื่อจบเกม นักศึกษาสามารถสรุปเหตุการณ์เป็นเรื่องราวได้อย่างสนุกสนาน 4) การวิเคราะห์ (Analyzing) เมื่อจบเกม นักศึกษาสามารถที่จะเข้าใจบทบาทและความสำคัญในการทำงานของแต่ละฝ่ายได้มากขึ้น หน้าที่ต่างๆ ที่นักศึกษาไม่ทราบ หรือไม่เคยเห็นความสำคัญถูกนำมาเข้ามาในเกม เพื่อให้ นักศึกษาได้รู้จักบทบาทต่างๆ เพิ่มมากขึ้น 5) การประเมิน (Evaluating) ใช้วิธีการอภิปรายหลังการทดลองเล่น ซึ่งพบว่า เป็นในทิศทางที่คล้ายกัน ตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้ 6) การสร้างสรรค์ (Creating) การออกแบบเกมเป็นสิ่งที่สำคัญ ความแข็งแรง รูปแบบ เป็นอรรถรสในการเล่น รวมถึงเนื้อหา ข้อมูลต่างๆ ที่ Game Master และในการเล่นเกมต้องเตรียมการมาเป็นอย่างดี เพื่อให้เกมมีจุดเริ่มต้น และ เสริมสร้างจินตนาการให้กับนักศึกษามากยิ่งขึ้น

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

การสร้างบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดงครั้งนี้ สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษา เป็นการนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจ รวมถึงเป็นการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์จริง โดยเฉพาะการเรียนรู้บทบาทหน้าที่และความสำคัญของทีมงานฝ่ายต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานการแสดง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนในสาขาศิลปะการแสดง เพื่อให้ นักศึกษาได้รู้จักหน้าที่ต่างๆ เห็นความสำคัญในหน้าที่ฝ่ายต่างๆ การทำงานร่วมกันเป็นทีม สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการแทรกข้อมูลเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่และความสำคัญของทีมงานฝ่ายต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานการแสดงลงไปในเกมส์ เนื่องจากกลไกของเกมมีความสนุกสนาน และทำให้เกมดำเนินไปได้ด้วยตนเองอยู่แล้ว แต่การเพิ่มข้อมูล และการเทียบเคียงเหตุการณ์ต่างๆ เป็นสิ่งที่จะช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกมครั้งนี้ การสร้างเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง การให้ข้อมูลของผู้สอนในฐานะ Game Master รวมถึงการปรับกลไกตามการเทียบเคียงสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นจริงในโลกละคร นักศึกษาสามารถเห็นภาพและเข้าใจ เนื่องจากมีประสบการณ์และเป็นสายงานที่ตนเองคุ้นเคยมาก่อนจึงเพิ่มความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นกับนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง นอกจากนั้นการสร้างบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอนครั้งนี้ยังเป็นแนวทางในการคิดและพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ที่นักศึกษามักจะเกี่ยวพันกับการเรียนการสอนของสาขาศิลปะการแสดง ที่จำเป็นต้องท่องจำ เช่น วิชาประวัติศาสตร์ทางการละคร หรือรายวิชาที่มีการนำเสนอหลักการและวิธีการปฏิบัติที่เป็นขั้นตอน เช่น รายวิชาด้านการออกแบบต่างๆ เป็นต้น

บรรณานุกรม

กฤษรา (ซูโรมาน) เวศยาภรณ์. (2541). *ฉากละคร 1*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ฐิติพล ชำประถม. (2558). *บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต*. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681> [26 ตุลาคม 2561]
 ทิศนา ขัมมณี. (2544). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธการพิมพ์.
 ปกรณ์ สุปินานนท์. (2559). *Game Master บอร์ดเกม*. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/learning/2016/08/23/entry-1> [29 ตุลาคม 2561].
 รักชน พุทธิรงค์. *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*. วิทยานิพนธ์. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 วัฒนาพร ระวังบุทซ์. (2545). *เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟิก.

สกุลบุตร เอกวิทยานิพนธ์ (2560). การเรียนเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม การเรียนแบบผสมผสานได้ความรู้พร้อม ความสนุก. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://rollyourdice.co/author/lemonmars/> [25 ตุลาคม 2561]

อรุณเดชบุรี ปริดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาตินักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญานิพนธ์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Natnichamen. (2557). จิตวิทยา ตอนที่ 5 จิตวิทยากับการเรียนรู้. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: www.vcharkarn.com/lesson/1625 [26 ตุลาคม 2561]

Nina Thanathat Chaiyanon (2561). BOARDGAME for CHANGE บอร์ดเกมเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://blog.goodfactory.co/boardgame-for-change> [26 ตุลาคม 2561]

ประติมากรรมนุ่มด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก*

Soft Sculpture from Technique of Knitting Fiber Inspired by a Clay Sculpture of the Autistic Child

เมตตา สุวรรณศรี¹

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก” ต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากจินตนาการของลูกออทิสติก ที่ใช้ศิลปะมามีส่วนช่วยในการบำบัดภาวะอาการสมาธิสั้น ให้สามารถสร้างให้เกิดสมาธิยาวนานต่อเนื่องมากขึ้น แต่ผลงานศิลปะของลูกที่สำเร็จออกมานั้น ล้วนแสดงออกให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์ ทั้งด้านรูปทรง เนื้อหา สีเส้น และกระบวนการในการปั้นดินน้ำมันซึ่งนับเป็นกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบและสนุกสนาน เป็นการปั้นเพื่อความสนุก โดยการเลือกใช้สีเส้นหลากหลาย ได้พัฒนาทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กคือมือ การทำงานประสานกันของมือซ้ายและขวา สายตา สมาธิ ความจำ ที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการทำงานของสมอง 2 ด้าน ทั้งด้านซ้าย ด้านขวา ที่ทำงานสัมพันธ์กัน นับเป็นการพัฒนาผ่านกระบวนการเล่น ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความสนใจ จึงนำผลงานของลูกมาสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคทางหัตถกรรมที่ผู้สร้างสรรค์มีความชำนาญ งานถักโครเชต์ และการพันย้อมสีเส้นใย เพื่อให้เกิดผลงานประติมากรรมนุ่มที่ตรงตามแนวคิดของลูกที่สร้างสรรค์ไว้ ที่แสดงออกถึงจินตนาการอันบริสุทธิ์ของลูกออทิสติกตามหลักแนวคิดสุนทรียศาสตร์ วาปี ชาปี คือ ความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์ จนเกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน แต่แฝงไว้ด้วยความงามอันบริสุทธิ์ พร้อมทั้งส่งเสริมและมุ่งให้กำลังใจกับครอบครัวที่มีลูกออทิสติก ได้หันมาเห็นคุณค่าของการใช้ศิลปะบำบัด ว่าสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการให้ลูกได้เป็นอย่างดี และนับว่ามีประโยชน์กับสังคมเพราะเป็นการชี้แนะแนวทางในการสร้างกิจกรรมบำบัดให้กับเด็กภายในครอบครัวได้

คำสำคัญ: ออทิสติก, ประติมากรรมนุ่ม, ดินน้ำมัน, เส้นใย, ถัก

Abstract

In this thesis, research and analysis was performed to create the art thesis under the title “Soft sculpture using soft fiber weaving inspired by clay creatures of autistic child”. The author would like to show the elegancy of imagine of autistic child who uses art to heal attention deficit hyperactivity disorder. By observing the clay creatures of autistic child always show the elegancy of incomplete in shape, content, color, and process of clay creation which is full of fun and happy of them. The clay creatures is colorful and help to develop small muscle skills that is hand coordination of left hand and right hand, eyes, meditation and remembering that show the performance of left brain and right brain. It is the development of play which makes the author interesting and brings it to be an inspiration of this art creature. The author uses handicraft technique which the author has expertise, crochet work,

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของทุนโครงการงานสร้างสรรค์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ ปีงบประมาณ 2562

¹ ดร. อาจารย์ประจำสาขาภาพพิมพ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

fabric color dyeing to make the soft sculpture that shows the author's idea which inspired by clay creatures of autistic child. It is according to Wabi Sabi concept that is elegancy from incomplete artistic work and to encourage the families which have autistic children to make them recognize the way of using art to heal autistic children and support the development of their children. Also this research will be the good concept of healing for society

Keywords: Autistic, Soft sculpture, Clay creature, Fiber, Knit

บทนำ

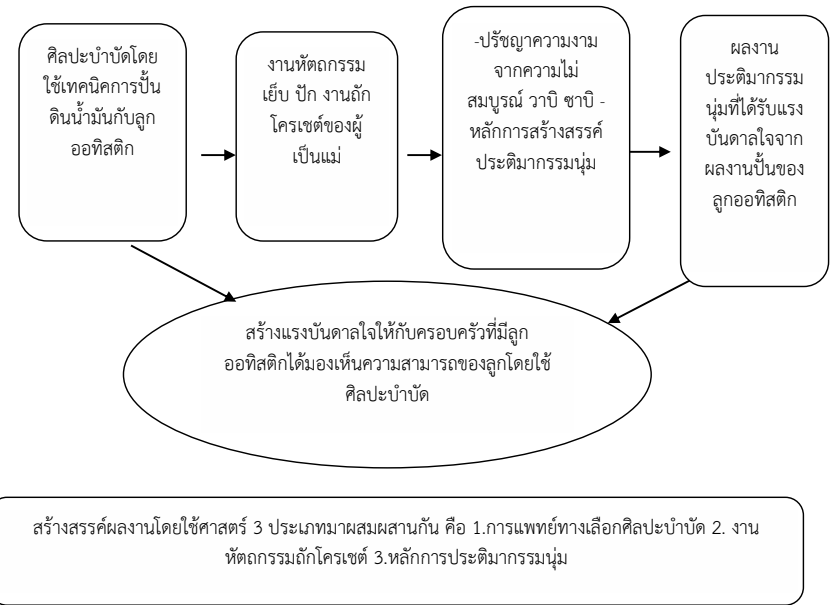
การสร้างสรรคผลงานในโครงการ “ประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก” นี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงความรักความผูกพันที่ไม่มีต่อลูกที่เป็นเด็กออทิสติก โดยการนำผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกที่เกิดจากจินตนาการอันบริสุทธิ์ นำมาสร้างสรรคโดยผสมผสานกับงานหัตถกรรมในเทคนิคต่างๆ ที่ผู้สร้างสรรคมีความชำนาญ จนก่อเกิดเป็นผลงาน ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความรักความหวังอันเปี่ยมไปด้วยความหมาย เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนหันมาเห็นคุณค่าและความสามารถของเด็กออทิสติก รวมถึงเป็นการสร้างกำลังใจให้กับครอบครัวที่มีลูกออทิสติก ได้แสวงหาหนทางที่จะส่งเสริมสนับสนุนลูกไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค

1. เพื่อสร้างสรรคผลงานประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก
2. เพื่อสร้างสรรคผลงานประติมากรรมนุ่ม ที่สะท้อนความงามของผลงานศิลปะงานปั้นของลูกออทิสติก ผ่านทักษะและความชำนาญของผู้เป็นแม่ด้านการถักโครเชต์ ที่สร้างสรรคผลงานที่เต็มเปี่ยมไปด้วยมุมมองและเรื่องราวที่ถ่ายทอดจากความรู้สึกอันบริสุทธิ์ ไร้ที่กษะ ผิดรูปร่างแต่มี ความงามจากความไม่สมบูรณ์ตามหลักปรัชญาสุนทรีย วาปี ซาปี และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องด้านประติมากรรมนุ่ม เพื่อสร้างสรรคผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอันแสดงถึงความงามและความสามารถของลูกออทิสติก
3. เพื่อเผยแพร่ผลงานประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติกออกสู่สาธารณะชน และเป็นการสร้างกำลังใจให้กับครอบครัวที่มีลูกเป็นเด็กออทิสติกที่จะฝึกฝนทักษะการสื่อสารและทำความเข้าใจลูกด้วยการใช้ศิลปะบำบัดด้วยการปั้นดินน้ำมัน

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค และสมมติฐานของการศึกษา

สร้างสรรคผลงานประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติกที่มีลักษณะเฉพาะตนได้ ดังกรอบแนวคิดต่อไปนี้



วิธีการวิจัย

บททวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค ผลงานชุด “ผลงานประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก” นั้นเป็นการมุ่งเน้นการสร้างสรรคที่นำเสนอผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน และไม่เคยมมีการสร้างสรรคผลงานในแนวทางนี้มาก่อน จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาข้อมูลศิลปะบำบัด ข้อมูลโรคออทิสติก ศิลปะของศิลปินในกลุ่มงานถักเส้นใยงานหัตถกรรมที่สามารถก้าวข้ามความเป็นงานหัตถกรรม มาเป็นผลงานศิลปะที่น่าสนใจ ในรูปแบบประติมากรรมนุ่มได้ รวมถึงแนวคิดปรัชญาความงามจากความไม่สมบูรณ์ วาปี ซาปี เพื่อทำความเข้าใจและเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์ตรงตามแนวคิดได้ดังต่อไปนี้

วาปี-ซาปี-ความงามของสรรพสิ่งที่ไม่สมบูรณ์

วาปี-ซาปี: ปรัชญาสุนทรียภาพในทัศนะของเซน คือความงามของสรรพสิ่งที่ไม่สมบูรณ์แบบ ไม่คงทนถาวร และไม่เสร็จสมบูรณ์ของวัตถุสิ่งของที่สงบเสงี่ยม อ่อนน้อม ไม่ยึดติดในคติแบบแผน วาปี-ซาปี เป็นความงามที่ไม่ต้องการ ‘แบบ’ แห่งความสมบูรณ์ หลุดออกจากแบบแห่งความสมบูรณ์แล้ว เพราะทุกสิ่งในโลกล้วนไม่สมบูรณ์แบบ วาปี-ซาปี อาจอธิบายได้ว่าคือ สิ่งที่เราเห็นความงามโดยไม่ได้ตั้งใจ ชี้ให้เห็นถึงความงามและคุณค่าของความไม่สมบูรณ์ของทุกสรรพสิ่ง จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าความงามมิใช่คงอยู่แต่บนวัตถุที่คงรูป มีความสมบูรณ์แต่เพียงเท่านั้น แต่หากเป็นความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์แบบที่ไร้การปรุงแต่ง ไม่ควบคุม ดังเช่นผลงานศิลปะของลูกออทิสติกที่ผู้สร้างสรรคได้เห็นถึงความงามอันเกิดจากรูปทรงที่ไม่สมบูรณ์ขาดๆ เกินๆ บิดเบี้ยวไปมา แต่หากเรามองด้วยหัวใจแห่งความรัก เราจะเห็นถึงความบริสุทธิ์แห่งจินตนาการนั้น ที่ไม้อาจ

ลอกเลียนแบบได้ รวมทั้งไม่มีการฝึกฝนทักษะจากการเรียนรู้ตามหลักทฤษฎีทางศิลปะ จนสามารถหลุดพ้นจากกรอบและขีดจำกัดของคำว่างานจนเกิดเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนได้อย่างน่าอัศจรรย์ (ภาพที่1)



(ก) (ข)

ภาพที่ 1: ภาพ วาปี-ซาปี:ความงามของสรรพสิ่งที่ไม่สมบูรณ์

(ก) ประดูเหล็กสีแถมมีคราบสนิม (ข) เครื่องเคลือบดินเผาปิดเบียวแตกกลาย ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

ประติมากรรมนุ่ม(Soft Sculpture)

ประติมากรรมนุ่มคือ ประติมากรรมที่สร้างรูปทรงด้วยวัสดุเนื้ออ่อนนุ่ม เช่น ผ้า เชือก เส้นใย นุ่น ขน สัตว์ เชือก ยาง กระดาษ หนัง ใยสังเคราะห์ พลาสติก และอื่น ๆ วัสดุที่มีความยืดหยุ่น เพื่อสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการอันหลากหลาย และความกล้าหาญของศิลปินที่ใช้วัสดุต่างๆ ที่บรรจด้วยวัสดุอ่อนนุ่ม แสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ใหม่แตกต่างจากประติมากรรมในรูปแบบเดิม ที่ใช้วัสดุเนื้อแข็งเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้จากศิลปินต่อไปนี้

ศิลปินที่สร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่ม

Kusama Yayoi ศิลปินชาวญี่ปุ่น เธอเกิดที่เมือง Matsumoto จังหวัด Nagano ศิลปินมีชื่อเสียงจากผลงานศิลปะ Infinity Net เธอยังสร้างสรรค์ผลงานด้วยกรรมวิธีใหม่ Soft Sculpture ผลงานศิลปะที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ นุ่มเมื่อสัมผัส เป็นเก้าอี้ที่มีสิ่งคั่นขนาดเล็กใหญ่กองเสียบไปมา ศิลปินนี้สะท้อนบาดแผลตามคำขอของแม่ ซึ่งส่งผลให้เธอหวาดกลัว ‘เช็กซ์’ ทำให้เริ่มมีประเด็นทางเพศเข้ามา และถูกถ่ายทอดผ่านลึงค์ทำจากผ้าสีขาวติดอยู่ หลายพันชิ้นบนประติมากรรมนุ่ม ในต้นยุค 60s Accumulation No. 1 (1962) นับว่าเป็นผลงานที่แสดงลักษณะอันเด่นชัดของประติมากรรมนุ่ม (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2: ภาพผลงานประติมากรรมนุ่ม Kusama Yayoi , Accumulation No. 1 (1962)

ที่มา: <https://www.the101.world/kusama-infinity/>. เข้าถึงเมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2562

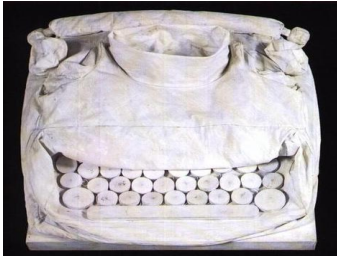
Joana Vasconcelos ศิลปินมาจากประเทศโปรตุเกส สร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนุ่มขนาดใหญ่ ศิลปะจัดวางทั้งติดตั้งบนผนังแขวนลอยหรือจัดวางบนพื้น (Soft Sculpture; Installation Art) ที่ชื่นชอบในการเย็บปักถักร้อย มีแนวความคิดที่สอดคล้องกับเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับบทบาททางเพศและภาพลักษณ์ของสังคมบริโภคนิยม รวมถึงปัญหาสังคมและการเมือง ศิลปินมักเลือกวัสดุ ที่เกี่ยวข้องกับสถานะของผู้หญิง การแบ่งชนชั้นหรือชาติพันธุ์ ในผลงานประติมากรรมของศิลปินมักทำโครงสร้างภายในที่แข็งแรง แล้วนำเอาผ้าหรือวัสดุตกแต่งมาห่อหุ้มด้วยวิธี เย็บ ปัก ถัก เชื่อมต่อผ้า พลาสติก ที่มีชนิดลวดลายและสีที่แตกต่างกัน ด้วยวัสดุที่หลากหลายชนิด ศิลปินมักเลือกวัสดุ ที่เกี่ยวข้องกับสถานะของผู้หญิงนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3: Joana Vasconcelos, Valkyric Trousseau, 2009, เทคนิคถักโครเชต์ ผ้าหลายชนิด โพลีเอสเตอร์ เครื่องประดับลูกปัด เส้นใย, เหล็กเส้น, ขนาด 400 x 530 x 1400 ซม.

ที่มา: 20 minutes. Valkyric Trousseau [Online]. Accessed 14 may 2016. Available from [http://WWW.20 minutes.fr/culture/disporama-2459-photo-710659-vie-rose-versailles- Joana Vasconcelos](http://WWW.20minutes.fr/culture/disporama-2459-photo-710659-vie-rose-versailles- Joana Vasconcelos)

Claes Oldenburg ประติมากรชาวอเมริกัน เกิด ค.ศ. 1929 เขาได้เป็นหนึ่งในศิลปินคนสำคัญในกลุ่มป๊อปอาร์ต มีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่สอดแทรกความสนุกสนานน่าขบขันลงไปในงาน แต่ยังมี ความสวยงามและความลงตัวซ่อนอยู่ ผลงานในปี ค.ศ. 1957 ผลงาน "The Typewriter (Model) Ghost "Typewriter)" เป็นประติมากรรมนุ่มที่สร้างขึ้นเลียนแบบเครื่องพิมพ์ดีดสมัยก่อน โดยใช้ผ้าใบสีขาวเป็นวัสดุในการนำมาเย็บประกอบรูปทรง ใส่ไว้ภายในด้วยนุ่น รวมทั้งใช้เม็ดกระดาษแทนปุ่มพิมพ์ ติดจัดวางบนแท่นไม้ทำด้วยโลหะคริสตัลสีขาว และจากการใช้สีขาวทั้งหมดทำให้ผลงานดูสะอาดชีวิตชีวาคล้ายกับวิญญาณ แต่จากการสร้างให้พื้นผิวมีรอยยับย่น และบิดเบี้ยวจึงเสมือนกำลังเคลื่อนไหวอยู่ผลงานชิ้นนี้ เป็นการล้อเลียนเครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวัน จากวัตถุที่ไม่มีผิวสัมผัสแข็งและมีพื้นผิวเรียบ สร้างในทางตรงกันข้ามด้วยการทำให้อ่อนนุ่ม ยับย่น และมีชีวิตขึ้นมา แสดงถึงอารมณ์ขันของศิลปิน (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 Claes Oldenburg, The Typewriter alodel-Ghost-Typewriter, 19631 เทคนิคเย็บผ้าใบ บรรจุด้วยนุ่น ทาสีอะคริลิก บนแผ่นไม้ขนาด 21 x 70 x 72 ซม.

ที่มา: ArtStack. Soft Typewriter, 'Ghost' Version! (Online). Accessed 8 May 2017. Asmtable from <https://theartstack.com/artist/clam-oldenburg-softiopewriter-ghost-version>

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่ามีศิลปินที่ทำการศึกษานั้น มีแนวคิดที่ผสมผสานกับกระบวนการทางเทคนิคที่มีความลงตัว และเพื่อทำความเข้าใจในการสร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่มที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก จึงจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในโรคออทิสติกร่วมด้วยดังต่อไปนี้

โรคออทิสติก (Autistic Disorder)

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลก่อนการสร้างสรรค์ จึงขอกกล่าวถึงเป็นอันดับแรกคือ คำว่าออทิสติก เป็นคำเรียกทับศัพท์จากว่า “Autism” ที่มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า “Auto” ซึ่งแปลว่า Self หมายถึง การแยกตัวอยู่ตามลำพังในโลกของตัวเอง เปรียบเสมือนมีกระจกเป็นกำแพงกันให้บุคคลเหล่านี้ออกจากสังคมรอบข้าง โรคออทิสติก (Autistic Disorder) หรือออทิสซึม (Autism) นับเป็นความผิดปกติของสมองที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก สมองที่ทำงานผิดปกตินี้ จะแสดงอาการออกมาใน 3 ด้านใหญ่ๆ ดังนี้ คือ ความผิดปกติทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความผิดปกติทางการสื่อสารและภาษา ความผิดปกติทางพฤติกรรมและอารมณ์ (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2554: 3) การแพทย์ทางเลือกที่สามารถช่วยเยียวยารักษาอีกทางหนึ่งคือการใช้ศิลปะบำบัด

ศิลปะบำบัด (Art Therapy)

ศิลปะบำบัด คือ การใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อช่วยวินิจฉัยหาข้อบกพร่อง และความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางสมอง โดยใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสม เพื่อช่วยในการบำบัด รักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพให้ดีขึ้น รวมทั้งมีประโยชน์ในด้านการพัฒนาอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และการประสานงานการเคลื่อนไหวของร่างกาย นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นการสื่อสาร และพัฒนาการรอบด้าน รวมถึงความคิดจินตนาการ และเสริมสร้างทักษะทางสังคมด้วย และเพื่อทำความเข้าใจในสร้างสรรค์ของลูกได้ดีขึ้น จึงจำเป็นต้องศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงจิตวิทยา อันจะช่วยอธิบายที่มาของแนวความคิดและการสร้างสรรค์ของลูกได้

ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงจิตวิทยา

ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงจิตวิทยา คือ สภาวะสร้างสรรค์ที่เกิดจากประสบการณ์และเนื้อหาของจิตสำนึก โดยใช้ความคิด เหตุผล กฎเกณฑ์ และหลักการต่าง ๆ ทางศิลปะ เพื่อนำอารมณ์และความรู้สึก หากจะมีส่วนใดที่เกิดจากอิทธิพลของจิตไร้สำนึกก็จะสามารถเห็นได้ แม้ลูกเองจะไม่ได้รับรู้หรือแสดงออก แต่เราก็สามารถที่จะวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจนว่า เนื้อหาของผลงานศิลปะของลูกนั้น เกิดมาจากประสบการณ์ส่วนใดในชีวิต ตามที่ Carl Jung (Carl Jung, 2556: 70) และ วาสลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan) มีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถที่จะคิด “โยงสัมพันธ์” กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งใดได้ก็จะเป็น

สะพาน ให้ระลึกถึงสิ่งอื่นต่อไปได้ สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ (มุสตี กูอินทร์, 2525: 67) ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนลูกมุกเชื่อมโยงวัตถุ 2 สิ่งที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาอยู่ร่วมกันโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริง คล้ายแนวคิดของศิลปะแบบเซอร์เรียลลิส

ผลงานสร้างสรรค์ของลูกออทิสติก อายุ 11 ปี

ภาพร่าง sketch งานสร้างสรรค์ผลงานชุด “ประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก” (ภาพที่ 5-6)



(ก) (ข) (ค)

ภาพที่ 5 ชื่อภาพ การทำกิจกรรมศิลปะปั้นดินน้ำมันสัตว์ประหลาดของดาเต้ ดช.ฉัตรกร สุวรรณศร อายุ 11 ปี ขนาด 7X6X4 cm เทคนิค ปั้นดินน้ำมัน กิจกรรมการทำกิจกรรมศิลปะปั้นดินน้ำมัน (ก-ค)



(ก) (ข) (ค) (ง)

ภาพที่ 6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ของลูกออทิสติก ดาเต้ ดชฉัตรกร สุวรรณศร อายุ.11ปี ที่มา ผู้สร้างสรรค์ : (ก) สัตว์ประหลาด ขนาด 7 X 6 X 8 cm (ค) แมงป่อง ขนาด 3 X 5 X 11 cm (ข) กุ๊กกิ๊กกับนกแก้วสีแดง ขนาด 12 X 9 X 6 cm (ง) แมงคืด ขนาด 7 X 8 X 8 cm



(ก) (ข) (ค) (ง)

ภาพที่ 7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่มที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก ก. ด้านหน้า ข.มุมเฉียง ค.มุมเฉียง 45องศา ง.ด้านข้าง ขวา จ.ด้านหลัง ฉ.รายละเอียดงานถัก ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 8 ภาพผลงาน ชื่อภาพประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

สรุปผลการใช้ศิลปะบำบัด ด้วยการปั้นดินน้ำมันกับลูกออทิสติก

กิจกรรมศิลปะบำบัด โดยใช้การวาดภาพและการปั้นกับเด็กออทิสติก เปรียบเสมือนภาษาที่สอง ของกลุ่มเด็กที่มีความบกพร่องในการสื่อสาร และการเรียนรู้ เด็กสามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอด (concept) ผ่านทางศิลปะได้เร็วกว่าวิธีการสื่อสารด้วยภาษาพูด นอกจากนั้นศิลปะยังสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เขาารู้และสิ่งที่เขาคิด และสนใจ รวมทั้งสามารถช่วยลดพฤติกรรมที่ชอบอยู่ในโลกของตนเองโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง การใช้แนวทางศิลปะบำบัด เพื่อมากระตุ้นให้เด็กออทิสติกสื่อสาร จนเกิดเป็นผลงานที่เติมเต็มไป ด้วยจินตนาการอันบริสุทธิ์ ไร้ขอบเขต เป็นความงามจากการตีความตามความเข้าใจและจากความตระหนักรู้ ความพยายาม จนเกิดเป็นรูปภาพที่อาจไม่สมจริง ไม่สวยงาม ผิดรูป ผิดเหลี่ยม บิดเบี้ยว แต่ลูกกลับไม่มีความกังวลใจในการที่จะสร้างสรรค์ ไม่มีผิดไม่มีถูกตามหลักการทางศิลปะ รูปทรงต่างๆ ผ่านการปั้นด้วยมือภาพวาด และการปั้นของเด็กออทิสติกมักเป็นการถ่ายทอดตามจินตนาการอันพิเศษในมุมมองที่แปลกประหลาด ไร้อารมณ์ความรู้สึกอันเนื่องมาจากการทำงานที่ผิดปกติของสมอง ในการจัดเรียงลำดับข้อมูลการมองเห็นและการแปลค่าของสิ่งที่เห็น ด้วยดินน้ำมันหลากสีสันทันทีลูกถ่ายทอดจินตนาการจากความทรงจำที่ได้รับมาจากการประสบการณ์ตรง เกิดเป็นผลงานปั้นรูปทรงชิ้นน้อย แต่แฝงไว้ซึ่งความงามจากความไม่สมบูรณ์ แต่มีความบริสุทธิ์ใจ ไม่เสแสร้งตามแนวคิดสุนทรียภาพความงามจากความไม่สมบูรณ์ วาปี ซาบี มีแนวคิดที่ว่าความงามไม่จำเป็นต้องพึ่งพิงหลักเกณฑ์ตามหลักทฤษฎีความงาม แต่หากความงามคือความเป็นจริง เป็นความตระหนักรู้ อันหยาบคายแล้วจะธรรมชาติของทุกสรรพสิ่งมาสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนุ่มที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นของลูกออทิสติกนั้น นับเป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่ในด้านรูปทรงที่หยาบคาย งานปั้นดินน้ำมันชิ้นเล็ก นำมาขยายให้เป็นผลงานขนาดใหญ่ โดยเลือกหยาบคายผลงานที่ผู้สร้างสรรค์และลูกชื่นชอบนำมาขยาย ทำโครงสร้างด้วยเหล็กเส้นขนาดเล็กที่เป็นขั้นตอนที่ละเอียด เมื่อได้โครงสร้างตามแบบที่กำหนดไว้ จึงทำการเลือกชนิดของเส้นใยที่จะนำมาถัก คือเลือกไหมพรมหลายชนิด หลากสีสันทันทีมาจากเส้นใย

ธรรมชาติส่วนหนึ่ง ร่วมกับการใช้ไหมพรมจากเส้นใยโพรเมอร์สังเคราะห์ ที่มีสีตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ โดยเลือกหยาบคาย ผลงานปั้นดินน้ำมันชิ้นอื่นๆมาถักเป็นลักษณะงาน 2 มิติ เมื่อประกอบงานถักลงบนโครงสร้างเหล็กเรียวยาว จึงทำการเย็บรูปทรง 2 มิติที่ถักเตรียมไว้มาเย็บติดด้วยมือ จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงโลกที่สลับซับซ้อนทางความคิดของลูกออทิสติกที่มีจินตนาการที่แตกต่าง ดังที่ สเปียร์แมน (Spearman: 1963) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล การสร้างสรรค์ผลงานปั้นของลูกแล้วเกิดจากลูกนำประสบการณ์ที่ได้รับมา แปลค่าเป็นผลงานปั้นดินน้ำมันที่เต็มไปด้วยจินตนาการ จะเห็นความพิเศษของมุมมองและรูปทรงที่บิดผันไปจากความเป็นจริง ทำให้ผู้สร้างสรรค์เริ่มสนใจและนำมาวิเคราะห์ จนสามารถเข้าใจได้ว่าลูกมีมุมมองที่แตกต่าง และปรากฏความงามอีกรูปแบบหนึ่งตามแนวคิดทางปรัชญาความงาม วาปี ซาบี ในลักษณะรูปทรงที่ดูเสมือนจริงนั้น ผสมผสานกับจินตนาการที่อยู่ในใจของลูก จนออกมาเป็นผลงานปั้นดินน้ำมันที่เล่าเรื่องราว ที่สนุกสนาน ตกหรือโศกเศร้าอันได้รับจากประสบการณ์ในแต่ละวันที่เขาได้รับมา การพัฒนาผลงานนั้นจำเป็นต้องทำการศึกษาคิลปินในกลุ่มประติมากรรมนุ่ม เช่น KUSAMA YAYOI, โจแอนนา วาสคอนเซลอส, และ แคลล์ โอลเดนเบิร์ก ที่ประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานให้มีลักษณะและมีเอกลักษณ์เฉพาะตน ศิลปินที่ได้ทำการศึกษาศิลปะเปรียบเทียบไปนั้น ทำให้เห็นถึงแนวคิด และเทคนิคงานหัตถกรรมรูปแบบต่างๆ วิธีการนำเสนอ จึงทำให้พบว่า ผลงานสร้างสรรค์ชุด “ผลงานประติมากรรมนุ่ม ด้วยเทคนิคการถักทอเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติก” นั้น เป็นผลงานที่น่าทึ่ง 3 ขนงมารวมกัน คือ กิจกรรมศิลปะบำบัดด้วยการปั้นดินน้ำมัน งานหัตถกรรมถักทอเส้นใยโครเซต และหลักการประติมากรรมนุ่มจนเกิดเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ที่มีความงามและสามารถแสดงให้เห็นถึงความสามารถของเด็กออทิสติกได้ รวมถึงเป็นการให้กำลังใจกับครอบครัวที่มีลูกเป็นเด็กออทิสติกได้พยายามแสวงหาแนวทางในการบำบัดรักษาโดยใช้กิจกรรมศิลปะบำบัดด้วยงานปั้นดินน้ำมันได้อีกทางหนึ่ง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การสร้างสรรคผลงาน ประติมากรรมนุ่ม ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานปั้นดินน้ำมันของลูกออทิสติกจำนวน 1 ชิ้น นำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้กับสังคมได้เรียนรู้และมีความเข้าใจในความสามารถของเด็กออทิสติกในด้านความสามารถพิเศษ เพื่อเป็นการสร้างกำลังใจให้แก่แม่ที่มีลูกเป็นเด็กพิเศษ ให้เห็นถึงความสามารถของเด็กพิเศษรวมถึงเป็นการช่วยกระตุ้นให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้ศิลปะบำบัด ด้านการทำกิจกรรมศิลปะด้วยเทคนิคงานปั้นดินน้ำมันที่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่อให้พ่อแม่ที่มีลูกเป็นเด็กออทิสติกได้ตระหนักถึงการกระตุ้นพัฒนาการ โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารระหว่างพ่อแม่และลูกออทิสติกให้เข้าใจถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของลูก และกระตุ้นการเรียนรู้ในด้านทักษะสังคมได้ดียิ่งขึ้น โดยนำศิลปะงานปั้นของเด็กออทิสติก ใช้เป็นภาษาภาพใช้เป็นสื่อสากล ที่สามารถทำความเข้าใจในภาวะของโรคออทิสซึมได้ มีส่วนช่วยในการประเมินความสามารถทางพัฒนาการและการสังเกตสภาพแวดล้อมของเด็กได้ดี รวมทั้งเสริมสร้างความรักความผูกพันและลดปัญหาทางจิตใจระหว่างแม่กับลูกและสร้างคุณค่าทางสังคมให้แก่เด็กพิการประเภทต่าง ๆ ได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ให้ทุนสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์ ประจำปี 2562 ให้ได้มีโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเผยแพร่ความงามจากความไม่สมบูรณ์ผสมผสานจินตนาการอันบริสุทธิ์ของลูกออทิสติก

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเด็กออทิสติก*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ลาดพร้าว.
- ชลูด นิมเสมอ. (2531). *องค์ประกอบทางศิลปะ*. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. (2555). *ศิลปะบำบัดในเด็กพิเศษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พญา.
- นิพาดา เทวกุล, หม่อมหลวง. (2558). *ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)*. เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2562. เข้าถึงได้จาก https://pirun.ku.ac.th/~agrpt/lesson1/creative_thinking.html
- นวลแข ปาลินิช. (2536). *ความรู้เรื่องผ้าและเส้นใย*. กรุงเทพฯ: ฟีนนี่พับลิชชิง.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2558). *แคลส โอลเดนเบิร์ก*. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2562. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/แคลส_โอลเดนเบิร์ก.
- อุมาร ตรีศมบดี. (2554). *ช่วยลูกออทิสติก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ชันตราการพิมพ์.
- อุไรวรรณ ภารดี (ปิติ มณียากุล). (2555). *ร้อยเรียงผ้ารัก*. กรุงเทพฯ: บริษัททวิ พริน.
- อรพิมพ์ สุขสุวรรณ. (2548). *"ประติมากรรมสร้างสรรค์กรณีศึกษาประติมากรรมไม้คงตัวของแคลสโอลเดนเบิร์ก"*. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อาร์ต ลองกา วิตรา เบริวีส. สัทธิดาตา [ออนไลน์]. เข้าถึงวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2560, เข้าถึงจาก <http://letusheartheoppositeside.blogspot.com/2011/04/dadaism.html>
- ### ภาษาต่างประเทศ
- Artsy. *Soft Sculpture* [online]. Accessed February 24, 2016. Available from <https://www.artsy.net/gene/soft-sculpture>.
- Dunne, Clare (2002). *"Prelude". Carl Jung: Wounded Healer of the Soul: An Illustrated Biography*. Continuum International Publishing Group. p. 3. ISBN 978-0-8264-6307-4. Accessed February 7, 2017 Available from https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A5_%E0%B8%A2%E0%B8%B8%E0%B8%87
- Jewell, Richard. *Interactive art* [online] Accessed February 7, 2017 Available from <http://www.tc.umn.edu/~jewel001/humanities/book/14futureofart.htm>
- Meilach, Dona Z. *Soft Sculpture and Other Soft Art Forms*. The United States of America: the Berne Convention, 1974.
- Suphawan Kongsuwan. (2019). *Kusama Infinity* Accessed February 29, 2019. Available from <https://www.the101.world/kusama-infinity/>
- Valkyric Trousseau. *20 minutes*. [Online]. Accessed may 14, 2016. Available from <http://WWW.20minutes.fr/culture/disporama-2459-photo-710659-vie-rose-versailles-Joana Vasconcelos>

กระบวนการออกแบบท่าเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม กรณีศึกษา Bua la Fiesta II The Process of a Dance in Event Marketing A case Study Bua la Fiesta II

พินัญภา วิเศษกุลศิลป์¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบท่าเต้นประกอบการแสดงในการตลาดเชิงกิจกรรม กรณีศึกษา Bua la Fiesta II ที่ผู้สร้างงานได้นำเอาองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบท่าเต้นมาใช้ในการงานทางการตลาดเชิงกิจกรรมด้วยวิธีการฝึกปฏิบัติ โดยการให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการออกแบบท่าเต้นและการเคลื่อนไหว ซึ่งพบว่า ผู้สร้างงานได้นำท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ได้ผ่านการเสนอความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ความเป็นดอกลีลาวดี มาออกแบบการแสดง ด้วยการเคลื่อนไหวของข้อมือและเท้า การหยุดและการต่อเนื่องของท่า การจัดตำแหน่งในการยืน การแปรแถว บนพื้นฐานการเต้นร่วมสมัย จึงทำให้เกิดผลงานทางนาฏศิลป์ชุดใหม่ขึ้น โดยมีหลักการสร้างสรรค์ตามรูปแบบและองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบท่าเต้นและการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม โดยองค์ประกอบต่างๆ ที่เป็นส่วนสำคัญของการเคลื่อนไหวร่างกายรวมถึงวัตถุประสงค์ของการจัดงาน มีส่วนสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ท่าเต้นร่วมสมัย, การตลาดเชิงกิจกรรม, เอกลักษณ์ดอกลีลาวดี

Abstract

The article aims to study choreography process in event marketing through case study of Bua la Fiesta II. The creators of the work have brought the elements and process of choreography to use in marketing activities by practice. Actors participate in choreography and movement process. The creator brought the actors' movements through the presentation of ideas about the lotus flower's identities to design the show such as; movement of wrist and foot, stop and continuation of the position, positioning in standing, changing row pattern in contemporary dance basis. Resulting in new dance performance with creative principles according to composition which is consistent with the choreography process and event marketing activities with various elements that are an important part of the body movement, including the purpose of the event has contributed to the creation of this work more completely

Keywords: Contemporary dance, Event marketing, uniqueness of lotus

¹ อาจารย์ประจำ สาขาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

บทนำ

ปัจจุบันการตลาดเชิงกิจกรรม มีการจัดกิจกรรมและส่งเสริมให้มีความหลากหลายทางกิจกรรมมากยิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองให้กับลูกค้าที่มาร่วมภายในงาน ดังนั้นผู้จัดหรือผู้ประกอบการต้องมีการวางแผนทางการตลาด เพื่อกระจายข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มคนหรือผู้ที่สนใจ โดยกระบวนการขั้นตอนของการจัดกิจกรรม จำต้องมีการวางแผน (Pre-Event) ช่วงการจัดกิจกรรม (Event) และช่วงหลังการจัด กิจกรรม (Post-Event) โดยกิจกรรมภายในงานเป็นการสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วม ตามความหมายของ นักการตลาด การตลาดเชิงกิจกรรม คือ เครื่องมือทางการตลาดในรูปแบบกิจกรรม ที่แต่ละผลิตภัณฑ์จะคิดขึ้นมาเพื่อดึงดูดลูกค้าเป้าหมายให้มาเจอกับสินค้า และบริษัทสามารถสร้างยอดขาย ณ บริเวณจัดงานได้ทันที การทำกิจกรรมมีหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น การจัดประกวด การจัดการแข่งขัน การจัดฉลอง การทำ แรลลี่ การสัมมนา เป็นต้น (เกรียงไกร กาญจนะโกสิน, 2550) การตลาดเชิงกิจกรรมเป็นกลยุทธ์การตลาดที่ได้ผลทั้งในด้านการสร้างการรับรู้ของตราสินค้าและการสร้างยอดขายหากมีการจัดการส่งเสริมการขายพร้อมกันด้วย จึงเป็นการใช้งบประมาณด้านการตลาดที่ได้ผลกว่าการทำประชาสัมพันธ์ หรือการโฆษณา โดยสรุปการจัดทำกิจกรรมพิเศษต้องพิจารณาหลักการต่อไปนี้ (เกษม พิพัฒน์เสรีธรรม, 2551)

1. กิจกรรมที่เลือกจัด ต้องมีลักษณะสอดคล้องกับบุคลิกภาพของตราสินค้า
2. ชื่อของกิจกรรมที่จัด ต้องมีชื่อของตราสินค้านำมาด้วย
3. เครื่องหมายและสัญลักษณ์ของกิจกรรม ต้องมีโลโก้ของตราสินค้านำมาด้วย
4. ต้องมีป้ายหรือโลโก้ของตราสินค้าในบริเวณงานอย่างทั่วถึง
5. ควรมีสัญลักษณ์ประจำงาน (Mascot) เพื่อสร้างความสะดุดตา คึกคัก เป็นที่นำสนใจ
6. ควรเชิญสื่อมวลชนมาร่วมงานมากๆ
7. ต้องมีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ อย่างเพียงพอ ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
8. ควรเชิญผู้มีชื่อเสียงหรือผู้ที่สังคมส่วนใหญ่รู้จักมาร่วมกิจกรรมในงาน เช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา ที่มีชื่อเสียง

9. ควรใช้ร่วมกับเครื่องมือการสื่อสารการตลาดอื่นๆ

ดอกบัว เป็นดอกไม้ที่ประกอบด้วยคุณประโยชน์ กล่าวคือดอกไม้สามารถนำมาใช้ได้ทั้งหมดทุกส่วนของ ต้นและดอก อีกทั้งยังสามารถนำมาใช้ในกิจกรรมทางศาสนาและนำมาใช้เป็นผลิตภัณฑ์ทั้งบริโภคและใช้ใน ประโยชน์ใช้สอยทางสรรพสินค้าเซ่นไหว้ลารวมอินทราได้เห็นความสำคัญในการนำดอกบัวมาจัดกิจกรรม การตลาดเชิงกิจกรรมโดยภายในงานนำผลิตภัณฑ์ของดอกบัวมาวางจำหน่าย มีอาหารที่มีดอกบัวเป็นส่วนประกอบ และยังจัดจำหน่ายดอกไม้ต้นไม้และดอกบัวพันธ์ที่หายาก รวมถึงจัดแสดงดอกบัวที่ได้รับรางวัลในการประกวดสายพันธ์อีกด้วยเพื่อตอบสนองให้กับผู้ที่สนใจในเรื่องดอกบัวได้รู้จักคุณประโยชน์ของดอกบัวมากยิ่งขึ้นนอกจากการจัดกิจกรรมภายในงานผู้ประกอบการได้จับมือร่วมกับหลายองค์กรหนึ่งในนั้นคือสาขา ศิลปะการแสดงมหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อให้ทางสาขาได้ส่งกิจกรรมเข้าร่วมในงานจากที่ได้รับบรมแนวความคิด ในการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม ผู้สร้างงานที่ทำหน้าเป็นเป็นนักออกแบบการแสดงและออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้เลือกนำเอาจุดเด่นและลักษณะพิเศษของดอกบัวมาผสมผสานเข้ากับท่าทางการเคลื่อนไหวและการเต้นร่วม สมัยภายใต้งานเต้นรำของเจ้าชายและเจ้าหญิงโดยนักออกแบบท่าเต้นได้ให้นักแสดงถ่ายทอดความคิดที่มีต่อเอกลักษณ์ของดอกบัว เพื่อเป็นเครื่องมือในการทดลองและนำมาออกแบบการแสดงในทางการตลาดเชิง กิจกรรมจึงถือเป็นผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่นำเสนอแนวคิดและกระบวนการออกแบบ เพื่อตอบสนองให้ผู้ชมได้ชื่นชมและได้รับประโยชน์ จากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ขึ้น ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์นี้จึงเปรียบเป็นการ เผยแพร่แนวความคิดและกระบวนการ และเกิดองค์ความรู้ในการออกแบบการแสดงในการตลาดเชิงกิจกรรม

2.วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาศึกษากระบวนการออกแบบท่าเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การแสดงชุด Queen of Bua la ที่เกิดจากการสร้างสรรค์จากนักออกแบบท่าเต้นและนักแสดง
2. เครื่องแต่งกายที่ออกแบบโดยนำเอาเอกลักษณ์ของบัวมานำเสนอบนเครื่องแต่งกาย

4. ศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์

ในการศึกษากระบวนการออกแบบท่าเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม กรณีศึกษา Bua la Fiesta II ผู้ สร้างสรรค์การแสดงในชุด “Queen of bua la fiesta” ใช้องค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานมี ทั้งหมด 8 ประการ ได้แก่ แนวคิด, นักแสดง, สีลาท่าทาง, อุปกรณ์ประกอบการแสดง, ดนตรี, สถานที่, เครื่อง แต่งกายและแสง ในแต่ละองค์ประกอบมีแนวคิดและกระบวนการในการสร้างงานดังต่อไปนี้

1. แนวคิด

การจัดกิจกรรมทางการตลาด มีขั้นตอนและกระบวนการในการจัดงานโดยมีการวางแผนและเตรียมงาน รวมไปถึงกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ที่ต้องโปรโมทและอีกหนึ่งกิจกรรมที่ถูกจัดให้มีส่วนร่วมคือการแสดง ัญญู ศุภกุล (2546: 71) กล่าวถึงการทำงานของนักออกแบบท่าเต้นในวงการธุรกิจ ไว้ว่า “นักออกแบบ ท่าเต้น ไม่ได้ทำหน้าที่ออกแบบท่าเต้น หรือสอนเต้นให้กับแดนเซอร์เพียงอย่างเดียว จะต้องเรียนรู้เรื่องธุรกิจด้วย นักออกแบบท่าเต้นก็เหมือนคนรับจ้าง ต้องตามใจผู้จ้างด้วยมันไม่ใช่งานศิลป์โดยเพียง มันมีเรื่องธุรกิจเข้ามา เกี่ยวข้อง ลูกค้านต้องการแบบนี้ เราต้องทำตามลูกค้า เพราะเขาเป็นคนจ่ายเงิน เพราะมันเป็นงานศิลป์เชิงธุรกิจ” วิมลศรี อุรัมย์, (2524: 214 อ้างอิงในวีรรัตน์ พินิจจนสาร 2553) การบริหารงานการแสดงโดยใช้ หลักการบริหารด้าน 4 M’s องค์ประกอบของงานบริหาร 4 M’s ที่นำมาใช้ในการจัดแสดง คือ คน (Man), เงิน (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Material), การจัดการ (Management) โดยจะต้องคำนึงถึงบุคคล 3 ฝ่ายเสมอ คือ ผู้สร้าง ผู้แสดง และผู้ชม

และสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 274) ยังได้กล่าวถึงขั้นตอนในการผลิตการแสดง ในการออกแบบท่าเต้น เพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นต้องมีความรู้ถึงเรื่องขั้นตอนและกระบวนการในการออกแบบ นักวิชาการ ได้กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตการแสดง โดยแบ่งระยะการผลิตออกเป็นตอน คือ

1. ระยะเตรียมการ หมายถึง ช่วงเวลาที่คณะผู้ริเริ่มโครงการจัดการแสดงต้องแสวงหาความพร้อมต่าง ๆ หรือความเป็นไปได้ในเบื้องต้น เพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจ ปัจจุบันในการสนับสนุน 6 ประการที่ควรนำมา ตัดสินใจ คือ มีเงิน มีคน มีของ มีเวลา มีวิธีการ และมีโอกาส
2. ระยะดำเนินการ เป็นการนำสิ่งที่จำเป็นสำหรับการแสดงในส่วนการสร้างและส่วนการแสดงมาจัดขึ้น ตอน คือ การเตรียมตัวดูดีบ, การจัดสร้าง จัดซ้อม, การรวมงานในฝ่าย, การร่วมงานกับทุกฝ่าย
3. ระยะแสดงจริง คือ ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งผู้ร่วมงานทุกคนต้องทำหน้าที่เหมือนทหารที่เข้า ประจําการ พร้อมจะปฏิบัติตามที่ได้รับมอบหมายทั้งส่วนการสร้างและส่วนการแสดง การลาการป่วยของ บุคคลใดบุคคลหนึ่งต้องมีแผนทดแทนอย่างชัดเจน
4. ระยะประเมินผล การจัดการแสดงนาฏยศิลป์มีวัตถุประสงค์ในการแสดงกำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มงาน จึง

ควรมีการวัดผล

พิรพงศ์ เสนุโส (2546) อธิบายถึงปัจจัยที่ทำให้คิดสร้างสรรค์ เกิดจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1. เกิดจากแรงบันดาลใจที่จะสร้างด้วยตนเอง
2. ปริมาณงานที่เกิดขึ้นใหม่จำนวนมากซึ่งไม่สอดคล้องกับงานเดิมที่มีอยู่ทำให้เกิดงานนาฏศิลป์มากมาย
3. ความซ้าซากจำเจ นำเบื่อหน่ายในงานรูปแบบเดิม เป็นแรงผลักดันให้ผู้สร้างงานหันมาสนใจงานใหม่
4. สร้างเงื่อนไขพิเศษในแง่ของธุรกิจเป็นข้อแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด เมื่อเปรียบเทียบกับงานเงื่อนไขของภาครัฐ
5. การแข่งขันในกลุ่มคนในระดับท้องถิ่นหรือระดับชาติในรูปแบบธุรกิจหรือเชิงวิชาการ
6. คำนึงถึงคุณภาพของงานซึ่งยอมรับของคนในสังคมด้วยแนวคิดสร้างสรรค์บังเกิดขึ้นเพราะการได้รับ

มอบหมายจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งในหน่วยงานที่ให้โอกาสได้สร้างงาน”

ในการออกแบบนอกจากจะต้องคำนึงถึงเรื่องแนวคิดและยังต้องคำนึงถึงการเป้าหมายในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดกับทางผู้ประกอบการและผู้จัดจำ สุธาญวุฒิ กิ่งแก้ว ได้อธิบายประเภทของการตลาดเชิงกิจกรรม (Event) ไว้ดังนี้

1. Special Event กิจกรรมการประชาสัมพันธ์ที่องค์กรจัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีโดยอาศัยเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มประชาชนเป้าหมาย ด้วยการเผยแพร่ข่าวสาร กิจกรรม ผลงาน ความก้าวหน้าขององค์กร ในรูปแบบการสร้างองค์ความรู้ควบคู่กับความบันเทิง
2. Event Marketing การจัดกิจกรรม การแสดงต่างๆ ที่น่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้าเป้าหมาย หรือกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมซื้อ และถือเป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้บริโภครู้จักสินค้า ชื่นชมพอใจในสินค้า โดยอาศัยสื่อประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือหลักในการดำเนินงาน

ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจที่เกิดจากทางผู้ประกอบการที่ได้มีการวางแผนงานในรูปแบบการจัดกิจกรรมเชิงการตลาดและทางผู้ประกอบการต้องการนำเสนอเอกลักษณ์ที่มาจากดกบัว โดยมีกิจกรรมที่หลากหลายภายในงานการจัดแสดงที่เป็นศิลปะร่วมสมัยที่มีการเล่าเรื่องราวผสมผสานกับการนำเอาท่ายหรือท่าจำที่หมายถึงมาประกอบเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่เน้นการเดินใช้ร่างกาย (Movement) การถ่ายน้ำหนัก การใช้เท้า การใช้มือ การกระโดด (Jump) การหมุน (Turn) การเข้าคู่ ท่าทางเคลื่อนไหว เกิดเป็นการประยุกต์นาฏศิลป์ ในการออกแบบด้วยการนำเสนอรูปแบบการเต้นร่วมสมัยนักร้องแบบทำเต้นได้วางโครงเรื่องแบ่งการแสดงออกเป็นสองช่วงตอนเปิดการแสดง และตอนท้ายการแสดง เรื่องราวที่นักร้องแบบทำเต้นได้หยิบมานำเสนอคือ เรื่องราวของเจ้าชายและเจ้าหญิงได้มีการวางเรื่องให้เจ้าชายตกหลุมรักกับเจ้าหญิงเพื่อให้ง่ายกับผู้ชมที่ผ่านไปผ่านมาได้รับรู้เรื่องโดยไม่จำเป็นต้องรู้เรื่องราวมาก่อนและเป็นพื้นฐานที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ในเรื่องของนิทานเจ้าชายเจ้าหญิงผู้ชมจะได้เห็นท่าทางที่เกิดจากการสร้างสรรค์ใหม่ และเพื่อให้กิจกรรมทางการตลาดได้เข้าถึงผู้ชมได้ง่ายด้วย

2. นักแสดง

นักแสดงที่เลือกให้จำเป็นต้องมีทักษะทางการเต้น พื้นฐานการเต้นร่วมสมัย มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่คล่องแคล่ว นักแสดงต้องมีความรู้เรื่องของการสื่อสารทางการแสดง การตีความ การนำเสนออารมณ์ผู้สร้างงาน เลือกใช้นักแสดงมีทั้งหมด 5 คน เป็นผู้ชาย 1 คน ผู้หญิง 4 คน โดยนักแสดงทั้งหมดเป็นนักศึกษาสาขา ศิลปะการแสดงชั้นปีที่ 3 ชั้นปีที่ 4 และว่าที่บัณฑิต โดยนักแสดงคัดเลือกจากผลงานของนักศึกษาที่มีส่วนร่วมกับทางสาขาและต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติในการถ่ายถอดเรื่องราว การตีความทางการแสดง และต้องมีเทคนิคการเต้น สอดคล้องกับการคัดเลือกนักแสดงของ สหาคัย พงศ์หิรัญ (2557: สัมภาษณ์) ที่ได้กล่าวไว้ว่า “การคัดเลือกที่เรียกว่าทรายเอาท์ (try out) หมายถึงการคัดเลือกนักแสดงในจำนวนกลุ่มที่จำกัดโดยผู้คัดเลือก ได้พิจารณานักแสดงไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เพราะรู้ถึงศักยภาพและความสามารถของนักแสดงเรียบร้อยแล้ว และให้

นักแสดงเหล่านั้นมาแสดงความสามารถต่าง ๆ ให้ผู้คัดเลือกได้สังเกตเพิ่มเติมซึ่งการคัดเลือกวิธีการนี้ส่วนใหญ่ใช้กับงานนาฏศิลป์” ในการเลือกนักแสดงที่ได้เห็นศักยภาพของนักศึกษา พัฒนาการตลอดการเรียนการสอนและที่เคยมมีส่วนร่วมในการช่วยงานในสาขาอื่น และรู้ว่าศักยภาพของนักศึกษาสามารถพัฒนาไปต่อได้อย่างไรบ้างทำให้งานที่สร้างสรรค์ออกมาได้ตามที่นักออกแบบทำแต่ต้องการและการฝึกซ้อมในครั้งนี้ก็จะเป็นประโยชน์กับตัวของนักศึกษา ในการพัฒนาฝีมือของตนเอง

3. ลีลาท่าทาง

การแสดงในชุดนี้เป็นงานร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ใหม่ เป็นการสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างงานโดยนำเอกลักษณ์ความเป็นดกบัว ท่าทางการเคลื่อนไหวจากการตีความของนักร้องแบบทำเต้นและการตีความของนักแสดงในการนำเสนอการแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดของสถานประกอบการที่ต้องการนำเสนอความเป็นดกบัวโดยเปรียบเสมือนอยู่ในงานเต้นรำนักร้องแบบทำเต้นได้ออกแบบการแสดงออกเป็น 2 ช่วง ตอนเปิดการแสดงและตอนท้ายการแสดง นักร้องแบบทำเต้นใช้วิธีการนำเสนอเรื่องราว สุพรรณิ บุญเพ็ง ได้กล่าวไว้ว่า “การออกแบบท่าเต้นประเภทที่มีเรื่องราว (Literal Choreography) เป็นการเสนอผลงานสร้างสรรค์แบบมีเรื่องราวประกอบ โดยผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวของนักเต้น นักเต้นจะเปรียบเสมือนผู้ส่งสารหรือเป็นตัวกลางในการสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านั้นกับผู้ชม” และยังคงกล่าวไว้อีกว่า “การทดลองออกแบบท่าเต้นใหม่ (Experimental Choreography) เป็นประเภทของการออกแบบท่าเต้นที่เปรียบเสมือนการทดลองคิดค้นการเคลื่อนไหวรูปแบบการเต้นและแนวความคิดแบบใหม่ แล้วนำเสนอเป็นผลงานการสร้างสรรค์ในแนวใหม่ “ในการแสดงที่ออกแบบท่าเต้นเพื่องานการตลาดเชิงกิจกรรมเป็นการออกแบบการเต้นที่ค่อนข้างพบเห็นได้อยู่บ่อย ต้องทำงานภายใต้กรอบกระบวนการจัดการทดลองเพื่อให้เกิดการแสดงที่หลากหลายและไม่ซ้ำกับการแสดงที่เคยมีมา ดังนั้น การออกแบบท่าเต้นในงาน Bua la จึงเป็นการผสมผสานผสมผสานการเล่าเรื่องราวและท่าทางที่นำเอาเอกลักษณ์ของดกบัวมานำเสนอ โดยเอกลักษณ์มาจากการตีความจากดกบัวของนักร้องแบบทำเต้นและนักแสดงอาจกล่าวได้ดังต่อไปนี้

3.1 ท่าทางการเคลื่อนไหวจากการเต้นสด

นักร้องแบบทำเต้นได้ทดลองทำการเต้นสดก่อนที่จะนำท่าทางมาประกอบร้อยเป็นท่าเต้น (Routine) โดยนักร้องแบบทำเต้นวางโครงเรื่องในการนำเสนอ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบท่าเต้น การเต้นสด (Improvisation) การเต้นสดทางนาฏศิลป์เป็นการปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ที่นักเต้นได้รับการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม ความตึงเครียดประสบการณ์ที่มีอยู่ในตัวเอง รวมถึงการแสดงการเคลื่อนไหวโดยปราศจากการเตรียมการ ถือเป็นสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาใด เวลาหนึ่ง หมายความว่า การเต้นสดที่ไม่ได้มีการวางแผน ผู้ที่เต้นสดจะทำการปล่อยสัญชาตญาณของตนเองเพื่อค้นหา สร้างสรรค์ และแสดงภาพแนวความคิด และความรู้สึกที่ถูกกระตุ้นแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากภายในจิตใจ การเต้นสดถือเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถใช้ สำหรับค้นหาการเคลื่อนไหว แนวคิดการเต้นสด หากได้มีการทดลองจะเห็นได้ว่านักเต้นสามารถใช้สัญชาตญาณของตนเองในการปิดรูปแบบการเต้นที่มีอยู่เดิมไปสู่การสร้างสรรคในรูปแบบของตนเอง ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า การเต้นสดเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถใช้ค้นหาการเต้น จิตวิญญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจระดับในภาพ จนถึงการเรียนรู้แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง (Using Improvisation, 1982: P.6)

นักร้องแบบทำเต้นได้ทำที่สื่อความหมายของดกบัว โดยใช้วิธีการเกิดภาพในหัวและใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวแทน ใช้มือในการประกบกันในลักษณะดกบัวตูมใช้การวาดแขนเป็นแทนดกบัวตูมผสมกับท่ายับเท้าแทนลักษณะการลอยตัวของดกบัวในน้ำใช้ตำแหน่งการวางมือที่เท้าของท่าบัลเลต์และท่ายืดเปิดออกเป็น การแทนดกบัวที่บานออกนำมาร้อยเรียงท่าและถ่ายถอดให้กับนักแสดง

3.2 ท่าทางการเคลื่อนไหวจากการตีความ

นักออกแบบท่าเต้นนำหลักการของการแสดงมาประยุกต์เข้ากับการออกแบบท่าเต้น เริ่มจากกระบวนการถามคำถามนักแสดง โดยใช้คำถามปลายเปิด เพื่อให้นักแสดงได้นำเสนอความคิดในมุมมองของตัวเอง มีคำถามทั้งหมด 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

คำถามที่ 1 ถ้าคิดถึงบัว จะนึกถึงอะไร ?

คำตอบที่ได้จากการสอบถามนักแสดง เมื่อนึกถึงบัว จะนึกถึง กลีบ, สีชมพู, สีเขียว, รากบัว, คนแก่, อาศัยอยู่ในน้ำ, ลักษณะการอยู่กันเป็นกลุ่มความบานของดอกบัว, โคลน, ใบบัว, การไหว้พระ, เมล็ด, ความสวยงาม, ดอกบัว

คำถามที่ 2 คิดว่าเอกลักษณ์ของความเป็นดอกบัวคืออะไร ?

คำตอบที่ได้จากการสอบถามนักแสดง เมื่อถามถึงเอกลักษณ์ของดอกบัว คือ สีชมพู, ความเชื่อ, ศาสนา, หยดน้ำ, พระ, ความบริสุทธิ์, ความอุดมความบานของดอก, ความสวยงาม, ผู้หญิง

คำถามที่ 3 ให้ออกแบบท่าหนึ่งท่าที่คิดว่าเป็นดอกบัวในความคิดของเรา ?

จากภาพประกอบคำอธิบายที่นักแสดงได้สื่อความ นักแสดงให้ความสำคัญกับกลีบบัว และการจัดองค์ประกอบของการรวมตัวของดอกบัว การใช้มือที่ทำท่าในลักษณะการพนม และการใช้นิ้วมือทำท่าในลักษณะการตูมของดอก เพื่อแทนตัวดอกตัวที่อยู่ในลักษณะตูม โดยแยกเป็นแนวความคิดของนักแสดงทั้งห้าเรียงจากรูปภาพประกอบเริ่มจากซ้ายบนไปทางขวา

คนที่ 1 ยืนในลักษณะเอาแขนทั้งสองข้างขึ้นเหนือหัว ยืนลำตัวตรง ปลายเท้าเปิดออกเล็กน้อย ใช้แทนดอกบัวเพียงดอกเดียว เน้นลักษณะเฉพาะแค่หัวที่แสดงความเป็นดอกบัวตูม โดยแสดงความหมายของความสง่างามและความสวยงาม

คนที่ 2 ยืนในลักษณะเอาเท้าข้างขวาวางไปทางด้านหลังมือข้างขวาวางข้างหน้าลำตัว แขนและมือข้างซ้ายยื่นออกจากลำตัว โดยที่ข้อมือและนิ้วมือทำท่าในลักษณะของการหยิบของแต่หงายมือขึ้น นักแสดงสื่อความหมายด้วยท่าทางการแกะเมล็ดบัวเพื่อรับประทาน โดยการยื่นแทนรากบัวที่มีความพัวพันกันของราก เป็นดอกบัวในลักษณะดอกเดียวไม่มีใบ

รูปภาพประกอบ

คนที่ 3 นักแสดงอยู่ในท่าการนั่งตั้งขาขึ้นทั้งสองข้าง และแขนยื่นออกไปเล็กน้อย มือข้างขวาแบออกในลักษณะคว่ำลง มือข้างซ้ายอยู่ลักษณะของกลีบบัว นักแสดงต้องการนำเสนอถึงความเรียบร้อยของผู้หญิง และต้องการสื่อความหมายในการเด็ดดอกบัว อยู่ในลักษณะการนั่งที่แทนความเป็นบัวที่ไม่มีราก มีเพียงก้านดอก

คนที่ 4 นักแสดงยืนตรง บิดลำตัวเล็กน้อย มือทั้งสองข้างประกบเข้าหากันและงอข้อศอกเล็กน้อย โดยแทนรากที่มีใบบัวและดอกบัว ในลักษณะการยื่นเป็นกอบัว

คนที่ 5 นักแสดงยืนในลักษณะเท้าชิดติดกันงอหัวเข่าเล็กน้อยแขนทั้งสองข้างกางออกมือทำท่าในลักษณะของดอกบัวตูมโดยนักแสดงใช้ร่างกายแทนผู้หญิงที่กำลังไหว้แสดงความอ่อนน้อม โดยอยู่ในลักษณะของดอกบัวดอกเดียว มีราก แขนทั้งสองแทนดอก



ภาพที่ 1 : ภาพประกอบ
ที่มา: พิชญภา วิชาญศิลป์

จากการใช้แบบฝึกหัดให้กับนักแสดงได้แสดงความคิดเห็นและนำเสนอความคิด รวมถึงได้นำเสนอท่าทางการเคลื่อนไหว นักออกแบบท่าเต้นได้นำท่าที่นักแสดงได้ออกแบบมาปรับใช้ในการแสดง



ภาพที่ 2 : ภาพประกอบ
ที่มา: พิชญภา วิชาญศิลป์

4. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

ทางสถานที่จัดการแสดง ได้ออกแบบสถานที่ในการจัดการแสดงลานชั้น 1 ห้างสรรพสินค้าเซนทรัลรามอินทรา เนรมิตให้เป็นปราสาท โดยการใช้ดอกไม้บัวในการตกแต่งและได้จัดทำตุ๊กตาที่ทำมาจากวัสดุที่เป็นกลีบบัวจากดอกไม้ประดิษฐ์มาพันเข้ากับลวด เป็นรูปทรงของเจ้าหญิงบัว โดยนักแสดงมีส่วนร่วมด้วยการเดินเข้าไปแสดงท่าทางเหมือนสนทนาและมองด้วยความหลงใหล และหันไปเจอกับเจ้าหญิงบัวตัวจริงที่เป็นนักแสดง ตุ๊กตาเจ้าหญิงบัวจึงเป็นเหมือนอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อส่งการสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวในสิ่งที่นักออกแบบท่าเต้นต้องการนำเสนอ

5. ดนตรี

Susan Cooper(1988,p.39) ได้เสนอแนวคิดการเลือกและการใช้เพลงไว้ว่า

... “ MUSIC หรือ เพลง เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงนอกเหนือจากส่วนปัจจัยอื่น ๆ ความสมบูรณ์ของการแสดงมีโครงสร้างโดยนักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้สร้างขึ้นในรูปแบบที่กำหนด วิธีที่ความคิดทางดนตรีและการพัฒนาสามารถช่วยได้ ไปสู่การพัฒนาการออกแบบท่าเต้นดนตรีที่มีบรรยากาศที่มีพลังจะช่วยสนับสนุนเพลงด้วย ความสนใจจึงหะจะเพิ่มการออกแบบท่าเต้นเพลงที่มีความสนใจ และส่วนเพลงที่มีเนื้อร้องจะช่วยเพิ่มการออกแบบท่าเต้นได้ดี”...

นักออกแบบท่าเต้นเลือกใช้เพลงที่สื่อความหมายและให้ความรู้สึกเหมือนกำลังอยู่ในงานเต้นรำ โดยปรับแต่งจากเพลง Once Upon a DecmberInstrumental และเพลง Dark Vampire Music-The Vampire Masquerade ในการคัดเลือกเพลงนักออกแบบท่าเต้นเกิดจากการสิ่งเร้าที่ได้จากการรับฟัง

นราพงษ์ จรัสศรี (2550). ที่ได้กล่าวถึง “แรงบันดาลใจเกิดจากสิ่งเร้าทางด้านเสียง (AuditoryStimuli) ในการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นมีการใช้อวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ในการออกแบบท่าเต้นซึ่งสอดคล้องทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏยศิลป์ (Methods of Constrution) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึง สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ (Stimuli) นั่นคือสิ่งเร้าด้านลีลาการเคลื่อนไหว (Kinesthetic Stimuli) เช่น การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลมาจากการเคลื่อนไหวล้วน และในการออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้น เน้นการสื่อสารโดยผ่านสัญลักษณ์”

การออกแบบท่าเต้นที่ใช้ในงานกิจกรรมที่ได้จัดขึ้นช่วยสร้างบรรยากาศในงานด้วยเสียงเพลงจากการแสดงชุด Queen of Bua la Fiesta

6. สถานที่

ในการใช้สถานที่เพื่อสร้างสรรค์การแสดงในการตลาดเชิงกิจกรรม ชุด Queen of Bua la Fiesta ผู้สร้างงานได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนในการทดลองและฝึกซ้อม และส่วนของสถานที่ใช้ในการแสดง

1. สถานที่ใช้ในการทดลองและฝึกซ้อม

ในการฝึกซ้อมผู้สร้างงานได้แบ่งออกเป็นช่วงของการทดลอง และช่วงของการประกอบร้อยเรียงท่าเข้ากับเพลง โดยการทดลองจะให้เวลานักแสดงในการเตรียมตัวตอบคำถามและให้เวลาในการนำเสนอท่าเต้นโดยนำเอาเอกลักษณ์ของความเป็นเวลา 1 ชั่วโมง หลังจากนั้นนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้เรียบเรียงท่าจากนักแสดงทั้งหมด โดยนำเอามาแทรกกับท่าที่นักออกแบบท่าเต้นได้ทดลองออกแบบไว้ ใช้เวลาในการต่อท่าและฝึกซ้อมให้กับนักแสดงทั้งหมดสองชั่วโมงครึ่ง และเนื่องจากการทำงานอยู่ภายใต้คอนเซ็ปต์จึงต้องมีการส่งงาน โดยนักออกแบบท่าเต้นได้ใช้วิธีการถ่ายวิดีโอและส่งการแสดงให้กับตัวแทนผู้ดูแลการจัดกิจกรรมเป็นชุดตรวจสอบการแสดงได้มีการฝึกซ้อมการแสดงที่ใช้ในการโปรโมทกับทางรายการแจ้ว และนัดนักแสดงเพื่อทบทวนท่าเต้นในการแสดงอีก 1 วันเป็นเวลาสามชั่วโมงเพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์แบบมากที่สุดจึงเลือกใช้ห้องเต้นภายในสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุมเป็นสถานที่ทดลองและฝึกซ้อม

2. สถานที่ในการจัดแสดง

เนื่องจากทางห้างเซ็นทรัล งามอินทราเป็นผู้จัดกิจกรรมทางการตลาดและได้ร่วมมือกับองค์กรต่าง ๆ ว่าจะจะเป็น เมืองไทย และทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม ฯลฯ จึงมีความจำเป็นในการใช้สื่อเพื่อโปรโมทและกระจายข่าวในการเชิญชวนให้ผู้ที่สนใจเข้าร่วมงาน กิจกรรมเลือกการแต่งตัวและมีการเดินทางไปโปรโมทที่รายการแจ้ว ช่อง 3 การแสดงชุด “Queen of bua la fiesta” ได้จัดการแสดง 2 สถานที่ โดยนำไปแสดงในรายการแจ้ว ตึกช่องสาม มารินันท์ และลานกิจกรรมสำหรับงานแสดงที่เซ็นทรัลรามอินทรา จัดตั้งแต่วันที่ 1 -11 พฤศจิกายน 2561 ณ ลานชั้น 1 ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล สาขารามอินทรา



ภาพที่ 3 : รูปภาพวันแต่งตัวและวันโปรโมทรายการแจ้ว
ที่มา: พิชญภา วิชาญศิลป์

7. เครื่องแต่งกายและแสง

เครื่องแต่งกายที่เลือกใช้ ผู้สร้างงานคำนึงถึงการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นหลัก Susan Cooper (1988,p.49) ที่ได้กล่าวว่า “การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องทำงานร่วมกับการเคลื่อนไหวเครื่องแต่งกายต้องให้การเคลื่อนไหวเกิดขึ้นต้องสบายและไม่ทำให้นักเต้นกังวลเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวแขนและเท้า” ตามแนวคิดของที่ได้ตกลงกับทางผู้ประกอบการ คือต้องการเครื่องแต่งกายที่เป็นการเน้นเอาเอกลักษณ์ของดอกบัวมาตกแต่ง และต้องการให้สวยงามดูเหมือนเป็นงานเต้นรำของเจ้าชายและเจ้าหญิง โดยผู้สร้างงานที่ทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบท่าเต้นและออกแบบเครื่องแต่งกายรวมถึงหารูปแบบตัวอย่างของการนำมาประยุกต์และสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายขึ้นมาใหม่ จะต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวของการเต้น ผู้สร้างงานเลือกเอาเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของดอกบัวนั่นคือ ความเป็นกลีบของบัว ที่มีลักษณะของรูปทรงหยดน้ำ และการไล่สีของแต่ละกลีบ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ชุดราตรีเจ้าหญิงบัว เป็นชุดราตรีสีชมพูม่วง นำมาจากสีเอกลักษณ์ของบัวคือสีชมพูที่มีความอมสีม่วง ใช้เป็นชุดที่มีกระโปรงบานและใหญ่ เลือกใช้ใช้ผ้าในการตัดเย็บทั้งหมด 4 ชั้น เพื่อให้มีรายละเอียดในตัวกระโปรงเวลาหมุน

2. ชุดเต้นของนักแสดงประกอบ ผู้สร้างงานออกแบบให้เป็นกลีบบัวมาเรียงต่อกันในลักษณะคว่ำกลีบลง เลือกใช้สีชมพูอมม่วง และตกแต่งด้วยเครื่องประดับที่ทำงานดอกไม้ประดิษฐ์เป็นข้อมือ



ภาพที่ 4 : เครื่องแต่งกายและแสง
ที่มา: พิษณุภา วิศิษฐ์ศิลป์

5. สรุปการศึกษาและอภิปรายผล

ในการศึกษากระบวนการออกแบบท่าเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม กรณีศึกษา Bua la Fiesta II ผู้สร้างสรรค์การแสดงในชุด Queen of bua la fiesta ใช้องค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานมีทั้งหมด 8 ประการ ได้แก่ แนวคิด, นักแสดง, ลีลาท่าทาง, อุปกรณ์ประกอบการแสดง, ดนตรี, สถานที่, เครื่องแต่งกาย และแสง ในแต่ละองค์ประกอบมีแนวคิดและกระบวนการในการสร้างงานขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: หน้า 226-234) การสร้างสรรค์งานจากการตีความและการนำเอกลักษณ์ของดอกไม้มา นำเสนอเพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่นักออกแบบท่าเต้นได้เป็นผู้ควบคุมทั้งการแสดงและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการออกแบบการแสดงมีส่วนประกอบในการทำงานและมีกระบวนการตามขั้นตอนตามการวางแผนการปฏิบัติงาน การสร้างผลงานสำหรับใช้ในการตลาดเชิงกิจกรรมมีปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงนอกจากความต้องการของผู้ประกอบการที่เป็นแนวคิดและรูปแบบในการจัดงาน ยังมีปัจจัยเรื่องงบประมาณในการจัด การบริหารทรัพยากรมีความสำคัญไม่แพ้กัน ผู้สร้างงานต้องเป็นผู้ควบคุมเรื่องค่าใช้จ่ายทั้งหมด และในการออกแบบและวางแผนเพื่องานการตลาดเชิงกิจกรรมต้องได้ความร่วมมือในการบริหารการจัดการ เพื่อให้งานได้ถูกเผยแพร่ไปยังสื่อต่าง ๆ และไม่เพียงอาศัยแค่งบประมาณหากแต่ต้องมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creation Idea) ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้เพื่อจะให้ได้มาซึ่งจำนวนผู้บริโภคที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการดึงผู้บริโภคให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการตลาดเพื่อสร้างความรู้จักหรือประทับใจในตราสินค้ามากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- พีรพงศ์ เสนไสย. (2546). *นาฏยประดิษฐ์*. มหาสารคาม: ประสานการพิมพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2550). *การสร้างสรรค์งานและออกแบบลีลาของผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์สำหรับการแสดง นาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์และวีดิตรนาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์*. ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สทาศัย พงศ์หิรัญ. (2557). *บทสัมภาษณ์อ้างอิงในแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อนสร้าง ภาพลักษณ์ศิลปิน* กรณีศึกษา อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง สัมภาษณ์ วันที่ 9 ตุลาคม 2557
- สุชาญวดี กิ่งแก้ว. (ม.ป.จ.). *เอกสารประกอบการสอน วิชา Faa202 การบริหารงานธุรกิจศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม*

- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพรรณิ บุญเพ็ง. (ม.ป.จ.). *เอกสารประกอบการสอนวิชานาฏยประดิษฐ์ 1. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- Building Trust and Sensitivity (P. 18)Lynne Anne Blom and L. Tarin Chaplin., *The Intimate Act of Choreography* (Theme, p.12)

แหล่งข้อมูลเว็บไซต์

- เกรียงไกร กาญจนะโกคิน . (2550). Live Branding : The New Definition of Event Marketing bangkokbizweek. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2561, จาก <http://relearning.payap.ac.th/docu/th/203/content/news.htm>
- เกษม พิพัฒน์เสวีธรรม. (2551). กิจกรรมพิเศษ (Event Marketing). สืบค้นวันที่ 12 ตุลาคม 2561, จาก http://202.183.190.2/FTPiWebAdmin/knw_pworld/image_content/64/Customer1.pdf

การจัดการกิจกรรมละคร “ตะลุยรัสเซียเชียร์บอลโลกกับพีโชค-พีท่า” กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Activity Arrangement Drama “Ta lui Rassia cheer ball lok with P’Choke-P’Thum” Case Study Sripatum University

บุณพริกา มั่งคั่ง¹

บทคัดย่อ

บทความเรื่องการจัดการกิจกรรมละคร “ตะลุยรัสเซียเชียร์บอลโลกกับพีโชค-พีท่า” กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายถึงการจัดการกิจกรรมละครชื่อ “ตะลุยรัสเซียเชียร์บอลโลกกับพีโชค-พีท่า” เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักถึงพิษภัยของการพนัน โดยทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขนได้เข้าไปจัดกิจกรรม แก่โรงเรียนในบริเวณใกล้เคียงจำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์, โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม, โรงเรียนบางบัว (แห่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) และโรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา ก่อนการจัดกิจกรรม ผู้ศึกษาต้องเข้ารับการอบรมเพื่อรับเครื่องมือที่ใช้ในกิจกรรม หลังจากนั้นจึงได้นำเครื่องมือมาใช้ในการวางแผน การดำเนินงาน เพื่อจัดตั้งทีมงานอาสาสมัครและถ่ายทอดความรู้สู่ทีมงาน เมื่อได้ทีมอาสาสมัครแล้ว ผู้ศึกษา จึงเริ่มทำการซ้อมการจัดกิจกรรมก่อนเข้าไปดำเนินการจริงตามโรงเรียนต่างๆ ในกิจกรรมจะมีตัวละครหลัก 3 ตัวได้แก่ ตัวละคร ‘พีโชค’, ‘น้องดวง’ และ ‘พีท่า’ และเกมมาสเตอร์หรือผู้ดำเนินเกมอาสาสมัครที่ทำหน้าที่ดังกล่าวต้องหมั่นฝึกซ้อมจนชำนาญตามแผนที่ผู้ศึกษาได้วางไว้

ในแต่ละโรงเรียนที่ทางมหาวิทยาลัยศรีปทุมจะเข้าไปจัดกิจกรรมนั้น ผู้ศึกษาได้วางแผนรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น ซึ่งสิ่งที่ได้จากการเข้าไปจัดกิจกรรมทั้ง 4 โรงเรียน คือทำให้รู้วิธีการจัดการที่ชัดเจน โดยปัจจัยหลักที่สำคัญ คือ ต้องคำนึงถึงวัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม สถานที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และปรับปรุงพัฒนาทีมงานที่รับหน้าที่สำคัญอย่าง พีโชค น้องดวง พีท่า และเกมมาสเตอร์ให้มีคุณภาพ ซึ่งทั้ง 4 ปัจจัยนี้เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การจัดการกิจกรรมสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายภายในเวลาที่กำหนดได้

คำสำคัญ: การจัดการ, วัยรุ่นและละครสร้างสรรค์

Abstract

Article “Russian Rusk World Champion with P’Chock-P’Thum” The case study at Sripatum University aims to describe the management of the name activity. “Russia to cheer the World Cup with P’chuck-P’thum” by Sripatum University. Bangkok has organized activities for made student aware to gambling. There are 4 schools in the vicinity: Pibulsongkram School, Ladpraksep Pittayakom School, and Bang Bua School. Also the Pratok Thipwittaya School before the event Participants must be trained to receive the tools used in the activity. After that, tools were used to plan the operation and then set up a volunteer team and transfer knowledge to the team. When the volunteer team, the students started practicing their activities before going to school. There were three main characters in the activity: the characters ‘Chock’, ‘Doung’ and ‘Thum’, and the master or game operator. Volunteers who were performing such duties must keep practicing as instructed by the instructor.

¹ อาจารย์ประจำ สาขาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

At each school, Sripatum University organized the activity. Researchers have planned to deal with the problems that may occur. What was going on in the 4 schools are to know how to manage. The main factor was taken into account the age of the participants. Number of participants Event venue And improved the team to undertake important roles such as Chock, Doung, Thum and master games, all four factors were important to make the event accomplished.

Keywords: Arrangement, Teenager and Creative drama

บทนำ

โครงการ G-Volunteer อาสาสมัครรณรงค์และเฝ้าระวังปัญหาการพนัน ได้ตระหนักถึงปัญหาและผลเสียที่เกิดจากการเล่นพนัน ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนได้ทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา กลุ่มอาสาสมัคร G-Volunteer จึงได้ร่วมมือกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) จัดกิจกรรมละคร ‘ ตะลุยรัสเซียเชียร์บอลโลกกับพีโชค-พีท่า ’ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและรณรงค์เกี่ยวกับปัญหาการพนัน แก่เยาวชนในระดับมัธยมศึกษา โดยสสส. ได้มีเป้าหมายในการสร้างภาคีเครือข่ายสถานศึกษาระดับมหาวิทยาลัยทั่วประเทศ นำร่อง 10 แห่ง สนับสนุนการจัด กิจกรรมร่วมกับโรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียง (พื้นที่ละอย่างน้อย 5 แห่ง) ในช่วงเทศกาลการแข่งขัน ฟุตบอลโลก ในปี 2561 นี้

ทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน ได้รับคัดเลือกให้เป็นหนึ่งในสถานศึกษาที่เข้าร่วมจัดกิจกรรมในครั้งนี้ โดยได้คัดเลือกและนำกิจกรรมเข้าไปที่โรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียง อันได้แก่ โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม โรงเรียนบางบัว (แห่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) และโรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา ซึ่งทั้ง 4 โรงเรียนเป็นโรงเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ดังนั้นการจัดกิจกรรมของทั้ง 4 โรงเรียนนี้ ถึงแม้ว่าจะเป็นกิจกรรมเดียวกันแต่เนื่องด้วยปัจจัยหลายอย่างที่แตกต่างกันออกไป เช่น พื้นที่ในการจัดกิจกรรม หรือ จำนวนนักเรียนในแต่ละที่ จึงส่งผลให้การจัดการกิจกรรมนั้นต้องมีการวางแผน ปรับเปลี่ยน แก้ไข ในทุกๆครั้งก่อนการเริ่มกิจกรรม เพื่อให้กิจกรรมบรรลุตามเป้าประสงค์ตามที่กลุ่มอาสาสมัครรณรงค์และเฝ้าระวังปัญหาการพนันและสสส. ได้วางไว้

ดังนั้นผู้ศึกษาในฐานะที่เป็นผู้ดูแลการจัดทำกิจกรรมทั้ง 4 โรงเรียนนี้จึงได้ค้นพบวิธีการในการจัดการในแต่ละโรงเรียนที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้กิจกรรมนี้เป็นไปอย่างสมบูรณ์และเยาวชนได้เข้าใจถึงสิ่งที่กิจกรรมต้องการจะสื่อสารออกมาให้ได้มากที่สุด

วัตถุประสงค์

1) เพื่อศึกษาการจัดการกิจกรรมละคร ‘ ตะลุยรัสเซียเชียร์บอลโลกกับพีโชค-พีท่า ’ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม ให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้เรียนรู้วิธีการจัดการ และวิธีการแก้ไขปัญหาการจัดการกิจกรรมละคร ‘ ตะลุยรัสเซีย เซียร์บอลโลกกับพีโซค-พีท่า ’ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม
- 2) สามารถนำหลักการการจัดการกิจกรรมละครในครั้งนี้ไปใช้ในการจัดการกิจกรรมในครั้งต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ผู้ศึกษาในฐานะของผู้ดูแลโครงการนี้ให้กับมหาวิทยาลัยศรีปทุม จึงได้ทำการศึกษาว่าหลักการของการจัดการ หมายถึงกระบวนการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ในอันที่จะเชื่อมั่นได้ว่ากิจกรรมต่างๆ ดำเนินไปในแนวทางที่จะบรรลุสำเร็จ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดย กิจกรรมละคร ‘ ตะลุยรัสเซีย เซียร์บอลโลกกับพีโซค-พีท่า ’ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในช่วงเทศกาลการแข่งขัน ฟุตบอลโลก ตั้งแต่วันที่ 14 มิถุนายน - 15 กรกฎาคม 2561 ผู้ศึกษาจึงวางแผนระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแก่โรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียงในช่วงวันที่ 1 พฤษภาคม - 31 กรกฎาคม 2561 รวมระยะเวลาที่กิจกรรมจะต้องเสร็จสิ้นคือ 3 เดือน ทำให้แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

1. ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production)
2. ช่วงการจัดกิจกรรม (Production)
3. ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post Production)

1) ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production)

เมื่อทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน ได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในสถาบันศึกษานำร่องในการจัดกิจกรรมละคร ‘ ตะลุยรัสเซีย เซียร์บอลโลกกับพีโซค-พีท่า ’ ผู้เข้าร่วมการอบรมเพื่อรับเครื่องมือสำหรับการจัดกิจกรรมร่วมกับอีกทั้ง 9 มหาวิทยาลัยนำร่อง และเมื่อผู้ศึกษาได้รับการอบรมรับเครื่องมือสำหรับการจัดกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว จึงสามารถลำดับรายละเอียดกิจกรรมได้ดังนี้

1. จับกลุ่ม (รอบ 32 ทีมสุดท้าย) จัดกลุ่มนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด โดยแบ่งออกเป็นทั้งหมด 8 กลุ่ม กลุ่มละ 4-8 คน (ตามจำนวนนักเรียน) โดยใช้วิธีที่แตกต่างกันไปในแต่ละโรงเรียน เช่น แบ่งตามห้องเรียน แบ่งโดยนับ 1-8 แล้วแยกกลุ่มตามตัวเลข ฯลฯ
2. เกมมาสเตอร์จะแจกกระดาษที่เขียนชื่อประเทศ 4 ประเทศให้แก่ทุกกลุ่ม และภายในห้องจะมีแผ่นป้ายที่เป็นชื่อประเทศ มีทั้งหมด 32 ประเทศ โดยที่เกมมาสเตอร์จะวางแผนป้ายไว้ที่พื้นอีกฝั่งหนึ่งของพื้นที่จัดกิจกรรม และให้แต่ละกลุ่มออกมาตามหาแผ่นป้ายที่มีชื่อประเทศที่ตัวเองได้รับ ทั้งหมด 4 แผ่นภายในเวลาที่กำหนด หากกลุ่มไหนที่หยิบไม่ครบ 4 แผ่นป้าย จะต้องเสียเงินเพื่อซื้อประเทศนั้นมาเป็นของตัวเอง และเกมมาสเตอร์ให้แต่ละกลุ่มพลิกแผ่นป้ายไปยังด้านหลัง จะมีของเล็กๆ ติดอยู่ภายในซองจะมีเงินรางวัลซ่อนอยู่เพียงบางแผ่นป้ายเท่านั้น เพื่อสะสมเป็นเงินประจำกลุ่ม โดยสามารถไปปรับเงินได้ที่ธนาคาร
3. เมื่อจัดกลุ่มเสร็จสิ้น ทีมงานจะแจกผ้าและธงเพื่อแสดงสีประจำของแต่ละกลุ่ม เพื่อให้จดจำได้ง่ายและสะดวกต่อการเล่นเกม หัวหน้าแต่ละกลุ่มมีหน้าที่รักษาธงสีประจำกลุ่มให้อยู่ยกว่าจะจบกิจกรรม
4. เกมมาสเตอร์พาเด็กนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมตะลุยรัสเซีย เซียร์บอลโลก โดยให้นักเรียนต่อแถวเรียงกันและวิ่งท่วงท่า เพื่อเดินทางไปยังประเทศรัสเซีย เจ้าภาพของการแข่งขันฟุตบอลโลก ในปี 2018

5. เกมมาสเตอร์แนะนำการแข่งขันฟุตบอลโลกในประเทศรัสเซีย ซึ่งรอบนี้เป็นรอบ 32 ทีมสุดท้าย ในแต่ละรอบ การแข่งขันจะถูกจัดขึ้นคนละสนามกีฬา ซึ่งแตกต่างกันทั้งขนาดของสนามกีฬาและปริมาณความจุคนดู ทำให้มีราคาค่าเข้าชมการแข่งขันที่ต่างกัน ในรอบนี้ เสียค่าเข้าชม 100 รูเบิล
6. เกมสัการแข่งขันรอบที่ 32 ทีม : จับลูกบอลสีต่างๆ มีกรวางเดิมพันโดยพีโซคและน้องดวง ให้มีฝั่งซ้ายขวาคนละสีกัน โดยเกมการแข่งขันในรอบแรกนั้น เกมมาสเตอร์จะมีตะกร้าที่บรรจุลูกบอลจำนวน 2 สี 2 ลูกด้วยกัน เมื่อผู้วางเดิมพันชนะก็จะได้เงินเพิ่ม และพีโซคน้องดวงก็จะหายตัวไปทุกครั้งหลังจากออกมาให้เงินเดิมพัน
7. ช่วงพีท่า : หากความรู้เกี่ยวกับบอลโลกตัวละคร ‘พีท่า’ ปรากฏตัวออกมา ขวนให้แต่ละกลุ่มทำกิจกรรม โดยไม่บังคับ กลุ่มใดจะเล่นหรือไม่เล่นก็ได้ พีท่าแจกของจดหมายใหญ่ให้ ภายในซองจะมีแผ่นป้ายความรู้เกี่ยวกับฟุตบอลโลก และมีกระดาษคำถาม ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำตอบภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดที่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด จะได้รับเงินรางวัล
8. จับการ์ดสถานการณ์ เกมมาสเตอร์สุ่มคนในพื้นที่จัดงานมา 1 คน (อาจจะเป็นตัวนักเรียนหรือคุณครู) มาจับการ์ดสถานการณ์ หากได้สถานการณ์ที่ดี จะได้รับเงินรางวัลเพิ่มในทุกกลุ่ม หากหยิบได้สถานการณ์ที่ไม่ดี ทุกกลุ่มจะต้องเสียเงินที่ธนาคาร
9. เกมสัการแข่งขันรอบที่ 16 ทีม : เปิดการ์ดยิงประตูเกมมาสเตอร์จะแบ่งภายในกลุ่ม ออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ซึ่งแต่ละกลุ่มย่อย จะถือแผ่นป้ายประเทศกลุ่มละ 1 แผ่นป้าย แต่ละกลุ่มย่อย ต้องไปเจอกับกลุ่มย่อยกลุ่มอื่นๆ เพื่อทำการแข่งขันเกม เปิดการ์ดยิงประตูกัน กติกาคือ แต่ละกลุ่มย่อย จะได้รับการ์ดจากทีมงาน 2 ใบ ที่เขียนไว้ว่า ยิงประตูซ้าย-ขวา และ กันประตูซ้าย-ขวา ทีมงานจะมีการเปิดแผ่นป้ายพร้อมกันทั้ง 2 ทีม ทั้งหมด 3 ครั้ง หากเปิดเจอคำตรงกัน เช่น กลุ่มที่ 1 เปิดแผ่นป้าย ยิงประตูซ้าย ส่วนกลุ่มที่ 2 เปิดแผ่นป้าย กันประตูซ้าย แสดงว่ากลุ่มที่ 2 ได้คะแนนเนื่องจากกันประตูไว้ได้ แต่ถ้าหากเช่น กลุ่มที่ 1 เปิดแผ่นป้าย ยิงประตูซ้าย ส่วนกลุ่มที่ 2 เปิดแผ่นป้าย กันประตูขวา แสดงว่ากลุ่มที่ 1 ได้คะแนนเนื่องจากสามารถยิงเข้าประตูได้ ในขั้นนี้ จะสามารถคัดทีมฟุตบอลให้เหลือเพียง 8 ทีมสุดท้าย และจะมีพีโซคและน้องดวงเข้ามาอีกครั้งเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันวางเดิมพันว่าทีมไหนจะชนะ และจะมีการจ่ายเงินให้ 1 เท่า ถ้าผู้เข้าแข่งขันวางเดิมพันชนะ
10. ช่วงพีท่า : สัญลักษณ์ของบอลโลกตัวละคร ‘พีท่า’ ปรากฏตัวออกมา ขวนให้แต่ละกลุ่มทำกิจกรรม โดยไม่บังคับ กลุ่มใดจะเล่นหรือไม่เล่นก็ได้ ในช่วงนี้จะให้แต่ละกลุ่มทำทำเป็นสัตว์ประจำการแข่งขันฟุตบอลโลกในปี 2018 นี้ หากกลุ่มใดทำ จะได้รับเงินรางวัลไปตามที่ตกลง
11. เกมมาสเตอร์เข้ามาดำเนินกิจกรรมต่อ ทุกกลุ่มจะต้องมีป้ายชื่อประเทศอยู่ 1 แผ่นป้าย โดยในรอบนี้จะมีบางกลุ่มที่ไม่มีแผ่นป้ายเลย เกมมาสเตอร์จะเสนอให้กลุ่มที่มี 2 แผ่นป้าย นำแผ่นป้ายออกประมูลให้แก่ทีมที่ยังไม่มีแผ่นป้ายประเทศ เพื่อให้ทุกกลุ่มมีแผ่นป้ายประเทศในมือ กลุ่มละ 1 แผ่นป้ายเท่ากัน
12. เกมสัการแข่งขันรอบที่ 8 ทีม : เป่ายิงฉุบ เกมมาสเตอร์จะจับกลุ่ม โดยให้ทีม 2 ทีมหันหน้าเข้าหากัน ทีมงานแจกอุปกรณ์ เป็นรูปประตูฟุตบอลตั้งอยู่ข้างหน้าของแต่ละกลุ่ม โดยมีแผ่นป้ายจำนวน 6 แผ่น

วางเป็น 2 แถว แถวละ 3 แผ่น แทนผลลัพธ์ของฟุตบอลที่กำลังจะเข้าประตู กติกาคือ ให้ทั้ง 2 ทีมเป่าอิ่ง
ลูกกัน โดยแต่ละครั้ง ภายในทีมต้องคิดและเป่าอิ่งลูกให้พร้อมกัน หากทีมไหนชนะ แผ่นป้ายตรงกลาง
จะถูกพลิกเป็นอีกด้าน หากทีมไหนสามารถชนะ จนสามารถพลิกแผ่นไปทุกแผ่นไปจนถึงประตู
ฟุตบอลของอีกฝั่ง ถือว่าชนะ ซึ่งพีชและน้องดวงก็จะออกมาให้ผู้เข้าแข่งขันวางเดิมพันอีกเช่นเคย

13. เกมมาสเตอร์สู้คนในพื้นที่จัดงานมา 1 คน (อาจจะเป็นตัวนักเรียนหรือคุณครู) มาจับการ์ด
สถานการณ์ หากได้สถานการณ์ที่ดี จะได้รับเงินรางวัลเพิ่มในทุกกลุ่มๆ หากหยาบได้สถานการณ์ที่ไม่ดี
ทุกกลุ่มจะต้องเสียเงินเข้ากองกลาง
14. มีแอร์โฮสเตสออกมาขายขนมและของใช้ โดยสามารถใช้เงินรูเบิลที่สะสมภายในกลุ่ม ซื้อมาไป
รับประทานเอาไปใช้ได้ฟรี (เพื่อหลอกล่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้เงินให้หมด)
15. เกมสการแข่งขันรอบที่ 4 ทีม (รองชนะเลิศ) : ยิงบอลสนามเล็กในรอบนี้ ทีมงานแจกวางกล่องเกมไว้ที่
พื้นโรงละคร โดยให้ทีม ครึ่งละ 2 ทีมมาแข่งขันกัน กติกาคือ ให้ตัวแทนกลุ่ม ใช้นิ้วชี้ลูกบอลขนาด
จิ๋ว หากทีมใดสามารถเข้าประตูฟุตบอลของฝั่งตรงข้ามได้ก่อน เป็นผู้ชนะ และพีชและน้องดวงก็
ออกมาวางเดิมพันอีกเช่นเคยโดยครั้งนี้ผู้ที่วางเดิมพันแล้วชนะจะได้เงินเพิ่มเป็น 3 เท่า
16. เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ เกมสการแข่งขันรอบที่ 2 ทีมสุดท้าย (ชิงชนะเลิศ) : เล่นฟุตบอล ได้เงิน 5 เท่า
ในรอบนี้ เหลือเพียง 2 ทีมสุดท้าย เกมมาสเตอร์จะให้แต่ละทีม ผลัดกันเตะฟุตบอลให้เข้าประตู ใคร
สามารถทำแต้มได้ถึงกำหนดก่อน เป็นแชมป์เปียนของการแข่งขันฟุตบอลโลกในครั้งนี้ของเกมสนี้ แต่
การหลอกหลวงรอบนี้ของพีชและน้องดวงคือในทุกครั้งเมื่อมีการวางเดิมพันจะมีการให้เงินเพิ่มทุก
ครั้ง แต่ครั้งสุดท้ายนี้ที่แจ้งว่าจะมีการให้เงินเพิ่มถึง 5 เท่า เป็นแค่การหลอกล่อให้ทุกคนวางเงินเดิม
พันให้ได้มากที่สุดเท่านั้น เพราะเมื่อการแข่งขันจบสิ้นลง พีชและน้องดวงจะหายตัวไปทันที โดยได้
ไปทั้งเงินที่ทุกคนวางเดิมพัน และไม่มีการนำเงินกลับให้ 5 เท่า
17. สรุปผลกิจกรรม ทำความเข้าใจเรื่องพีช น้องดวง พี่ทำ

และเนื่องด้วยกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่นำศิลปะการละครเข้าไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรม เมื่อผู้ศึกษา
ทราบรายละเอียดกิจกรรมทั้งหมดแล้ว ผู้ศึกษาจึงต้องนำเครื่องมือมาแยกรายละเอียด เพื่อที่จะทำให้เข้าใจ
เครื่องมือนี้อย่างถ่องแท้ และทำให้สามารถถ่ายทอดให้กับทีมงานที่ผู้ศึกษาจะต้องจัดหาต่อไป เมื่อศึกษากิจกรรม
อย่างถ่องแท้แล้ว จึงทำให้ค้นพบว่ากิจกรรมนี้มีตัวละครหลักทั้งหมด 3 ตัวที่เป็นตัวดำเนินเรื่องสำคัญของ
กิจกรรมละครในครั้งนี้ ได้แก่ พีช น้องดวง และพี่ทำ โดยผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครทั้งหมดนี้ก่อน
เพื่อที่ผู้ศึกษาจะได้คัดเลือกบุคคลที่มีบุคลิกคล้ายคลึงกับตัวละครที่ได้ถูกกำหนดไว้ เพื่อให้สามารถสื่อสารและ
ถ่ายทอดความเป็นตัวละครออกมาน่าสนใจ และทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเชื่อในตัวละครเหล่านั้นได้มากที่สุด

อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญของกิจกรรมนี้คือ การกำหนดผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพราะถ้าหวังผลให้กิจกรรม
เป็นไปอย่างสนุก ร่าเริง และตอบโจทย์วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้มากที่สุด จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรมี
ทั้งหมด 32 คนเท่านั้น หลังจากนั้นจึงได้นำเครื่องมือมาใช้ในการวางแผนการดำเนินงาน เพื่อจัดตั้งทีมงาน
อาสาสมัครและถ่ายทอดความรู้สู่ทีมงาน ในฐานะตัวแทนของมหาวิทยาลัยศรีปทุม และมีวางแผนระยะเวลา
สำหรับก่อนการจัดกิจกรรม ในช่วงวันที่ 1 พฤษภาคม - 20 มิถุนายน 2561 โดยทีมงานที่ได้จัดตั้งขึ้นนั้น มี
ทั้งหมด 12 คน (ทีมงาน 1 คนสามารถทำได้มากกว่า 1 หน้าที่) ดังนี้ 1.ผู้ควบคุมกิจกรรม (Producer) จำนวน
1 คน 2.ผู้ดูแลติดต่อประสานงาน (Co-Producer) จำนวน 1 คน 3.ผู้ดูแลงบประมาณและสวัสดิการ จำนวน 1

คน 4.ผู้ดำเนินกิจกรรม (Game Master) จำนวน 2 คน 5.ผู้ดูแลรักษาอุปกรณ์ จำนวน 1 คน 6.ผู้รับบทเป็น
พีช จำนวน 1 คน 7.ผู้รับบทเป็น น้องดวง จำนวน 2 คน 8.ผู้รับบทเป็น พี่ทำ จำนวน 2 คน 9. ผู้รับบท
เป็น พนักงานธนาคาร จำนวน 2 คน 10.พี่เลี้ยงคอยดูแลภาพรวมระหว่างการจัดกิจกรรม (Staff) จำนวน 5
คน

ผู้ดูแลติดต่อประสานงานทำหน้าที่ในการประสานงานกับโรงเรียนบริเวณใกล้เคียง ทั้งหมด 5 โรงเรียน
ซึ่งทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขนได้ติดต่อไปยังโรงเรียนในพื้นที่ ทั้งหมด 9 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิบูล
อุปถัมภ์, โรงเรียนสารวิทยา, โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม, โรงเรียนสตรีวิทยา 2, โรงเรียนบางบัว (แห่งตั้งตรง
จิตรวิทยาการ), โรงเรียนสตรีวรนาถ, โรงเรียนสีกัน(วัฒนานันท์อุปถัมภ์), โรงเรียนเตรียมอุดมพัฒนาการ และ
โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา แต่มีเพียง 5 โรงเรียนเท่านั้นที่ตอบรับในการอนุญาตให้เข้าไปจัดกิจกรรมภายใน
โรงเรียน ได้แก่

- 1) โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ สามารถจัดกิจกรรมได้ในวันที่ 21 มิถุนายน 2561
- 2) โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม สามารถจัดกิจกรรมได้ในวันที่ 26 มิถุนายน 2561
- 3) โรงเรียนบางบัว (แห่งตั้งตรงจิตรวิทยาการ) สามารถจัดกิจกรรมได้ในวันที่ 29 มิถุนายน 2561
- 4) โรงเรียนสารวิทยา สามารถจัดกิจกรรมได้ในวันที่ 2 กรกฎาคม 2561
- 5) โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา สามารถจัดกิจกรรมได้ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561

โดยโรงเรียนสารวิทยา ได้ทำการกล่าวปฏิเสธในภายหลังจากงั้นหนั้น เนื่องด้วยไม่มีวันที่สะดวก
ให้เข้าไปจัดกิจกรรมได้ ทำให้มีเพียง 4 โรงเรียนเท่านั้นที่ทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขนสามารถเข้าไปจัด
กิจกรรมได้

ผู้ติดต่อประสานงานทำหน้าที่ประสานงานกับทีมอาสาสมัครทุกคน เพื่อทำการข้อมการจ
กิจกรรมก่อนลงสนามจริง โดยแบ่งช่วงการซ้อม เป็นการซ้อมปกติ จำนวน 4 รอบ และซ้อมใหญ่ 1 รอบ ก่อน
จัดกิจกรรมที่โรงเรียนแรก ได้แก่ โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์

การข้อมการจัดกิจกรรม

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครแล้ว จึงสามารถอธิบายลักษณะของตัวละครได้ดังนี้

1.1 พีช พีชเป็นตัวละครที่ดูภายนอกเป็นคนน่าเชื่อถือ พูดเก่ง มีความสามารถในการชักชวนและ
ดึงดูดให้ผู้อื่นสนใจและเชื่อในสิ่งที่พูดได้ แต่ความต้องการของพีชในกิจกรรมนี้ คือชักชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
ลงเงินในเกมการแข่งขันในแต่ละด้าน

1.2 น้องดวง น้องดวงเป็นตัวละครที่สนิทสนมและตัวติดกับพีชตลอดเวลา บุคลิกของน้องดวงจะมี
ความสดใส ร่าเริง ทำหน้าที่เหมือนเป็นคนคอยสนับสนุนและชักชวนผู้เข้าร่วมเกมลงเงินในการแข่งขัน
เช่นเดียวกับพีช ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกสนุกและตื่นเต้น

1.3 พี่ทำ พี่ทำ คือตัวละครที่มีความจริงจัง น่าเชื่อถือ ใสซื่อ ตามกฎหมาย มีหน้าที่ให้การยื่นข้อเสนอให้ผู้
ร่วมกิจกรรมทำการบางอย่างเพื่อแลกกับเงินที่สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการแข่งขันได้

โดยผู้ควบคุมกิจกรรมได้แบ่งอาสาสมัครในการรับบทเป็นตัวละครพีช จำนวน 1 คน, น้องดวง
จำนวน 2 คน และพี่ทำ จำนวน 2 คน เนื่องด้วยปัญหาของอาสาสมัครที่ไม่สะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรมใน
ทุกๆโรงเรียน เพราะการยื่นข้อมการอนุญาตให้เข้าจัดทำกิจกรรมในแต่ละโรงเรียนยังไม่แน่นอน ส่งผลให้ยังไม่
สามารถกำหนดวันที่จะจัดกิจกรรมที่แน่นอนได้ จึงจำเป็นต้องมีนักแสดงในบทบาทนี้ถึง 2 คน (Double Cast)
เพื่อให้มีผู้ที่สามารถทำหน้าที่แทนกันได้ทันทีเมื่อเกิดเหตุสุดวิสัย

ในกิจกรรมมีผู้ทำหน้าที่ดำเนินเกม คือ เกมมาสเตอร์ (Game Master) ทำหน้าที่ในการอธิบายความ
เป็นมา วิธีการแข่งขันในทุกๆด้าน รวมไปถึงควบคุมภาพรวมให้กิจกรรมดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ซึ่งผู้ที่ทำ

หน้าที่นี้ ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะทางการสื่อสารที่ดี สามารถอธิบายขั้นตอนและวิธีการต่างๆให้ผู้ร่วมกิจกรรมเข้าใจได้ง่าย ควบคุมอารมณ์ได้ดี จัดการผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ร่วมกิจกรรมอย่างเป็นระบบระเบียบ

เกมการแข่งขันจะมีเรื่องของเงินตราและสินค้าใช้แลกเปลี่ยนตลอดทั้งเกม ซึ่งเป็นที่ที่ต้องมีตัวละครอย่างพนักงานธนาคาร (Banker) มาทำหน้าที่บริหารจัดการควบคุมการเงินส่วนกลาง โดยผู้ที่รับหน้าที่ในบทบาทนี้ ต้องเป็นผู้ที่มีไหวพริบดี ละเอียดรอบคอบ มีความรู้ทางด้านคณิตศาสตร์เบื้องต้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการคำนวณการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมของแต่ละกลุ่ม

การจัดการคาแรคเตอร์ของตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักทั้ง 3 ตัว ได้แก่ พี่โชค น้องดวง และพี่ท่า เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการดำเนินเกมไปในทิศทางที่ผู้ศึกษาวางแผนไว้ โดยทำหน้าที่ในการชักจูงผู้เข้าร่วมกิจกรรมกระทำการบางอย่างตามเป้าหมายที่แตกต่างกันของแต่ละตัวละคร อันจะมีผลต่อบทเรียนที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับในช่วงท้ายของกิจกรรม วิธีการสร้างคาแรคเตอร์ให้กับตัวละครและการจัดการคาแรคเตอร์ คือให้การบ้านกับนักแสดงให้วิเคราะห์ตัวละครที่ตนได้รับมอบหมาย จำบทสนทนาที่จะสามารถสื่อสารให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าใจ และเป็นบทที่นักแสดงต้องพูดซ้ำๆในทุกรอบ เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ให้เป็นที่น่าจดจำ

ผู้ศึกษาได้ทำการนัดซ้อมนอกรอบสำหรับนักแสดงทั้ง 5 คนที่รับบทบาทตัวละครที่สำคัญทั้ง 3 ตัวฝึกซ้อมการพูดให้คล่องแคล่ว น่าเสียงที่ใช้ต้องมีความเหมาะสมกับคาแรคเตอร์ วิธีการสื่อสารที่สามารถชักจูงผู้อื่นให้คล้อยตามได้ และบางตัวละครอย่าง น้องดวง และพี่ท่า มีนักแสดงมารับบทบาทนี้ ตัวละครละ 2 คน เป็นการเตรียมความพร้อมกรณีที่นักแสดงเกิดเหตุสุดวิสัย ไม่สามารถทำหน้าที่ได้ จึงจำเป็นต้องจัดเตรียมนักแสดงอีก 1 คนทำหน้าที่แทน ปัญหาหลักของการมีนักแสดง 2 คนในบทบาทเดียวกัน (Double Cast) คือ การทำให้นักแสดงทั้งสองคน มีคาแรคเตอร์แบบเดียวกัน ซึ่งต้องมีการนัดซ้อมเพิ่มเติม โดยให้นักแสดงทั้ง 2 คนวิเคราะห์ตัวละคร ฝึกพูดบทจนคล่อง สังเกตการณ์สื่อสารและการแสดงออกของกันและกัน เพื่อที่จะสามารถปรับให้เป็นคาแรคเตอร์ที่เข้ากันกับทั้ง 2 คนได้

การเตรียมตัวก่อนเข้าไปจัดกิจกรรมในแต่ละโรงเรียน

ผู้ศึกษาได้นัดทีมงานทุกคนทำการซ้อมใหญ่เสมือนจริง 1 รอบทุกครั้งก่อนเข้าจัดกิจกรรมในแต่ละโรงเรียน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุกๆด้าน ทั้งอุปกรณ์ การรันลำดับเกม และนักแสดง ผู้ศึกษาจะจดรายละเอียดที่บกพร่องและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในแต่ละโรงเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขสำหรับโรงเรียนลำดับถัดไป ให้กิจกรรมสามารถดำเนินได้ลื่นไหล เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด และได้เป้าประสงค์ตามที่กิจกรรมได้วางไว้

2) ช่วงการจัดกิจกรรม (Production)

ทางมหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขนได้เข้าไปจัดกิจกรรมละคร ‘ตะลุยรัสเซีย เซียร์บอลโลกกับพี่โชค-พี่ท่า’ แก่โรงเรียนในบริเวณใกล้เคียงจำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์, โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม

โรงเรียนบางบัว (เพิ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) และโรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา ตามลำดับ

การดำเนินงานจัดกิจกรรมแต่ละโรงเรียน

1.โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ เป็นโรงเรียนแรกที่ทางสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุมได้เข้าไปจัดกิจกรรม ช่วงเวลา 09.00 น. - 12.00 น. เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 64 คน โดยจำนวนถึง 64 คนนี้ เป็นจำนวนที่มากกว่าที่ถูกกำหนดไว้ตั้งแต่ต้น แต่ทางผู้จัดและทีมงานได้ประชุมและเตรียมรับมือไว้แล้วก่อนที่จะเริ่มกิจกรรม จึงให้แบ่งกลุ่มเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน และถึงแม้ทีมงานจะมีการ

ประชุมเตรียมรับมือไว้แล้ว แต่ด้วยจำนวนมากเกินที่ตั้งเป้าไว้เกือบครึ่งหนึ่ง จึงทำให้การดำเนินกิจกรรมยังคงดำเนินไปอย่างยุ่งยากและผู้ศึกษาต้องติดตามอย่างใกล้ชิด

ปัญหาที่พบ จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีมากถึง 64 คน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการอยู่กลุ่มเดียวกันกับสนิทกัน ผู้ดำเนินเกมได้เสนอแนวทางให้ผู้ร่วมกิจกรรมจัดกลุ่มเอง จึงเกิดปัญหาทำให้การจัดกลุ่มล่าช้าและเสียเวลา เนื่องจากโรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ เป็นโรงเรียนแรกที่เข้ามาจัดกิจกรรม ผู้ดำเนินเกมสามารถอธิบายเกมได้เข้าใจชัดเจน แต่เพราะความรู้สึกตื่นเต้นและประหม่า จนทำให้ข้ามบางกิจกรรมไป ตัวละครสำคัญอย่างพี่โชคและน้องดวงเอง ถึงแม้จะมีไมโครโฟนช่วย แต่มีเสียงเบา พลังน้อยและไม่แข็งแรง ยังไม่สามารถชกแจงให้คนสนใจได้เท่าที่ควร

การแก้ปัญหา เมื่อการจัดกลุ่มเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทำให้เกิดการถกเถียงและแก่งแย่งผู้เข้าร่วมทีม ผู้ดำเนินเกมจึงตัดสินใจที่แบ่งกลุ่มให้ โดยการให้ทุกคนนับ 1-8 และแยกผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่กล่าวเลขเดียวกันอยู่กลุ่มเดียวกัน เพื่อความสะดวกรวดเร็ว ระหว่างการทำกิจกรรม ผู้ศึกษาจะคอยเตือนให้ทีมงานทำหน้าที่ในการไปบอกแก่ผู้ดำเนินเกมอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อป้องกันไม่ให้ข้ามบางกิจกรรมไป หากกิจกรรมที่ข้ามไปสามารถแทรกเข้าไปใหม่ได้ในช่วงหลัง จะทำการแทรกเข้าไปเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประโยชน์ครบถ้วน

ผู้ศึกษาจะให้ทีมงานคอยเตือนให้ผู้ทำหน้าที่เป็นพี่โชคและน้องดวง เพิ่มพลังกายและเสียงให้มากขึ้นในทุกๆช่วง เนื่องด้วยครั้งนี้เป็นการดำเนินกิจกรรมครั้งแรก จึงทำให้นักแสดงมีความตื่นเต้น ประหม่า และยังไม่กล้าเท่าที่ควร ในทุกช่วงที่ตัวละครได้มีการพัก จะต้องออกกำลังเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ร่างกายเกิดพลังงานทุกครั้งที่ต้องออกไปดำเนินกิจกรรมจะทำให้มีความแข็งแรง กระฉับกระเฉงมากขึ้น

หลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น ทีมงานอาสาสมัครทุกคนประชุมกันถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับโรงเรียนถัดไป ซึ่งปัญหาหลักที่พบเจอ คือ การจัดกลุ่ม ในวันนี้ได้ใช้วิธีการนับตัวเลข ซึ่งสามารถจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว และจะยึดวิธีการนี้ใช้กับโรงเรียนต่อไป ปัญหาการรันคิวกิจกรรมของผู้ดำเนินเกม ผู้ควบคุมกิจกรรมได้แต่งตั้งให้มีทีมงาน 1 คน คอยสังเกตภาพรวมและคอยเตือนทุกครั้งก่อนในทุกๆเกมจะเริ่ม เพื่อป้องกันการผิดพลาด และปัญหาเรื่องของพลังนักแสดง ผู้ศึกษาได้มีกานัดซ้อมเพิ่มเติม เพื่อเป็นการฝึกนักแสดงให้มีคาแรคเตอร์และพลังเสียงคงที่ เพื่อเตรียมการเข้าไปจัดกิจกรรมแก่โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคมในลำดับต่อไป

2. โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม เป็นโรงเรียนที่ 2 ที่ทางสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุมได้เข้าไปจัดกิจกรรม ช่วงเวลา 14.00น. - 17.00 น. เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 48 คน แบ่งกลุ่มเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน

ปัญหาที่พบ ทางโรงเรียนได้อนุมัติให้ทางสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุมเข้าไปจัดกิจกรรมในช่วงกิจกรรมของโรงเรียนที่นักเรียนสะดวกเข้าร่วมกิจกรรมพร้อมกันทั้งสายชั้นเรียน จำนวน 250 คน แต่กิจกรรมที่ทางผู้ศึกษาเตรียมมา เด็กนักเรียนสามารถเข้าร่วมได้เพียง 30-50 คนเท่านั้น เนื่องจากปัญหาเด็กนักเรียนมีจำนวนมากเกินไป จึงไม่สามารถเล่นกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง สถานที่ในการจัดกิจกรรม คือบริเวณโรงยิมบนอาคารเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่ที่กว้างและปิด ไม่มีอากาศถ่ายเท ไม่มีเครื่องปรับอากาศ จึงเกิดปัญหาในการควบคุมผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับการใช้พื้นที่ที่กว้างเกินไป อากาศภายในโรงยิมร้อนอบอ้าว จนทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเหนื่อยล้า

ตัวละครพี่โชคและน้องดวงเป็นตัวละครที่มีการปรากฏตัวอย่างลึกลับ ขนาดของพื้นที่มีผลต่อการเข้าและออก ต้องไม่ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็น ซึ่งภายในโรงยิมไม่มีพื้นที่ให้หลบซ่อน จึงจำเป็นต้องเข้าออกทาง

ประตูลงมือเท่านั้น ซึ่งเป็นระยะทางที่ไกลมาก และเป็นปัญหาในช่วงการออกไปช้อนตัวหลังจากเสร็จภารกิจในแต่ละด้าน เพราะจะเป็นจุดดึงดูดความสนใจได้ง่าย

ช่วงเวลาของชั่วโมงกิจกรรมนั้น เป็นช่วง 14.00 น. จนถึงช่วงเวลาเลิกเรียนของแต่ละวัน นักเรียนที่ต้องเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 250 คน มีการตรวจสอบสภาพประจำปีตรงกับวันนั้นพอดี ซึ่งทำให้การเริ่มต้นกิจกรรมนั้นล่าช้า โดยสามารถเริ่มกิจกรรมได้โดยสมบูรณ์เมื่อเวลา 14.45 น. กิจกรรมของทางเราใช้เวลาดำเนินการประมาณ 2 ชั่วโมง ระหว่างดำเนินการกิจกรรม อาจารย์จากทางโรงเรียนลาดปลาเค้าแจ้งเพิ่มเติมว่าต้องมีการลงชื่อออกจากโรงเรียนตามเวลาที่กำหนด ภายในเวลา 16.30 น. เนื่องจากมีนักเรียนบางคนกลับโดยรถโรงเรียนซึ่งต้องกลับตรงเวลา จึงทำให้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมน้อยลงมาก

ในวันนี้ผู้ดำเนินเกมคนหนึ่งไม่สะดวกในการเข้าร่วมจัดกิจกรรม จึงทำให้มีผู้ดำเนินเกมเพียงคนเดียว ที่ต้องรับมือกับนักเรียนทั้งหมด 250 คน ในช่วงกลางของกิจกรรม ผู้ศึกษาสังเกตเห็นท่าทีที่เหนื่อยล้าอ่อนแรงของผู้ดำเนินเกม จึงได้มอบหมายให้พี่ทำ รับผิดชอบที่เป็นผู้ดำเนินเกมช่วยอีกคน จึงทำให้การสรุปผลในตอนท้าย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจผิด คิดว่าพี่ทำเป็นคนที่มาหลอกล่อให้เสียเงิน ผิดกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสื่อสารออกไป

การแก้ปัญหา ทางโรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคมส่งนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมถึง 250 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่มากเกินไป 5 เท่าจากที่วางแผนไว้ เพื่อให้กิจกรรมนี้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย จึงจำเป็นต้องคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยการสุ่มเลือกจากแต่ละห้อง ห้องละ 6 คน รวมทั้งสิ้น 48 คน นักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมอีก 202 คน รับผิดชอบอยู่บ้านด้านข้างซึ่งมีที่นั่งอยู่ แต่เนื่องจากอากาศที่ไม่ถ่ายเทและร้อนอบอ้าว จึงได้ใช้พัดลมขนาดใหญ่ของทางโรงเรียนมาติดตั้งเพิ่มเติม เพื่อไม่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้อนเกินไป ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตบริเวณที่จะทำกิจกรรม ให้อยู่บริเวณกลางสนามบาสเก็ตบอล ไม่ให้นักเรียนต้องวิ่งไกลจนเหนื่อย

การวิ่งเข้า-ออกของตัวละครที่โชคและน้องดวง ทำให้เกิดเป็นจุดสนใจ ผู้ศึกษาจึงปรับเปลี่ยนให้ตัวละครที่โชคและน้องดวง หลบซ่อนอยู่หลังโต๊ะแทนการวิ่งออกไปหลบไกลถึงประตูโรงยิม เพื่อไม่ให้เป็นจุดสนใจสะดวกในการปรากฏตัว อีกทั้งยังไม่ทำให้นักแสดงเหนื่อยเกินไปอีกด้วย

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการตรวจสอบสภาพประจำปี ทำให้สามารถเริ่มกิจกรรมได้ตอน 14.45 น. ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนเข้ามาครบทุกห้องแล้ว และอาจารย์จากทางโรงเรียนได้มาแจ้งกะทันหันว่ากิจกรรมต้องเสร็จสิ้นภายใน 16.30 น. ซึ่งมีเวลาในการจัดกิจกรรมเพียง 1 ชั่วโมง 15 นาที ผู้ศึกษาจึงใช้วิธีการซบกิจกรรมให้ดำเนินไปได้อย่างเร็วขึ้น และตัดบางเกมออกไปในช่วงท้ายที่เห็นแล้วว่าสามารถตัดทอนออกได้ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเล็กซำกว่ากำหนด

ปัญหาการเข้าใจผิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในตัวละคร พี่ทำ ไม่สามารถแก้ไขเฉพาะหน้าได้ แต่สามารถแก้ไขปรับปรุงในครั้งต่อไปได้ โดยการไม่ให้อาสาสมัครทำหลายหน้าที่ ให้รับผิดชอบแสดงเป็น พี่ทำ เพียงอย่างเดียว เพื่อไม่ให้เกิดการสื่อสารผิดพลาด และเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะสื่อผิดเพี้ยนไป

เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมจากโรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม ทำให้อาสาสมัครประชุมกันเรื่องของจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมในโรงเรียนต่อไป อาจจะต้องขอความกรุณาจากโรงเรียนให้จัดหาผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามจำนวนที่กำหนด เพียง 30-50 คนเท่านั้น สถานที่สำหรับจัดกิจกรรม ควรจะเป็นสถานที่ปิด ไม่อยู่โล่งแจ้ง เพราะเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เสียงสื่อสาร เป็นไปได้ควรจะมีเครื่องอำนวยความสะดวก เช่น เครื่องปรับอากาศ พัดลมขนาดใหญ่ อุปกรณ์กระจายเสียง ฯลฯ และผู้ศึกษาได้จำแนกหน้าที่อย่างชัดเจนแก่ออาสาสมัครที่สะดวกเข้าร่วมการจัดกิจกรรมในโรงเรียนต่อไป และมีการนัดซ้อมเพิ่มเติมเพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปได้ลื่นไหลมากขึ้นกว่าเดิม

3. โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ซึ่งโรงเรียนนี้มีทีมงานคนหนึ่งเป็นศิษย์เก่า จึงทำให้สามารถติดต่อประสานงานได้ง่าย อาจารย์จากทางโรงเรียนเป็นผู้จัดหาสรรหานักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามจำนวนที่ขอ เวลาที่เข้าไปจัดกิจกรรม คือช่วงเวลา 14.00น. - 17.00 น. เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 48 คน แบ่งกลุ่มเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน

ปัญหาที่พบ เด็กนักเรียนจากโรงเรียนบางบัว เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นเด็กที่อยู่ในวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ คือมีความอยากรู้อยากลอง ชอบทำกิจกรรม มีพลังงานค่อนข้างสูง พุดคุยกันตลอดเวลา ทำให้เกิดเสียงดัง ทำให้ผู้ดำเนินเกมต้องอธิบายซ้ำอยู่หลายครั้ง การดำเนินกิจกรรมเป็นไป得心ขาดอยาก และเด็กนักเรียนเกิดความไม่เข้าใจในวิธีการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากไม่ตั้งใจฟัง

สถานที่ในการจัดกิจกรรม คือบริเวณหอประชุมบนอาคารเรียน ซึ่งไม่มีเครื่องปรับอากาศ แต่มีหน้าต่างบานใหญ่หลายบาน ทำให้อากาศพอถ่ายเทได้บ้าง ทางโรงเรียนติดตั้งพัดลมขนาดใหญ่เพียง 2 ตัว ทำให้เกิดความเย็นไม่ทั่วถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเหนื่อยล้า

การปรากฏตัวของตัวละครที่โชคและน้องดวง เป็นการเชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ร่วมวางเงินเพื่อเพิ่มความสุขในการเล่น ซึ่งจะมีการปรากฏตัวถึง 5 ครั้งโดยแต่ละครั้งบริบทการพูดไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งทุกครั้งทีออกมา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะรู้อยู่แล้วว่าที่โชคและน้องดวงมาเพราะอะไร จึงมีเพียงส่วนน้อยที่ให้ความสนใจกับสิ่งที่ตัวละครพูด

การแก้ปัญหา ปัญหาด้านพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนบางบัว เป็นปัญหาที่ทางผู้ศึกษา ผู้ดำเนินเกม และทีมงานต้องดูแลอย่างใกล้ชิด ก่อนที่ผู้ดำเนินเกมจะพูดทุกครั้ง ต้องทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสนใจและเจียบพร้อมที่จะฟังก่อนให้ได้ เพื่อให้มั่นใจว่าจะรับฟังคำอธิบายได้อย่างเข้าใจ ผู้ศึกษาคอยกำชับให้ทีมงานอยู่ประจำแต่ละกลุ่มเพื่อคอยเตือนให้นักเรียนไม่เสียงดังและตั้งใจฟัง

เนื่องจากทางโรงเรียนมีพัดลมขนาดใหญ่ให้เพียง 2 ตัว ผู้ศึกษาจึงเลือกแก้ปัญหาโดยใช้บอร์ดหรือแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ พัดให้เกิดลมเพื่อไม่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกท้อร้อนเกินไป

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมักจะรู้อยู่แล้วว่าเมื่อตัวละครที่โชคและน้องดวงปรากฏตัว จะพูดอะไร และต้องทำอย่างไรบ้าง สิ่งที่คุณศึกษาต้องจัดการ คือ ปรับวิธีการพูดของที่โชคและน้องดวงให้น่าสนใจ มีชีวิตชีวามากขึ้น และไม่ต้องคำนึงไปก่อนล่วงหน้าว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะไม่สนใจ เพราะจะยิ่งทำให้บั่นทอนในจิตใจและเกิดความรู้สึกไม่อยากพูด และให้ทีมงาน ช่วยทำสัญญาณเสียงเพื่อดึงความสนใจมายังที่โชคและน้องดวง

หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมจากโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ทีมงานได้ประชุมกันว่าปัญหาเรื่องสถานที่ ส่งผลถึงตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วย ในสถาบันสุดท้าย จึงขอความกรุณาจากทางโรงเรียน เลือกบริเวณจัดกิจกรรมเป็นบริเวณที่มีเครื่องปรับอากาศ ไม่กว้างมากจนเกินไป และประชุมทีมงานถึงวิธีการรับมือปัญหาพฤติกรรมของนักเรียน

4. โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา เป็นโรงเรียนสุดท้าย ที่ทางสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุม ไม่ได้เตรียมการไว้ล่วงหน้า เนื่องจากทางโรงเรียนสารวิทยาได้แจ้งปฏิเสธการเข้าไปจัดกิจกรรมอย่างกะทันหัน ดังนั้นอาสาสมัครคนหนึ่งในกลุ่มทีมงาน เป็นศิษย์เก่าจบจากโรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา จึงทำให้สามารถติดต่อประสานงานได้ง่าย และเมื่อทางผู้ประสานงานร้องขอสิ่งต่างๆเพื่อให้จัดกิจกรรมได้อย่างราบรื่น ทางอาจารย์จากทางโรงเรียนก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และเป็นผู้จัดหาสรรหานักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามจำนวน ซึ่งได้เข้าไปจัดกิจกรรม ช่วงเวลา 14.00น. - 17.00 น. เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 55 คน แบ่งกลุ่มเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน 7 กลุ่ม และกลุ่มละ 6 คนอีก 1 กลุ่ม

ปัญหาที่พบ เนื่องจากทาง สสส.ได้เข้ามาทำกิจกรรมที่นี้อยู่บ่อยครั้ง ทำให้ทางโรงเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี มีการคัดเลือกนักเรียนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม เป็นเด็กที่มีพฤติกรรมดี และมีรุ่นพี่คอย

ควบคุมดูแลนักเรียนให้อยู่อย่างเป็นระเบียบ และทีมงานมีความเข้าใจกว่าทุกโรงเรียนที่ไป เนื่องจากโรงเรียนที่เป็นสถาบันสุดท้ายที่จัดกิจกรรม ทำให้ทีมงานได้ใช้ประสบการณ์การแก้ปัญหาต่างๆในโรงเรียนที่ผ่านๆมา

สถานที่จัดกิจกรรมของทางโรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยาเป็นห้องโถงขนาดกลาง ซึ่งไม่มีที่ให้พิชิตและน้องดวงซ่อนตัว ในช่วงแรกผู้ศึกษาให้พิชิตและน้องดวง ออกไปทางประตูหลัง ซึ่งมีปัญหาในการเข้าออกไม่ตรงจังหวะ เนื่องจากสื่อสารกันค่อนข้างลำบาก จึงทำให้ต้องย้ายที่ซ่อนตัวมาเป็นโต๊ะที่อยู่บนเวที ซึ่งทำให้เป็นจุดสนใจ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอาจสังเกตเห็น

การแก้ปัญหา หลังจากผู้ศึกษาได้ย้ายที่ให้พิชิตและน้องดวงซ่อนตัว มาเป็นหลังโต๊ะที่ตั้งอยู่บนเวที ซึ่งมีความโดดเด่นและเป็นที่น่าสนใจเห็นได้ง่าย จึงต้องอาศัยจังหวะการเข้าไปหลบ ผู้ศึกษาได้คอยบอกให้นักแสดง ขึ้นไปซ่อนตัว เฉพาะช่วงที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำลังให้ความสนใจกับเกมที่กำลังแข่งขัน หรือช่วงที่กำลังหันมองไปทางอื่น เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสังเกตเห็น

3) ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post Production)

ทุกครั้งหลังจบการจัดกิจกรรมในแต่ละโรงเรียน ผู้ศึกษาทำหน้าที่ในการบันทึกข้อดีในส่วนต่างๆ เพื่อบอกแก่ทีมงานให้รักษาข้อดีนั้นไว้ และบันทึกข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในทุกๆส่วน เช่นปัญหาที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากเกินไปที่กำหนดไว้ทุกโรงเรียน สถานที่ที่ต้องเจรจากับทางโรงเรียนเพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมในพื้นที่ที่เหมาะสมและสะดวกที่สุด รับมือกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่อยู่ในวัยเรียน ซึ่งเป็นวัยที่มีความกระตือรือร้น มีพลังงานสูง มีความคิดเป็นของตนเอง อยากรู้อยากลอง และปัญหาสำคัญเกี่ยวกับตัวละครหลักของเกม ที่จะต้องนัดซ้อมทุกครั้งหลังเสร็จภารกิจโรงเรียนก่อนหน้า เพื่อหาวิธีปรับปรุงแก้ไข พัฒนาให้การจัดกิจกรรมในโรงเรียนต่อไปเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

หลังจากการจัดกิจกรรมภายในโรงเรียนทั้ง 4 โรงเรียนเสร็จ ทีมงานจึงทำการจัดเก็บอุปกรณ์ รวบรวมภาพถ่ายขณะทำกิจกรรม สำหรับการทำการสรุปการดำเนินงานในแต่ละโรงเรียน และประมวลผลกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้น

สรุป

จากการที่ผู้ศึกษาได้ศึกษากระบวนการจัดการกิจกรรมละคร ‘ตะลุยรัสเซีย เซียร์บอลโลกกับพิชิต-พีท่า’ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุมนั้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การจัดการสรรเวลาในการทำงานให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ โดยระหว่างทางผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการจัดการทุกขั้นตอน ตั้งแต่เข้ารับการอบรมรับเครื่องมือเพื่อนำมาถ่ายทอดต่อทีมงาน จนกระทั่งถึงกระบวนการจัดหาทีมอาสาสมัคร การฝึกทีมงาน การถ่ายทอดองค์ความรู้ การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน และอีกหนึ่งสิ่งสำคัญคือต้องศึกษาจิตวิทยาของวัยรุ่นเพื่อจะได้ทราบว่ามีวัยรุ่นในช่วงอายุนี้อะไรลักษณะนิสัยหรือความต้องการอะไรเป็นหลัก เนื่องด้วยการทำกิจกรรมในครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา นั่นเอง นอกจากนั้นผู้ศึกษาได้เรียนรู้การควบคุมทีมงานทั้งก่อนทำกิจกรรม ระหว่างทำกิจกรรม และหลังกิจกรรมเสร็จสิ้น โดยการจัดการกิจกรรมแต่ละครั้ง ต้องให้ความสำคัญกับการประสานงานทั้งภายในทีมงานและระหว่างองค์กร เพราะถ้าไม่ประสานงานกันให้ดีแล้วก็จะทำให้เกิดความผิดพลาดในระหว่างการจัดกิจกรรมได้ โดยปัจจัยที่ต้องทราบก่อนที่เข้าไปทำกิจกรรมของแต่ละโรงเรียน นั่นก็คือ ช่วงวัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม และสถานที่ที่ใช้สำหรับจัดกิจกรรม เพื่อที่จะให้การดำเนินกิจกรรมดำเนินไปอย่างบรรลุตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ให้ได้ อีกทั้งผู้ศึกษาได้เรียนรู้การพัฒนาคุณภาพของทีมงานให้สามารถดำเนินกิจกรรมไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมละครในครั้งนี้ สามารถเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษาในการจัดกิจกรรมต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการจัดกิจกรรมเพื่อรณรงค์แก้ไขปัญหายาเสพติดในกลุ่มวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา สามารถสร้างประโยชน์และมีส่วนช่วยในการเผยแพร่ให้กลุ่มเป้าหมายเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหายาเสพติดและแนวทางการแก้ไขได้ กิจกรรมสามารถจัดขึ้นให้กับกลุ่มนักเรียนเพียง 30-50 คนเท่านั้น ดังนั้นผู้บริหารโรงเรียนควรตระหนักและให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีกอย่างสม่ำเสมอ ผู้ศึกษาควรเข้าไปจัดกิจกรรมในโรงเรียนอื่นๆเพิ่มเติม จัดหาอาสาสมัครให้เพียงพอต่อการทำกิจกรรม และควรมีการพัฒนาแนวและวิธีการจัดกิจกรรมรณรงค์ปัญหายาเสพติดให้มีคุณภาพ โดยจัดกิจกรรมให้มีความสนุกสนาน ไร้ใจ กระตุ้นให้เกิดความสนใจ โดยยังคำนึงถึงผลและข้อคิดที่กลุ่มนักเรียนจะได้รับเป็นหลัก

บรรณานุกรม

ดร.กิจจา บานชื่น กณิกนันต์ บานชื่น. 2557. *หลักการจัดการ*. กรุงเทพมหานคร:

บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

นพมาศ แวพหงส์. 2550. บรรณาธิการ. *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. กรุงเทพมหานคร:

โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรัตน์ ดำรุ่ง. 2550. *การละครสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพมหานคร: แอคทีฟ พรินท์.

อุสา สุทธิสาคร. 2559. *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร : สามลดา.

การทบทวนวรรณกรรมการผลิตตัวเรือนเครื่องประดับ Literature Review on Casting Process of Jewelry Housing

ดรณ สุทธิภิบาล¹

บทคัดย่อ

กระบวนการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ เป็นกระบวนการหลังจากที่ทำแม่พิมพ์ยางเรียบร้อยแล้ว ซึ่งปัจจุบันการผลิตเครื่องประดับระดับอุตสาหกรรมนิยมใช้วิธีเฝ้าไฟหรือ Lost wax ซึ่งมีข้อดีหลายประการ เช่น ชิ้นงานมีมาตรฐานเดียวกัน ช่วยประหยัดเวลา และสามารถผลิตเครื่องประดับได้คราวละมากๆ เป็นต้น บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนวรรณกรรมการผลิตตัวเรือนเครื่องประดับ พบว่า กระบวนการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ เป็นกระบวนการหลังจากที่ทำแม่พิมพ์ยางเรียบร้อยแล้ว ซึ่งปัจจุบันการผลิตเครื่องประดับระดับอุตสาหกรรมนิยมใช้วิธีเฝ้าไฟหรือ Lost Wax ซึ่งมีข้อดีหลายประการ เช่น ได้ชิ้นงานที่มีมาตรฐานเดียวกัน ช่วยประหยัดเวลา และสามารถผลิตเครื่องประดับได้คราวละมากๆ ประเภทของการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ การหล่อโดยใช้แรงเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง (Centrifugal Casting Process) และการหล่อโดยใช้ระบบสุญญากาศ (Vacuum Casting) ดังนั้นการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ ทั้ง 2 ประเภท ผู้ใช้งานหรือผู้ประกอบการจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะงาน เพื่อให้ชิ้นงานที่ออกมา มีคุณภาพ และทำให้สามารถสู้คู่แข่งได้

คำสำคัญ: ทบทวนวรรณกรรม การหล่อ ตัวเรือน เครื่องประดับ

Abstract

Jewelry casting process is a process after making a rubber mold already. At present, the production of industrial jewelry is used to burn wax or lost wax, which has many, advantages such as the workpiece has the same standard, saves time and can produce jewelry at a time. This academic article purpose to literature review the jewelry casting found that the jewelry casting process is the process after making rubber molds already. Currently, the production of industrial jewelry is used to burn wax or Lost Wax. Which has many advantages such as getting the same standard work piece saves time and can produce jewelry at a time types of jewelry casting can be divided into 2 types: casting using centrifugal casting processes and vacuum casting. Therefore, the casting of both types of jewelry, users or entrepreneurs must be chosen to suit the work in order for the work piece to come out with quality and able to compete with competitors.

Keywords: Literature Review, Casting, Housing, Jewelry

บทนำ

อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของประเทศไทย เป็นอุตสาหกรรมการผลิตที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทยในอันดับต้นๆ ได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วมาก เนื่องจากประเทศไทยมีแหล่งวัตถุดิบที่มีความอุดมสมบูรณ์ ปัจจุบันอุตสาหกรรมนี้มีการแข่งขันในตลาดโลกสูงมาก โดยเฉพาะตลาดในกลุ่มล่าง ซึ่งไทยมีศักยภาพการแข่งขันที่ลดลงต่ำ เนื่องจากปัจจัยค่าแรงงานของไทยที่สูงกว่าประเทศคู่แข่งมาก ซึ่งถ้าจะให้อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของไทย สามารถเพิ่มส่วนแบ่งการตลาดในตลาดโลกได้นั้นผู้ประกอบการไทยจะต้องมีการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในด้านการจัดการ การผลิต และการตลาด นอกจากนี้การเพิ่มทักษะการทำงานให้กับพนักงานระดับปฏิบัติการ โดยเฉพาะช่างหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ รวมทั้งการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ สำหรับการพัฒนาและปรับปรุงการผลิตเครื่องประดับก็มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากัน

ตลาดส่งออกสินค้าอัญมณีและเครื่องประดับของประเทศไทย ที่มีมูลค่าสูงสุดในช่วง 11 เดือนแรกของปี 2561 คือ ออแกม ด้วยสัดส่วนร้อยละ 18.94 ปรับตัวลดลงร้อยละ 11.40 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า จากการส่งออกพลอยเนื้อแข็งเจียรไน ทองคำ และเครื่องประดับเงิน ได้ลดลงร้อยละ 2.06 ร้อยละ 72.54 และร้อยละ 38.12 ตามลำดับ ในขณะที่ไทยยังสามารถส่งออกเพชรเจียรไน เครื่องประดับทอง และพลอยเนื้ออ่อนเจียรไน ได้เพิ่มสูงขึ้น ร้อยละ 3.65 ร้อยละ 2.21 และร้อยละ 2.60 ตามลำดับ สำคัญในอันดับ 2 ในสัดส่วนร้อยละ 14.92 ด้วยอัตราการขยายตัวสูงกว่า 1.57 เท่า โดยการส่งออกเกือบทั้งหมดเป็น ทองคำ ซึ่งเติบโตกว่า 1.60 เท่า จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมการผลิตเครื่องประดับนิยมใช้วัสดุเดิมๆ เช่น วัสดุเงิน ทองคำ ทองคำขาว ซึ่งเป็นวัสดุที่ได้รับความนิยมและมีราคาแพงในปัจจุบัน และคาดว่าราคาจะแพงขึ้นอีกในอนาคต วัสดุที่ใช้ในการผลิตยังเป็นวัสดุที่นำเข้าจากต่างประเทศ ความรู้พื้นฐานสำหรับทางด้านโลหะวิทยาโลหะมีค่าสามารถใช้เป็นทางเลือกสำหรับการปฏิบัติงานของในภาคอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ ในกระบวนการผลิตตัวเรือนเครื่องประดับจากโลหะ ซึ่งจะประกอบไปด้วยขั้นตอนพื้นฐานต่างๆ ดังต่อไปนี้คือ การออกแบบตัวเรือน สร้างชิ้นงานต้นแบบ (Master Pattern) การทำแม่พิมพ์ยาง การฉีดเทียนเพื่อให้ได้ กระจกวน (Pattern) การติดต้นเทียน การทำแบบปูนหล่อ การหล่อขึ้นรูป การขัดตกแต่งทำความสะอาด การฝังอัญมณีหรือหินมีค่า (Gems Stone) การขัดผิวสำเร็จ และการบรรจุภัณฑ์ ตามลำดับ จึงถือเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างรายได้ ความความสามารถที่จะเข้าถึงวัตถุดิบ เทคโนโลยี จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการส่งเสริมความยั่งยืนของอุตสาหกรรมพบว่า เทคโนโลยีที่อุตสาหกรรมมีความต้องการในขณะนี้คือ กระบวนการผลิตเครื่องประดับ ด้วยวิธีการหล่อที่มีคุณภาพ ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มผลผลิต และสามารถนำมาซึ่งการพัฒนากระบวนการผลิต พัฒนาอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของไทยได้

ดังนั้นผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญการทบทวนวรรณกรรมการผลิตตัวเรือนเครื่องประดับ เพื่อการผลิตเครื่องประดับอัญมณีให้มีประสิทธิภาพ โดยโรงงานเครื่องประดับที่ใช้กระบวนการหล่อ ซึ่งนับว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างมากในการผลิตเครื่องประดับ เนื่องจากเป็นกระบวนการขึ้นรูปโลหะเพื่อให้เป็นตัวเรือนสินค้าที่ได้มาตรฐานเดียวกันในการผลิตจำนวนมาก เป็นกระบวนการที่เพิ่มค่าให้แก่วัตถุดิบเป็นอย่างมาก เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาองค์ความรู้ และการต่อยอดภูมิปัญญาให้เกิด ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์หรือสาธารณะต่อไป ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน อย่างยั่งยืนของช่างเครื่องประดับของไทย

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสิ่งทอและเครื่องประดับ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ (50300)

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อทบทวนวรรณกรรมการผลิตหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทความวิชาการเรื่อง การหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ มีเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ

การหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ หมายถึง กระบวนการหลังจากที่ทำแม่พิมพ์ยางเรียบร้อยแล้ว ซึ่งปัจจุบันการผลิตเครื่องประดับอุตสาหกรรมนิยมใช้วิธีเฝ้าไล่ซีผึ้งหรือ Lost wax ซึ่งมีข้อดีหลายประการคือ ได้ชิ้นงานที่มีมาตรฐานเดียวกัน และช่วยประหยัดเวลา สามารถผลิตเครื่องประดับได้คราวละมาก ๆ

2. กระบวนการผลิตเครื่องประดับแบบหล่อ

กระบวนการผลิตเครื่องประดับแบบหล่อ มีรายละเอียดกระบวนการผลิตหลักๆ ดังนี้

2.1 การออกแบบ (Design) ฝ่ายการตลาดจะรับออเดอร์จากลูกค้า แล้วแจ้งรายละเอียดที่ลูกค้าต้องการแก่แผนกออกแบบ การออกแบบจะเป็นการวาดภาพชิ้นงาน จะทำได้ 2 อย่าง คือออกแบบด้วยมือวาดและออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เมื่อออกแบบเสร็จจะส่งแบบให้ฝ่ายการตลาดพิจารณาว่าใช้ได้หรือไม่ ถ้าใช้ได้ฝ่ายการตลาดจะส่งแบบให้ลูกค้าดู ถ้าลูกค้าพอใจ แผนกออกแบบจะส่งให้แผนกทำแม่พิมพ์ นำไปพิจารณาทำเป็นข้อมูลรายละเอียดของการผลิต ถ้ามีรายละเอียดบางอย่างที่ไม่อาจผลิตได้ จะมีการแก้ไขแบบเพื่อให้ความเป็นไปได้ที่จะผลิตจริง

2.2 การทำแม่พิมพ์โลหะ (Model Marking) เพื่อใช้เป็นต้นแบบของผลิตภัณฑ์ที่จะผลิต เป็นกรรมวิธีการขึ้นรูปแม่พิมพ์จะทำด้วยมือ โดยใช้โลหะเงิน จะขึ้นรูปชิ้นส่วนประกอบ แล้วนำมาประกอบเป็นตัวเรือนของเครื่องประดับโดยวิธีการเชื่อมน้ำประสาน แบบแม่พิมพ์ที่ได้ขึ้นเปรียบเสมือนกระสวน ของงานหล่อทั่วไป ซึ่งทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบของการทำแบบหล่อ

2.3 การทำแม่พิมพ์ยาง (Rubber Mold Marking) เป็นกรรมวิธีการทำแบบหล่อสำหรับการฉีดหุ่นซีผึ้ง วัตถุประสงค์ที่ใช้ ได้แก่ ยาง ซึ่งมี 2 ประเภท คือ ยางซิลิโคนเป็นแผ่น และยางซิลิโคนเหลว ยางซิลิโคนแผ่น จะอัดด้วยบล็อกอัดยาง บล็อกจะทำด้วยโลหะอลูมิเนียม ใช้การอบด้วยเครื่องอัดยางที่อุณหภูมิที่ 150-170 องศาเซลเซียส ประมาณ 1-2 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับขนาดของชิ้นงาน ส่วนบล็อกทำพิมพ์ซิลิโคนใส จะทำด้วยแผ่นอะคริลิก การทำจะผสมซิลิโคนใสกับตัวทำแข็ง คนให้เข้ากันด้วยดี แล้วดูดฟองอากาศออกให้หมด เทลงในบล็อกอะคริลิก ที่ติดตั้งชิ้นงานไว้แล้ว (ซิลิโคนใสส่วนใหญ่จะใช้กับแม่พิมพ์เร็กซ์)

2.4 การฉีดเทียน (Wax Injection) เป็นขั้นแรกต้องเตรียมซีผึ้งก่อน โดยหลอมละลายซีผึ้งในหม้อฉีดเทียนและปรับความดันลมและอุณหภูมิที่เหมาะสม ใช้แผ่นเหล็กหนา ผิวเรียบ ประกบทั้งด้านบนและด้านล่างของแบบพิมพ์ยาง เพื่อให้แรงกดกระจายสม่ำเสมอทั้งแบบพิมพ์ยาง ในการฉีดเทียนให้กดตรงส่วนที่ทำไว้ให้ซีผึ้งเหลวไหลผ่านเข้ากับหัวฉีดของหม้อ เสร็จแล้ววางทิ้งไว้ให้แข็งตัว

2.5 การหล่อตัวเรือน (Casting) เป็นกรรมวิธีการขึ้นรูปตัวเรือนของเครื่องประดับโดยอาศัยวิธีการหล่อแบบแรงเหวี่ยง และแบบสูญญากาศ วัตถุประสงค์ที่ใช้ ได้แก่ ทอง เงิน ทองเหลือง ทองแดง และเป็นต้น

2.6 การตกแต่งชิ้นงาน (Filling) เป็นกรรมวิธีที่ทำให้ตัวเรือนมีขนาดรูปร่าง และน้ำหนักตรงตามความต้องการ และอาจมีการประกอบชิ้นส่วนบางอย่างเข้ากับตัวเรือนด้วยวิธีการเชื่อมน้ำประสาน วัสดุ ที่ใช้ได้แก่ น้ำประสาน(เชือบัดกรี) กระดาษทราย ลูกยางเจีย ใบเลื่อย และอื่นๆ

2.7 การตรวจสอบคุณภาพ (Inspection) แบ่งได้ 2 ประเภท

2.7.1 การตรวจสอบคุณภาพในระหว่างการผลิต เป็นการตรวจสอบภายหลังการผลิต ที่ผ่านขั้นตอนการผลิตหนึ่งๆ ซึ่งหากมีข้อบกพร่องในระดับที่สามารถนำชิ้นงานไปซ่อมแซมได้ ก็จะเข้าสู่ระบบการซ่อมแซม แต่ถ้าหากมีข้อบกพร่องในระดับที่ไม่สามารถนำชิ้นงานไปซ่อมแซมได้จะต้องผลิตชิ้นงานชิ้นใหม่

2.7.2 การตรวจสอบคุณภาพขั้นสุดท้าย เป็นการตรวจสอบชิ้นงานขั้นสุดท้าย ภายหลังการผลิตที่ผ่านกระบวนการผลิตทุกขั้นตอน

2.2.8 การบรรจุภัณฑ์ (Packing) ภายหลังที่ได้ชิ้นงานสำเร็จรูปที่ผ่านขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพขั้นสุดท้ายแล้วจะมีการนำชิ้นงานมาบรรจุใส่ถุงขนาดเล็กแยกเป็นชิ้นๆ และมีการบรรจุใส่ถุงขนาดใหญ่ตาม จำนวนที่ลูกค้ากำหนดรายละเอียดไว้ในใบออเดอร์ (Order) เพื่อเตรียมส่งให้ลูกค้าต่อไป

3. ประเภทของการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ แบ่งได้ 2 ประเภท

3.1 การหล่อแบบแรงเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง (Centrifugal Casting Process) เป็นกรรมวิธีหล่อโลหะที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะคือจะบรรจุโลหะเหลวเข้าสู่โพรงแบบในขณะที่หมุนอยู่รอบแกน และปล่อยให้ชิ้นงานแข็งตัวในระหว่างที่โพรงแบบยังคงหมุนอยู่เช่นเดิม แรงเหวี่ยงที่เกิดขึ้นเนื่องจากการหมุนของโพรงแบบจะทำให้โลหะเหลวอัดตัวแน่นเข้ากับผนังโพรงแบบ จึงทำให้เกิดรูปร่างของชิ้นงานคล้ายตามผิวของผนังโพรงแบบโดยตลอดด้วย นอกจากนั้นยังทำให้เกิดระบบการป้อนเติมที่แตกต่าง กันจากขบวนการหล่อกรรมวิธีอื่นๆ แรงเหวี่ยงที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะคล้ายกับแรงไฮโดรสแตติก (Hydrostatic Force) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ขึ้น 2 ทางคือ

3.1.1 ในขณะที่จะเห็นว่าแรงเหวี่ยงนี้สามารถสลัดโลหะเหลวให้กระจายแผ่ออกไปสัมผัสกับผิวของผนังโพรง ลักษณะเช่นนี้จะทำให้สามารถหล่อชิ้นงานรูปทรงกระบอกกลวงภายในได้เลย รวมทั้งรูปทรงแหวนอื่นๆด้วย

3.1.2 แรงเหวี่ยงจะทำให้เกิดความดันสูงยิ่งขึ้นภายในชิ้นงานขณะที่โลหะเหลวกำลังจะแข็งตัว ลักษณะเช่นนี้หากทิศทางการแข็งตัวเริ่มต้นจากผนังโพรงแบบมุ่งเข้าสู่ศูนย์กลางของแกนหมุนแล้ว ย่อมจะช่วยให้เกิดลักษณะการป้อนเติมที่ดีขึ้น และยังสามารถทำให้สิ่งมลทินต่าง ๆ แยกตัวออกจากเนื้อโลหะ และแรงเหวี่ยงยังสามารถขับไล่แก๊สให้ออกจากโมเลกุลของโลหะเหลวอีกด้วย



ภาพที่ 1: เครื่องหล่อแบบแรงเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง

ขั้นตอนการหล่อตัวเรือนด้วยการหล่อแบบแรงเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง มีขั้นตอนดังนี้

- นำโลหะที่จะใช้ในการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับที่คำนวณน้ำหนักเรียบร้อยแล้ว ใส่ลงในเข้าหลอมภายในเครื่องหล่อเหวี่ยง
- ให้ความร้อน ด้วยเปลวไฟจากระบบแก๊ส จนโลหะหลอมละลาย และอาจเติมผงบอแรกซ์ลงไปเพื่อช่วยในการขจัดคราบสิ่งสกปรกที่ติดมากับโลหะให้ออกไปติดอยู่บริเวณขอบของเข้าหลอม

จะเห็นว่าโลหะเกิดการหลอมละลายจนผิวหน้าคล้ายกระจกเงา หรือภาษาช่างเรียกว่า หน้าห้องเปิด

3. นำกระบอบปูนที่อบแล้ว วางลงในเครื่องหล่อเหรียญโดยวางให้ปากกระบอบปูนด้านที่มีรูไปทางด้านรูของเบ้าหลอมโลหะ โดยขณะที่นำกระบอบปูนมาวาง ยังต้องให้ความร้อนกับโลหะภายในเบ้าหลอมให้หลอมละลายอยู่ตลอดเวลา

4. ปิดฝาเครื่องหล่อเหรียญ จากนั้นฝาเครื่องจะเป็นตัวกดสวิทซ์ให้เครื่องทำงานโดยอัตโนมัติ โดยใช้เวลาประมาณ 2 นาทีจึงจะปิดเครื่องได้

5. จากนั้นนำกระบอบปูนออกจากเครื่องหล่อเหรียญ แล้วตั้งทิ้งไว้ประมาณ 20-30 นาที เพื่อให้โลหะแข็งตัวและเย็นตัวลง โดยหากเป็นทองคำควรตั้งทิ้งไว้ประมาณ 10 นาที และหากเป็นทองคำหรือเงิน ควรตั้งทิ้งไว้จนโลหะที่มีสีแดงจากการหลอมกลายเป็นสีดำ จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการล้างทำความสะอาดต่อไป

3.2 การหล่อโดยใช้สุญญากาศ (Vacuum Casting) เป็นระบบการหลอมด้วยการเหนี่ยวนำ (Induction) ด้วยระบบไฟฟ้า ทำให้โลหะหลอมเหลวและหลอกลงในกระบอบ โดยมีระบบสุญญากาศช่วยดูดน้ำโลหะเข้าสู่ กระบอบปูน และมีแรงดัน (Over Pressure)อัดส่งน้ำโลหะจากในห้องหลอม และมีระบบดูดสุญญากาศในห้องหล่อด้านล่าง จะทำให้เนื้อโลหะแน่นขึ้น นอกจากนี้เครื่องยังมีระบบการวัดอุณหภูมิด้วยเทอร์โมคัปเบิลที่จุ่มอยู่ในน้ำโลหะ ซึ่งสามารถวัดอุณหภูมิได้เที่ยงตรง อย่างไรก็ตามระบบการวัดอุณหภูมิแบบนี้สามารถวัดอุณหภูมิได้สูงเพียง 1,400 - 1,500 องศาเซลเซียสเท่านั้น ขณะที่ระบบวัดอุณหภูมิด้วยแสงในเครื่องหล่อเหรียญ สามารถวัดอุณหภูมิได้ถึง 2,500 องศาเซลเซียส แต่การวัดใช้ระบบการยิงด้วยแสง ทำให้ได้ค่าที่ไม่แม่นยำนัก ควรใช้หลักการหาช่วงการหลอมเหลว เช่นวัดหาคกราฟแสดงการเย็นตัว (Cooling Curve)



ภาพที่ 2: เครื่องหล่อด้วยระบบสุญญากาศ

ขั้นตอนการหล่อตัวเรือนด้วยระบบสุญญากาศ มีขั้นตอนดังนี้

1. การเตรียมโลหะเพื่อการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ น้ำหนักโลหะแต่ละชนิดที่ใช้หล่อ จะคำนวณจากน้ำหนักต้นเทียน คูณ ด้วยค่าความถ่วงจะเพาะ ของโลหะชนิดนั้น และมีการเพิ่มบวกจากน้ำหนักที่ได้แล้วอีกประมาณ ร้อยละ 10-15 เพื่อให้มีโลหะเหลือในส่วนที่เป็นหางน้ำ
2. การเตรียมเครื่องหล่อและอุปกรณ์ประกอบ ตรวจสอบความถูกต้องของการตั้งค่า โปรแกรมการหล่อ ระบบแก๊ส ระบบน้ำ และเครื่องดูดอากาศ (Vacuum)
3. การหล่อ
 - 3.1 ตรวจสอบการจัดวางเบ้าปูนในเตาอบ เบ้าปูนจัดวางเรียงตามหมายเลข ที่ต้องการหล่อตามลำดับก่อนหลัง
 - 3.2 ตั้งโปรแกรมการหล่อ ในเครื่องหล่อระบบสุญญากาศ จะมีโปรแกรมการหล่อ 2 ระบบ

คือ ระบบอัตโนมัติ (Auto) และระบบบังคับ (Manual)

3.3 การนำโลหะ ใส่ในห้องหลอมของเครื่องหล่อ ตั้งระบบที่ต้องการหล่อ

3.4 การตีเบ้าปูนใส่ในเครื่องหล่อ ควรกระทำอย่างระมัดระวัง อย่าให้เกิดการกระทบกับเตาอบ หรือเบ้าปูนจากคีมจับ เพราะจะทำให้เบ้าปูนเกิดเป็นรอยร้าวหรือแตกหักได้ จะทำให้ชิ้นงานที่หล่อไม่สมบูรณ์

3.5 เริ่มทำการหล่อ โดยการกดที่ปุ่มสตาร์ท (Start) เครื่องเริ่มทำงานการหลอมด้วยระบบไฟฟ้า อุณหภูมิจะปรับขึ้นตามลำดับ จนถึงจุดหล่อที่ตั้งไว้ จึงกดปุ่มสตาร์ท (Start) อีกครั้งเพื่อทำการหล่อ

4. วัสดุและอุปกรณ์สำหรับการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ โดยจัดแบ่งในแต่ละขั้นตอนได้ดังนี้

4.1 ขั้นตอนการฉีดเทียนและการแต่งเทียน ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือ ได้แก่ เทียนเม็ด (Wax) เครื่องฉีดเทียน (Wax Injection) สเปรย์ซิลิโคน แป้งฝุ่น แปรงขัดหรือแปรงสีฟัน แผ่นประกบพิมพ์ยาง มีดหรือชุดแต่งเทียน และตะเกียงแอลกอฮอล์

4.2 ขั้นตอนการติดตั้งเทียน ใช้วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือ ได้แก่ ฐานยาง (Sprue Base) ต้นเทียน หัวแรงไฟฟ้าและอุปกรณ์ควบคุมอุณหภูมิ และเครื่องชั่งดิจิตอล

4.3 ขั้นตอนการหล่อแบบปูน ใช้วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือ ได้แก่ ปูนหล่อ กระบอบปูน เทป กาว เครื่องผสมปูนหรือเครื่องตีปูน เครื่องดูดอากาศ และเตาอบไฟฟ้า

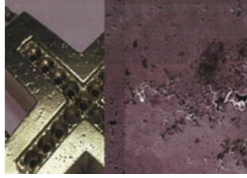
4.4 ขั้นตอนการหลอมและหล่อโลหะ ใช้วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือ ได้แก่ โลหะที่จะใช้หล่อ เครื่องหล่อเหรียญหรือเครื่องหล่อระบบสุญญากาศ และผงบอแรกซ์

4.5 ขั้นตอนการล้างทำความสะอาดและการตัดแต่ง ใช้วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือ ได้แก่ กรดกำมะถัน ดินประสิว เครื่องฉีดน้ำแรงดันสูง คีมตัดโลหะ และตะไบ

5. ข้อบกพร่องในงานหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ ชิ้นงานเครื่องประดับที่ผ่านกระบวนการหล่อตัวเรือนทั้งระบบเหรียญ และระบบสุญญากาศ อาจพบปัญหา หรือข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นดังนี้

5.1 รูพรุนเนื่องจากการหดตัวของโลหะ (Shrinkage Porosities) ข้อบกพร่องเนื่องจากการหดตัวของน้ำโลหะนั้น เป็นข้อบกพร่องซึ่งพบได้บ่อยในชิ้นงานที่มีการเปลี่ยนแปลงพื้นที่หน้าตัดอย่างกะทันหัน มีเหลี่ยมมุมมากมาย และมีพื้นผิวมาก โดยข้อบกพร่องชนิดนี้มีลักษณะเป็นรูเหลี่ยม จะมีโครงสร้างเดนดริติก (Dendritic) อยู่ภายในเกิดขึ้น เนื่องจากการแข็งตัวไม่พร้อมกันของน้ำโลหะในชิ้นงานหล่อ การเกิดรูพรุนเนื่องจากการหดตัวของโลหะ เกิดจากสาเหตุดังนี้ เช่น การติดหางน้ำโลหะที่ไม่ถูกต้อง ใช้ขนาดหางน้ำโลหะที่ไม่เหมาะสม อุณหภูมิเข้าสู่เกินไป ชิ้นงานหล่ออยู่ใกล้กับรูหมอกเกินไป

5.2 รูพรุนเนื่องจากก๊าซ (Gas Porosities) ข้อบกพร่องเนื่องจากก๊าซ มีลักษณะคล้ายรูเข็ม (Pin Hole) บนพื้นผิวของงานหล่อ ลักษณะของข้อบกพร่องชนิดนี้จะต่างจากรูพรุนจากการหดตัวคือ มีลักษณะเป็นรูพรุนที่มีรูปร่างกลมและเรียบ บางครั้งรูพรุนเนื่องจากก๊าซนี้จะเกิดขึ้นอย่างหนาแน่นบริเวณใต้ผิวของชิ้นงานหล่อ ซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ข้อบกพร่องชนิดนี้เกิดขึ้นเนื่องจากสองสาเหตุหลักคือ การเกิดปฏิกิริยาของปูนหล่อและสิ่งเจือปน เนื่องมาจากการนำโลหะกลับมาใช้ใหม่ สาเหตุของการเกิดรูพรุนเนื่องจากก๊าซ ได้แก่ ให้ความร้อนแก่โลหะมากเกินไป อากาศภายในเตาไม่ถ่ายเท เวลาอบปูนไม่เพียงพอ เบ้าร้อนเกินไป ใช้เศษโลหะจากงานหล่อเก่ามาหลอมใหม่บ่อยเกินไป ออกซิเจนมากเกินไปในเปลวไฟหลอมโลหะ



รูปพรุนเนื่องจากกราดหัวเมื่อสังเกตรด้วยตาเปล่า



รูปพรุนเนื่องจากก๊าซเมื่อสังเกตรด้วยตาเปล่า

ภาพที่ 3: ลักษณะรูพรุนแบบต่างๆ

5.3 น้ำโลหะไหลเข้าโพรงแบบไม่สมบูรณ์ ข้อบกพร่องเนื่องจากน้ำโลหะไม่สามารถไหลเข้าโพรงแบบได้สมบูรณ์ จะเกิดขึ้นในกระบวนการหล่อ สาเหตุของการเกิดข้อบกพร่องเนื่องจากน้ำโลหะไหลเข้าโพรงแบบไม่สมบูรณ์ ได้แก่ น้ำโลหะมีอุณหภูมิต่ำเกินไป อุณหภูมิเข้าต่ำเกินไป มีความเป็นสุญญากาศไม่พอในขณะหล่อ ใช้ความเร็วที่ไม่เหมาะสมในขั้นตอนหล่อเหวี่ยง ใช้ทางน้ำโลหะที่ไม่เหมาะสม และการอบเข้าหล่อที่ไม่สมบูรณ์ เป็นต้น



ภาพที่ 4: ลักษณะชิ้นงานที่น้ำโลหะไหลเข้าโพรงแบบไม่สมบูรณ์

5.4 ผิวของชิ้นงานหยาบ มีสาเหตุดังนี้ เช่น ผิวของชิ้นงานต้นแบบหยาบ ผิวชิ้นงานเทียนหยาบ เบ้าร้อนเกินไป น้ำโลหะร้อนเกินไป ทางน้ำโลหะที่ไม่เหมาะสม ใช้เวลาในการละลายเทียนออกจากโพรงนานเกินไป เบ้าปูนไม่ได้ถูกทิ้งให้แข็งตัวนานพอก่อนที่จะอบ ใช้อัตราส่วนผสมปูนหล่อกับน้ำไม่เหมาะสม และเบ้าปูนได้รับความร้อนเร็วเกินไป



ภาพที่ 5: ลักษณะของผิวชิ้นงานที่หยาบ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทความวิชาการ การหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางได้ดังนี้ ภัทรพร บำเพ็ญศิลป์ และคณะ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษากระบวนการหล่อผลิตภัณฑ์เครื่องประดับที่เหมาะสมสำหรับเครื่องช่วยวิสาหกิจชุมชน กรณีศึกษา : กลุ่มพลอยโพลิน นิลเมืองกาญจน์ พบว่า กระบวนการหล่อแบบเหวี่ยงหนีศูนย์กลางและกระบวนการหล่อแบบสุญญากาศ เพื่อหากระบวนการที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเครื่องช่วยวิสาหกิจชุมชน ซึ่งทำการทดลองเปรียบเทียบระหว่างกระบวนการหล่อทั้ง 2 แบบ เปรียบเทียบกระบวนการละ 2 โรงงาน ได้แก่ โรงงานตัวแทนของกลุ่ม

เครื่องช่วยวิสาหกิจชุมชนและโรงงานที่กำหนดให้เป็นมาตรฐาน จากการศึกษาด้านกระบวนการหล่อ เครื่องจักรที่ใช้ จำนวน และลักษณะของเสียที่เกิดขึ้น แบบที่ใช้ ในการทดลองคือ แหวน จี้ และต่างหู อย่างละ 20 ชิ้น ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % จากผลการศึกษาทางด้านเทคนิคและด้านเศรษฐศาสตร์ พบว่ากระบวนการหล่อเครื่องประดับที่เหมาะสมกับทางกลุ่มเครื่องช่วยวิสาหกิจชุมชน คือกระบวนการหล่อแบบเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง

เอกสิทธิ์ นิสารัตนาพร และคณะ (2549) ได้จัดทำคู่มือแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องในชิ้นงานหล่อเครื่องประดับ โดยได้แยกประเภทปัญหาที่ได้จากกระบวนการผลิตในแต่ละขั้นตอนประกอบด้วย ออกแบบ ทำแม่พิมพ์โลหะ ทำแม่พิมพ์ยาง ฉีดเทียน ตัดต้นเทียน หล่อปูน ینگเทียน เผากระบอกปืน หลอมโลหะ หล่อโลหะ ล้างชิ้นงานหล่อ และขัดตกแต่งผิว โดยสรุปปัญหาข้อบกพร่องของชิ้นงานหล่อ มีสาเหตุเกิดจากปัญหาต่างๆไว้ 4 แนวทาง พร้อมวิธีการแก้ไข ประกอบด้วย ปัญหางานเทียน ปัญหางานหล่อ ปัญหาการหลอมโลหะ และปัญหาการติดทางน้ำโลหะ

อภิรัฐ โกลีตานนท์ และคณะ (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง อิทธิพลของอุณหภูมิหล่อและความเร็วรอบในการเหวี่ยงที่มีผลต่อความสามารถในการไหลและโครงสร้างจุลภาคของโลหะสังกะสีผสมในกระบวนการหล่อแบบหมุนเหวี่ยง เพื่อศึกษาอิทธิพลของอุณหภูมิหล่อ และความเร็วรอบในการเหวี่ยงที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการไหลและโครงสร้างจุลภาคในกระบวนการหล่อแบบหมุนเหวี่ยงของโลหะสังกะสีผสม ในการทดลองออกแบบแม่พิมพ์เป็นรูปเกลียววนแบบขดหอย (Spiral Test) สรุปได้ว่า การเพิ่มอุณหภูมิหล่อส่งผลให้ความสามารถในการไหลของโลหะหลอมเหลวมากขึ้น

สมยก ภาวรุ่งสัตยา (2555) ได้ทำการศึกษาเพื่อการออกแบบเครื่องประดับสตรีประเภทกำไลโดยใช้วัสดุประเภทพลาสติกเหลว” พบว่าการนำเอาพลาสติกเหลวมาทำเป็นกำไลข้อมือสำหรับผู้หญิงทำจากอีย็อกซีเรซิน มีคุณภาพที่มีความเงางามและทนทานกว่าไข่มุกที่ได้จากธรรมชาติและสามารถทำเป็นกำไลเงินที่เป็นอุปกรณ์เสริม นำมาซึ่งความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ ดังนั้นจึงสามารถใช้ในการพัฒนาเป็นอุปกรณ์เสริมในรูปแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมายและได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางนวัตกรรมอุปกรณ์เสริม

ไอรส พินิจรัตนพันธ์ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การควบคุมคุณภาพการหล่อเครื่องประดับทองด้วยวิธีการออกแบบการทดลอง พบว่า อุณหภูมิอบเบ้าปูน อุณหภูมิหลอมโลหะ และอุณหภูมิเบ้า ปูนสำหรับการหล่อ มีผลต่องานเสียและงานซ่อมการหล่อเครื่องประดับทองอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น จึงนำปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการหลอมมาทำการออกแบบการทดลองแบบทากูชิ L9 3 ระดับ 3 ปัจจัย โดยทำการทดลอง 9 จุดการทดลอง และทดลองซ้ำ 3 ครั้ง เพื่อหาระดับปัจจัยที่เหมาะสมด้วยวิธีพื้นผิวตอบสนอง ซึ่งผลที่ได้พบว่า ระดับปัจจัยที่เหมาะสมของอุณหภูมิอบเบ้าปูนคือ 710 องศาเซลเซียส ปัจจัยที่เหมาะสมของอุณหภูมิหลอมโลหะ คือ 1,160 องศาเซลเซียส และระดับปัจจัยที่เหมาะสมของอุณหภูมิเบ้าปูนสำหรับการหล่อคือ 580 องศาเซลเซียส

ปริศนา บุญศักดิ์ และวิเชียร มหาวัน (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิจัยปัญหาในงานหล่อและการพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาในงานหล่อเครื่องประดับสมัยใหม่ พบว่าการอบเบ้าปูนที่ใช้ต้นแบบตัวเรือนวัสดุ wic100a เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับกราฟการอบเบ้าปูนที่มีต้นแบบตัวเรือนเป็นแก้วซีเขียวทั่วไป จากการศึกษาพบว่าวัสดุแก้วซีเขียวเมื่อได้รับความร้อนจะเริ่มหลอมละลายที่อุณหภูมิ 90 องศาเซลเซียส จนหลอมละลายจากก้อนเป็นของเหลวทั้งหมดที่อุณหภูมิ 120 องศาเซลเซียส ซึ่งสามารถใช้อุณหภูมิและเวลาที่กำหนดไว้จากมาตรฐานทั่วไป นำมาใช้ในการอบเบ้าปูนเพื่อกำจัดแก้วซีได้ โดยใช้อุณหภูมิสูงสุดเพื่อเผาไล่เศษซีเขียวที่ 750 องศาเซลเซียสแต่แก้วซี wic 100a ไม่หลอมละลายในช่วงอุณหภูมิต่ำกว่า 350-500 องศาเซลเซียส ในเมื่ออยู่เบ้าปูนและต้องใช้อุณหภูมิในการเผาไล่ซีเขียวถึง 850 องศาเซลเซียส เพื่อเผาไล่เศษ

ชี้เป้าแว็กซ์ จึงจะสามารถทำให้โพรงแบบสะอาด เมื่อนำเข้าปูนไปหล่อด้วยโลหะเงินสเตอร์ลิง 925 แล้วได้ชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์ดี

อรุบล โชติพงศ์ และคณะ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง โครงการการพัฒนากระบวนการจัดการสิ่งแวดล้อมของอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ ได้ทำการสำรวจโรงงานในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับหลายโรงงาน สามารถแบ่งประเภทของโรงงานตามกระบวนการผลิตและชนิดของผลิตภัณฑ์ได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ โรงงาน เครื่องประดับ โรงงานทอง และโรงงานหลอมโลหะ โดยบางโรงงานอาจจัดอยู่ได้มากกว่าหนึ่งประเภท เช่น โรงงานผลิตเครื่องประดับที่มีการสกัดโลหะมีค่ากลับมาใช้ซ้ำก็ถูกจัดเป็นทั้งโรงงานเครื่องประดับและโรงงานหลอมโลหะ หรือโรงงานทำทองที่ผลิตแหวนหรือเครื่องประดับทองคำก็ถูกจัดเป็นทั้งโรงงานเครื่องประดับและโรงงานทอง เป็นต้น ทั้งนี้กระบวนการในการผลิตส่วนใหญ่ จึงเป็นงานฝีมือโดยช่างผู้ชำนาญ เช่น การออกแบบ การแต่ง การตัด การขัด การฝังอัญมณี เป็นต้น ซึ่งมีการใช้สารเคมีปริมาณน้อยและมีอันตรายน้อยต่อผู้ปฏิบัติงาน

จักรกฤษณ์ ยิ้มฉ่าง (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิจัยและพัฒนาการหล่ออลูมิเนียมเพื่อผลิตตัวเรือนเครื่องประดับด้วยเครื่องหล่อเหวี่ยง พบว่าจากทดลองใช้อลูมิเนียมทดแทนการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ โดยได้กำหนดอุณหภูมิในการอบแห้งก่อนการหล่อขึ้นรูปเพื่อทำการทดลองทั้งหมด 5 ช่วงอุณหภูมิประกอบด้วย 550,500,450,400,350 องศาเซลเซียสแล้วจึงทำการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับในขั้นตอนต่อไป จากการวิจัยกระบวนการหล่อเครื่องประดับด้วยอลูมิเนียมเพื่อทดลองอุณหภูมิที่ใช้ในการอบแห้งที่หล่อที่เหมาะสมพบว่าอุณหภูมิเข้าที่ 400 องศาเซลเซียสมีความเหมาะสมที่สุดในการใช้หล่อเครื่องประดับด้วยอลูมิเนียม เนื่องจากผลการทดลองพบว่า มีงานเสียน้อยที่สุดคือมีงานดี 102 ชิ้น งานเสีย 48 ชิ้น ชิ้นงานมีผิวเรียบ มีประสิทธิภาพที่ใกล้เคียงกับวัสดุอื่นที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน

Marco Actis Grande, and Somlak Wannarumon (2009) ได้ทำการศึกษารื่อง การจำลองเชิงตัวเลขของการลงทุนการหล่อเครื่องประดับด้วยทอง : การทดลองและการตรวจสอบ ได้เสนอการจำลองเชิงตัวเลขของการลงทุนงานเครื่องประดับด้วยทองคำ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกำไรของเหลวระหว่างเติมแม่พิมพ์และการแข็งตัวและพารามิเตอร์ของกระบวนการที่ดีที่สุด ซึ่งนำไปสู่การทำนายและการควบคุมข้อบกพร่องตั้งแต่ต้นความพรุนของก๊าซและความพรุนตัว วิถีความแตกต่างของไฟไนต์ คอมพิวเตอร์จำลองด้วยซอฟต์แวร์ FLOW-3D เป็นการนำมาใช้ในการจำลองกระบวนการหล่อเครื่องประดับ หุ่นจำลองที่เรียบง่ายเป็นการออกแบบสำหรับทั้งสองกล่าวคือการจำลองเชิงตัวเลขและการหล่อจริง การปรับเซตปรับให้อยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกันของต้นแว็กซ์หุ่นจำลองด้วยข้อบกพร่องเวลาของการเติมขณะที่ปรับชุดเทอร์โมคัปเปิลเพื่อตรวจสอบอุณหภูมิในระหว่างการหล่อและการหล่อเย็น ข้อมูลที่ตรวจพบเหล่านั้นจะถูกนำไปใช้เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์โดยการจำลองเชิงตัวเลขกับผลลัพธ์ที่ได้จากการหล่อจริง การเปรียบเทียบผลลัพธ์นั้นมีความหมายว่า การจำลองเชิงตัวเลขสามารถใช้เป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการลงทุนสำหรับกระบวนการหล่อที่ดีที่สุด และสามารถทำนายข้อบกพร่องการหล่อได้อีกด้วย

Jyotsna Sinha, Nilesh Ghongade & Madhukar Sorte (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง การหาค่าที่เหมาะสมที่สุดของระบบ Gating ในการลงทุนงานหล่อเครื่องประดับ: เป็นกาทบทวนวรรณกรรม ได้พบว่าการลงทุนงานหล่อเป็นกระบวนการหล่อโลหะที่นำมาใช้ในเครื่องประดับลักษณะพิเศษสำหรับโลหะที่มีรูปร่างซับซ้อนในปริมาณของการผลิต เนื่องจากโลหะและวัสดุที่ใช้ในกระบวนการนี้มีค่ามาก ดังนั้นการเกิดข้อบกพร่องหลังจากการหล่อเป็นการสูญเสียอย่างมากต่อบริษัท วัสดุดิบและโลหะที่ใช้มักจะเป็นทองคำ เพชรและทองคำขาว งานวิจัยนี้ได้เสนอการควบคุมข้อบกพร่องในการหล่อโดยการควบคุมพารามิเตอร์ที่ประยุกต์ในการลงทุนทางด้านงานหล่อเครื่องประดับ ที่มีข้อบกพร่องอยู่มากมายดังเช่น รูพรุน การหดตัว ความพรุนของแก๊ส ไม่รวม

การเติมและรอยแตกที่เกิดขึ้นในระหว่างการหล่อ ระบบเกตติ้งเป็นหนึ่งในพารามิเตอร์ที่มีความสำคัญอย่างมากในการควบคุมข้อบกพร่องในการหล่อ

สรุปผลการทบทวนทฤษฎีและวรรณกรรม

บทความวิชาการนี้ได้ทำการทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมหลักการ แนวคิดต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้หรือเป็นแนวทางการพัฒนาใช้ทฤษฎีการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิต ซึ่งผลจากการทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า กระบวนการหล่อผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ จากผลการศึกษาด้านเทคนิคและด้านเศรษฐศาสตร์ พบว่ากระบวนการหล่อเครื่องประดับที่เหมาะสม คือกระบวนการหล่อแบบเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง กระบวนการหล่อในระบบสุญญากาศ เหมาะสำหรับการผลิตเครื่องประดับในภาคอุตสาหกรรม รวมทั้งการควบคุมคุณภาพกระบวนการหล่อเครื่องประดับ ให้มีคุณภาพ ทุกขั้นตอนต้องมีความถูกต้อง แต่ตั้งการทำแม่พิมพ์โลหะ หรือแว็กซ์ การทำพิมพ์ยาง ต้นแบบเทียน (การฉีดเทียน) การทำพิมพ์ปูน การอบปูน และการหล่อ การวิจัยปัญหาในงานหล่อและการพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาในงานหล่อเครื่องประดับสมัยใหม่ นอกจากนี้ได้เสนอการควบคุมข้อบกพร่องในการหล่อ โดยการควบคุมพารามิเตอร์ที่ประยุกต์ในการลงทุนทางด้านงานหล่อเครื่องประดับ ที่มีข้อบกพร่องอยู่มากมายดังเช่น รูพรุน การหดตัว ความพรุนของแก๊ส หรือรอยแตกที่เกิดขึ้นในระหว่างการหล่อระบบเกตติ้ง เป็นหนึ่งในพารามิเตอร์ที่มีความสำคัญอย่างมากในการควบคุมข้อบกพร่องในการหล่อได้

การหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ การหล่อโดยใช้แรงเหวี่ยงหนีศูนย์กลาง (Centrifugal Casting Process) และการหล่อโดยใช้ระบบสุญญากาศ (Vacuum Casting) ดังนั้นการหล่อตัวเรือนเครื่องประดับทั้ง 2 ประเภท ผู้ใช้งานหรือผู้ประกอบการจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะงานเพื่อให้ชิ้นงานที่ออกมามีคุณภาพ และทำให้สามารถสู้คู่แข่งได้

บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. ประมวลผลโดยสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ องค์การมหาชน. (2561). *สถานการณ์การส่งออกสินค้าอัญมณีและเครื่องประดับไทยระหว่างเดือนมกราคม-พฤศจิกายน ปี 2561*. ศูนย์ข้อมูลอัญมณีและเครื่องประดับ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน). กัญจนากิเชกวิทยาลักษณ์ช่างทองหลวง. (2554). *เอกสารประกอบการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการแกะ Wax และการหล่อฉีดตัวเรือนเครื่องประดับระดับพื้นฐาน*. อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.
- จักรกฤษณ์ ยิ้มฉ่าง. (2557). *การวิจัยและพัฒนาการหล่ออลูมิเนียมเพื่อผลิตตัวเรือนเครื่องประดับด้วยเครื่องหล่อเหวี่ยง*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะวิศวกรรมศาสตร์.
- ภัทรพร บำเพ็ญศิลป์ และคณะ. (2549). *การศึกษากระบวนการหล่อ ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับที่เหมาะสมสำหรับเครื่องชาม*. วิชาทฤษฎีชุมชน กรณีศึกษา : กลุ่มพลอยไพไลน นิลเมืองกาญจน์. ปริญญาานิพนธ์วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการและการจัดการ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ปริศนา บุญศักดิ์ และวิเชียร มหาวิน. (2556). การศึกษาปัญหาในงานหล่อเพื่อการพัฒนาแนวทางแก้ไขในงานหล่อ

เครื่องประดับสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะวิศวกรรมศาสตร์.

สยามภู ภาวรุ่งสัจดา. (2555). การศึกษาเพื่อการออกแบบเครื่องประดับสตรีประเภททำโลหะโดยใช้วัสดุประเภทพลาสติกเหลว.

ปริญญา นิพนธ์ ปริญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.), นวัตกรรมการออกแบบ. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย

เอกสิทธิ์ นิสารัตนาพร และคณะ. (2549). คู่มือแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องในชิ้นงานหล่อเครื่องประดับ. ส่วนอุตสาหกรรม

อัญมณีและเครื่องประดับ สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมรายสาขา. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.

ศูนย์ข้อมูลอัญมณีและเครื่องประดับ. (2562). การหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ. สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2562,

จาก https://infocenter.git.or.th/Content_View.aspx?id=12

ศิริระ ภูงค์. (2555). การแก้ปัญหาในงานหล่อตัวเรือนเครื่องประดับและนวัตกรรมโลหะทดแทน. สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมราย

สาขา. ส่วนพัฒนาอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ.

อรุบล โชติพงษ์ และคณะ. (2558). โครงการพัฒนาระบบการจัดการสิ่งแวดล้อมของอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่อง

ประดับ. สถาบันวิจัยสภาวะแวดล้อม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิรัฐ โกสิดานนท์ และคณะ. (2554). อิทธิพลของอุณหภูมิหล่อและความเร็วรอบในการหึงที่มีผลต่อความสามารถในการ

ไหลและโครงสร้างจุลภาคของโลหะสังกะสีผสมในกระบวนการหล่อแบบหมุนเหวี่ยง. การประชุม

วิชาการช่างงานวิศวกรรมอุตสาหกรรม ประจำปี 2554.

โอรส พิณจิรัตน์พันธ์. (2556). การควบคุมคุณภาพการหล่อเครื่องประดับทองด้วยวิธีการออกแบบการทดลอง. วิทยานิพนธ์

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการงานวิศวกรรม, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Jyotsna Sinha1, Nilesh Ghongade2 & Madhukar Sorte. (2018). Optimization of Gating System in Jewelry

Investment Casting : A Review. *Asian J. Adv. Basic Sci.* : 6(3), 2018, 58-60.

Marco Actis Grande, and Somlak Wannarumon. (2009). Numerical Simulation of Investment Casting of

Gold Jewelry : Experiments and Validations. World Academy of Science, Engineering and

Technology International Journal of Materials and Metallurgical Engineering, Vol : 3, No : 7.

แนวทางการพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา
ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Guidelines for developing aesthetic expression of first - year
students Department of Art Education, Faculty of Education,
Loei Rajabhat University

ณัฐกาญจน์ อนันทรารวัน¹

จตุติษฐ อุปฮาด²

ภัทรพงษ์ ไชยเชษฐ์³

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 2) วิเคราะห์แนวทางของพัฒนาการ การแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักศึกษา ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ: 1) แบบประเมินสุนทรียภาพ 2) คู่มือวิเคราะห์การแสดงออกทางสุนทรียะ 5 ระดับ ของ ไมเคิล เจ พาร์สัน (Michael J.Parson) ได้แก่ ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ ระดับที่ 2 ความงามและความเหมือนจริง ระดับที่ 3 การแสดงออก ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตนของตนเอง 3) ภาพงานศิลปะ The Death of Marat ผลงานของ Jacques Louis david กระบวนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi - experimental research design) แบบกลุ่มเดียวด้วยการทดสอบก่อนและหลังเรียน (one group pretest – posttest design) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ ด้วยค่า Maximum value ค่าเฉลี่ย ร้อยละและการพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า: 1) การทดลองครั้งที่ 1 นักศึกษามีค่าเฉลี่ยด้านการแสดงออกทางสุนทรียะเท่ากับ 3.67 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.47 การทดลองครั้งที่ 2 มีค่าเฉลี่ยด้านการแสดงออกทางสุนทรียะเท่ากับ 4.81 หรือคิดเป็นร้อยละ 96.27 ซึ่งระดับการแสดงออกทางสุนทรียะที่สูงที่สุดจากการทดลองครั้งแรก อยู่ที่ระดับที่ 3 และในการทดลองครั้งที่ 2 ระดับการแสดงออกทางสุนทรียะที่สูงที่สุดอยู่ในระดับที่ 4 และ 5 2) จากการวิเคราะห์พฤติกรรมนักศึกษาและจากผลการทดลองพบว่า แนวทางการพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษา ต้องมีการบูรณาการการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ร่วมกับศิลปวิจารณ์เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในการเข้าใจคุณค่าของงานศิลปะ และสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะด้วยการฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและฝึกวิจารณ์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: สุนทรียะ, การแสดงออกทางสุนทรียะ, ศิลปศึกษา

Abstract

This article aims to 1) Study about the aesthetic expression of the first-year students in Department of Art Education, Faculty of Education, Loei Rajabhat University 2) Analyze the guideline for development of aesthetic expression. The sample group consisted of 30 first-year students in Art education program, Faculty of Education, Loei Rajabhat University. The research tools were: 1) Aesthetics evaluation. 2) Michael J. Parson's 5-level analysis of aesthetic expression: Level 1- Favoritism, Level 2 - Beauty and Realism, Level 3

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

² รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

³ อาจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

- Expressiveness, Level 4 - Style and Form, and Level 5 - Autonomy. 3) Picture of The Death of Marat, painting by Jacques Louis David. The research process was Quasi-experimental (One group pretest – posttest design). Data Analysis was analyzed by using Maximum value, percentage, and description. The results of this research were: 1) 1st experiment: The mean score of aesthetic expressions was at 3.67 (73.47%), 2nd experiment: The mean score of aesthetic expressions was at 4.81 (96.27%). The highest frequency of aesthetic expression in first and second experiment was in Level 3 - Expressiveness. In addition, the second experiment showed the increasing of aesthetics expressions at levels 4 and 5. 2) From the analysis of the students behavior and the experiment found that the guidelines for the development of aesthetic expression for students were to integrate art history into aesthetic education and encouraged aesthetic experience by practicing art criticism continuously.

Keywords: Aesthetic, Aesthetic expression, Art Education

บทนำ

วิชาสุนทรียภาพ มีความสำคัญต่อการเรียนในหลักสูตรศิลปศึกษา ระดับอุดมศึกษาเนื่องจากความรู้ทางสุนทรียภาพและความงามเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา จึงจำเป็นต้องเรียนวิชาสุนทรียภาพในภาคเรียนแรกของหลักสูตร เพื่อให้เข้าใจในเรื่องของความงาม สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ ผลงานศิลปะที่มีความงามที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย และเป็นการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะให้กับนักศึกษา โดยสร้างความเข้าใจตั้งแต่การรับรู้ทางศิลปะ การเห็นคุณค่าและสามารถวิจารณ์งานศิลปะได้ จากการให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 อธิบายคุณค่าของงานศิลปะในชั้นเรียนวิชาสุนทรียภาพศึกษา ในช่วง 4 สัปดาห์แรกของการจัดการเรียนการสอน พบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ไม่สามารถอธิบายหรือให้คุณค่าของผลงานศิลปะได้อย่างชัดเจน ไม่มีลำดับขั้นในการวิเคราะห์ วิเคราะห์ผลงาน เนื่องจากยังขาดประสบการณ์ทางสุนทรียะ ยังไม่ได้ผ่านการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติและผลงานของศิลปิน ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจและการแสดงออกทางสุนทรียะโดยตรง

ซึ่งการพัฒนาให้นักศึกษามีประสบการณ์ทางสุนทรียะ สามารถแสดงออกทางสุนทรียะได้นั้น ต้องฝึกให้นักศึกษาเป็นผู้มีประสบการณ์สัมผัสในการรับรู้ในสุนทรียวัตถุ หรือสุนทรียภาพ ตามที่ D'Onofrio and Nodine (1981) กล่าวว่า สุนทรียะเกิดจากความรู้สึกรับรู้บางอย่างที่เด่นชัด ทำหน้าที่ถ่ายทอดความหมายในตัวเอง สามารถเชื่อมโยงความคิดส่วนตัว ข้อคิดเห็นและประสบการณ์เฉพาะตัวต่อเนื้อหาของผลงานศิลปะ ให้

ความสนใจต่อทัศนธาตุ แบบแผนการสร้างงานศิลปะ เมื่อเข้าใจสุนทรียะจะสามารถแสดงข้อคิดเห็นได้อย่างดี สอดคล้องกับความเป็นจริงที่มองเห็น แสดงความเชื่อด้วยตนเองและส่วนที่ศิลปินที่แสดงให้เห็น หรือสิ่งที่เหมือนกับวัฒนธรรมหรือช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์ ให้ความสนใจต่ออารมณ์ความรู้สึก เอาใจใส่ในเรื่องของเจตนาของศิลปิน การสร้างสรรค์ในแง่ของความรู้สึกนึกคิดสอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาสุนทรียภาพของไมเคิล เจ พาร์สัน (Aesthetic Development by Michael J. Parson, 1987) ที่นำเสนอไว้ว่า งานศิลปะเปรียบเสมือนการทำความเข้าใจกับสภาวะจิตใจและเข้าใจโลก ซึ่งมีพัฒนาการเป็นลำดับขั้นตามพฤติกรรม การแสดงออกทางสุนทรียะดังนี้ **ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism)** คือ มีปฏิกิริยาต่อผลงานอย่างชัดเจน ชื่นชมการแสดงออกของสีหรือทัศนธาตุ **ระดับที่ 2 ความงามและความเหมือนจริง (Beauty and Realism)** ให้ความสำคัญกับศิลปะที่แสดงออกเป็นรูปร่างเหมือนจริง ชื่นชมทักษะและความเอาใจใส่ของศิลปิน รับรู้ถึงความสวยงามที่สื่อด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ **ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness)** มองว่างานศิลปะมีผลต่ออารมณ์ สื่อให้เห็นประสบการณ์ เห็นความงาม ความจริงและทักษะเป็นประเด็น นำไปสู่คุณค่าของงาน **ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)** เห็นว่างานศิลปะเป็นงานที่สะท้อนสังคม วัฒนธรรม มีแบบอย่างและรูปแบบมาจากผู้ชม และความต้องการของ สังคมส่วนรวม **ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตนของตนเอง (Autonomy)** คุณค่าศิลปะสามารถยกระดับเหตุผลและปัญหาสังคม เห็นศิลปะเป็นสิ่งที่เหนือกว่าธรรมชาติ สามารถตีความใหม่ได้โดยผู้ชม

ทั้งนี้การที่นักศึกษาจะสามารถแสดงออกทางสุนทรียะได้ถึงระดับที่ 4 และ 5 นั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลงานศิลปะและข้อมูลของศิลปิน มีการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ศิลป์ หรือการให้ข้อมูลโดยศิลปินโดยตรง ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาผลการแสดงออกทางสุนทรียะนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย และวิเคราะห์แนวทางพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษา โดยได้คัดเลือกผลงานศิลปะระดับโลก (world class) ที่มีคุณค่าในเชิงสังคม วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ มาใช้ในการทดลอง โดยในการทดลองนี้ ได้เลือกผลงานจิตรกรรม “The Death of Marat”, painting by Jacques Louis David เนื่องจากเป็นจิตรกรรมประวัติศาสตร์ ศิลปะในยุค Neo-Classicism เต็มเปี่ยมไปด้วยเรื่องราว อารมณ์ และลุ่มลึกไปด้วยความหมายที่แสดงผ่านทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาผลการแสดงออกทางสุนทรียะนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
2. วิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษา

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi - experimental research design) แบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (one group pretest – posttest design)

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

O₁ คือ การประเมินผลงานศิลปะ The Death of Marat ครั้งที่ 1 ก่อนเรียน

X คือ การจัดการเรียนรู้ 4 สัปดาห์

O₂ คือ การประเมินผลงานศิลปะ The Death of Marat ครั้งที่ 2 หลังเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
3. ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย จำนวน 6 สัปดาห์ ในรายวิชาสุนทรียภาพศึกษา ประกอบด้วย การทดสอบก่อนเรียนในสัปดาห์ที่ 1 การจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาที่สำคัญต่อการพัฒนาการ แสดงออกทางสุนทรียะจำนวน 4 สัปดาห์ และการทดสอบหลังเรียนในสัปดาห์ที่ 6

เครื่องมือในการศึกษาวิจัย

1. แบบประเมินทางสุนทรียะ: ใช้สำหรับการประเมินผลงานศิลปะเพื่อวัดระดับการแสดงออกทางสุนทรียะทั้งก่อนและหลังการทดลองประกอบด้วย คำถามให้นักศึกษาเขียนตอบ 8 ข้อ คือ
 - 1) นักศึกษาเห็นอะไรบ้างในภาพนี้
 - 2) เมื่อนักศึกษาเห็นภาพนี้ครั้งแรก นักศึกษารู้สึกอย่างไร และเมื่อพิจารณาให้นานขึ้น ความรู้สึกของนักศึกษาเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร
 - 3) นักศึกษาคิดว่าอะไรเป็นจุดเด่นของภาพนี้
 - 4) นักศึกษาคิดว่าภาพนี้มีเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร
 - 5) นักศึกษาคิดว่าศิลปินต้องการสื่อสารอะไรกับผู้ชม
 - 6) นักศึกษาคิดว่าภาพนี้สวยหรือไม่ เพราะอะไร
 - 7) นักศึกษาชอบอะไรที่สุดในภาพนี้ เพราะอะไร
 - 8) นักศึกษาคิดว่าภาพนี้มีคุณค่าหรือไม่ เพราะอะไร
2. คู่มือวิเคราะห์การแสดงออกทางสุนทรียะ 5 ระดับ ของ ไมเคิล เจ พาร์สัน (Michael J. Parson) ได้แก่ ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ ระดับที่ 2 ความงามและความเหมือนจริง ระดับที่ 3 การแสดงออก ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตนของตนเอง
3. ภาพผลงาน “The Death of Marat” โดยจิตรกร Jacques Louis David สร้างในปี ค.ศ.1793 สีนํ้ามันบนผ้าใบ, ขนาด: 165 ซม. x 128 ซม. (65” x 50”) ภาพนี้จัดแสดงที่ Royal Museums of Fine Arts of Belgium ภาพ The Death of Marat หรือ การตายของมาราท์ เป็นภาพชายผู้หนึ่งนอนตายในอ่างอาบน้ำ ในมือถือปากกาขนนกและกระดาษ ซึ่งมีเนื้อหาเรื่องราวสะท้อนให้เห็นถึงในช่วง ปฏิวัติฝรั่งเศส David วาดภาพนี้ขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นให้โลกรู้ว่า มาราท์ (Marat) เป็นนักบุญผู้ถูกศัตรูฝ่ายตรงข้ามสังหารอย่างไร้ความยุติธรรม



ภาพที่ 1 ภาพผลงาน The Death of Marat ของ Jacques Louis David
ที่มา: Wikipedia (2019)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการใช้แบบประเมินสุนทรียภาพ โดยมีคำถาม 8 ข้อ โดยเปิดภาพงานศิลปะ The Death of Marat ศิลปิน Jacques Louis David ผ่านโปรเจกเตอร์ให้นักศึกษาดู และตอบคำถาม โดยให้นักศึกษาพิจารณาภาพ โดยมีข้อมูลเพียงชื่อภาพและชื่อศิลปิน ใช้เวลา 20 นาที ในการตอบคำถามในแบบประเมินสุนทรียภาพ (Aesthetics evaluation)
 - 2) หลังจากการสังเกตพฤติกรรมและวิเคราะห์ความสามารถนักศึกษาจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง มีเนื้อหา ดังนี้
 - สัปดาห์ที่ 1 นำเสนอเนื้อหาความหมายของสุนทรียภาพและคุณค่าของงานศิลปะ
 - สัปดาห์ที่ 2 นำเสนอเนื้อหาสุนทรียภาพกับความงามในศิลปะตะวันตก
 - สัปดาห์ที่ 3 ให้นักศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกสมัยใหม่และนำข้อมูลพร้อมภาพผลงานศิลปะมาอภิปรายในชั้นเรียน
 - สัปดาห์ที่ 4 ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายประวัติความเป็นมาของภาพ The Death of Marat อภิปรายเนื้อหาที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ สังคมและการเมือง และประวัติศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน
 - 3) หลังจากการเรียนการสอนใน 4 สัปดาห์ ที่เน้นการสรุปองค์ความรู้ที่สำคัญ และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบประเมินสุนทรียภาพ (Aesthetics evaluation) อีกครั้ง โดยเป็นคำถามชุดเดียวกันกับครั้งแรก ใช้เวลาในการตอบคำถาม 20 นาที
 - 4) ผู้วิจัยสรุปประเด็นคำถาม ให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นและเปรียบเทียบการตัดสินคุณค่าของงานศิลปะระหว่างครั้งแรกกับครั้งที่สอง
- โดยข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้มีลักษณะเป็นข้อมูลเชิงสถิติและเชิงพรรณนา ซึ่งได้จากการเขียนตอบในแบบทดสอบ (Aesthetics evaluation) มีการวิเคราะห์ผลโดยการพิจารณาคำตอบ และนำเอาค่าสูงสุด (Maximum value) เพื่อระบุว่านักศึกษาแต่ละคนมีการแสดงออกสุนทรียะอยู่ในระดับการใด เนื่องจากพัฒนาการทางสุนทรียะนั้นเป็นขั้นพัฒนาการที่เป็นความสามารถเฉพาะของแต่ละบุคคล ผู้วิจัยจึงใช้ค่าสูงสุดที่นักศึกษาสามารถทำได้จากการตอบคำถามในแบบประเมินสุนทรียภาพทั้ง 8 ข้อ จากครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มาวิเคราะห์เปรียบเทียบผล ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลที่ได้ทั้งหมดมาหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ เพื่อสรุปผลต่อไป

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. การทดลองครั้งที่ 1 นักศึกษาประเมินงานศิลปะก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยด้านการแสดงออกทางสุนทรียะที่วิเคราะห์จากการตอบคำถามทั้ง 8 ข้ออยู่ที่ 3.67 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.47 ส่วนระดับการแสดงออกทางสุนทรียะที่มีความถี่สูงสุดในภาพรวม คือ ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คิดเป็นร้อยละ 42.92 ส่วนการทดลองครั้งที่ 2 นักศึกษาประเมินผลงานศิลปะหลังจากการจัดการเรียนรู้ 4 สัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยด้านการแสดงออกทางสุนทรียะ 4.81 คิดเป็นร้อยละ 96.27 ส่วนระดับการแสดงออกทางสุนทรียะที่มีความถี่สูงสุดในภาพรวม คือ ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คิดเป็นร้อยละ 38.33 นอกจากนี้การทดลองครั้งที่ 2 พบว่าความถี่ในการแสดงออกทางสุนทรียะในระดับที่ 4 และ 5 เพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ และมีการประเมินผลงานศิลปะโดยใช้ความคิดเห็นส่วนตัวและประสบการณ์ของตนเองมากขึ้น

ตารางที่ 1 แสดงความถี่ของการแสดงออกทางสุนทรียะทั้ง 5 ระดับในการตอบคำถามทั้ง 8 ข้อ

ข้อคำถาม	ทดลองครั้งที่ 1					ทดลองครั้งที่ 2				
	ความถี่การแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษา (n=30)					ความถี่การแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษา (n=30)				
	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3	ระดับ 4	ระดับ 5	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3	ระดับ 4	ระดับ 5
1	16	11	3	-	-	3	14	12	1	-
2	2	18	10	-	-	-	1	25	3	1
3	1	8	20	1	-	-	-	19	9	2
4	11	14	5	-	-	1	5	3	18	3
5	-	4	23	3	-	-	2	12	9	7
6	-	5	23	2	-	-	-	7	13	10
7	4	13	13	-	-	1	-	6	15	8
8	15	7	6	2	-	8	5	8	9	-
ความถี่	49	80	103	8	0	13	27	92	77	31
ร้อยละ	20.42	33.33	42.92	3.33	0.00	5.42	11.25	38.33	32.08	12.92

จากตารางอธิบายได้ว่า การทดลองครั้งแรกนักศึกษาได้แสดงออกทางสุนทรียะจากการตอบคำถามทั้ง 8 ข้อ ในระดับที่สูงที่สุดคือระดับที่ 4 (Style and Form) มีความถี่ในการแสดงออกทางสุนทรียะในระดับนี้ รวม 8 ครั้งหรือร้อยละ 3.33 โดยในภาพรวมนักศึกษาแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจว่าผลงานศิลปะชิ้นนี้ได้รับอิทธิพลมาจากสังคมและวัฒนธรรมในช่วงที่ศิลปินมีชีวิตรอยู่ ส่วนการทดลองครั้งที่ 2 หลังนักศึกษาได้รับการจัดการเรียนรู้ และได้ทำแบบประเมินอีกครั้งพบว่า นักศึกษาได้แสดงออกทางสุนทรียะในระดับที่สูงที่สุดคือระดับที่ 5 (Autonomy) มีความถี่ในการแสดงออกทางสุนทรียะในระดับนี้รวม 31 ครั้ง หรือร้อยละ 12.92

ซึ่งนักศึกษาก็สามารถแสดงออกทางสุนทรียะได้ในระดับที่ 5 นี้สามารถตอบคำถามจากความคิดเห็นส่วนตัว มีการคิดวิเคราะห์และเห็นคุณค่าศิลปะที่เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อสังคม สามารถตีความใหม่จาก

ข้อคิดเห็นของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น คำถามข้อที่ 5 นักศึกษาคิดว่าศิลปินต้องการสื่อสารอะไรกับผู้ชม มีนักศึกษาคณะหนึ่งแสดงความคิดเห็นว่า “ศิลปินสื่อถึงการสูญเสียวีรบุรุษ และรู้สึกเศร้าเสียใจ วาดรูปออกมาเพื่อแสดงความเศร้าโศกเสียใจ เป็นการยกย่อง วีรอาลัย” จากคำตอบแสดงให้เห็นถึงความคิดเห็นส่วนบุคคลที่แสดงออกมาจากตัวตน สามารถยกระดับเหตุผลและปัญหาสังคม ออกมาตีความหมายตามความรู้สึกของตนเอง ในขณะที่การทดลองครั้งแรกก่อนการจัดการเรียนรู้ นักศึกษาคณะนี้ตอบคำถามในข้อ 5 เพียงสั้นๆว่า “ศิลปินต้องการสื่อถึงการทำงานจนลมหายใจสุดท้ายของชีวิต” ซึ่งเป็นการแสดงออกทางสุนทรียะในระดับที่ 3 (Expressiveness) มองเห็นเพียงอารมณ์ของภาพแล้วตีความตามประสบการณ์ของตนเอง

เห็นได้ว่าเมื่อนักศึกษาได้เรียนรู้ ได้ศึกษาข้อมูลและผ่านการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ก่อให้เกิดกระบวนการวิเคราะห์ เชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆกับความรู้ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ จนสามารถแสดงออกทางสุนทรียะได้อย่างอิสระจากความรู้สึกมากขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองที่ไม่ยึดติดกับหลักการหรือข้อมูลที่ได้รับ ยกตัวอย่างเช่น ในข้อคำถามข้อที่ 7 นักศึกษาชอบอะไรในภาพนี้ที่สุด เพราะอะไร นักศึกษาบางส่วนตอบสั้นๆว่า “ชอบการเลือกใช้สี เพราะสื่ออารมณ์เศร้า” ซึ่งจะเป็นการแสดงออกทางสุนทรียะในระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) คือชื่นชมการแสดงออกของสี และการสื่ออารมณ์ด้วยสีและทัศนธาตุ แต่นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถวิเคราะห์ ขยายความจากอารมณ์ของสีที่แสดงออกมาเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเอง และแสดงออกทางสุนทรียะได้ถึงระดับที่ 4 และ 5 คือ สามารถพูดถึงความต้องการถ่ายทอดอารมณ์ของศิลปิน มีการตีความหมายการใช้สีของศิลปินเพื่อสื่อความหมายของภาพ เช่น

“ชอบพื้นผิวและการจัดองค์ประกอบของภาพ ทำให้เข้าใจภาพ ศิลปินเน้นภาพหลังเป็นสีทึบเพื่อให้ตัวละครมีความโดดเด่นและชัดเจน”

“ชอบการใช้สี เพราะสื่อให้เห็นถึงความเศร้าที่แท้จริง ใช้สีพื้นหลังที่ดูแล้วน่ากลัว หดหู่ ดูเหมือนมีวิญญาณอยู่จริง”

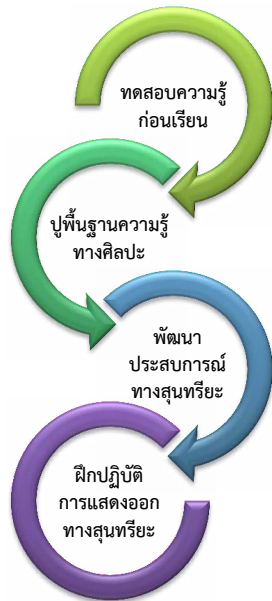
“ชอบมาร่า เพราะเวลามองใบหน้าของเขาแล้วทำให้รู้สึกเจ็บปวด จากการถูกฆาตกรรม แล้วตายอย่างสงบในอ่างน้ำ”

“ชอบแนวคิดของศิลปินที่สื่อออกมาให้เรา รู้สึกแบบที่ศิลปินรู้สึกและทำให้เหมือนอยู่ในเหตุการณ์ตอนนั้นด้วย”

2. จากการวิเคราะห์ผลการทดลองที่ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา ประเมินคุณค่างานศิลปะ สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้ดังนี้

- 1) ในการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาเข้าใหม่ชั้นปีที่ 1 จำเป็นต้องมีภาคทดสอบความรู้ความสามารถก่อนเรียน เพื่อที่อาจารย์ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับนักศึกษา
- 2) ให้ความรู้พื้นฐานด้านทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ โดยสรุปประเด็น สำคัญที่เข้าใจง่าย ไม่เน้นปรัชญา แต่กระตุ้นให้นักศึกษาได้คิดและวิเคราะห์ เชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์ความรู้ นำไปสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตัวเอง
- 3) พัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะ ผ่านการเรียนการสอนวิชาสุนทรียภาพ หรือวิชาศิลปะปฏิบัติ โดยบูรณาการสอนร่วมกับประวัติศาสตร์ศิลป์เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในการเข้าใจคุณค่าของงานศิลปะ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ เช่น การเข้าชมนิทรรศการ หอศิลป์ ศึกษาศิลปะที่มีในท้องถิ่น หรือการเข้าชมผลงานศิลปะจากสื่อออนไลน์ เป็นต้น
- 4) เชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ไปสู่การปฏิบัติ เช่น การศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์

ผลงานของศิลปินแล้วนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างผลงานของตนเอง หรือการสร้างงาน Re-product จากผลงานยอดเยี่ยม (Masterpiece) ของศิลปินที่มีชื่อเสียง ให้นักศึกษาได้ศึกษาข้อมูลรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในแต่ละยุคสมัยและลัทธิทางศิลปะอย่างอิสระ ตามที่นักศึกษาสนใจ และลงมือปฏิบัติทดลองผลงาน เพื่อทำความเข้าใจเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ และขยายไปสู่เป็นการแสดงออกทางสุนทรียะ คือการอธิบายถึงคุณค่าความงาม ของผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมีหลักการและสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดของศิลปินได้



ภาพที่ 2 แนวทางในการพัฒนาการแสดงออกทางสุนทรียะ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ก่อนการฝึกปฏิบัติแสดงออกทางสุนทรียะ นักศึกษายังไม่มีความรู้พื้นฐานด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์และศิลปะวิจารณ์มากนัก นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่รู้จักผลงาน “The Death of Marat” มาก่อน จึงส่งผลให้การแสดงออกทางสุนทรียะอยู่ในระดับปานกลาง คือมี ค่าความถี่ด้านการแสดงออกทางสุนทรียะเกาะกลุ่มในระดับที่ 3 ทั้งการทดลองครั้งที่ 1 และการทดลองครั้งที่ 2 มีส่วนน้อยที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงประสบการณ์กับข้อมูลที่ได้รับในการแสดงออกทางสุนทรียะหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เข้าใจถึงคุณค่าของศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลป์ อีกทั้งได้ฝึกอภิปรายกลุ่มในชั้นเรียน ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ประสบการณ์ทางสุนทรียะมีความสำคัญต่อการประเมินคุณค่างานศิลปะ ในทางกลับกันการฝึกประเมินคุณค่า

ทางสุนทรียะ ก็ส่งผลต่อการพัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะเช่นกัน ดังที่ Broudy (1972) ที่สรุปว่า ประสบการณ์ทางจินตภาพย่อมมีคุณค่าสำคัญ ที่เราควรจะเรียกว่าประสบการณ์สุนทรียะ จินตภาพเฉพาะด้านที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับกรก่อให้เกิดสุนทรียะ เรียกว่า จินตภาพสุนทรียะ (Aesthetic Image) หรือวัตถุสุนทรียะ (Aesthetic Object) ประสบการณ์สุนทรียะอันเกิดจากผสานกันระหว่างจินตนาการและการรับรู้ปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน มีผลต่อประสบการณ์สุนทรียะ แต่เป็นไปในระดับปกติสามัญ แนวโน้มที่ประสบการณ์สุนทรียะจะเกิดขึ้นอย่างเด่นชัด ก็ต่อเมื่อเราเผชิญหน้ากับงานศิลปะ

การให้นักศึกษาได้เข้าใจ คติวิเคราะห์ เชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การปฏิบัติ มีผลต่อการประเมินคุณค่างานศิลปะ โดยนักศึกษาต้องสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ ฝึกให้คุณค่างานศิลปะ โดยอาจารย์ผู้สอนป้อนคำถามเพื่อกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับข้อความรู้ใหม่ที่ได้รับ นำไปขยายความหมายของภาพเพื่อสะท้อนให้เห็นในแง่มุมทางสุนทรียะที่ศิลปินต้องการสื่อสารกับผู้ชม และสามารถเขียนตอบและพูดอธิบายเพื่อตอบคำถามที่แสดงถึงการแสดงออกทางสุนทรียะในระดับที่เป็นตัวของตัวเองได้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้สุนทรียะต้องมีการทดสอบความรู้ความสามารถก่อนเรียน เพื่อที่อาจารย์ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักศึกษา ให้ความรู้พื้นฐานด้านทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์กระตุ้นให้นักศึกษาได้คิดและวิเคราะห์ เชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์ความรู้ นำไปสู่การสร้างความเข้าใจด้วยตัวเอง นำความรู้ไปพัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะ โดยบูรณาการสอนร่วมกับประวัติศาสตร์ศิลป์ และเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ไปสู่การปฏิบัติ และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเอง ผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับที่ อารี สุทธิพันธ์ (2551) อธิบายว่า ศิลปะเป็นการสร้างสื่อด้วยการแสดงให้เห็น จึงเป็นภาษาอย่างหนึ่งที่เราเรียกว่าทัศนศิลป์ ที่มีลักษณะเป็นสอมิติ สามมิติ สี่มิติ มีรูปแบบการนำเสนอเฉพาะตัว อย่างไรก็ตามการรับรู้ผ่านสื่อด้วยการอ่านหรือด้วยดูงานทัศนศิลป์ มีผลเท่าเทียมกันขึ้นอยู่กับปริมาณแรงจูงใจ และสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันนั้นมากน้อยเพียงไร ดังนั้นการรับรู้ผ่านสื่อที่เป็นศิลปะ เป็นการรับรู้ทางสายตาประกอบด้วย “การมอง(Operational Seeing) การเห็น(Associational Seeing) การเพ่งพินิจ(Pure Seeing) ซึ่งการดูงานศิลปะควรประกอบไปด้วยข้อมูลของภาพ จากการอ่านหรือการบอกเล่า เพื่อให้ได้เกิดสุนทรียภาพในระดับที่สามารถชื่นชม ให้คุณค่างานศิลปะจากความเป็นตัวตนของตนเอง (Autonomy)

สุดท้ายนี้อาจารย์ผู้สอนควรให้นักศึกษาการประเมินคุณค่างานศิลปะ จากผลงานศิลปะที่มีความแตกต่างหลากหลาย ทั้งในแง่ประเภทของผลงาน (จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม ฯลฯ) หรือในแง่ยุคสมัยและลัทธิของการสร้างงานศิลปะ และเปรียบเทียบว่างานศิลปะประเภทใดที่กระตุ้นการแสดงออกทางสุนทรียะของนักศึกษาได้ดีกว่า เพื่อช่วยให้อาจารย์ผู้สอนสามารถเลือกผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับประสบการณ์ทางสุนทรียะและความสนใจของนักศึกษา มาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาสุนทรียภาพและส่งเสริมให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ตนเองชื่นชอบ นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปศึกษาในอนาคต

บรรณานุกรม

อารี สุทธิพันธ์. (2551). *ผลึกความคิดศิลปะ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 Broudy, H. (1972). *Enlightened Cherishing: An Essay on Aesthetic Education*. US: University of Illinois Press.
 D’Onofrio, A., and Nodine, C.F. (1981). Children’s Responses to paintings. *Studies in Art Education*. 23(1): 14-23.
 Parsons, M.J. (1987). *How We Understand Art: A Cognitive Developmental Account of*

พื้นที่แห่งศรัทธา* Area of Faith

นายลักชาติ ศรีสุข¹
รศ.ศุภชัย สุกชีโชติ²
ดร.เมตตา สุวรรณศรี³

บทคัดย่อ

จากสภาวะสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มนุษย์มุ่งแสวงหาเพื่อให้ได้มาซึ่งปัจจัย 4 นอกเหนือจากนั้นก็ยังมียปัจจัยอื่นๆ ที่เพิ่มขึ้นไม่รู้จักจบสิ้น มนุษย์มีสัญชาตญาณแห่งความละโมภ กอบโกย และดิ้นรนแก่งแย่งแข่งขัน โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้อง แม้จะได้มาด้วยวิธีการฉ้อโกงเบียดเบียนซึ่งกันและกันก็ตามที เพื่อแลกกับความมั่นคงในชีวิต จนเกิดการเสพติดวัตถุนิยม จนหลงลืมถึงคุณค่าของจิตสำนึกที่ดี ความพอเพียง ความพอดี ตามหลักคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่สั่งสอนให้คนกระทำความดี เกรงกลัวต่อบาป อันนำมาซึ่งความสงบทางใจ สังคมสงบสุข สดภาวะตึงเครียดอันเกิดจากกิเลส

จากปัญหาดังกล่าวนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการนำเสนอผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา” (Area of Faith) ในรูปแบบศิลปะสื่อผสม(Mixed Media) โดยการนำเสนอในลักษณะศิลปะจัดวาง (Installation Art) สื่อถึงสัญลักษณ์ผ่านการจัดวางแบบพื้นที่เฉพาะ (Site Specific) เน้นอารมณ์แห่งความสงบสุข ความศรัทธา ที่มีต่อศาสนา การปล่อยวาง ถือเป็นกรปฏิบัติอีกรูปแบบหนึ่งตามแนวทางพระพุทธศาสนา ดังจะเห็นได้จากการเลือกวัสดุที่แสดงออกถึงความเชื่อ ความศรัทธา อันเป็นลักษณะทางพุทธศาสนาที่พุทธศาสนิกชนคุ้นเคย เพื่อสร้างบรรยากาศอันพิเศษระจุกดินแดนทิพย์ สร้างความรู้สึกของผู้คนคล้อยตาม ในอารมณ์ที่ประณีต ด้วยวัสดุทางธรรมชาติ

คำสำคัญ: พื้นที่, ความเชื่อ, ความสงบ, พุทธปรัชญา, ความศรัทธา

Abstract

By situation of society from past to present. Human find to get 4 necessities of life factor. Moreover, it is increased with other factors continuously. Human has instinct of greedy and competition without conscience. Although they will get it by encroachment for stability of life. It causes of addict to materialism and waste of good conscience, sufficient according to dogma of Buddha that teach people to make a good conscience, ashamed of sin.

By these situation that cause problems. The author would like to present artistic work name “Area of Faith” through the artistic creativity process by using mixed media, installation art. It shows the concept through Specific area, focus to feeling of calmness, faith in religion, Mind release, which are the practice of Buddhism. The author chooses the

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต เรื่อง “พื้นที่แห่งศรัทธา” สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

² ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รศ.ศุภชัย สุกชีโชติ ประธานโครงการหลักสูตร สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

³ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ดร.เมตตา สุวรรณศรี อาจารย์ประจำสาขาภาพพิมพ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

materials that shown belief, faith with well-known symbols of Buddhists. And to make scenery that special like dream, to make feeling of conformable and fine mood with natural materials.

Keywords: Area, Belief, Composed, Buddhism, Faith

บทนำ

สังคมมีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคของสังคมบริโภคนิยม ผู้คนเกิดความคุ้นชินและยึดติดกับวัตถุนิยม จนเกินพอดี ทำให้ต้องกดดันตนเอง พยายามแสวงหาทางออกเพื่อสร้างความสำเร็จและความสมบูรณ์ให้กับชีวิต จนท้ายที่สุดเกิดความกลัวที่จะสูญเสีย เมื่อสูญเสียไปก็นำพาความเศร้าเสียใจมาสู่ตนเอง จากปัญหาดังกล่าวมนุษย์จึงแสวงหาหลักยึดเพื่อเป็นทางออก ให้กับจิตใจที่กำลังดำดิ่งลงสู่ทางต่ำ ศาสนาจึงเข้ามามีบทบาทในการช่วยขัดเกลาลึกลับใจ ให้จิตเกิดความประณีต สุขสงบ พบทางออกแห่งสังขธรรม ศรัทธาจึงบังเกิด จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงออกให้เห็นถึง ความพื้นที่ที่มีความพิเศษ แฝงไว้ซึ่งคติธรรมของศาสนา ตามหลักพุทธศาสนา ศิล สมาธิ ปัญญา โดยเลือกใช้วัตถุที่แสดงออกถึงความเชื่อ เช่น กลดพระสงฆ์ มัง ใบโพธิ์ ดอกบัว รูป เทียน น้ำ หิน แสง ล้วนแล้วแต่เป็นวัตถุที่สามารถให้ความรู้สึกที่กระตุ้นเตือนถึงวิถีแห่งความดีงาม โดยการสร้างพื้นที่เฉพาะ จำลองบรรยากาศแห่งความศรัทธาด้วยแสง ประดุกแสงธรรม เพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตวิญญาณมนุษย์ในสถานะสังคมปัจจุบัน จนมองข้ามคุณค่าทางจิตใจ ความตระหนักถึงคุณค่าในตัวของผู้คนเองกับการขัดเกลาลึกลับใจหรือสัจชาติญาณในตัวตนนั้นจึงจำเป็นต้องพึ่งพา ทศนคติที่ดีงาม ความเชื่อ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจากคำสอนทางศาสนาพุทธเพื่อให้จิตตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความถูกต้องดีงาม

“อะไรคือสิ่งสำคัญที่มนุษย์พึงต้องการและตระหนักถึง”

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา” ที่สื่อถึงความเชื่อความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนที่มีต่อศาสนา
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ร่วมกับรูปแบบศิลปะการจัดวางอินสตอลเลชัน (Installation Art) โดยใช้วัสดุทางธรรมชาติและวัตถุทางความเชื่อของศาสนาสื่อถึงความศรัทธาในพื้นที่แบบเฉพาะ (Side Specific) เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งความสงบทางจิต
3. เพื่อเปรียบเทียบสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับพุทธปรัชญา หลักแห่งไตรลักษณ์ อริยสัจ 4 อันเป็นคตินิยมเพื่อปลุกจิตสำนึกของมนุษย์ให้หันมาเห็นคุณค่าของคำสอนทางพุทธศาสนา และค้นหาทางออกให้กับชีวิต

สมมติฐานการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงาน “พื้นที่แห่งศรัทธา” สามารถสื่อถึงความเชื่อความศรัทธาต่อศาสนาโดยสะท้อนมุมมองในสภาวะสังคมของมนุษย์ โดยผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ร่วมกับรูปแบบศิลปะการจัดวางอินสตอลเลชัน (Installation Art) ร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติและวัตถุทางความเชื่อของศาสนาสื่อถึงความศรัทธาในพื้นที่แบบเฉพาะ (Side Specific) เพื่อเปรียบเทียบสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับพุทธปรัชญาอันเป็นคตินิยมเพื่อปลุกจิตสำนึกของมนุษย์ให้หันมาเห็นคุณค่าของคำสอนทางพุทธศาสนาได้

วิธีวิจัยและสร้างสรรค์

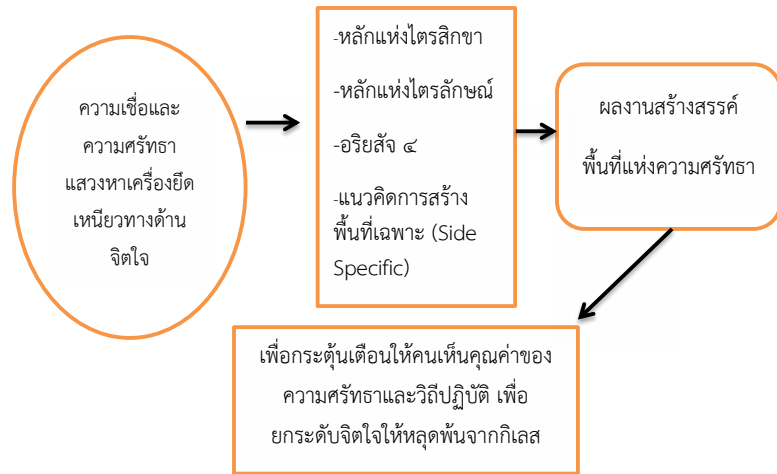
การสร้างสรรค์ผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา” ที่ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นถึงวิถีความเชื่อความศรัทธาของมนุษย์ที่มีความผูกพันต่อศาสนา ทั้งในส่วนของพิธีกรรมความเชื่อความศรัทธาที่สืบต่อกันมา ซึ่งสุดท้ายย่อมนำมาสู่เหตุผล หรือตรรกะแห่งสังขธรรม ที่มีลักษณะสอดคล้องกันและยอมเป็นไปตามธรรมชาติอันดีงามที่เป็นพื้นฐานเดิมของการอยู่ร่วมกันในสังคม

ขอบเขตงานวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ร่วมกับรูปแบบศิลปะการจัดวางอินสตอลเลชัน (Installation Art) โดยใช้วัสดุทางธรรมชาติและวัตถุทางความเชื่อของศาสนาสื่อถึงความศรัทธาในพื้นที่แบบเฉพาะ (Side Specific) เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งความสงบทางจิต โดยแสดงลักษณะดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาสร้างสรรค์ผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา” ที่ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นถึงวิถีความเชื่อความศรัทธาของมนุษย์ที่มีต่อศาสนา
2. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ กฎไตรลักษณ์ อริยสัจ 4 สมาธิ-วิปัสสนากรรมฐาน
3. รูปแบบ ศิลปะการจัดวางอินสตอลเลชัน (Installation Art) โดยใช้วัสดุทางธรรมชาติและวัตถุทางความเชื่อของศาสนาสื่อถึงความศรัทธาในพื้นที่แบบเฉพาะ (Side Specific) เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งความสงบทางจิต
4. เทคนิค ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) วัสดุสำเร็จ (Ready Made) วัสดุสังเคราะห์และวัสดุจากธรรมชาติ เช่น กลด, ผ้ามุ้ง, ระฆัง, ดิน, รูป, ทรายแก้ว, เทียน, ไฟLED, แผ่นอะคริลิกใส
5. ผลงานชุด พื้นที่แห่งศรัทธา มุ่งเน้นที่จะปลุกจิตสำนึกให้ผู้คนมองเห็นถึงคุณค่าแห่งความศรัทธาในคำสอนทางพุทธศาสนา ซึ่งเป็นหนทางแห่งความหลุดพ้น อันนำมาซึ่งความสุขสงบ

กรอบแนวคิดและทฤษฎีในการสร้างสรรค์



ความเชื่อและความศรัทธาที่มีในหลักคำสอนทางพุทธศาสนา

ความเชื่อ หมายถึง การไว้วางใจกัน การเชื่อถือ การนับถือว่าศักดิ์สิทธิ์ ส่วนศาสนา แปลตามศัพท์ว่า คำสอน การสอน เป็นระบบความเชื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ในขณะที่ลัทธิ หมายถึงสิ่งที่รับเอามานับถือและปรัชญา หมายถึง หลักแห่งความรู้และความจริง

เรื่องกำเนิดศาสนามีหลายทฤษฎี มีทั้งที่เห็นว่าเป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ เกิดมาพร้อมกับมนุษย์ ทฤษฎีที่ว่าเกิดเพราะความกลัวและที่เห็นว่าเป็นปรากฏการณ์ในสังคมมนุษย์ ระบบสำคัญของศาสนามีหลายระบบคือ ระบบปริมปราคติ ระบบทางจักรวาลวิทยา ระบบศีลธรรมจริยธรรมระบบเรื่องการบรรลุถึงจุดมุ่งหมายสูงสุดในศาสนา ระบบพิธีกรรม และระบบความคิด-ปรัชญา

ความเชื่อเป็นลักษณะความคิดอย่างหนึ่งของมนุษย์ มีความเชื่อเป็นที่ยึดเหนี่ยวเพื่อความมั่นคงทางจิตใจ เป็นเครื่องหล่อเลี้ยงให้มีชีวิตอยู่ได้ ความเชื่อที่เป็นระบบก่อให้เกิดพิธีกรรม ประเพณีเป็นส่วนเชื่อมโยงที่สำคัญในสังคม จึงเกิดเป็นศาสนาขึ้นมา ศาสนากำกับสังคมตั้งแต่หน่วยแรก คือ ครอบครัว ต่อถึงชุมชน แล้วไปถึงบ้านเมือง ศาสนาจึงเกี่ยวพันอย่างใกล้ชิดทั้งกับการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และสังคม-วัฒนธรรมในสังคมไทย ความเชื่อและศาสนาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอย่างแยกไม่ออก อาจกล่าวได้ว่าเราไม่ได้นับถือศาสนาอย่างเคร่งครัด แต่ก็มิได้หมายความว่าความเชื่อและศาสนาจะมิบทบาทต่อจิตใจ สังบ ศาสนายังมีระบบความคิด ปรัชญา ศาสนาจึงเป็นสถาบันหลักสถาบันหนึ่งในสังคม เพื่อประโยชน์แก่การเข้าใจพฤติกรรมด้านความเชื่อของคนในสังคม

ความสงบ

ความสงบ หมายถึง สงบจากอกุศล จิตขณะนั้นไม่ประกอบด้วยอกุศล คือ โลภะ โทสะ โมหะ หมายความว่า จิตที่สงบคือกุศลจิต จะเป็นความสงบด้วยทาน หรือด้วยการงดเว้นการกระทำทุจริตทางกายและวาจาด้วยศีลหรือ ความสงบในสมณะและวิปัสสนา ภาวานากุศล คือสมณะและวิปัสสนา ต้อง

ประกอบด้วยความเห็นถูก ตามลำดับขั้นของปัญญานั้นๆ ไม่ว่าจะสมณะ หรือ วิปัสสนา ต่างเป็นความสงบที่มีปัญญาเห็นโทษของอกุศล ต้องการละและชมอกุศล ผู้ที่มีปัญญาเห็นอกุศลด้วยความเห็นโทษคือ เป็นสิ่งที่ควรละควรเว้น ควรขัดเกลา ไม่จำเป็นต้องเลือกเพราะชอบความสงบในสมณะ แสดงว่าทำเพราะชอบไม่ได้ทำเพราะรู้เหตุที่จะทำให้สงบ ไม่ได้ทำเพราะเห็นภัยในโทษของอกุศล สมณะและวิปัสสนาที่แท้จริง ต้องเป็นไปเพื่อละกิเลส อันก่อให้เกิดความสลัดสังข และเพื่อความหลุดพ้นจากทุกข์

หลักแห่งไตรลักษณ์

ไตรลักษณ์ เป็นธรรมะที่ทำให้เป็นพระอริยะ (อริยธรรม) แปลว่า ลักษณะ 3 ประการ หมายถึง สามัญลักษณ์ คือ กฎธรรมดาของสรรพสิ่งทั้งปวง อันได้แก่

- 1.อนิจจลักษณะ คือลักษณะไม่เที่ยง มีการแปรเปลี่ยนไปเป็นธรรมดา
- 2.ทุกขลักษณะ คือลักษณะทนอยู่ตลอดไปไม่ได้ ถูกบีบคั้นด้วยอำนาจของธรรมชาติทำให้ทุกสิ่งไม่สามารถทนอยู่ในสภาพเดิมได้ตลอดไป
- 3.อนัตตลักษณะ คือลักษณะไม่สามารถบังคับบัญชาให้เป็นไปตามต้องการได้ เช่น ไม่สามารถ

บังคับให้ชีวิตยังยืนอยู่ได้ตลอดไป ไม่สามารถบังคับจิตใจให้เป็นไปตามปรารถนา (ที่มา : วิกิตติเตย สารานุกรมเสรี, 2562, หลักของไตรลักษณ์, <https://th.wikipedia.org/>)

หลักแห่งอริยสัจ 4

อริยสัจ 4 หรือจตุราริยสัจ แปลว่า ความจริงอันประเสริฐ ความจริงของพระอริยบุคคล หรือความจริงที่ทำให้ผู้เข้าถึงกลายเป็นอริยะ มีอยู่สี่ประการ คือ

1. ทุกข์ คือสภาพที่ทนได้ยาก ภาวะที่ทนอยู่ในสภาพเดิมไม่ได้ สภาพที่บีบคั้น ได้แก่ชาติ (การเกิด) ชรา (การแก่) การแก่) มรณะ (การตาย การสลายไป การสูญสิ้น) การประสบกับสิ่งอันไม่เป็นที่รัก การพลัดพรากจากสิ่งที่รัก การปรารถนาแล้วไม่สมหวังในสิ่งนั้น อุปาทานขันธ หรือขันธ 5
2. สมุทัย คือสาเหตุที่ทำให้เกิดทุกข์ ได้แก่ ตัณหา 3 คือ กามตัณหา-ความทะยานอยากในกาม ความอยากได้ทางกามารมณ์, ภวตัณหา-ความทะยานอยากในภพ ความอยากที่ประกอบด้วยภวาทิฏฐิ หรือสัสสตทิฏฐิ และ วิวาทตัณหา-ความทะยานอยากในความปราศจากภพ ความอยากไม่เป็นโน่นเป็นนี้ ความอยากที่ประกอบด้วยวิวาทิฏฐิหรืออุจเฉททิฏฐิ
3. นิโรธ คือความดับทุกข์ ได้แก่ ดับสาเหตุที่ทำให้เกิดทุกข์ ดับตัณหาทั้ง 3 ได้อย่างสิ้นเชิง
4. มรรค คือแนวปฏิบัติที่นำไปสู่หรือนำไปถึงความดับทุกข์ มีองค์ประกอบอยู่แปดประการ คือ ความเห็นชอบ ความดำริชอบ เจรจาชอบ ทำการงานชอบ เลี้ยงชีพชอบ พยายามชอบ ระลึกชอบ ตั้งใจชอบ ซึ่งรวมเรียกอีกชื่อหนึ่งได้ว่า "มรรคแปดปฏิบัติ" หรือทางสายกลาง (ที่มา : วิกิตติเตย สารานุกรมเสรี, 2562, หลักของอริยสัจ 4, <https://th.wikipedia.org/>)

วิปัสสนากรรมฐาน

ความหมายของวิปัสสนากรรมฐาน นั้นเป็นวิชาที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงค้นพบและเป็นศาสตร์เดียวที่สามารถทำให้ผู้ปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง หลุดพ้นไปจากอำนาจการครอบงำของอสาวกิเลส ตั้งแต่เบาบางจนกระทั่งหมดจด ปราศจากกิเลสโดยสิ้นเชิง

วิปัสสนา มาจากคำว่า "วิ+ปัสสนา" วิ แปลว่า แจ้ง,จริง,วิเศษ และ ปัสสนา แปลว่า เห็น (ปัญญา) เมื่อกล่าวโดยความหมาย คือ

1. ปัญญาเห็นแจ้ง เห็นชัด รูป-นาม, อริยสัจจ์
2. ปัญญาเห็นโดยอาการต่างๆ มีเห็นไตรลักษณ์, ปฏิจจนุปบาท
3. ปัญญาเห็นแปลกประหลาด (อัศจรรย์ในสิ่งที่ได้เห็นในขณะปฏิบัติ)

กรรมฐาน มาจากคำว่า "กรรม + ฐาน"

1. กรรม หมายถึง การกระทำ ในที่นี้มุ่งหมายเอาการบำเพ็ญเพียรทางจิตใจ เพื่อฝึกฝน อบรม ชัดเกลา กำจัดกิเลส อันเป็นสาเหตุหลักของความทุกข์ทั้งหลาย

2. ฐาน หมายถึง ที่ตั้ง ในที่นี้มุ่งหมายเอาอารมณ์ของวิปัสสนากรรมฐาน ซึ่งได้แก่ ชั้นธ 5, อายตนะ 12, ธาตุ 18, อินทรีย์ 22, ปฏิจจนุปบาท 12, และอริยสัจ 4 เพื่อเป็นฐานหรือที่ตั้งในการเจริญวิปัสสนากรรมฐานตามแนวสติปัฏฐาน 4 (กายานุปัสสนา, เวทนานุปัสสนา, จิตตานุปัสสนา, ธรรมานุปัสสนา) (พระอาจารย์สมศักดิ์ ไสโรโต, 2561)

สมาธิ

สมาธิ แปลตามบาลีว่า ความตั้งใจมั่น ความหมายของพจนานุกรม แปลว่า ที่ตั้งมั่นแห่งจิต

สัมมาสมาธิ แปลว่า สมาธิชอบ คือความตั้งใจมั่นโดยถูกทาง โดยการที่กุศลจิตมีอารมณ์เป็นอันเดียว ความตั้งมั่นแห่งกุศลจิตในอารมณ์อันใดอันหนึ่ง ปฏิบัติจนตั้งมั่นในฌานทั้ง 4 ปฐมฌาน ทุตติยฌาน ตติยฌาน และ จตุตถฌาน ทั้งประกอบด้วยแบบ รูปฌานและอรุฌาน และในขั้นที่ลึกขึ้นของบุคคลที่ต้องการแสวงหาเรียนรู้ การจะฝึกสมาธินั้นบุคคลจะต้องยึดหลักการฝึกแบบสัมมาสมาธิ กล่าวคือ ฝึกเพื่อการทำให้ใจสงบ ปราศจากอกุศลธรรมทั้งหลาย และไม่ฟุ้งซ่าน จนกระทั่งจิตตั้งมั่น ไม่ซัดส่าย คือมีสติตั้งมั่น ก็จะสามารถทำให้การฝึกและปฏิบัติของบุคคลนั้น ถูกต้องตรงต่อพระพุทธธรรมคำสอน จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมาย คือพระนิพพานได้ ทั้งนี้จิตจะต้องไม่คิดหรือตรึกในสิ่งที่จะทำให้จิตเกิดระคาละ โทสะ โมหะ ซึ่งในพระไตรปิฎก ได้กล่าวถึงมีลักษณะจิตที่ซัดส่ายไปข้างนอก ไปในอารมณ์ คือกามคุณ ทำให้มีความพอใจในกามคุณ 5 อย่าง คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ซึ่งทำให้จิตระคาละไปด้วยความตรึกไปในกาม (วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี,2562)

อิทธิพลในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคผลงายชุดพื้นที่แห่งศรัทธาผู้สร้างสรรคได้ยกตัวอย่างศิลปิน ที่มีอิทธิพลต่อแนวความคิดและการพัฒนาเทคนิคในรูปแบบต่างๆของผลงานแต่ละชิ้นดังนี้

มณฑิธร บุญมา

ศิลปินมีการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะการนำวัสดุจากสภาพแวดล้อม ประกอบด้วยวัสดุทางธรรมชาติ เช่น สมุนไพรมาเป็นส่วนประกอบของผลงาน เพื่อสร้างสัมผัสทางกลิ่นที่สามารถสร้างบรรยากาศและบำบัดอารมณ์เครียดของผู้เข้าชมผลงานได้ โดยผู้สร้างสรรคได้นำวัสดุทางความเชื่อ เช่น น้ำกลืนรูป กลิ่นกายานมาผสมกับเนื้อดิน เพื่อสร้างบรรยากาศทางความเชื่อความศรัทธาของในรูปแบบพิธีกรรมของพุทธศาสนา ศิลปินผู้มีบทบาทในการสร้างสรรค์ศิลปะแนวใหม่และบุกเบิกการสร้างงานสื่อผสมและศิลปะจัดวาง โดยใช้วัสดุรูปแบบและเนื้อหาแบบไทย ทั้งแบบไทยชนบทและแบบพุทธปรัชญา ทำให้เกิดแนวคิดศิลปะสื่อผสมร่วมสมัยที่มีทั้งความเป็นไทยและความเป็นสากล



ภาพที่ 1. อโรคยาศาลา,ไม่ปรากฏปี พ.ศ. ที่สร้าง

ที่มา : <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php> 8 ตุลาคม 2560

พัทยศ พุทธเจริญ

ศิลปินสร้างสรรคผลงานที่มีลักษณะงานศิลปะการจัดวาง มีการใช้วัสดุทางธรรมชาติและวัสดุสำเร็จรูป แสงไฟเข้ามาช่วยสร้างบรรยากาศ เพื่อสร้างรูปแบบแสงที่มีสัญลักษณ์ทางความเชื่อในพระพุทธศาสนา ครอบคลุมอารมณ์ความรู้สึกของผู้เข้าชมผลงานและแฝงไว้ด้วยแนวคิดทางพุทธปรัชญา เป็นการจัดวางผลงานศิลปะแบบอินสตอลเลชัน (Installation Art) โดยนำวัสดุต่างๆมาประกอบกัน เช่น หัวโขนแทนชีวิต ตะขบไม้ไผ่แทนสังขาร ลำไผ่คือธาตุแท้แทนจิตวิญญาณบริสุทธิ์ (ธรรมชาติ) ไม่ฝอยมสี แต่งเติมลวดลายแทนความจอมปลอม ซึ่งวัตถุเหล่านี้ เมื่อศิลปินนำมาจัดบริบทขึ้นใหม่วัตถุสภาพเดิมได้ถูกทำลายความหมายเก่า เกิดเป็นความหมายใหม่ขึ้น นอกจากศิลปินจะจัดการกับตัววัตถุที่ประกอบขึ้นเป็นผลงานแล้ว ยังสร้างในเรื่องของการใช้แสงเพื่อให้เกิดเงา กระทบในพื้นที่ว่างบนพื้น ผนัง และเพดาน พื้นที่ว่างรอบนอกก็สามารถแปรเปลี่ยนเป็นหนึ่งเดียวกับตัววัตถุ ทำให้เงาตกทอดที่เกิดขึ้นยิ่งเสริมพลังให้เกิดบรรยากาศในเรื่องของความเชื่อและความลึกกลับ

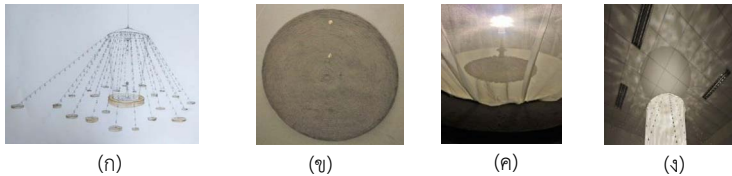


ภาพที่ 2. วิหารท่ามกลางทรสพ ,2546,สื่อผสม,สามารถปรับเปลี่ยนได้
ที่มา : <http://jumpsuri.blogspot.com/2009/03/blog-post.html> 8 ตุลาคม 2560

ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา”

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา” แต่ละชิ้นนั้นจะมีลักษณะแสดงถึงสภาวะของพลังแสงสว่างที่ประดิษฐ์แสงแห่งธรรมะ และสร้างพื้นที่บรรยากาศด้วยเทคนิคของแสงจากหลอดไฟและเทคนิคทางจิตรกรรมผสมผสานกับรูปแบบศิลปะจัดวางและวัสดุทางธรรมชาติ มาสร้างลวดลายต่างๆ และวัสดุทางพิธีกรรมความเชื่อ เช่น กลด มุ้ง โบไฟท์ ดอกบัว รูป เทียน น้ำ หิน ดิน ทรายแก้ว แสง ที่ได้สื่อถึงความเชื่อความศรัทธาในคตินิยม หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา กับรูปแบบของกลดพระสงฆ์ที่เป็นสัญลักษณ์แทนการประพฤติปฏิบัติธรรม เพื่อสู่ความสงบและความเจริญภายในจิตใจ

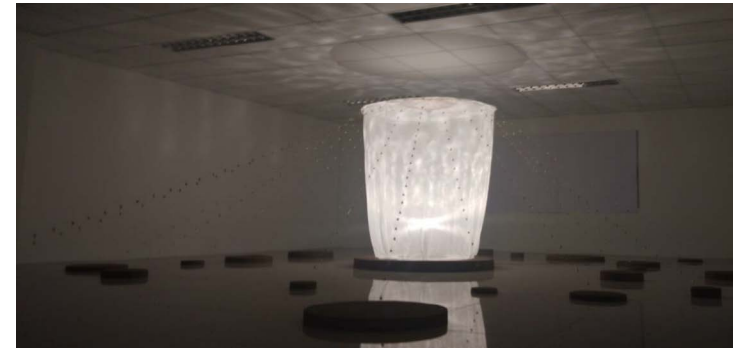
ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 (ก) ภาพร่างผลงาน (ข) ภาพการสร้างลวดลายบนดิน

(ค) ภาพแสงไฟแก้วที่บนเชิงเทียนและแจกัน (ง) ภาพแสงสะท้อนขึ้นบนเพดานผลงาน

ผลงานเสร็จสมบูรณ์ชิ้นที่ 1

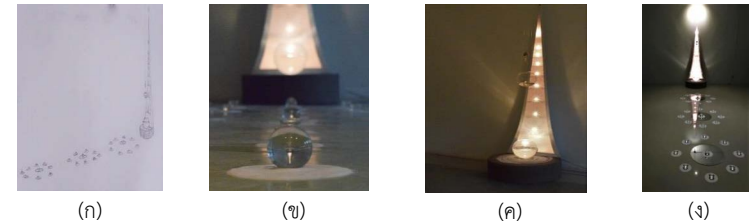


ชื่อผลงาน ฆราวาสธรรมวิถี

ขนาด แปรผันตามสถานที่

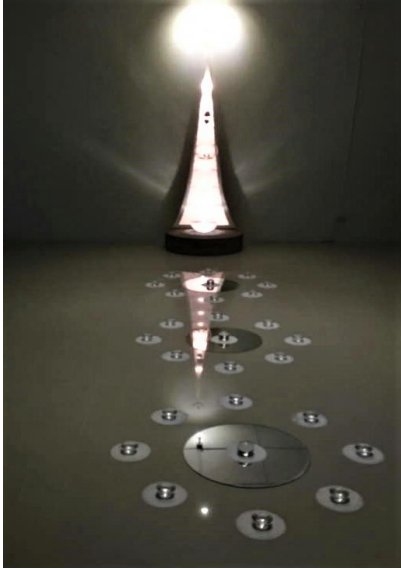
เทคนิค กลด ผ้ามุ้ง ดินสร้างลวดลาย รูปผสมดิน ทรายแก้ว เชิงเทียน แจกัน ระฆัง ดอกบัวแก้ว แสง

ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 (ก) ภาพร่างผลงาน (ข) ภาพการวางดวงแก้วบนทรายแก้ว (ค) ภาพแสงจากหลอดไฟ (ง) ภาพการจัดวางดวงแก้วและภาชนะใส่น้ำ

ผลงานเสร็จสมบูรณ์ชิ้นที่ 2



ชื่อผลงาน ไตรสิกขาแห่งมรรควิถี
 ขนาด แปรผันตามสถานที่
 เทคนิค ดินสร้างลวดลาย รูปผสมดิน ทรายแก้ว ผ้าร่ม ภาชนะใส น้ำหยด ระฆัง ดอกบัว แก้ว
 ลูกแก้ว แสงหลอดไฟ

สรุป

จากสภาวะสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมนุษย์นั้นยอมแสวงหาและดิ้นรน เพื่อให้ได้มาซึ่งความ
 สมบูรณ์ในด้านต่างๆของชีวิต จากการบริโภคทางวัตถุนิยมเป็นแรงผลักดันของการดิ้นรน สร้างการ
 แข่งขันแก่งแย่งเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองต้องการ แม้ในบางครั้งจะต้องแลกมาด้วยกลวิธีการฉ้อฉล
 เบียดเบียนซึ่งกันและกันก็ตาม ย่อมนำมาสู่วิฤกษ์ของอวิชา จนหลงลืมถึงคุณค่าภายในตนเองและผู้อื่น
 เพราะฉะนั้นคตินิยมทางศาสนาจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการช่วยขัดเกลา เพื่อยกระดับจิตใจที่ดี
 และเข้าใจถึงพื้นฐานอันสามัญแห่งสังขาร ภายในอัตตาของความเป็นมนุษย์

ดังที่กล่าวมานั้น การสร้างสรรค์ผลงานชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา”(Area of Faith) ผู้สร้างสรรค์
 ต้องการแสดงให้เห็นถึงพื้นที่พิเศษ (Side Specific) ซึ่งแฝงไว้ด้วยคตินิยมทางความเชื่อ ความศรัทธา
 ตามหลักพระพุทธศาสนา โดยการสร้างพื้นที่เฉพาะด้วยรูปแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) และ
 รูปแบบศิลปะจัดวาง (Installation Art) การเลือกใช้วัตถุที่แสดงออกถึงวิถีการปฏิบัติและสัญลักษณ์ทาง
 ความเชื่อร่วมกับวัสดุทางธรรมชาติ เช่น กلدพระสงฆ์ มุ้ง รูป เทียน ธรรมจักร ดอกบัว ใบโพธิ์ ดิน ทราย
 แก้ว ดวงแก้ว หิน น้ำ แสง ที่สามารถให้ความรู้สึกกระตุ้นเตือนสติถึงวิถีแห่งความดีงาม จำลองสร้าง
 บรรยากาศแห่งความศรัทธาด้วยแสง ประดุงแสงธรรม สื่อถึงคุณค่าในตัวตนของมนุษย์กับการขัดเกลาจิต
 วิญญาณ ให้ตั้งอยู่บนพื้นฐานเดิมอีกครั้ง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงมองถึงวิถีแห่งคตินิยม ทางพระพุทธศาสนา

อันเป็นหลักจริยวิถีแห่งความจริง ที่ประจักษ์ทั้งในชั้นสามัญและเชิงลึก ซึ่งสามารถเป็นแนวทางการศึกษา
 ของผู้ปฏิบัติสู่ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตของสังคมในยุคปัจจุบัน

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “พื้นที่แห่งศรัทธา” ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงถึงสภาวะของแสงสว่างอันเป็นธรรม
 มานภาพของความดีงามที่บริสุทธิ์ (ธรรมชาติ) และอนุภาคของพลังงานในเชิงบวกหรือจิตวิญญาณที่เป็น
 ทิพยะ ล้วนมีอยู่ในทุกสรรพสิ่งทางโลกธาตุ ด้วยแนวคิดทางพุทธปรัชญา กกับการเปรียบเทียบและสะท้อน
 ถึงสภาวะของสังคมมนุษย์ในปัจจุบันนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงมองถึง คุณค่าทางความเชื่อ ความศรัทธา อัน
 ประกอบด้วยเหตุและผลของความเป็นจริงอันสามัญ ที่สามารถยกระดับสัญชาตญาณภายในตัวตน อะไร
 คือสิ่งสำคัญที่มนุษย์ควรยึดถือและสร้างสรรค์ เหตุและผลแห่งไตรลักษณ์ ที่ว่าด้วยการเกิดขึ้น ตั้งอยู่และส
 ุดท้ายย่อมสูญสลายไป ซึ่งเป็นธรรมดาของการเรียนรู้ แต่ความเข้าใจ เข้าถึง ในปัจจุบันที่ตั้งอยู่บน
 ความดีงามอันประณีตเดิมแท้คืออะไร

“เพราะพื้นที่แห่งศรัทธาแท้จริงแล้วย่อมตั้งอยู่ภายในธรรมทรศนะของผู้ปฏิบัติเป็นสำคัญ”

คำถามการวิจัย 1.เพื่อต้องการให้ผู้คนเข้ามานึกถึงความสงบภายในจิตใจ ได้หรือไม่

2.เพื่อต้องการให้ผู้คนเข้าใจเข้าถึงคตินิยมทางพระพุทธศาสนา ได้หรือไม่

บรรณานุกรม

พุทธทาสภิกขุ. (2513). *หลักธรรมสำหรับนักศึกษาและวิถีแห่งการเข้าถึงพุทธธรรม*. กรุงเทพฯ.
 สำนักพิมพ์สาส์นสวรรค์.
 พระอาจารย์สมศักดิ์ โสโรท. (2561). *ความหมายของวิปัสสนากรรมฐาน*. สืบค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์
 2562, จาก <https://www.watbhaddanta.com>
 สุชีพ ปุญญาณาภ. (2500). *คุณลักษณะพิเศษแห่งพระพุทธศาสนา*. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์บรรณาคาร.
 สุริยะ ฉายะเจริญ. (2552). *ผลงานศิลปะพิเศษ พุทธเจริญ*. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2560,
 จาก <http://jumpsuri.blogspot.com/>
 วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2562). *หลักของไตรลักษณ์และหลักของอริยสัจ 4*, สืบค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์
 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/>
 วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2562). *สัมมาสมาธิ*. สืบค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2562, จาก
[https://th.wikipedia.org/Rama IX Art Museum Foundation. \(2561\) ผลงานศิลปะปิ่นมณ](https://th.wikipedia.org/Rama IX Art Museum Foundation. (2561) ผลงานศิลปะปิ่นมณ)
เทียร ปุณณา. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2560, จาก
<http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php>

เปิดโลกทัศน์ให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้กระบวนการทางศิลปะ Open The Window of The Deaf Through Art / The Art of Silent World

เขียนพาง จือ¹
ภานุ สรวยสุวรรณ²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การใช้กระบวนการทางศิลปะถ่ายทอดโลกภายในที่ไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกขณะกำลังรับชมผลงานศิลปะของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เป้าหมายของการวิจัยคือ เพื่อยกระดับความเข้าใจและให้ความสนใจต่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้มากขึ้น ทำให้ผู้ที่มีอาการความบกพร่องทางการได้ยินมีอนาคตที่ดีกว่าปัจจุบัน และทำให้ผู้วิจัยลุกขึ้นมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีวิธีการดำเนินการวิจัยโดย ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษา ตกผลึกเป็นองค์ความรู้ การสัมภาษณ์ และการจดบันทึก มุ่งเน้นศึกษาสภาพปัญหา อุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินชีวิตประจำวัน และนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับจากผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เช่น ประสบการณ์ การเรียน ทำงาน รวมถึงความสุข ความทุกข์ และความรู้สึก มาสร้างสรรค์เป็นผลงานทั้งสี่ชุด ดังนี้ คือ ภาพชุดชีวิต ภาพชุดประสบการณ์ ภาพชุดธรรมชาติ และภาพชุดความรู้สึก และจากผลการวิจัยพบว่า การใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อในการถ่ายทอดนั้น สร้างความสนใจ ความดึงดูดต่อผู้คนเป็นจำนวนมาก เกิดการสื่อสารขึ้นระหว่างผู้ที่มีการได้ยินปกติและผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งสามารถแสดงออกได้ว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นสามารถสร้างสิ่งที่สวยงามตอบแทนโลกใบนี้ได้ผ่านผลงานศิลปะ

คำสำคัญ: ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน, โลกไร้เสียง, ศิลปะ, ความรู้สึกโดดเดี่ยว

Abstract

Introduction, after a full-scale investigation and researching, the final goal of this thesis is to identify those hearing-impaired people who are troubled by hearing problems in China, including the author. This thesis studies the problems of such groups in learning and working in daily life through literature research, material analysis, interdisciplinary research, exploratory research, recording research methods and interviews. This group-scale is very large and vulnerable. Caring, understanding and helping this group is one of the important symbols of human civilization and social progress. This thesis uses the art to open the window of the world of the deaf to conduct research. Besides, the author as the research object showing the audiences the silent world of the hearing impaired. This kind of biological disability treatment in contemporary medicine is costly (both for individuals and society). From the mutual help relationship between the individual and the society, it is found that this group can have better artistic accomplishments and give back to the society.

Keywords: Hearing impaired, Silent world, Art, Loneliness

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

help relationship between the individual and the society, it is found that this group can have better artistic accomplishments and give back to the society.

Keywords: hearing impaired, silent world, art, loneliness

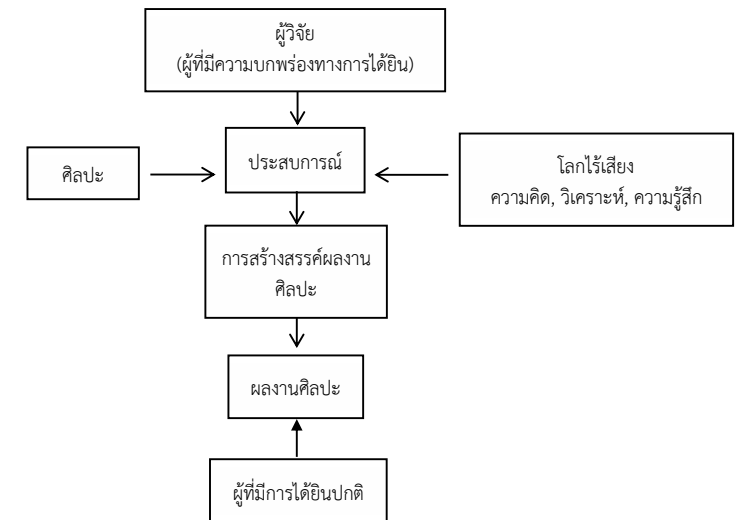
บทนำ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การใช้กระบวนการทางศิลปะถ่ายทอดโลกภายในที่ไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกขณะกำลังรับชมผลงานศิลปะของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เป้าหมายของการวิจัยคือ เพื่อยกระดับความเข้าใจและให้ความสนใจต่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้มากขึ้น ทำให้ผู้ที่มีอาการความบกพร่องทางการได้ยินมีอนาคตที่ดีกว่าปัจจุบัน และทำให้ผู้วิจัยลุกขึ้นมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีวิธีการดำเนินการวิจัยโดย ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษา ตกผลึกเป็นองค์ความรู้ การสัมภาษณ์และการจดบันทึก มุ่งเน้นศึกษาสภาพปัญหา อุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินชีวิตประจำวัน และนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับจากผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เช่น ประสบการณ์ การเรียน ทำงาน รวมถึงความสุข ความทุกข์ และความรู้สึก มาสร้างสรรค์เป็นผลงานทั้งสี่ชุด ดังนี้ คือ ภาพชุดชีวิต ภาพชุดประสบการณ์ ภาพชุดธรรมชาติ และภาพชุดความรู้สึก และจากผลการวิจัยพบว่า การใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อในการถ่ายทอดนั้น สร้างความสนใจ ความดึงดูดต่อผู้คนเป็นจำนวนมาก เกิดการสื่อสารขึ้นระหว่างผู้ที่มีการได้ยินปกติและผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งสามารถแสดงออกได้ว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นสามารถสร้างสิ่งที่สวยงามตอบแทนโลกใบนี้ได้ผ่านผลงานศิลปะ

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1) เพื่อถ่ายทอดโลกที่ไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้ผลงานศิลปะ
- 2) เพื่อสร้างความเข้าใจให้ผู้ที่มีการได้ยินปกติมีความเข้าใจในโลกที่ไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

กรอบแนวคิด



วิธีการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งวารสารวิชาการ หนังสือที่เกี่ยวกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลจากผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินด้วย

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลด้านสภาพแวดล้อมและสังคม ในสภาพแวดล้อมเดียวกันผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีโอกาสในการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่มีการได้ยินปกติ ในปี ค.ศ. 1979 ยูริ บรอนเฟนเบรเนอร์ ได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อ Influences on human development ซึ่งได้กล่าวถึงสภาพแวดล้อมล้วนมีผลต่อการกระทำทางกายภาพ และจิตใจ และยังได้กล่าวถึงการเชื่อมโยงไปยังสถานศึกษา สถาบันครอบครัวและสังคม

1.2.1 วิเคราะห์ปัจจัยสภาพแวดล้อมสถานศึกษา

1.2.2 วิเคราะห์ปัจจัยสภาพแวดล้อมจากครอบครัว

1.2.3 วิเคราะห์ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาความรู้สึกโดดเดี่ยวของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

จากมุมมองของผู้คนที่ต้องการเข้าใจความรู้สึกโดดเดี่ยวนั้น Sullivan (2496) ได้อธิบายเกี่ยวกับความรู้สึกโดดเดี่ยวนี้นี้ว่า มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ซึ่งเป็นสัตว์สังคม และต้องการความเอาใจ การยอมรับจากเพื่อนมนุษย์เช่นเดียวกัน ยังมีอีกหนึ่งท่านที่มีความเห็นคล้ายคลึงกัน Weiss (2516) ได้ชี้ให้เห็นถึงความรู้สึกโดดเดี่ยวไม่ได้เกิดมาจากคน ๆ เดียว แต่เกิดขึ้นเพราะขาดการยอมรับจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ขาดความชัดเจนในด้านต่าง ๆ และความรู้สึกโดดเดี่ยวนี้อาจเป็นผลลัพธ์ของความต้องการด้านมนุษย์สัมพันธ์

ขั้นตอนที่ 3 การสัมภาษณ์

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลมามีประสบการณ์กับอุปสรรคต่อไปนี้เป็นเช่นเดียวกัน เช่น การศึกษาเล่าเรียน การประกอบอาชีพ รวมทั้งด้านอื่น ๆ ในการใช้ชีวิตประจำวัน แต่สิ่งที่มีเหมือนกันคือความไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคเหล่านั้น เห็นได้จากการที่พวกเขามีการวางแผนอนาคตที่ชัดเจน มีการพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง และการที่ผู้วิจัยได้ใช้ศิลปะเป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่ออกมา เป็นสิ่งที่ผู้มีความบกพร่องทางการได้ยินทุกคนตั้งใจและรอคอย รอชมผลงานที่จะทำเพื่อกลุ่มผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอย่างภาคภูมิใจ

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงาน

ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของ ภาพ “ปีศาจกระเทียม” ในการอธิบายเป็นตัวอย่าง ดังนี้

1. บันทึกประสบการณ์ที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวันแปรเปลี่ยนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพร่าง ดังภาพที่ 1 - 9
2. แสแกนภาพลงคอมพิวเตอร์ จากนั้นดำเนินการสร้างลายเส้น ดังภาพที่ 1 - 10
3. ลงสีภาพ โดยเริ่มลงสีจากส่วนที่ใหญ่ไปหาส่วนที่เล็ก ดังภาพที่ 1 - 11
4. ลงสีพื้นหลังของภาพ ดังภาพที่ 1 - 13
5. ลงสีทั้งภาพ ดังภาพที่ 1 - 13
6. เก็บรายละเอียดของภาพให้สมบูรณ์ ดังภาพที่ 1 - 14



ภาพที่ 1 - 9



ภาพที่ 1 - 11



ภาพที่ 1 - 13



ภาพที่ 1 - 12



ภาพที่ 1 - 14



ภาพที่ 1 - 10



ภาพที่ 1 - 13



ภาพที่ 1 - 15

ความเป็นมาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในส่วนการสร้างสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย มีทั้งหมด 4 ชุดผลงานด้วยกัน ได้แก่ ผลงานชุด “ชีวิต” “ประสบการณ์” “ธรรมชาติ” และ “ความรู้สึก” ซึ่งแต่ละชุดผลงานต่างก็มีความเป็นมาและมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่างกัน ดังนี้

ความเป็นมาและแรงบันดาลใจในผลงานชุดที่ 1 “ชีวิต”

แรงบันดาลใจของผลงานล้วนได้รับมาจากการใช้ชีวิตประจำวัน จากจุดเริ่มต้นถึงปัจจุบัน ประสบการณ์ที่ได้รับล้วนมีความแตกต่างกัน ซึ่งในแต่ละช่วงเวลาความคิดก็เปลี่ยนแปลงไปได้ด้วย เช่นเดียวกัน และทุกความเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลทำให้มุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ เปลี่ยนไป

ความเป็นมาและแรงบันดาลใจในผลงานชุดที่ 2 “ประสบการณ์”

แรงบันดาลใจของผลงานล้วนได้รับมาจากประสบการณ์จริงที่ผู้วิจัย และผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินท่านอื่นที่ได้พบเจอ ซึ่งในภาพผลงานต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้พบเจอมาถ่ายทอดออกมาให้เป็นผลงานศิลปะ

ความเป็นมาและแรงบันดาลใจในผลงานชุดที่ 3 “ธรรมชาติ”

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากกลุ่มผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินที่มีอาการหูหนวก เป็นใบไม้ไม่สามารถได้ยินเสียงหรือใช้เสียงในการสื่อสารได้ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าขณะที่พวกเขากำลังสื่อสารโดยใช้ภาษา

มีอนัน ผู้วิจัยมักจะนึกถึงสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ แท้จริงแล้วการสื่อสารไม่ได้มีเพียงการพูดเท่านั้น ยังมีอีกหลากหลายวิธีการที่สามารถใช้สื่อสารให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ เช่น ภาษามือ การใช้สายตา ท่าทาง การสัมผัสหรือแม้กระทั่งทางจิต ซึ่งสิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยนึกถึงธรรมชาติขึ้นคือ การขยับของต้นไม้ การไหลของสายน้ำ ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้ก็เป็นภาษาเหมือนกัน แต่เพียงต่างวิธีกับที่มนุษย์ใช้

ความเป็นมาและแรงบันดาลใจในผลงานชุดที่ 4 “การรับรู้”

ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งสามนี้มาจากสมาธิ ความสงบ โดยทำใจจิตใจให้สงบ และค่อย ๆ พิจารณา คติวิเคราะห์สภาพจิตใจของตนเองที่ค่อย ๆ เปลี่ยนไป โดยเฉพาะสิ่งที่พบเจอภายนอก สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ล้วนแต่ส่งผลต่อความคิด และจิต ผู้วิจัยพบว่า การหยุดคิด ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงนี้ เห็นการเคลื่อนไหวของมัน รู้เท่าทันมัน

วิเคราะห์ผลงาน

จิตวิญญาณและผลงาน	ประเภท	วิเคราะห์ผลงาน	วิเคราะห์สี	องค์ประกอบ
 <p>“ปีศาจกระเทียม”</p> <p>ขณะอยู่ประเทศไทยได้ปลูกกระเทียมไว้หนึ่งหัว ผ่านไปหนึ่งสัปดาห์ก็เริ่มแตกยอดออกมา เป็นความรู้สึกที่ดีใจมากจนอยากจะไปบนฟ้า</p>	(ชีวิต)	 <p>ต้นกระเทียม</p> <p>ในส่วนของดอกไม้ ผู้วิจัยได้หยิบยืมรูปแบบดอกไม้ของศิลปินญี่ปุ่น Murakami เพื่อแสดงถึงความสุขใจ ความเบิกบานใจ</p>  <p>ใช้เส้นตรงเป็นการจัดองค์ประกอบของภาพ และครึ่งวงกลมด้านล่างพุ่งขึ้นไปยังเส้นตรงเส้นบน สร้างความหนักแน่นให้กับภาพ</p>	 <p>สีของกระเทียม</p>  <p>สีของดอกไม้</p>  <p>สีของพื้นหลังใช้สีโทนแฟนตาซีเพื่อเสริมสร้างความสุขและจินตนาการ</p>	

 <p>“ความโดดเดี่ยวของโลกที่ไร้เสียง”</p> <p>เขาคอนนั้นดูท่าที่เงียบ ๆ หรือว่าเขาไม่ยอมรับร่วมวงสนทนากับคนอื่นหรือ ? เขาคอนนั้นดูท่าที่เงียบ ๆ ใจของเขาคิดอะไรอยู่หรือ แท้จริงแล้วเขาปรารถนาการสื่อสารกับคนอื่น ๆ แต่ทว่าไม่รู้จะเริ่มด้วยวิธีใด</p>	(ความรู้สึก)	 <p>ใช้สัญลักษณ์แสดงถึง ผู้ที่มี ความบกพร่องทางการได้ยิน ใช้สีเหลี่ยมเป็นตัวแทนของความคิดที่ต่างกัน</p>  <p>แสดงถึงความปรารถนาในการพูดคุยสื่อสาร และมีความหมายเกี่ยวกับการเปิดใจของตัวเอง</p>  <p>ใช้ลักษณะของหุ่นยนต์เพื่อสื่อถึงสิ่งที่ ผู้ที่มี ความบกพร่องทางการได้ยินต้องประสบพบเจอ</p>	 <p>สีของพื้นหลังใช้สีเหลือง, สีชมพู, สีฟ้าเป็นสีหลัก เพื่อสื่อถึงพลังที่ซ่อนเร้นและแสงสว่าง</p>  <p>สีหลักของหุ่นยนต์สีส้มโดยรวมของภาพใช้เสียงเชิงเปรียบเทียบ เพื่อต้องการความดึงดูดจากสายตาผู้ชม และทำให้จุดสำคัญของภาพโดดเด่นออกมาอย่างชัดเจน</p>	
--	--------------	---	--	--

ตารางสรุปข้อมูลจากแบบสอบถาม

ประเภทผลงาน	ภาพชุดประสพการณ์	ภาพชุดชีวิต	ภาพชุดความรู้สึก	ภาพชุดธรรมชาติ	อื่น ๆ
ภาพวาด					ไม่ได้เลือก ไม่ชอบภาพใด ๆ ชอบทั้งหมด รวมถึงแสดงความรู้สึกร่างกาย
จำนวน	29	14	13	5	6

จากแบบสอบถาม เห็นได้ว่าผลงานภาพในชุด (ประสพการณ์) เป็นชุดที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เหตุผลคือ สามารถมองเห็นถึงสิ่งที่ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพบเจอชัดที่สุด และยังได้รับ

รู้ถึงความทุกข์ที่พวกเขาไม่ได้รับการยอมรับ ความเข้าใจจากสังคม ต่อมาคือภาพผลงานในชุด (ชีวิต) สามารถรับรู้ถึงโลกภายในอันสวยงามของพวกเขา ความสุข ความบริสุทธิ์ ต่อมาคือภาพผลงานในชุด (ธรรมชาติ) ให้ความรู้สึกถึงโลกและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน ต่อมาคือภาพผลงานในชุด (ความรู้สึก) เป็นชุดที่ทำให้เกิดการจินตนาการได้เต็มที่ ให้ผู้ชมได้เกิดความสงบ และมีช่องว่างให้คิด

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัยที่ได้รับเกินความคาดที่ผู้วิจัยจินตนาการไว้มาก แต่เดิมจุดมุ่งหมายของการวิจัยหวังเพียงว่าจะสามารถใช้กระบวนการทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดโลกไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ชัดเจน และเพื่อสร้างความเข้าใจที่มากขึ้นระหว่างผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินปกติ หลังจากที่ได้ดำเนินการแล้วเสร็จ ผลตอบรับจากการทำวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น รวมทั้งด้านกำลังใจ ผู้วิจัยเห็นว่าการทำวิจัยครั้งนี้ได้สร้างประโยชน์เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพราะสามารถช่วยผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินปกติได้จริง เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้น หลังจากที่ได้ชมผลงานภาพก็เกิดความสนใจในกลุ่มผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมากขึ้น มีทั้งคำอวยพร กำลังใจ การสนับสนุนต่าง ๆ ที่ได้ยินมือเข้าช่วยเหลือพวกเขา รู้สึกว่าโลกไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นแสนลำบาก เพราะต้องประสบพบเจอกับอุปสรรคในการใช้ชีวิต พวกเขาเรียนรู้ได้ว่าสิ่งที่ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินต้องการคือการได้รับการยอมรับจากสังคม รวมถึงทั้งกำลังใจ เพราะสิ่งเหล่านี้จะสร้างความเชื่อมั่น ความกล้าหาญในการต่อสู้ดำเนินชีวิตต่อไป พวกเขา รู้สึกว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นคนเก่ง ขยัน และมีพลังในการทำสิ่งต่าง ๆ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าโลกของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะเต็มเปี่ยมไปด้วยความสุขตลอดไป ผู้ชมบางท่านกล่าวว่า “ขอบคุณผลงานภาพชุด ‘ชีวิต’ ที่ทำให้ฉันเข้าใจโลกไร้เสียงของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน” ผู้ชมบางท่านกล่าวอีกว่า “หากมีโอกาสอยากศึกษาภาษามือ เพราะจะได้สามารถสื่อสารกันได้เข้าใจยิ่งขึ้น และเข้าใจโลกไร้เสียงของพวกเขาได้อย่างถ่องแท้”

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัย การสัมภาษณ์ รวมถึงผลงานภาพวาดทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการ สิ่งที่ได้รับคือความเข้าใจ กำลังใจ และการสนับสนุน สิ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยคาดหวังไว้ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยเชื่อว่าหากได้รับการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในโอกาสต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง จะสามารถทำให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินปกติอีกจำนวนมากเกิดความสนใจและเข้าใจในตัวของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมากขึ้น ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นต่าง ๆ ก็สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ เพราะสามารถใช้กระบวนการทางศิลปะถ่ายทอดออกไปได้จริง ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจ ได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจเกินกว่าที่คาดหวังไว้ อีกทั้งยังสร้างประโยชน์ให้กับผู้วิจัยอีกด้วย และผู้วิจัยหวังว่าในภายภาคหน้าจะสามารถต่อยอดความคิด และสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาและสนับสนุนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอใช้โอกาสนี้ขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นักแปล รวมทั้งทุก ท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

บรรณานุกรม

- BAO LI. (2555). *อาการความบกพร่องทางการได้ยินกับความรู้สึกโดดเดี่ยวของนักศึกษามหาวิทยาลัย*. สาธารณรัฐประชาชนจีน: งานบริหารวิชาการ.
- HAI XIANG LI. (2559). *จิตวิทยาการใช้สีและการออกแบบทางศิลปะ*. สาธารณรัฐประชาชนจีน: มหาวิทยาลัยเจียงหนาน.
- LIUXUE ZHONG, OUYANG XIAOMEI, DENISE YAN, YUAN YONGYI, YUAN HUIJUN. (2549). *พัฒนาการกลุ่มคนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน*. สาธารณรัฐประชาชนจีน: หอสมุดโสตแพทย์.
- NAN HUA. (2560). ส่วนประกอบของหู. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://mp.sohu.com>
- SUIA ZHAO. (2559). *คู่มือการฝึกสมอง*. สาธารณรัฐประชาชนจีน: หอสมุดโสตแพทย์.
- TIANQIAO HUA. (2555). *อิทธิพลจากจิตใต้สำนึกที่มีผลต่อทางศิลปะ*. เส้นทาง: คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเส้นทาง.
- WUHAO YU. (2556). การรับคลื่นความถี่เสียงของมนุษย์. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://wenda.so.com>

ความงามของความไม่จีรังแห่งวิถีธรรมชาติ Beauty of Nature's Impermanence

พิษณุ ศรีใหม่¹

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามของความไม่จีรังแห่งวิถีธรรมชาติ” ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาแนวความคิดเรื่องกฎไตรลักษณ์ ซึ่งให้นิยามความเสื่อมสลาย ในทางพุทธศาสนา กฎของไตรลักษณ์ประกอบด้วย อนิจจัง คือ ลักษณะไม่เที่ยง, ทุกขัง คือ ลักษณะต้องทน, อนัตตา คือ ลักษณะไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง ที่แสดงให้เห็นความจริงในรูป กาย ของทุกสรรพสิ่งบนโลก ที่ต้องเสื่อมสลายลงไป และทฤษฎีวาบิ-ซาบิ ที่ได้นิยามความงามอันมีศูนย์กลางอยู่ที่การยอมรับของความตาย และความไม่สมบูรณ์ แนวคิดนี้มีความคล้ายคลึงกับแนวความคิด ในศาสนาพุทธเช่นกัน รวมทั้งมุมมองทางปรัชญา Existentialist ของศตวรรษที่ 20 แนวคิดที่พิจารณาว่าปัจเจก ตัวตน ประสบการณ์ของปัจเจกแต่ละคน พื้นฐานในการทำความเข้าใจกับธรรมชาติของการมีอยู่ของมนุษย์

จากผลการศึกษา ความงามจากความไม่คงอยู่ ความไม่เที่ยงแท้ความแปรเปลี่ยน การเสื่อมสลาย ปลดปล่อย ผุกร่อน ของทุกสรรพสิ่ง จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์นำแนวความคิดนี้มาสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงการไม่ยึดติดกับความแน่นอน การยอมรับความจริงของสังขารธรรม เพราะทุกสรรพสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลง ตามกฎของเวลา ไม่มีใครหยุดหรืออุ้มนิ่งกาลเวลาไว้ได้ การเกิด ตั้งอยู่ และดับไป อันเป็นธรรมชาติของทุกสรรพสิ่งบนโลก

คำสำคัญ: ความงาม, ความไม่จีรัง, วิถีธรรมชาติ, ความเสื่อมสลาย

Abstract

Beauty of Nature's Impermanence is inspired by and portrays decay in nature. In Buddhism, decay is part of The Three Marks of Existence: Impermanence (Anicca), Suffering (Dukkha), and Non-self (Anatta). All of these are manifested in the physical forms of all things in the world which will inevitably have to face decay. Likewise, the concept of Wabi-Sabi states that beauty is centered on the acceptance of death and imperfection, which is similar to the acceptance of The Three Marks of Existence in Buddhism.

From these concepts, I would like to show that beauty from impermanence in The Three Marks of Existence represents change, decay, death, and deterioration of all things. Thus, I use this concept in my sculpture to reflect decay as law of nature and the ultimate truth of all beings. This is to encourage people not to cling to certainty and to raise awareness of the acceptance of truth as nothing can remain unchanged. They transform with the unstoppable time, and with time come birth, existence, and death, which is the nature of all beings.

Keywords: Beauty, Impermanence, Law of nature, Decay

¹ ครูชำนาญการ หมวดประติมากรรม ภาควิชาศิลปะสากล วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี

with the unstoppable time, and with time come birth, existence, and death, which is the nature of all beings.

Keywords: beauty, impermanence, law of nature, decay

บทนำ

ธรรมชาติมีอิทธิพลต่อความคิดมนุษย์ ทั้งในอดีต และปัจจุบัน รวมทั้งยังเป็นพื้นที่ศึกษาของเหล่า ศาสตราและเป็นกำเนิดของศาสนาพุทธ ที่นำเอาความจริงที่ปรากฏมาใช้อธิบาย ปรากฏการณ์ต่างๆของชีวิต และแสวงหาสิ่งจะความจริงท่ามกลางความไม่รู้ และความกลัว ของมนุษย์ไม่ว่ายุคใดสมัยใด อีกทั้งในทาง ศิลปะ และการแสดงออก การสร้างสรรค์ของมนุษย์นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้น ธรรมชาติมีอิทธิพลต่องาน ศิลปะเป็นทั้งแรงบันดาลใจ และเป็นตั้งพื้นที่การศึกษาของศิลปินมาโดยตลอด นับตั้งแต่ยุคโบราณจนถึง ปัจจุบัน

ในเอเชีย ธรรมชาตินั้นเป็นแหล่งศึกษา และค้นคว้า ทั้งปรัชญา และศาสนาที่สำคัญอย่างยิ่ง แนวคิด ต่างๆที่ได้จากธรรมชาติ เหล่านี้ฝังรากลึก และมีผลต่ออุดมคติ และจารีต ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้คนใน เอเชียรวมทั้งประเทศไทย เกือบตลอดเวลาตั้งแต่เกิด จน ตาย เวียนว่ายตายเกิดไม่มีสิ่งใดยั่งยืน หลักธรรม คำสอนที่มีที่มาจากธรรมชาติเป็นผู้กำหนด โดยเฉพาะเรื่องของร่างกาย หรือสังขาร ที่มีการเปรียบเทียบจาก สังขารธรรมของชีวิต สะท้อนผ่านปรัชญาต่าง ๆ ในทางพุทธศาสนา ที่มีกฎของไตรลักษณ์ ซึ่งหมายถึง ลักษณะ ๓ ประการของสิ่งปรุงแต่งทั้งหลาย หรือ สามัญลักษณ์ คือลักษณะธรรมดา เมื่อสิ่งปรุงแต่งทั้งหลายได้ถูกกฎ สูงสุดของธรรมชาติปรุงแต่งให้เกิดขึ้นมาแล้ว มันก็จะต้องมีลักษณะ ๓ ประการนี้อยู่ด้วยตลอดเวลา อันได้แก่ อนิจจัง คือ ลักษณะไม่เที่ยง ,ทุกขัง คือ ลักษณะต้องทน อนัตตา คือ ลักษณะไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง ที่แสดงให้เห็นความจริงเรื่องของรูป หรือ กายของสรรพสิ่งบนโลก ที่ส่วนหนึ่งความจริงที่ต้องเสื่อมสลายลงไปไม่ได้นั่นเอง

ทฤษฎี "วาบิ-ซาบิ" Wabi-Sabi หมายถึง มุมมองของโลกที่ความงามมีศูนย์กลางอยู่ที่การยอมรับของ ความตาย และความไม่สมบูรณ์ คือ ความงดงามของสรรพสิ่งที่ไม่สมบูรณ์แบบ ไม่อยู่คงทนถาวร และไม่เสร็จ สมบูรณ์ แนวคิดของ "วาบิ-ซาบิ" นั้นมีความคล้ายคลึงกับแนวความคิด ในศาสนาพุทธ (เกิด,แก่,เจ็บ,ตาย) โดย ชาวพุทธทั่วโลกจะรู้สึกว่ามีวัฏ ที่ตรงกับแนวความคิดความไม่สมบูรณ์ ไม่อยู่คงทนถาวร และไม่เสร็จสมบูรณ์ เหล่านี้เป็น "สิ่งที่สวยงาม คือ ความงดงามของสรรพสิ่ง." ทฤษฎีและปรัชญาต่าง ๆ นับตั้งแต่อดีต ก็ล้วนมาจากการสังเกต และพยายามหาคำตอบ และทำความเข้าใจ กับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ที่ทำให้เกิดความสงสัย ใคร่รู้มนุษย์จึงพยายามค้นคว้าหาความจริงมาเติมเต็มในสิ่งที่ไม่รู้ รวมทั้งอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม ที่ศิลปินสามารถ สัมผัส และสามารถพบเห็น กับสภาพปรากฏการณ์ของสิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ พืช สิ่งของ วัตถุต่างๆ ที่ไม่ คงทน มีการเสื่อม เที้ยว ชรา ผุพัง และสลายหายไปที่พบเห็นในการดำเนินชีวิตประจำวันนั้น ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์รูปทรงในงานศิลป์จำนวนมาก ที่นำเอาความเสื่อม ความสลาย ความไม่สมบูรณ์ มาเป็นต้นแบบการสร้างสรรค์

จากแนวคิดดังกล่าวผู้สร้างสรรค์จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็นการให้ผู้ชมเกิดความตระหนักถึง และยอมรับที่จะปล่อยวางตามวิถีธรรมชาติ ว่าทุกสิ่งมีความเปลี่ยนแปลง

วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงทางธรรมชาติที่แสดงออกถึงความงามจากความเสื่อมสลาย ตามกฎของไตรลักษณ์ และสุนทรียภาพความงามจากความไม่สมบูรณ์ วาปี-ซาปี

2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม เทคนิคการขึ้นรูป ด้วยเหล็กเส้น และวัสดุอะคริลิกซิลิโคน

2.3 เพื่อสะท้อนถึงสภาวะหลักความเป็นจริงของสรรพสิ่งในธรรมชาติ ที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลง และเสื่อมสลายไป ตามกฎของไตรลักษณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

การทำแบบร่าง และทดลองการสร้างสรรคในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” มีกระบวนการทำงานเป็นไปตามขั้นตอนในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

3.1.1 ศึกษาข้อมูลทางพุทธศาสนาอันได้แก่ กฎไตรลักษณ์

3.1.2 ศึกษาทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของญี่ปุ่น “วาปี-ซาปี” ความงามแห่งความไม่สมบูรณ์

3.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับลักษณะของธรรมชาติจากตำรา สภาพแวดล้อมจริง สื่อออนไลน์

3.1.4 ศึกษาจากศิลปินหลากหลายเทคนิคทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

3.2 เรียนรู้เทคนิคในการสร้างสรรค์

3.2.1 เก็บข้อมูลจากสภาพแวดล้อมจริงทางธรรมชาติ

3.2.2 เรียนรู้เทคนิคการขึ้นรูปด้วยโครงสร้างเหล็ก

3.2.3 เรียนรู้เทคนิคการใช้อะคริลิกซิลิโคนขึ้นรูปโครงสร้างเส้นใย

3.2.4 สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมแบบเดี่ยว (Stand alone) รูปแบบ 3 มิติ

3.2.5 เสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าสร้างสรรค์ในรูปแบบของงานวิจัยสร้างสรรค์

3.3 วิธีดำเนินการวิจัย

3.3.1 ศึกษาการสร้างสรรคผลงานประติมากรรม ที่มีที่มาจากลักษณะความเสื่อมสลายจากธรรมชาติ

3.3.2 ศึกษาค้นคว้าเทคนิค วิธีการ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

3.3.3 ศึกษาขั้นตอนการสร้างสรรค ในด้านเทคนิคทางประติมากรรม วัสดุที่เหมาะสมที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

3.3.4 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามกรอบการสร้างสรรค กรอบทฤษฎี และหลักปรัชญา เพื่อให้ผลงานสร้างมีความสมบูรณ์ตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

3.3.5 จัดพิมพ์เอกสารเผยแพร่ผลงาน และจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร พบว่า

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูล แรงบันดาลใจจากรูปทรงทางธรรมชาติที่แสดงออกถึงความงามจากความเสื่อมสลาย ตามกฎของไตรลักษณ์ และสุนทรียภาพความงามจากความไม่สมบูรณ์ วาปี-ซาปี พบว่า

1. อิทธิพลที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานเกิดเรื่องราวเนื้อหา แนวความคิด ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานการเกิด การดำรงชีวิต และการดับไปของชีวิต มนุษย์อาศัยบนโลกที่มีสิ่งต่างๆมากมาย อันเกิดจากธรรมชาติสร้างสรรค์มา ซึ่งสภาพปรากฏการณ์ของสิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ พืช สิ่งของ วัตถุต่างๆ ที่ไม่คงทน มีการเสื่อม เทียว ชรา ผุพัง และสลายหายไป เช่น การเหี่ยวโรยของใบไม้ การตายของสัตว์ หรือ การผุร่อนของวัตถุ ที่ยังคงซาก โครงสร้าง เส้นใย ส่วนในที่แข็งแรง เหลือให้เห็น และค่อยๆย่อยสลายไป ตามกาลเวลา

2. การสร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวคิด “วาปี-ซาปี” คือความงามตามทัศนะ ของ “เซน”เป็นความงามที่ไม่ต้องการ “แบบ” แห่งความสมบูรณ์คือความงามที่หลุดออกจาก “แบบ” แห่งความสมบูรณ์แล้วเพราะทุกสิ่งในโลกนั้นล้วนไม่สมบูรณ์ “แบบ” ที่สมบูรณ์ อาจจะมี แต่สิ่งสมบูรณ์คงไม่จริงทุกสิ่งสมบูรณ์ในความไม่สมบูรณ์ของมัน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูล ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ด้วยเทคนิคการขึ้นรูป ด้วยเหล็กเส้น และวัสดุอะคริลิกซิลิโคน พบว่า

1. การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ประกอบด้วยเนื้อหาและรูปทรงที่เป็นเอกภาพ รูปแบบในการสร้างสรรค์ประติมากรรมสื่อผสมจะมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน

2. ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ของ วีระพงษ์ สานสมพร เป็นผลงานที่นำเสนอ ถึงการเติบโตของเทคโนโลยีอาคารที่บุกรุกเข้าไปในพื้นที่ธรรมชาติอันหลากหลายในรูปแบบต่างๆซึ่งเป็นความสมบูรณ์ของเมืองประกอบด้วยความซับซ้อน และลำบาก แต่อาจซ่อนด้วยความงาม และค่าซึ่งอาจมองไม่เห็นสี่ธรรมชาติจากพิชมาใช้ แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ในธรรมชาติ

3. ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ของ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ เป็นผลงานที่นำเสนอ ถึงจินตนาการเปรียบเทียบ นกจะบินได้ทุกที่ที่ต้องการ การใช้ชีวิตอย่างมีอิสระภาพ นกเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตทั้งหมดสำหรับผลงานชุดนี้ศิลปินใช้สแตนเลสกับสียรอนซ์มันวาวของโหล และบางครั้งก็ใช้วัสดุสำเร็จรูป เช่น ไม้ และโครงสร้างกระดูกของสัตว์รวมอยู่ในชิ้นงานด้วยสี่ธรรมชาติจากพิชมาใช้ แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ในธรรมชาติ

4. ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ของ เมอร์เรดิท วูลน็อก เป็นผลงานที่นำเสนอ ถึงความงามของโลก ธรรมชาติ ความมหัศจรรย์ความเปราะบางของธรรมชาติ การมองเข้าไปใกล้องค์ประกอบของธรรมชาติที่ มักถูกมองข้าม และ ชื่นชมกับความสวยงาม ความซับซ้อน และความหลากหลายที่ลึกซึ้งจากการ ตาย กรอบแห้ง และเสื่อมสลายของใบไม้ โดยทั่วไป ความสวยงามนี้มักไม่มีใครสังเกตเห็นในงานของศิลปินที่ พยายามย้ำให้เห็นใบไม้ในการเย็บปักถักร้อยโดยมุ่งเน้นที่รูปแบบพื้นฐานและการล้อมที่ละเอียดอ่อนสีที่ สวยงาม ของเส้นใบ

5. ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ของ ยูอิชิ อีเคฮาตะ เป็นผลงานที่นำเสนอ ถึงโลกทั้งสองโลก ความ เป็นจริง และนิยาย มีความใกล้ชิดผูกพัน และปรากฏขึ้นโดยไม่มีมีความความชัดเจน ความเป็นจริงเป็นกุญแจ สำคัญในการเข้าถึงโลกที่ไม่สมจริง และความไม่สมจริงก็เป็นกุญแจสำคัญในการเข้าถึงความเป็นจริง

6. ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ของ โรเบิร์ต ไมเคิล โจน เป็นผลงานที่นำเสนอ ถึงความเข้าใจกับ ธรรมชาติของการมีอยู่ของมนุษย์ และความคิดในอิสรภาพ ศิลปิน ใช้รูปทรงเป็นจุดเริ่มต้นในการ แสดงออกถึงปรากฏการณ์ของเทคโนโลยีเพื่อให้ออกคล้องกับ ความบิดเบี้ยวไม่เหลือเค้าเดิม และการ ขยายของร่างกายมนุษย์ การรวมกันของวัสดุใหม่ และเก่าพร้อมกับการใช้เครื่องกลและเครื่องดิจิทัล สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทำให้ ความเชื่อมโยงกับวิวัฒนาการของเทคโนโลยี เป็นเรื่องเล่าโดยนัยในงาน ศิลปะของศิลปินที่ให้เห็นปรากฏการณ์ของการขยายตัว และสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น เป็นลักษณะที่ กำหนดของศิลปิน

7. ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ของ มานูเอล มาร์ติ โมเรโน เป็นผลงานที่นำเสนอ ถึงการแสดงออก ให้เห็นถึงกาลเวลา ความรวดเร็วของชีวิต และการรับรู้โดยรวมของมนุษย์ เกี่ยวกับความตาย ซึ่งดูเหมือน เป็นสิ่งที่คงหลงเหลือ เป็นหลักฐานจากการเสื่อมสลาย ที่แสดงให้เห็นในขอบของผลงานของศิลปินที่มีการ เชื่อมต่อไม่สมบูรณ์

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูล สภาวะหลักความเป็นจริงของสรรพสิ่งในธรรมชาติ ที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลง และเสื่อมสลายไป ตามกฎของไตรลักษณ์ พบว่า

1. อิทธิพลแนวความคิดที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ผลงาน มาจากความหมายของ ไตรลักษณ์ (The three Characteristics of Existence) อันได้แก่ 1. อนิจจา (Impermanence) ความไม่เที่ยง ความไม่คงที่ ความไม่ยั่งยืน 2. ทุกขตา (Stress and Conflict) ความเป็นทุกข์ ภาวะที่ถูกบีบคั้นด้วยการเกิดขึ้น และสลายตัว ภาวะที่กดดัน ผืน และขัดแย้ง อยู่ในตัว 3. อนัตตา (Soullessness หรือ Non-self) ความเป็นอนัตตาความไม่ใช่ตัวตน ความไม่มีตัวตนที่ แท้จริงของตัวมันเอง ความหมายของ ไตรลักษณ์ จึงมีลักษณะที่สัมพันธ์กับความไม่เที่ยงหรืออนิจจัง ทำให้เกิดทุกข์ เป็นความตั้งอยู่ไม่ได้ และเพราะเหตุว่าทุกอย่างนั้นตั้งอยู่ไม่ได้ จึงไม่ใช่ตัวตน เพราะถ้าเป็น ตัวตนของเราแล้ว ต้องตั้งอยู่ได้ด้วยเจตนาของเรา และเราต้องบังคับได้ ความตั้งอยู่ไม่ได้ของทุกสิ่งทุกอย่าง ในตัวเรานั้นแปลว่า สิ่งเหล่านี้ ไม่ใช่ตัวเรา เพราะอยู่นอกเหนืออำนาจของเราทั้งสิ้น

2. การสร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวคิด ไตรลักษณ์ (The three Characteristics of Existence) คือ การเสนอแนวคิดของ อนิจตา เป็นปรากฏการณ์ที่ประจักษ์ภายนอก เช่น ผมหงอก ฟันหลุด ผิวหนัง เหี่ยวย่น เป็นต้น ส่วน ทุกขตา เป็น "เนื้อใน" ของสิ่งนั้น หรือเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลง นั่นคือ การที่ ผมหงอก ฟันหลุด ผิวหนังเหี่ยวย่นดังที่ปรากฏให้เห็นนั้นเป็นเพราะเนื้อแท้ของสิ่งเหล่านี้ไม่มีความสมบูรณ์

ในตัว มันมีความบกพร่องในตัวเอง มันจึงทนอยู่ในสภาพเดิมไม่ได้ต้องมีการเปลี่ยนแปลง (ธีรภัทร บัวคำ ศรี, 2551)



(ก)



(ข)

ภาพที่ 1 ภาพข้อมูลจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ (ก) ใบไม้แห้งเหี่ยว (ข) ใบไม้แห้งเหี่ยว



(ก)





(ข)



ภาพที่ 2 ภาพข้อมูลจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ (ก) ฝักกระถินณรงค์แห้ง (ข) ฝักกระถินณรงค์แห้ง

ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนาม พบว่า

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ชื่อวัสดุ อุปกรณ์	คุณสมบัติ	การนำไปใช้
ลวด 	ทำจากโลหะ มีลักษณะเป็นเส้นกลมเล็ก สามารถดัดงอได้ง่าย ทนแข็งแรง ขนาด 3 หุน 2 หุน และ 1 หุน	ใช้ในการเชื่อมต่อชิ้นรูปโครงสร้าง เป็นรูปทรงของผลงาน เพื่อให้เป็นที่ยึดเกาะของตาข่าย และ อะคริลิกซิลิโคน

<p>อะคริลิกซิลิโคน</p> 	<p>เป็นอะคริลิก ซิลิโคนซีแลน 100% มีความยืดหยุ่นสูง ใช้กันการร้าวซึม และงานยึดติดในงานทั่วไป โดยกาวจะทำปฏิกิริยากับอากาศเกิดการแห้งตัว มีความทนทานและยืดหยุ่นสูง</p>	<p>ใช้ในการสร้างเป็นเส้นใยยึดโยงเกาะเกี่ยวกับโครงสร้าง เป็นพื้นผิวของชิ้นงาน รวมทั้งสร้างปริมาตรของรูปทรงให้คงตัว</p>
<p>ตาข่าย</p> 	<p>ทำจากโลหะ มีลักษณะเป็นเส้นกลมเล็กเล็กเป็นตาข่าย สามารถติดตั้งได้ง่าย</p>	<p>ใช้ในการบุกับโครงสร้างเส้นลวดเสริมแรงยึดเกาะ เพิ่มความแข็งแรงในการยึดเกาะของวัสดุอะคริลิกซิลิโคน</p>
<p>สายรัดสายไฟฟ้า</p> 	<p>สายรัดขนาดความยาว 4 นิ้วทำจากไนลอน 66 มีความเหนียวและคงทนในระดับปานกลาง</p>	<p>ใช้ในการมัดลวดเพื่อให้ยึดติดกัน และใช้ในการมัดยึดตาข่ายกับโครงสร้างเส้นลวด ให้คงตัว ไม่เคลื่อน</p>
<p>ปืนฉีดซิลิโคน</p> 	<p>เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการฉีดอะคริลิกซิลิโคนวัสดุทำจากโลหะ และพลาสติก</p>	<p>ใช้ในการฉีดยางซิลิโคนให้เป็นเส้นยึดเชื่อมติดกัน เพื่อให้เกิดปริมาตรและพื้นผิวของผลงาน</p>
<p>สีสเปรย์</p> 	<p>เป็นผลิตภัณฑ์สีที่ถูกบรรจุอยู่ในภาชนะภายใต้แรงดันก๊าซ เมื่อเปิดใช้งาน สีจะถูกปล่อยออกมาจากภาชนะด้วยแรงดันก๊าซภายใน ผ่านหัวฉีดสเปรย์ทำให้เป็นละอองสีกระจายตัวอย่างสม่ำเสมอ</p>	<p>ใช้พ่นทำสี เก็บผิวและสร้างความกลมกลืนของผลงาน ให้เกิดความสมบูรณ์ของชิ้นผลงาน</p>
<p>คีมตัดลวด</p> 	<p>เป็นอุปกรณ์ใช้ในการงานตัดวัสดุที่ไม่แข็งแรงมากนัก เช่น สายไฟฟ้า ลวด</p>	<p>ใช้ในการตัดลวดที่ใช้ในการขึ้นโครงสร้างรูปทรงผลงาน</p>

<p>กรรไกรตัดลวด</p> 	<p>อุปกรณ์ใช้การตัดลวด สายไฟ แผ่นสังกะสี แผ่นอลูมิเนียมชนิดบาง ทำจากโลหะที่มีความแข็งแรง</p>	<p>ใช้ในการตัดลวด และแผ่นตาข่ายลวดที่มีขนาดเล็ก เพื่อใช้ในการขึ้นโครงสร้างที่มีความโปร่งบาง</p>
<p>คีมเล็กตัด ตัด ลวด</p> 	<p>อุปกรณ์ในการ ตัด ตัด ขนาดเล็ก ทำจากวัสดุโลหะ ที่แข็งแรง</p>	<p>ใช้ในการตัด ตัด งอ ลวดขนาดเล็ก ให้มีรูปร่าง และทิศทางตามที่ต้องการ</p>

ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ คือ

1. ภาพร่าง 2 มิติ ด้วยปากกาหมึกซึม เพื่อแสดงภาพร่างความคิดออกมาเป็นภาพร่าง 2 มิติเพื่อทำแบบร่าง 3 มิติ ในการสร้างสรรค์ผลงานต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบขั้นตอน เริ่มตั้งแต่ การหาข้อมูลภาคสนาม และภาคเอกสารเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ แนวคิด เทคนิควิธีการนำเสนอเพื่อให้ผลงาน มีคุณภาพสามารถพัฒนาต่อไปเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ได้ในลำดับถัดไป



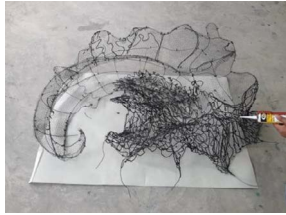
ภาพที่ 3 ภาพร่าง 2 มิติ ด้วยปากกาหมึกซึมขนาด 0.3 และ 0.5

2. การเตรียมแบบร่าง 3 มิติด้านบน ขึ้นรูปจากซี่ผึ้งชั้น ที่มีคุณสมบัติในการขึ้นรูปได้ง่ายและคงรูป เพื่อแสดงรูปทรงของรูปด้านต่าง ๆ ของผลงาน



ภาพที่ 4 ภาพแบบร่างสามมิติด้านบน ขึ้นรูปจากซี่ผึ้งชั้น

3. การเตรียมสร้างสรรค์ชิ้นผลงานด้วยการฉีดยาซิลิโคนบนโครงสร้างผลงาน หลังจากขยายแบบ และขึ้นโครงสร้างเสร็จแล้ว จึงใช้ซิลิโคน มาฉีดยาเป็นเส้นเชื่อมประสาน ทับกัน เพื่อทำปริมาตร พื้นผิวของผลงาน



ภาพที่ 5 การฉีดยาซิลิโคนบนโครงสร้างผลงาน

4. การพัฒนาเตรียมสร้างสรรค์ชิ้นผลงาน ด้วยการฉีดยาซิลิโคนบนโครงสร้างผลงาน หลังจากขยายแบบ และขึ้นโครงสร้างเสร็จแล้ว จึงใช้ซิลิโคน มาฉีดยาเป็นเส้นเชื่อมประสาน ทับกัน เพื่อทำปริมาตร พื้นผิวของผลงาน และการเพิ่มโครงสร้างที่ขยายขึ้นรูปด้วยลวดและตาข่าย และการฉีดยาซิลิโคนบนโครงสร้างของผลงานให้เต็มพื้นที่ของโครงสร้าง



ภาพที่ 6 การฉีดยาซิลิโคนบนโครงสร้าง เพื่อสร้างปริมาตรและพื้นผิวของผลงาน

5. การพัฒนาเตรียมสร้างสรรค์ชิ้นผลงาน ด้วยการผลงาน หลังจากขยายแบบ และขึ้นโครงสร้างเสร็จแล้ว จึงใช้ซิลิโคน มาฉีดยาเป็นเส้นเชื่อมประสาน ทับกัน เพื่อทำปริมาตร พื้นผิวของผลงาน และการเพิ่มโครงสร้างลวดที่มีดเชื่อมกันเป็นโครงสร้างหลักของผลงาน และการฉีดยาซิลิโคนเพื่อให้เกิดเป็นเส้น ปริมาตรพื้นผิวของผลงาน



ภาพที่ 7 การฉีดยาซิลิโคนเพื่อสร้างปริมาตรและการเพิ่มโครงสร้างลวดที่มีดเชื่อมกัน

ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” โครงการนี้มีผลวิจัยตามวัตถุประสงค์แบ่งเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจมาจากรูปทรงทางธรรมชาติที่แสดงออกถึงความงามจากความเสื่อมสลาย ตามกฎของไตรลักษณ์ และสุนทรียภาพความงามจากความไม่สมบูรณ์ วาปิ-ชาปิ

1. การศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ วารสาร รายงานวิจัย บทความวิจัย ข้อมูลจากระบบสารสนเทศทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แล้วสรุปข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

2. การศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลจากเรื่องของการเกิด การดำรงชีวิต และการดับไปของชีวิต มนุษย์อาศัยบนโลกที่มีสิ่งต่างๆมากมาย อันเกิดจากธรรมชาติสร้างสรรค์มา ซึ่งสภาพปรากฏการณ์ของสิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ พืช สิ่งของ วัตถุต่างๆ ที่ไม่คงทน มีการเสื่อม เที้ยว ชรา ผุพัง และสลายหายไป เช่น การเหี่ยวร่วงโรยของใบไม้ การตายของสัตว์ หรือ การผุกร่อนของวัตถุ ที่ยังคงซากโครงสร้าง เส้นใย ส่วนในที่แข็งแรง เหลือให้เห็น และค่อยๆย่อยสลายไป ตามกาลเวลา

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ด้วยเทคนิคการขึ้นรูปด้วยเหล็กเส้น และวัสดุอะคริลิกซิลิโคน

1. การศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ วารสาร รายงานวิจัย บทความวิจัย ข้อมูลจากระบบสารสนเทศทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แล้วสรุปข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

2. การศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลจากเรื่องของการเกิด การดำรงชีวิต และการดับไปของชีวิต มนุษย์อาศัยบนโลกที่มีสิ่งต่างๆมากมาย อันเกิดจากธรรมชาติสร้างสรรค์มา ซึ่งสภาพปรากฏการณ์ของสิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ พืช สิ่งของ วัตถุต่างๆ ที่ไม่คงทน มีการเสื่อม เที้ยว ชรา ผุพัง และสลายหายไป เช่น การเหี่ยวร่วงโรยของใบไม้ การตายของสัตว์ หรือ การผุกร่อนของวัตถุ ที่ยังคงซากโครงสร้าง เส้นใย ส่วนในที่แข็งแรง เหลือให้เห็น และค่อยๆย่อยสลายไป ตามกาลเวลา

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาและรวบรวมข้อมูลการสะท้อนถึงสภาวะหลักความเป็นจริงของสรรพสิ่งในธรรมชาติ ที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลง และเสื่อมสลายไป ตามกฎของไตรลักษณ์

1. การศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ วารสาร รายงานวิจัย บทความวิจัย ข้อมูลจากระบบสารสนเทศทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แล้วสรุปข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

2. การศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลจากเรื่องของการเกิด การดำรงชีวิต และการดับไปของชีวิต มนุษย์อาศัยบนโลกที่มีสิ่งต่างๆมากมาย อันเกิดจากธรรมชาติสร้างสรรค์มา ซึ่งสภาพปรากฏการณ์ของสิ่งต่างๆเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ พืช สิ่งของ วัตถุต่างๆ ที่ไม่คงทน มีการเสื่อม เที้ยว ชรา

ผูก และสลายหายไป เช่น การเหี่ยวร่วงโรยของใบไม้ การตายของสัตว์ หรือ การผุร่อนของวัตถุ ที่ยังคงซาก โครงสร้าง เส้นใย ส่วนในที่แข็งแรง เหลือให้เห็น และค่อยๆย่อยสลายไป ตามกาลเวลา

อภิปรายผล

โครงการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” เป็นการสร้างผลงานด้วยเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม โดยใช้วัสดุสมัยใหม่ ลวด และซิลิโคน ในการสร้างสรรค์ ขึ้นรูปเชื่อมประสานเป็นรูปทรง อันมีที่มาจากธรรมชาติ คน สัตว์ และพืช ที่แสดงโครงสร้างรูปร่างเดิม เส้นใยที่แข็งแรงและมีบางส่วนที่ผุร่อน สลายไป อันสะท้อนสภาพความจริงในธรรมชาติ ที่จะต้องเกิด หมุนเวียนไปตามกาลเวลา และเข้าใจในธรรมชาติ แม้แต่สิ่งปรุงแต่ง และเทคโนโลยีก็ไม่อาจสามารถต้านทานได้ขั้นตอนงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยจึงมีขั้นตอนหรือกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารเป็นการศึกษาผลงานศิลปะจากศิลปินไทย ญี่ปุ่น และศิลปินตะวันตก เพื่อศึกษาแนวความคิดและรูปแบบ ผู้วิจัยได้พบข้อเด่นของ สุนทรียศาสตร์และมิติของโครงสร้างในธรรมชาติ สภาพแวดล้อมความงามของโลกธรรมชาติ ความมหัศจรรย์ ความเปราะบางของธรรมชาติ การมองเข้าไปใกล้ องค์ประกอบของธรรมชาติที่มีกฎมองข้าม และ ซึ้นชมกับความสวยงาม ความซับซ้อน และความหลากหลาย ที่ลึกซึ้งจากการ ตาย กรอบแห่ง และเสื่อมสลายของใบไม้ โดยทั่วไป ความสวยงามนั้นมักไม่มีใครสังเกตเห็นในธรรมชาติ ที่แสดงออกมาในรูปแบบพื้นฐานและการเลื่อมของสีที่ละเอียดอ่อนสีที่สวยงาม ของเส้นใย แต่ในปัจจุบัน ได้เปลี่ยนไปสู่การเป็นเมืองอย่างรวดเร็วด้วยการปรับปรุงและสร้างเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้คน และจัดสภาพแวดล้อมของเมือง ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบสถาปัตยกรรมที่หลากหลายขึ้นซึ่งไม่เพียง แต่ทำให้คนในสังคมมีชีวิตเท่านั้น แต่อาคารเหล่านี้ก็เป็นสัญลักษณ์ของการพัฒนาเช่นกัน การเติบโตของเทคโนโลยีอาคารที่บุกรุกเข้าไปในพื้นที่ธรรมชาติอันหลากหลายในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นความสมบูรณ์ของเมืองประกอบด้วยความซับซ้อน และลำบาก แต่อาจซ่อนด้วยความงาม และค่าซึ่งอาจมองไม่เห็น รวมทั้งในอีกด้านหนึ่งก็สร้าง ปัญหาระดับโลกในปัจจุบัน เช่น ภาวะโลกร้อนและการละลายของน้ำแข็ง เหตุการณ์เหล่านี้ในโลกกระตุ้นจินตนาการที่เชื่อมโยงเข้ากับชีวิต หลักมุมมองวิวัฒนาการ ตำนาน และปรัชญา Existentialist ของศตวรรษที่20 ที่หมายถึง แนวคิดทางปรัชญาที่พิจารณาว่าปัจเจก ตัวตน ประสบการณ์ของปัจเจกแต่ละคน พื้นฐานในการทำความเข้าใจกับธรรมชาติของการมีอยู่ของมนุษย์ และความคิดในอิสรภาพ ศิลปิน ใช้รูปทรงเป็นจุดเริ่มต้นในการแสดงออกถึงปรากฏการณ์ของเทคโนโลยีเพื่อให้สอดคล้องกับ ความบิดเบี้ยวไม่เหลือเค้าเดิม และการขยายของร่างกายมนุษย์ การรวมกันของวัสดุใหม่ และเก่าพร้อมกับการใช้เครื่องกลและเครื่องดิจิตอล สร้างสรรค์ ผลงานศิลปะทำให้ ความเชื่อมโยงกับวิวัฒนาการของเทคโนโลยี เป็นเรื่องเล่าโดยนัยในงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลจากศิลปินในด้านรูปแบบ เทคนิค การสร้างสรรค์จากธรรมชาติ ด้านรูปร่างและรูปทรงและลักษณะโครงสร้างของเส้น การสลาย การผุร่อน ที่คงเหลือให้เห็นโครงสร้างของเส้น การนำเส้นมาใช้สร้างสรรค์ ผลงาน จนเกิดเป็นพื้นที่และรูปทรง แสดงสภาพส่วนที่คงหลงเหลือ และบางส่วนของที่ขาดหายไป ซึ่งตีความของหมายของการเสื่อมสลายได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงที่ผู้สร้างสรรค์ประสบกับตนเอง พบว่าสภาพของร่างกาย ที่ทุกวันมีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ ตามช่วงเวลาของชีวิต โดยการสังเกตคนใกล้ชิด ปู่ ยา ตาย ยาย ลุง ป้า น้า อา ทั้งที่จากไป ยังมีชีวิตอยู่ เมื่อเราเริ่มสูงวัยขึ้นยิ่งทำให้เราต้องตระหนักในกฎของธรรมชาตินี้ เพราะหมายความว่า จะคงต้องประสบกับสิ่งเหล่านี้ด้วยตนเอง ในเวลาอันไม่ไกลมากนัก หรือแม้แต่ในเวลาอันเป็น

ปัจจุบัน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์เองได้เล็งเห็นความเป็นจริงของกฎธรรมชาติ จึงได้นำมาสะท้อนเตือนสติของตนเอง และเป็นที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

การสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นที่ 1 พบว่า การทำแบบร่างและทดลองการสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” มีกระบวนการทำงานเป็นไปตามขั้นตอนที่ต้องสร้างแบบร่างก่อนจะลงมือทำงาน โดยมีแบบร่างเป็นลายเส้น ที่มีที่มาจากรูปทรงจากธรรมชาติ และแบบร่างสามมิติ เพื่อให้เห็นภาพงานได้ครบทุกด้าน ทุกมิติ การขยายแบบตามแบบร่างแล้วนำวัสดุมาขึ้นโครงสร้าง โดยการ ใช้ลวดผูกมัดเชื่อมต่อกันเป็นโครง แล้วใช้ตาข่ายลวดมัดกับโครงสร้างเส้นลวด เพื่อเป็นที่ยึดของวัสดุซิลิโคน ที่นำมาฉีดเป็นเส้นเชื่อมต่อ ยึดเกาะ ทับกันเป็นเส้น ปลอ่ยทิ้งให้แห้งที่ละชั้น ความถี่ห่างบาง ตามแบบร่าง ในส่วนที่มีลักษณะเป็นแผ่นใช้กรียงปาดประสานให้ซิลิโคนเป็นแผ่นผสานกันเป็นเนื้อเดียวกัน รอให้ซิลิโคนแห้งจากนั้นก็แกะรอยละเอียด และตกแต่งสีเพิ่มเติม ให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ ผลงานชิ้นที่ 1 ได้รับการแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณะกรรมการ ได้รับการวิจารณ์หลังการประเมินเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลงานชิ้นต่อไปให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในประเด็นต่าง ๆ ดังเช่น รูปทรงของผลงานยังมีจุดบอด มุมมองต้องมีความสมบูรณ์ลงตัวรอบด้าน ผลงานที่นำเสนอยังไม่ตรงตามของแนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน ลักษณะของเส้นมีความหนาแน่น และเท่ากันจนเกินไป ควรมีความที่แตกต่างกัน สามารถนำวัสดุอื่น ๆ มาสร้างสรรค์ร่วมด้วยได้ และต้องสร้างภาพร่างก่อนการนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจริงให้มาก ๆ

การสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นที่ 2 พบว่า ในชิ้นนี้รูปทรงยังดูแข็งเสมอกันไปหมด รูปทรงไม่มีความแตกต่างในความงามของรูปทรงทางศิลปะ รายละเอียดของผลงานบางส่วนยังไม่เข้ากับงาน วัสดุที่ใช้ดูแข็งเกินไป ทำให้รูปทรงไม่ค่อยเป็นธรรมชาติ ตัวชิ้นงานควรแสดงความผุร่อนมากกว่านี้ และควรศึกษาลักษณะของโครงสร้างเส้นใยเพิ่มเติม ค่าจนถึงความเป็นธรรมชาติให้มากขึ้น และควรทำภาพร่างให้มาก เพื่อการหา รูปแบบ รูปทรงที่สมบูรณ์

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 พบว่า ในการสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ ได้นำรูปทรงมาจากฝักต้น กระถินณรงค์ มาเป็นโครงสร้างรูปทรงหลัก ผสมผสานเข้ากับลักษณะโครงสร้าง เส้นใยของใบไม้ ทั้งในที่ยังคงเหลือเป็นแผ่นทึบ และส่วนที่เหลือเป็นโครงสร้างเส้น ประกอบกันเป็นผลงาน จากการประเมิน และคำแนะนำจากคณะกรรมการประเมิน ต้องมีการพัฒนาด้านรูปทรง ที่มีความน่าสนใจมากกว่านี้ การใช้ลักษณะของเส้นให้มีขนาดที่แตกต่าง ควรศึกษารูปแบบเกิดของเส้นใยในธรรมชาติ และการนำวัสดุอื่น ๆ มาร่วมในการสร้างสรรค์ เนื่องจากวัสดุที่มาสร้างสรรค์มีคุณสมบัติเหมือนกันมากเกินไป

กล่าวโดยสรุปการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสม ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความเสื่อมสลายของธรรมชาติ ที่สะท้อน ความเสื่อม ความไม่สมบูรณ์ ไม่จริง ที่เป็นความงามตามของสรรพสิ่ง ที่ล้วนไม่สมบูรณ์แบบ ไม่อยู่คงทนถาวร และไม่เสร็จสมบูรณ์ ด้วยการสร้างสรรค์ในเทคนิคเฉพาะตน เพื่อสื่อให้เห็นถึงความงามและความจริงแท้ของสรรพสิ่งในธรรมชาติที่ต้องเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเป็นแรงบันดาลใจทั้งศิลปินชาวไทย และชาวต่างประเทศในด้านเนื้อหา เรื่องราว เทคนิคในการสร้างสรรค์ผ่าน วัสดุอุปกรณ์ ในการนำเสนอผลงาน เพื่อให้ผู้ที่สัมผัสได้ตระหนักถึงความสำคัญถึงความงามแห่งชีวิตจากธรรมชาติที่ปรากฏ และหลงเหลือ รูปทรงที่เกิดความเสื่อมสลาย จากความแก่ชรา เสื่อมสลาย เปลี่ยนแปลง ผุร่อนไป ของทั้งคน สัตว์ และพืช ที่ยังคงปรากฏให้เห็น โครงสร้างเส้นใย เอือต่างๆ ที่ยังคงสภาพร่องรอยของชีวิต อันเป็นสัจธรรมอันแท้จริงของทุกสรรพสิ่ง และเป็นแนว

ทางการพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะในลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ในวงกว้าง หรือสาธารณะต่อไปในภายภาคหน้า.

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ศิลปะทางทัศนศิลป์ ควรพัฒนาต่อเนื่องและค้นหาคณะกรรมการในการสร้างสรรค์ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และค้นหาแนวทางประยุกต์ใช้กับสื่อใหม่ๆ เพื่อให้สามารถ นำไปปรับใช้หรือประยุกต์ให้สามารถอยู่ร่วมกับสภาวะ การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

2. การถ่ายทอดองค์ความรู้ เกี่ยวกับเรื่อง ผลงานชุด “ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ” ให้กับผู้สนใจ

3. การค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ด้วยวัสดุที่สะท้อน ความเสื่อม ความไม่สมบูรณ์ ไม่จริง ที่เป็นความงามของสรรพสิ่ง ที่ล้วนไม่สมบูรณ์แบบ ไม่อยู่คงทนถาวร และไม่เสร็จสมบูรณ์ สามารถมีวัสดุที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ได้หลากหลาย ซึ่งต้องทดลองและพัฒนาต่อยอดความคิด และการสร้างสรรค์ต่อไป

4. ควรหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุที่เปราะบาง และแตกหักง่าย เพราะ ไม่สามารถควบคุมสภาพได้ตามต้องการ

5. ควรพัฒนาการสร้างสรรค์ ที่เน้นให้ผู้สัมผัสได้ตระหนักถึง ความสำคัญถึงความงามแห่งชีวิตจากธรรมชาติที่ปรากฏ และหลงเหลือ รูปทรงที่เกิดความเสื่อมสลาย จากความแก่ชรา เสื่อมสลาย เปลี่ยนแปลง ผุกร่อนไป ของทั้งคน สัตว์ และพืช ที่ยังคงปรากฏให้เห็น ซึ่งจะทำให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดประโยชน์สูงสุดในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง ความงามจากความไม่จริงแห่งวิถีธรรมชาติ ฉบับนี้ เป็นบทความที่นำเอาความสมบูรณ์ทั้งด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์ต่อการเรียน การสร้างสรรคงานศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ ของสถานศึกษาและสังคมมานำเสนอเป็นบทความวิชาการ ดังนั้นผู้วิจัย จึงขอขอบพระคุณในการอนุเคราะห์ การจัดทำบทความครั้งนี้ ผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดสรรทุนในการศึกษา และการวิจัย ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560

ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี และ ดร.เมตตา สุวรรณศรี อาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดทำบทความ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำ ที่ให้การสนับสนุนตลอดระยะเวลาในการจัดทำบทความ

ทุกท่าน มีส่วนทำให้บทความสำเร็จลงด้วยดี มีคุณค่า และสารพัดประโยชน์ต่อการการศึกษาทางด้านศึกษาและการสร้างสรรค์ศิลปะ ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในน้ำใจอย่างยิ่ง จึงขอขอบคุณทุกท่าน มา ณ โอกาสนี้

บรรณานุกรม

ธีรภัทร บัวคำศรี, ไตรลักษณ์ เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2561 เข้าถึงข้อมูลได้ที่ <https://www.gotoknow.org/posts/32808>

ปราโมทย์ พัฒนา, Japan Design 2 "วาบิ-ซาบิ" แนวคิดของความงามในการออกแบบของญี่ปุ่น เข้าถึงข้อมูลวันที่ 22 กันยายน 2561 <http://fdesignbasis.blogspot.com/2014/04/japan-design-2-wabi-sabi.html>

Weeraphong sansomporn 11 พฤษภาคม 2559 เข้าถึงข้อมูลวันที่ 14 กันยายน 2561

เข้าถึงได้จาก www.artpeoplegallery.com/aesthetic-and-dimensions-of-structure-in-nature/

UBE tokiwa Museum, Nonaka Ube-city, Yamaguchi, เข้าถึงข้อมูลวันที่ 3 ตุลาคม 2561 เข้าถึงได้จาก www.tokiwapark.jp/museum/xoops/modules/pico/content0025.html

รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ เข้าถึงข้อมูลวันที่ 3 ตุลาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <http://www.era.su.ac.th/artlinet/News/2014-secretnature/ex.html>

International Foundation for Women Artists 25, 2557 วันที่เข้าถึงข้อมูล 21 กันยายน 2561 เข้าถึงได้จาก <https://ifwartistsblog.wordpress.com/2014/11/25/interview-meredith-woolnough/>

works.kakuunohito works 2561 เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 21 กันยายน 2561 เข้าถึงได้จาก <http://works.kakuunohito.com/>

Anjela Picard เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/anjelapiccard/robert-michael-jones/?lp=true>

Christopher Jobson, 19 กันยายน 2554 เข้าถึงข้อมูลวันที่ 21 กันยายน 2561 เข้าถึงข้อมูลได้จาก <https://www.thisiscolossal.com/2011/12/figurative-sculptures-by-manuel-marti-moreno/>

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทย The Corporate Identity Design of Chinese Culture Restaurant for Thai Teenagers

ชู หลี¹
เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์²
บุญชู บุญลิขิตศิริ³

บทคัดย่อ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับวัยรุ่นชาวไทย และออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับวัยรุ่นชาวไทย

กลุ่มผู้บริโภคตัวอย่างที่ใช้ในการออกแบบศึกษาครั้งนี้คือ ผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทยที่อยู่ในพื้นที่ เศรษฐกิจ คือ จังหวัดกรุงเทพมหานคร และจังหวัดชลบุรี จำนวน 200 คน เครื่องมือในการเก็บรวบรวม ข้อมูลเป็นแบบสอบถามผู้บริโภคของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีน “ร้าน อาหารหม่าล่า” สำหรับผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทย โดยผ่านขั้นตอนการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผลการศึกษาปรากฏดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมบริโภคของวัยรุ่นชาวไทยโดยรวมอยู่ในระดับมากโดยพิจารณาเป็นรายการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ซึ่งวัยรุ่นชาวไทยเลือกรับประทานอาหารจากแบรนด์ที่คุ้นเคย ชอบชม เรื่องราวที่อยู่บนกำแพงวัฒนธรรมองค์กร ใส่ใจอ่านรายละเอียดของป้ายบอกที่ตั้งหรือ ทิศทางต่างๆ, รายละเอียดป้ายโฆษณาตั้งโต๊ะ กระจกทรงเศษอาหาร, รายละเอียดของร้านอาหารบนบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ ชอบซื้ออาหารจากร้านที่มีการลงโฆษณาบน Social Media และเลือกซื้ออาหารจากร้านอาหารที่มีบัตรกำนัลพิเศษต่างๆ เป็นอันดับแรก อีกพฤติกรรมหนึ่งเกี่ยวกับประเภทร้านอาหารที่วัยรุ่นชาวไทย นิยมคือ ร้านอาหารที่ตั้งอยู่ในรูปแบบอาคารพาณิชย์

2. ด้านพฤติกรรมมารบริโภคอาหารหม่าล่าซึ่งเป็นประเด็นหลักที่จุดกำเนิดหัวข้อวิจัย พบว่า วัยรุ่นชาวไทยรู้จักรสชาติหม่าล่าอยู่ในระดับมาก และรู้จักหม่าล่าในรูปแบบของปิ้งย่างมากที่สุด

3. ด้านการข้ามวัฒนธรรม นำมาใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารโดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ วรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว และเทศกาล ตรุษจีน

4. ด้านการออกแบบ ผู้วิจัยเลือกคำตอบจากข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดของแต่ละหัวข้อมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหาร โดยแบ่งเป็นเรื่องต่างๆ ได้แก่ โทนสีจากวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว ประเภทของตราสัญลักษณ์คือแบบ Combination Mark รูปร่างของวัตถุและสิ่งของที่ปรากฏในการศึกษา ใช้รูปแบบตัวอักษรจีนแบบประดิษฐ์ และใช้รูปแบบตัวอักษรไทยแบบตัวเขียน โดยความสอดคล้องทางวัฒนธรรมการบริโภคของวัยรุ่นชาวไทยและศิลปะการรับประทานอาหารแบบจีนที่จะทำให้วัยรุ่นชาวไทยรับรู้ถึงของวัฒนธรรมจีนที่มีอยู่ในประเทศไทยมากขึ้น

คำสำคัญ: อัตลักษณ์องค์กร, การข้ามวัฒนธรรม, “หม่าล่า”

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² รองศาสตราจารย์, อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ อาจารย์ประจำ ดร., หลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

Identity design of Chinese cultural restaurant organization for Thai teenagers has the objective to study the design guideline for Chinese cultural restaurant and the Identity design of Chinese cultural restaurant for Thai teenagers. Sample customer group used in this are 200 Thai teenagers located in the economic area of Bangkok and Chonburi then select the answer that consumers agree with most. Tool used together in this information is a questionnaire with 5 rating scale. Through the process of analyzing the accuracy of content from 3 experts which result in the consistency index from 0.60-1.00. The results of the study appear as follows.

1. In terms of consumer behavior of Thai teenagers' overall is at a high level. By analyzing the Visual Identity design, list in order from the most to the least. Thai teenagers choose to consume Food from familiar brands. Like to watch the story on the wall inside the organization. Pay attention to the details of the signs, location, directions and label or media on the dining table. Like to buy food from a store that has advertisements on Social Media. And choose to buy food from the shop with special vouchers first. Another behavior is that Thai teenagers prefer a restaurant located in commercial buildings.

2. In terms of the behavior of Ma la consumption, which is the main issue at the origin of the research? It was found that Thai teenagers knew the taste of Ma la flavors at a high level and know Ma la most in the form of grilling.

3. In terms of Cross-cultural which are used as a model for developing organization identity overall is at a high level. List in order from the highest to the lowest is Journey to the west and Chinese New Year Festival

4. In terms of design, the researcher selected the answers from the highest average of each topic to design corporate identity by divided into various subjects, namely color tones from the literature Journey to the west type of logo is Combination Mark The shape of objects that appear in the study use the traditional Chinese character style and the Thai character style as a writer.

With the consistency of the consumption culture of the Thai teenagers and the art of consuming Chinese food. Thai teenagers will be aware of the Chinese of the Chinese culture that exists in Thailand more.

Keywords: The Corporate Identity, Cross-Culture, “Ma La”

บทนำ

ในปี พ.ศ.2560 จะมีนักท่องเที่ยวต่างชาติมาไทยราว 33.73-34.79 ล้านคน เติบโต 3.75-5.78% เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา และมีรายได้จากนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้สูงถึง 1.82-1.85 ล้านล้านบาท ทั้งนี้หาก ย้อนดูสัดส่วนนักท่องเที่ยวต่างชาติในปี 2559 พบว่า 1 ใน 3 ของ นักท่องเที่ยวต่างชาติทั้งหมดจำนวน 8,221,526 คน เป็นนักท่องเที่ยวชาวจีน และเป็นกลุ่มที่ท่องเที่ยวด้วยตัวเองมากถึง 60% ซึ่งในภาพรวม สร้างรายได้

ให้กับประเทศไทย 445,000 ล้านบาท ขณะที่ยอดขาย “อนาคตของนักท่องเที่ยวจีน” ของ อินเทอร์เน็ตคอนติเนนตัล โฮเต็ลส์ กรุ๊ป ประเมิน ว่ารายได้ของประเทศไทยจากนักท่องเที่ยวจีนจะเพิ่มสูงขึ้นราว 829,500 ล้านบาท ในปี 2556 ปัจจุบันเทรนด์นักท่องเที่ยวจากจีนที่หลั่งไหลเข้ามายังประเทศไทย โดยเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวจีนรุ่นใหม่ นิยมเดินทางเป็นกลุ่มด้วยตัวเองหรือเรียกสั้น ๆ ว่า FIT (Free and Independent Traveler) ที่น่าสนใจคือ นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มีกำลังซื้อสูง และในปี 2560 มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ธุรกิจของไทยที่มีฐานลูกค้าเป็นนักท่องเที่ยวชาวจีนมีโอกาสเติบโตอีกมาก (แก้วขวัญ สุธีระตฤณณา, 2560)

จากสถิติที่กล่าวมานี้เป็นเหตุผลหลักที่ทำให้วัฒนธรรมต่าง ๆ จากประเทศจีนเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นแฟชั่นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หรือการอุปโภคบริโภคต่าง ๆ ก็ได้ มีการเผยแพร่เข้ามาถึงคนไทยด้วย ซึ่งสิ่งที่ถูกนำเข้ามาอันดับต้นๆ คือ วัฒนธรรมในการบริโภคอาหาร ในวิถีแบบจีน และ “หม่าล่า” ก็เป็นหนึ่งในสิ่งแปลกใหม่จากประเทศจีนที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนี้

ณ ปัจจุบันแม้ว่าวัฒนธรรมจีนยังคงหลั่งไหลเข้ามาในประเทศไทยเป็นระยะ แต่วัฒนธรรมจีน ตั้งแต่เริ่มได้เดินทางจากการอพยพ เช่น ด้านศิลปะ การแสดง ด้านประเพณี ด้านวรรณกรรมทั้งด้านภาษาและอื่น ๆ มีการพบเห็นน้อยมาก แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมอาจกำลังสูญหายไปตามช่วงวัย ดังนั้นจากปัญหาที่พบการพุ่งกลุ่มเป้าหมายไปที่กลุ่มวัยรุ่นจะเป็นทางแก้ที่เหมาะสมสำหรับการรักษาวัฒนธรรมจีนที่เคยเข้ามาในประเทศไทยให้คงอยู่ต่อไป โดยการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนเป็นการสร้างตัวตน สร้างอัตลักษณ์ที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญและมองเห็นคุณค่าความงามของวัฒนธรรมที่แม้ว่าจะไม่ใช่วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมแต่เป็นการข้ามวัฒนธรรมสังเคราะห์ผ่านการเวลาผ่านเขตแดนของแผ่นดินแต่วัฒนธรรมเหล่านั้นยังคงคงงามมีคุณค่าและถูกถ่ายทอดมาจนถึงปัจจุบัน

ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำเสนอการข้ามวัฒนธรรมจากประเทศจีนมายังประเทศไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันโดยใช้อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนต่าง ๆ ที่เคยมีอยู่ในประเทศไทยผ่านการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรในรูปแบบร้านอาหาร “หม่าล่า”

โดยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายไปที่วัยรุ่นชาวไทย สาเหตุเพราะวัยรุ่นชาวไทยเป็นกลุ่มช่วงอายุใหม่ยังรับรู้ถึงวัฒนธรรมจีนที่เคยเข้ามาในไทยน้อยมาก และเพื่อที่จะได้สัมผัส วัฒนธรรมจีนจดจำทำความเข้าใจนำไปใช้ประโยชน์และถ่ายทอดสู่รุ่นต่อไปได้ จึงจัดทำในรูปแบบของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับวัยรุ่นชาวไทย โดยคำนึงถึงความสอดคล้องทางวัฒนธรรมการบริโภคของวัยรุ่นชาวไทย และศิลปะการรับประทานอาหารแบบจีนที่จะทำให้วัยรุ่นชาวไทยรับรู้ถึงวัฒนธรรมของจีนที่มีอยู่ในประเทศไทยมากขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย

อัตลักษณ์องค์กร (The Corporate Identity) หมายถึง ลักษณะเฉพาะที่เป็นตัวตนของแบรนด์เป็นที่จดจำของผู้บริโภค

การข้ามวัฒนธรรม (Cross-Culture) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนมีกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่รวบรวมลักษณะของความหมายระหว่างกลุ่มบุคคลที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมีเรื่องของการรับรู้ อารมณ์ การแสดงออกพฤติกรรมทางมาเกี่ยวข้อง

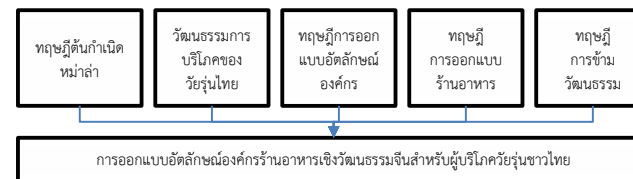
“หม่าล่า” (“MaLa”) หมายถึง ชื่อของรสชนิดหนึ่ง ซึ่ง “หมา” คืออาหารที่แสนลิ้น ซาลิ้น และ “ล่า” คือรสชาติเผ็ด

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1 การศึกษาแนวทางการออกแบบร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับวัยรุ่นชาวไทย
- 2 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับวัยรุ่นชาวไทย

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

งานวิจัยครั้งนี้มีการศึกษาค้นคว้า สืบค้นด้านทฤษฎีต่าง ๆ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อความเป็นไปได้ของโครงการออกแบบวิจัยครั้งนี้ โดยตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนนี้จะสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนได้



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิด

วิธีการวิจัย

1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง หนังสือ อินเทอร์เน็ต งานวิจัย ฯลฯ สำหรับนำข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลผู้วิจัยต้องการ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนที่เหมาะสมตามหลักเกณฑ์ องค์ประกอบรูปแบบ วิธีการตัดตอน รวมไปถึงในเรื่องของการสร้างอัตลักษณ์

2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากภาคสนามผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในส่วนของพฤติกรรมมารกินของวัยรุ่น และในส่วนศิลปวัฒนธรรมจีนที่โดดเด่นสำหรับประเทศไทยในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร, ชลบุรี เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม โดยกลุ่มประชากรที่ใช้ศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ วัยรุ่นชาวไทย อายุ 23-15 ปี ในพื้นที่จังหวัด กรุงเทพมหานครและชลบุรี จำนวน 200 คน เนื้อหาในการศึกษาค้นคว้าคือ “ร้านอาหารหม่าล่า”

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นแบบสอบถามที่รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ มีลักษณะเป็นการสอบถามความ สอดคล้องของงานวิจัยเพื่อตัดส่วนที่ไม่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทยในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานครและจังหวัดชลบุรี จำนวน 200 คน

จากนั้นได้นำข้อมูลที่ศึกษารวบรวมมาถอดอัตลักษณ์ ผสมอัตลักษณ์ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ จำนวน 1 Collection ชื่อว่า Collection Chinese Celebration ดังนี้

- | | |
|------------------------------------|-----------------|
| 1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ร้านอาหาร | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 2. ออกแบบนามบัตร | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 3. ออกแบบกระดาษเช็ดปาก | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 4. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ต่อหน่วย | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 5. ออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการขายปลีก | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 6. ออกแบบกล่องใส่ตะเกียบ | จำนวน ชิ้นงาน 1 |

- | | |
|-------------------------------|-----------------|
| 7. ออกแบบป้ายแสดงหมายเลขโต๊ะ | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 8. ออกแบบป้ายโฆษณาตั้งโต๊ะ | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 9. ออกแบบเมนูอาหาร | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 10. ออกแบบกระดาษรองเสาชอาหาร | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 11. ออกแบบบัตรVIP | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 12. ออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์ | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 13. ออกแบบกำแพงวัฒนธรรมองค์กร | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 14. ออกแบบป้ายบอกทิศทาง | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 15. ออกแบบซองใส่ไม้จิ้มฟัน | จำนวน ชิ้นงาน 1 |
| 16. ออกแบบบัตรกำนัล | จำนวน ชิ้นงาน 1 |

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผู้วิจัยจะอภิปรายผลตั้งแต่การคัดสรรอัตลักษณ์องค์กรของวัฒนธรรมจีนตามผลแบบสอบถามของวัยรุ่นไทยที่ผ่านการตัดชุดคำถามบางส่วนออกตามผลแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการออกแบบอัตลักษณ์สู่ผลงานสร้างสรรค์องค์ประกอบที่ใช้ในร้านอาหาร และสรุปข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพื่อนำไปใช้ประโยชน์และปฏิบัติจริงโดยจะได้ข้อเสนอในการนำไปปฏิบัติต่อไป จากผลการวิจัยสามารถสรุปความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบร้านอาหารเชิงวัฒนธรรม “ร้านอาหารหม่าล่าสำหรับวัยรุ่นไทยดังนี้”

วัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้บริโภคเพื่อใช้ในการออกแบบร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีน “ร้านอาหารหม่าล่า”

ขอบเขตของการศึกษาผู้บริโภคอยู่ในย่านชุมชนที่เหมาะสมแก่การก่อตั้งร้านอาหาร โดยเลือกเจาะจงที่กลุ่มวัยรุ่นและใกล้เคียง ช่วงระยะเวลาที่ทำการสำรวจคือ เดือนกันยายน 2561

เครื่องมือคือ แบบสอบถามสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทยที่อยู่ในย่านชุมชน และแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งพบผลการวิจัยและมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมมารบริโภคของวัยรุ่นที่สำคัญ)N = 200(\bar{X}	ระดับความคิดเห็น
ท่านเลือกซื้ออาหารจากแบรนด์ร้านอาหารที่คุ้นเคย	4.93	เห็นด้วยมากที่สุด
ท่านใส่ใจอ่านรายละเอียดของร้านอาหารที่อยู่บนบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น ฉลากผลิตภัณฑ์ ภาชนะของกลับบ้าน	4.66	เห็นด้วยมากที่สุด
ท่านใส่ใจอ่านรายละเอียดป้ายหรือสื่อต่างๆที่ตั้งอยู่ในโต๊ะอาหาร เช่น ป้ายตั้งโต๊ะบอกโปรโมชั่นหรือสิทธิ์พิเศษ กระดาษรองเสาชอาหาร	4.71	เห็นด้วยมากที่สุด
ท่านใส่ใจอ่านรายละเอียดของป้ายบอกที่ตั้งหรือทิศทางต่างๆ เช่น ป้ายสินค้า ป้ายห้องน้ำ ป้ายบอกทางเดิน	4.75	เห็นด้วยมากที่สุด
ท่านชอบอ่านเรื่องราวที่อยู่บนกำแพงภายในร้านอาหาร	4.87	เห็นด้วยมากที่สุด
ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทร้านอาหารที่นิยมของวัยรุ่นที่สำคัญ		
ร้านอาหารอารคาพามิชย์	4.55	เห็นด้วยมากที่สุด
พฤติกรรมมารบริโภคอาหารหม่าล่าที่สำคัญ		
ท่านมีความรู้จักรสชาติหม่าล่า	4.62	เห็นด้วยมากที่สุด
รูปแบบของหม่าล่าที่เห็นด้วยมากที่สุด		
ปิ้งย่างหม่าล่า	4.82	เห็นด้วยมากที่สุด
ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ไทย-จีนที่เหมาะสมจะนำมาใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาอัตลักษณ์		
ด้านประเพณี คือ เทศกาลตรุษจีน	4.67	เห็นด้วยมากที่สุด

ด้านวรรณกรรม คือ วรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว	4.85	เห็นด้วยมากที่สุด
โทনীที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์		
โทনীวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว	4.53	เห็นด้วยมากที่สุด
ประเภทของตราสัญลักษณ์ที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์		
Combination Mark	4.55	เห็นด้วยมากที่สุด
รูปร่างที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์		
รูปทรงวัตถุสิ่งของ	4.69	เห็นด้วยมากที่สุด
รูปแบบตัวอักษรจีนที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์		
รูปแบบอักษรภาษาจีนแบบประดิษฐ์ (Display Type)	4.51	เห็นด้วยมากที่สุด
รูปแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์		
รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบตัวเขียน (Script)	4.14	เห็นด้วยมากที่สุด

ตารางที่ 1 ผลวิจัยจากแบบสอบถามที่มีประเด็นที่สำคัญ

จากผลวิจัยที่ค้นพบผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลดังกล่าวมาถอดอัตลักษณ์ และผสมอัตลักษณ์จนนำไปสู่การออกแบบองค์ประกอบที่ใช้ใน “ร้านอาหารหม่าล่า” ดังนี้



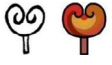
วัสดุที่นิยมใช้ประกอบอาหารกับ “หม่าล่า”							
ชื่อ	ต้นฉบับ	Shape and Form	Line	ชื่อ	ต้นฉบับ	Shape and Form	Line
ฮวาเจียว				หมั่นโถว			
ไส้กรอก				ข้าวโพด			
เห็ดเข็มทอง				ปลาหย่าง			
เต้าหู้				ปลาหมึก			
รากบัว				เห็ดออริจินจ			
การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมด้านวรรณกรรม “ไซอิ๋ว”							
ซิมจิ้ง				อู๋จิ้ง			
โองก				โปยก่าย			
เอ้อหลางเสิน				ดอกบัว			
น้ำเต้า				แจกัน			
พัดของคนรัก				คราด			
ปีศาจวัว							

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมด้านเทศกาล "ตรุษจีน"							
ป้าย ตรุษจีน				ปะทัด			
สิงโต				ฟูจิ้น			
มังกร				พลุ			
ปลา				โคมไฟ			
พระที่ ดูแล การเงิน				หมวกอาตี			
เสื้อจีน				ทรงผม อาหมวย			
ดอก โบตัน				หมอก			
เกี้ยวเจี๋ย วโจ				หยินหยาง			

ตารางที่ 2 การถอดอรรถลักษณะ จากผลวิจัยที่ค้นพบได้แก่ วรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว และเทศกาลตรุษจีน

อรรถลักษณะที่จำแนกได้		ผลลัพธ์อรรถลักษณะ	อรรถลักษณะที่จำแนกได้		ผลลัพธ์อรรถลักษณะ
อรรถลักษณะที่ 1	อรรถลักษณะที่ 2		อรรถลักษณะที่ 1	อรรถลักษณะที่ 2	
ไส้กรอก	โคมไฟ		ขวดแก้วของ กวนอิม	ปลาหมึกย่าง	
ปะทัด	เขามังกร		พลุ	เห็ดเข็มทอง	
คลิ่น	เงินสมัยก่อน		ผ้าของซ่มจ้ง	หลังคาวัดจีน	
วัตถุดิบ	ตึก		ไม้ของเอ๋อ กลางเส้น	ปลาตรุษจีน	
หมวกฮ่องเต้	เครื่องหมายบน เสื้อ		ดอกบัว	ปลาตรุษจีน	

คลิ่น	ฮวาเจี๋ย		เกี้ยว	มงกุฏ	
เต้าหู้	เครื่องราง		ตาสิงโต	ปลาหมึก	
ปลาหมึก	เกี้ยว		ขวดเหล้า	เงินโบราณ	
อรรถลักษณะที่จำแนกได้		ผลลัพธ์อรรถลักษณะ	อรรถลักษณะที่จำแนกได้		ผลลัพธ์อรรถลักษณะ
อรรถลักษณะที่ 1	อรรถลักษณะที่ 2		อรรถลักษณะที่ 1	อรรถลักษณะที่ 2	
หมวกได้เท้า	เมฆ		รากบัว	น้ำเต้า	
คลิ่น	เห็ดออริจิน		ปลาอย่าง	ข้าวโพด	
วอว	ผ้าของซ่มจ้ง		หยินหยาง	คลิ่น	
อาวุธของลิง	ปลาตรุษจีน		อาวุธของเอ๋อ อกลางเส้น	ปลาตรุษจีน	
เกี้ยว	มงกุฏ		ทะเล	เงินสมัยก่อน	
กระดาดแปะที่ เหล้าชาวจีน	เงินสมัยก่อน		แก้วที่กวนม ถือ	ลูกขิงที่ตัด ครึ่งหนึ่ง	
รากบัว	น้ำเต้า		ปลาอย่าง	ข้าวโพด	
ปลาหมึก	โคมไฟ		อาวุธของลิง	ผ้าของซ่มจ้ง	
ผ้าของซ่มจ้ง	หลังคาวัดจีน		วัตถุดิบ	ตึก	
ปะทัด	เขามังกร		หมวกของ พระการเงิน	หมอก	

คลื่น	เห็ด		พลุ	เห็ดเข็มทอง	
๑๑๑	ฮวาเจียว				

ตารางที่ 3 การผสมอัตลักษณ์

จากนั้นผู้วิจัยได้นำอัตลักษณ์จากการถอดและผสมอัตลักษณ์มาออกแบบองค์ประกอบที่ใช้ใน “ร้านอาหารหม่าล่า” ใน Collection ชื่อว่า Collection Chinese Celebration ดังนี้

 logo	 reward-card	 napkin	 packaging	 food-packaging	 cases-chopsticks
 number-table-signs	 Tent card	 menu-signs	 tray-liner	 card-vip	 wall-culture
 online-media-illustration					 pack-of-tooth-
 guild-signs					 vouchers

ตารางที่ 4 การออกแบบองค์ประกอบที่ใช้ในร้าน ใน “ร้านอาหารหม่าล่า” Collection ชื่อว่า Collection Chinese Celebration

จากการวิจัยโครงการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้บริโภคชาวไทย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ ผู้วิจัยทำการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรโดยแบ่งเป็น 2 ส่วนด้วยกันคือ การสร้างตราสัญลักษณ์ และการออกแบบองค์ประกอบของร้านอาหาร



ภาพที่ 2 ภาพฉายรวมของร้านอาหาร Perspective View

ผลการวิจัยที่ ตั้งไว้ตามสมมุติฐานคือ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนได้และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้โดยค้นพบว่า ตราสัญลักษณ์องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีน และการออกแบบองค์ประกอบของร้านอาหาร สอดคล้องกับทฤษฎีต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องคือ ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนมีกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่รวบรวมลักษณะของความหมายระหว่างกลุ่มบุคคลที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน (Gudykunst & Kim, 1984, 1992) มีเรื่องของการรับรู้ อารมณ์ การแสดงออกทางพฤติกรรมมาเกี่ยวข้อง (shii, 2006) ซึ่งตราสัญลักษณ์และการออกแบบองค์ประกอบของร้านอาหารที่ผู้วิจัยออกแบบนั้นเกิดจากอัตลักษณ์จีนในสังคมไทยด้านความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม “โชอิ่ว” และความสัมพันธ์ทางประเพณี “เทศกาลตรุษจีน”

ความสัมพันธ์ด้านวัฒนธรรม “โชอิ่ว” ตามทฤษฎีที่ระบุไว้ มีการแปลวรรณกรรมจีนโบราณพงศาวดารต่างๆ เรื่องเล่า นิทานพื้นบ้าน ร้อยกรองโบราณ โชอิ่ว โดยเริ่มจากพงศาวดาร “สามก๊ก” ที่มีการแปลภาษาจีนเป็นภาษาไทย เริ่มขึ้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกฯ ได้รับคำสั่งให้แปลพงศาวดารสามก๊กเป็นภาษาไทย พระยาพระคลัง(หน) จึงอำนวยการแปลพงศาวดารดังกล่าว (Zhang Changhong, 2551)

ความสัมพันธ์ด้านประเพณี “เทศกาลตรุษจีน” เมื่อชาวจีนเข้ามาอยู่ในประเทศไทยได้นำประเพณีวัฒนธรรมและความเชื่อทางศาสนาของตนมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ดังเช่น พิธีกรรมในรอบปี มีเทศกาลสำคัญ เทศกาลที่เรียกว่า 8 “เป็ยโจ่ย” ได้แก่ ตรุษจีน หยวนเซียว เซ็งเม้ง ไหว้ขนมจ่าง สารทจีน ไหว้พระจันทร์ กินเจ และไหว้เจ้าสิ้นปี จากวรรณกรรมไทยสะท้อนให้เห็นว่าคนจีนส่วนใหญ่มีความผูกพันกับเทศกาล) เทศกาลนี้ 8 สุขาวิดี เกษมณี และวิไลศักดิ์ กิ่งคำ, (2554

มีการนำหลักทฤษฎีด้านการออกแบบระบบพื้นฐานในประเทศจีนมาใช้ออกแบบในองค์ประกอบหลักของเอกลักษณ์องค์กรนั่นก็คือ ตราสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ที่บ่งบอกภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กร (Melewar, Karaosmanoglu & Paterson, 2005)โดยมีความต่อเนื่องของรูปแบบกราฟิกจากการใช้ชุดสี รูปแบบตัวอักษร ในทฤษฎีการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร (Emojeez, 2558)

ใช้รูปแบบโลโก้ Combination Mark คือการรวมกันระหว่างตัวอักษรและรูปภาพในโลโก้เดียวกัน รูปร่าง รูปทรงที่ใช้ เป็นการออกแบบกับกราฟิกต่างๆที่มีรูปร่างเป็นกลุ่มมีเหลี่ยมมีมุม (สหภาพ กลีบลำเจียก, 2559) จากที่กล่าวมายังสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ

บำรุง อิศรกุล (2545) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ “อิทธิพลทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์” ผลการวิจัยพบว่าอิทธิพลของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการกินอยู่ ส่วนใหญ่จะนำเสนอในรูปแบบที่ลอกเลียนจากธรรมชาติ คือส่วนประกอบของที่อยู่อาศัย ลักษณะของสิ่งของเครื่องใช้ อิทธิพลของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต วัตถุศิลปะและอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบสิ่งนั้น ๆ และสุดท้ายอิทธิพลของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรม ส่วนใหญ่จะมองลึกไปที่ลวดลายของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดจากธรรมชาติหรือตำนาน ซึ่งสอดคล้องกับการถอดอัตลักษณ์ในงานออกแบบของผู้วิจัยที่มีการดึงวัตถุดิบ ลักษณะสิ่งของเครื่องใช้ในรูปแบบที่ลอกเลียนจากธรรมชาติและตำนาน

ปิยาพรศรีสุขสวัสดิ์ (2547) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าที่ “ผลการวิจัยพบว่า” ระเบียบที่เน้นเอกลักษณ์ท้องถิ่นได้รูปแบบของเรขศิลป์ของศิลปกรรมประเภทต่างๆผ่านการคลี่คลายจากบรรพบุรุษและนำสิ่งเหล่านั้นมาทดลองออกแบบ สอดคล้องกับการถอดอัตลักษณ์ในงานออกแบบของผู้วิจัยที่ดึงรูปแบบของเรขศิลป์และผ่านการคลี่คลายจากบรรพบุรุษมาใช้

Xichang Huang (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลกระทบของการสื่อสารต่างวัฒนธรรมที่มีต่อการ "ปรับตัวของครูชาวจีนที่สอนภาษาจีนในกรุงเทพมหานครผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารต่างวัฒนธรรมใน ") ภาพรวม และการสื่อสารต่างวัฒนธรรมด้านการสื่อสารในสังคมของเจ้าบ้าน Host Social Communication) มีผลกระทบเชิงบวกต่อการปรับตัวกรุงเทพมหานครด้านความคิด (Cognitive Component) ด้านความรู้สึก (Affective Component) และการปรับตัวในภาพรวม ส่วนการสื่อสารต่างวัฒนธรรมด้านการสื่อสารภายในสังคมของกลุ่มชาติพันธุ์ตนเอง (Ethnic Social Communication) ด้านการสื่อสารภายใต้วัฒนธรรมเจ้าบ้าน (Host Communication Competence) และด้านสิ่งที่ติดตัวผู้คนแปลกหน้า (Predisposition) ไม่มีผลกระทบกับการปรับตัวของครูชาวจีน สอดคล้องกันในด้านเนื้อหาการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ผู้วิจัยได้นำเสนอ

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยพบว่า " การออกแบบอัตลักษณ์ องค์กรร้านอาหารเชิงวัฒนธรรมจีนสำหรับผู้บริโภควัยรุ่นชาวไทย " สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนให้แก่กลุ่มผู้บริโภคชาวไทยได้ ซึ่งเกิดจากการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของประเทศจีนสู่ประเทศไทยจากวรรณกรรม "ไซอิ๋ว" และวัฒนธรรมด้านประเพณี "ตรุษจีน" ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าการข้ามวัฒนธรรมทั้งสองด้านมีความน่าสนใจยิ่งนัก เมื่อมีการกล่าวถึงทุกคนสามารถจินตนาการเห็นเป็นภาพเดียวกันเพราะด้วยความชัดเจนที่มีของเอกลักษณ์ทั้งสองด้าน ไม่ว่าจะเป็น โทนสี รูปทรง วัสดุเครื่องใช้ สิ่งของต่างๆ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นแนวโน้มที่ดีในการนำไปตัดแปลง ตัดทอน และต่อยอดปรับใช้ในงานวิจัยของการออกแบบอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อสะท้อน อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนได้ โดยผู้วิจัยควรคำนึงถึงเนื้อหาในส่วนของวัฒนธรรมจีนในประเทศไทยที่มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมจีนในประเทศจีนอยู่มาก ซึ่งมีเรื่องศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องจึงเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและค่อนข้างยาก เนื่องจากศาสนาเกิดจากความเชื่อและความศรัทธาของมนุษย์หากนำมาประยุกต์ใช้มากเกินไปอาจเกิดการวิพากษ์วิจารณ์ได้ และอีกประเด็นหนึ่งคือในส่วนของเนื้อหาวัฒนธรรมที่มีจำนวนมากและค่อนข้างละเอียดหากจะนำทั้งหมดของเนื้อหามาสกัดอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมจีนจำเป็นต้องใช้เวลานานพอสมควร ดังนั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลป วัฒนธรรมเป็นผู้คัดเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุด ง่ายต่อการศึกษา ภายใต้วงเวลาจำกัดที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ต้นยาภิรมย์ และ อาจารย์ ดร. บุญชู บุญลิขิตศิริ ที่กรุณาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ ตลอดจนปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ จนสำเร็จได้ด้วยดี และขอขอบคุณ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำแนะนำ รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจน ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้งานวิจัยดังกล่าวสำเร็จลงด้วยดี

บรรณานุกรม

- แก้วขวัญ สุธีระตฤขณา. (2560). "หนีน้าว มาร์เก็ตติ้ง" เคล็ดลัษณ์มัดใจนักท่องเที่ยวจีน สไตส์ FIT. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด, วิทยาลัยการจัดการมหิดล.
- บำรุง อิศรกุล. (2545). ศึกษาอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์. ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปิยาพร ศรีสุขสวัสดิ์. (2547). การออกแบบเรขาคณิตบนบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าที่ระลึกที่เน้นเอกลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้. ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สหภาพ กลีบลำเจียก. (2559). Design Identity. สาขาออกแบบสิ่งพิมพ์และบรรจุภัณฑ์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สุชาติ เกษมณี และวิไลศักดิ์ กิ่งคำ . (2554) อัตลักษณ์จีนในสังคมไทยจากวรรณกรรมไทย .

- กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา .กระทรวงศึกษาธิการ . กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี .กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม .กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร .สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ .สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

Emojoez. (2558). เรียนรู้การสร้าง Corporate Identity ให้ Branding. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2561, จาก <https://idwx.net/2015/05/27/เรียนรู้การสร้าง-corporate-identity-ให้-brandin/>

Gudykunst, W.B. & Kim, Y.Y. (1992, 1984). *Communicating with Strangers*. New York: McGraw-Hill.

Ishii, S. (2006). Complementing Contemporary Intercultural Communication Research with East Asian

Sociocultural Perspectives and Practice. *China Media Research*, 2(1), 13-20.

Melewar, T. C., Karaosmanoglu, E., & Paterson, D. (2005). Corporate identity:

Concept, components and contribution. *Journal of General Management*, 31(1), 59-81.

Xichang Huang. ((2556. *ผลกระทบของการสื่อสารต่างวัฒนธรรมที่มีต่อการปรับตัวของครูชาวจีนที่สอนภาษาจีนในกรุงเทพมหานคร*. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ,มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

Zhang Changhong. (2008). New concepts of Thailand's overseas Chinese literature. *Journal of Nanyang Research*, 34(1), 20-23.

ร้องเงิ่งสร้างสรรค์กับการปรับตัวทางวัฒนธรรมของคณะอัสลีมาลา Creative Ronggeng and Cultural Adeptation of Assaleemala Band

รุ่งนภา สติยธรรม¹

บทคัดย่อ

คณะร้องเงิ่งคณะอัสลีมาลามีการพัฒนาสร้างสรรค์ต่อยอดองค์ความรู้ของร้องเงิ่งปัตตานี เพื่อปรับดนตรีและการแสดงให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมในปัจจุบัน โดยการศึกษาในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยและเงื่อนไขการดำรงอยู่ของร้องเงิ่งภายใต้การสร้างสรรค์ร้องเงิ่งของคณะอัสลีมาลา โดยใช้แนวทางมานุษยวิทยาการดนตรีในการเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมดนตรีและการแสดง ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก การบันทึกข้อมูลทางดนตรี และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณานวเคราะห์

จากผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยของการดำรงอยู่ คือ (1) มีการสร้างสรรค์ร้องเงิ่งต่อยอดวัฒนธรรมร้องเงิ่งปัตตานี โดยพัฒนาผลงานจากความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของศิลปิน (2) การว่าจ้างงานที่มีความหลากหลาย เช่น การแสดงร้องเงิ่งให้สื่อความหมายตรงกับกาเปิดตัวนิทรรศการ การแสดงร้องเงิ่งเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การแสดงร้องเงิ่งเพื่อบอกเล่าวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น (3) การสืบทอดร้องเงิ่งไปยังนักศึกษาที่สนใจ เช่น การสืบทอดในระบบการศึกษา การสืบทอดให้ผู้สนใจในท้องถิ่นนั้นๆ เป็นต้น

จากการศึกษาทำให้เห็นกระบวนการทำงานของร้องเงิ่งสร้างสรรค์ที่ต่อยอดมาจากร้องเงิ่งปัตตานี ซึ่งสามารถนำไปศึกษาต่อในเชิงลึกของการสร้างสรรค์ดนตรีและการแสดงในมิติอื่นๆ เช่น การศึกษาด้านปฏิบัติการ การศึกษาโครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีผลต่อร้องเงิ่ง เป็นต้น

คำสำคัญ: อัสลีมาลา, ร้องเงิ่งปัตตานี, ร้องเงิ่งสร้างสรรค์, วัฒนธรรมดนตรีและการแสดง, การปรับตัวทางวัฒนธรรม

Abstract

Assaleemala Ronggeng Band has creatively developed and extended the knowledge of traditional Ronggeng of Pattani province in order to adjust the music and performance to be in line with the present social context. The target of this study is 1. to analyze the factors and conditions of existence of Ronggeng under the creation of Assaleemala Ronggeng by applying the theory of Ethnomusicology in the data collection of musical and performing culture including observation, in-depth interview, musical data record, and descriptive analysis presentation.

The result of the study shows that the conditions of existence include: (1) the creative development extending the culture of Pattani Ronggeng from the skill and experience of the artist; (2) variety of employment such as Ronggeng performance that conveys the message of an exhibition opening, Ronggeng performance reflecting international relationship, and Ronggeng performance that tells the story of local culture; (3) passing-on process to interested learners, for example, passing on via education system and to interested people in a locality.

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล จังหวัดนครปฐม 73170

From the study, we can see the working process of creative Ronggeng extending from Pattani Ronggeng which can lead to further in-depth research of musical and performing creation in other perspective such as practicing study and the study of social relationship structure that affects Ronggeng.

Keywords: Assaleemala, Ronggeng, Pattani Ronggeng, Creative Ronggeng, Musical and performing culture, Cultural Adaptation

บทนำ

“ร้องเงิ่ง” คือการแสดงที่ปรากฏในพื้นที่ภาคใต้ของประเทศไทย มีการเต้นรำ ร้องเพลง และบรรเลงดนตรี เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดง ได้แก่ ไวโอลิน แมนโดลิน แอคคอร์ดียน บานอใหญ่-เล็ก ซ้อง บารากัส เป็นต้น (เพ็ญภา โกรธากรู, 2555, น.3) ปัจจุบันในบางวงยังเพิ่มเครื่องดนตรีอื่นๆ เช่น กีตาร์ โดยให้เหตุผลว่าเพื่อให้จังหวะชัดเจนขึ้น มีความไพเราะขึ้นกว่าเดิม (ประพนธ์ เรืองณรงค์, 2554, น. 82) ท่วงทำนองเพลงบรรเลงกันอย่างสนุกสนาน ส่วนใหญ่ใช้แสดงในงานรื่นเริง ร้องเงิ่งปรากฏอยู่ 2 ภูมิภาค ได้แก่ ร้องเงิ่งในพื้นที่ภาคใต้ฝั่งทะเลตะวันตก (กระบี่ ภูเก็ต ตรัง สตูล) และ ร้องเงิ่งในพื้นที่ภาคใต้ฝั่งทะเลตะวันออกหรือร้องเงิ่งในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (ปัตตานี ยะลา นราธิวาส) (ประภาศ ขวัญประดับ, 2546, น. 25) ร้องเงิ่งทั้ง 2 พื้นที่มีความแตกต่างกันทั้งทำนองเพลง เครื่องดนตรี ทำเดิน เครื่องแต่งกาย และความเชื่อที่ผูกติดมากับดนตรี ในบทความชิ้นนี้ผู้วิจัยศึกษา ร้องเงิ่ง “คณะอัสลีมาลา” ซึ่งเป็นคณะร้องเงิ่งสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปินร้องเงิ่งในพื้นที่จังหวัดปัตตานีและประเทศมาเลเซีย โดยศึกษาเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการดำรงอยู่ของร้องเงิ่งภายใต้การสร้างสรรค์ร้องเงิ่งของคณะอัสลีมาลา

คณะอัสลีมาลาเป็นคณะร้องเงิ่งที่ได้รับอิทธิพลทางดนตรีและการแสดงร้องเงิ่งมาจากร้องเงิ่งปัตตานี ประกอบด้วยสมาชิกหลายรุ่น โดยมีหัวหน้าคณะคือนายอภิชาติ คัญทะชา ซึ่งคุณได้รับอิทธิพลทางด้านดนตรีร้องเงิ่งมาจากปัตตานีตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ.2539 คุณอภิชาติได้รู้จักและร่วมงานกับศิลปินร้องเงิ่งหลายคณะ เช่น คณะเปอร์มูตา คณะบุหลันตานี ฯลฯ (อติพล อนุกุล, 2550 : น. 34-35) ซึ่งต่อมาในปีพ.ศ. 2547 ได้ก่อตั้งคณะของตนเองภายใต้ชื่อว่า “อัสลีมาลา”

“นายศรีธธา หนูแก้ว” นักแมนโดลิน เป็นผู้ตั้งชื่อคณะโดยการเอาภาษาไทยกับมลายูมาผสมกัน และให้ความหมายไว้ว่า “ความงามตามราวดอกไม้บานของจังหวัดระยองเงิ่ง” ได้มาจากคำว่า “อัสลี” แปลว่า ดั่งเดิม และ “มาลา” แปลว่าดอกไม้ ต่อมาในปีพ.ศ. 2551 คุณทัศนียา คัญทะชา ผู้เป็นภรรยา ผู้สนใจในการเต้นร้องเงิ่ง ทั้งยังได้รับอิทธิพลทางด้าน การสร้างสรรค์ร้องเงิ่งตั้งแต่สมัยศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี (พ.ศ. 2542) ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และระดับปริญญาโท ณ จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย (พ.ศ. 2550) คุณทัศนียาจึงนำประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์และการสร้างสรรค์การแสดงที่ต้นสังกัดสร้างสรรค์ชุดการแสดงร้องเงี้ยวให้คณะอัสสัมชัญร่วมกับคุณอภิชาติจวบจนถึงปัจจุบัน

ประพนธ์ เรืองณรงค์ (2554, น.77) ได้กล่าวถึงศิลปะการแสดงในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ว่า “ปัจจุบันการแสดงดังกล่าวถูกการแสดงจากตะวันตกและศิลปะการแสดงจากส่วนกลางเข้ามาบดบังรัศมี ทำนองเดียวกับศิลปะการแสดงพื้นบ้านของภูมิภาคต่างๆ บางอย่างค่อยเลือนลงไปทุกขณะ” ศิลปินร้องเงี้ยวบางคนมองว่าการที่ร้องเงี้ยวได้รับความนิยมน้อยลงนั้นมาจากหลายสาเหตุ เช่น บริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป หรือการแสดงขัดกับหลักทางศาสนา เป็นต้น (ทัศนียา คัญทะชา, 2561 : สัมภาษณ์)

ด้วยการบริโภคดนตรีและการแสดงของผู้คนในสังคมเปลี่ยนไป คณะอัสสัมชัญจึงสร้างสรรค์ชุดการแสดงร้องเงี้ยว โดยการออกแสดงในแต่ละครั้งคณะอัสสัมชัญจะนำเสนอการแสดงที่ได้รับการสืบทอดมาจากปัตตานี และร้องเงี้ยวสร้างสรรค์ที่มีการสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้ชมและผู้ว่าจ้างแต่ละงาน (ทัศนียา คัญทะชา, 2561 : สัมภาษณ์)

จากการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยและเงื่อนไขการดำรงอยู่ของร้องเงี้ยวภายใต้การสร้างสรรค์ร้องเงี้ยวของคณะอัสสัมชัญ ผู้วิจัยใช้แนวทางมานุษยวิทยาการดนตรีในการเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมดนตรีและการแสดง ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก การบันทึกข้อมูลทางดนตรี และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อให้เห็นกระบวนการทำงานของร้องเงี้ยวสร้างสรรค์ที่ต่อยอดมาจากร้องเงี้ยวปัตตานี ซึ่งสามารถนำไปศึกษาต่อในเชิงลึกของการสร้างสรรค์ดนตรีและการแสดงในมิติอื่นๆ เช่น การศึกษาด้านปฏิบัติการ การศึกษาโครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีผลต่อร้องเงี้ยว เป็นต้น

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการดำรงอยู่ของร้องเงี้ยวภายใต้การสร้างสรรค์ร้องเงี้ยวของคณะอัสสัมชัญ

วิธีการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้แนวทางการวิจัยแบบมานุษยวิทยาการดนตรี (Ethnomusicology) หรือชาติพันธุ์วรรณาทางดนตรี (ethnography of music) ซึ่งมองดนตรีในฐานะเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง (Nettl, Bruno, 2005) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และได้ให้ความสำคัญกับการลงภาคสนาม (field work) เพื่อใช้ข้อมูลภาคสนามเป็นข้อมูลหลักในการศึกษา โดยเก็บข้อมูลสำคัญ 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่ ข้อมูลดนตรีและการแสดง และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informant) เพื่อนำมาวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดในการทำงาน ดังนี้

1. เกณฑ์ในการเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย

เพื่อให้ได้ข้อมูลครบตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้วิจัยจึงแบ่งเกณฑ์ของการเลือกผู้เข้าร่วมวิจัยออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เกณฑ์ในการเลือกคณะร้องเงี้ยวมาทำการศึกษา เกณฑ์ในการเลือกผู้ถูกศึกษา และเกณฑ์ในการเลือกชุดการแสดง

1.1 เกณฑ์ในการเลือกคณะร้องเงี้ยว

เกณฑ์ในการเลือกคณะร้องเงี้ยวมาทำการศึกษา ผู้วิจัยเลือกคณะอัสสัมชัญ เนื่องจากเป็นคณะร้องเงี้ยวที่ยังคงทำการแสดงร้องเงี้ยวอยู่ตลอดมา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-ปัจจุบัน และเป็นคณะร้องเงี้ยวที่มีการพัฒนาต่อยอดร้องเงี้ยวโดยการคิดค้นชุดแสดงร้องเงี้ยวสร้างสรรค์ และนำชุดการแสดงร้องเงี้ยวสร้างสรรค์ออกแสดงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551-ปัจจุบัน

1.2 เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informant) ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ สมาชิกคณะอัสสัมชัญ ศิลปินร้องเงี้ยวปัตตานี และกลุ่มผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ โดยกำหนดบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญและมีความสำคัญโดยตรงต่อการให้ข้อมูล ดังนี้

1) **สมาชิกคณะอัสสัมชัญ** ผู้วิจัยเลือกหัวหน้าคณะและสมาชิกที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการคิดค้นชุดการแสดงร้องเงี้ยวสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับทัศนคติต่อร้องเงี้ยว ข้อมูลทางด้านดนตรี การแสดงร้องเงี้ยว และการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงร้องเงี้ยวจนเป็นร้องเงี้ยวสร้างสรรค์คณะอัสสัมชัญในปัจจุบัน

2) **ศิลปินร้องเงี้ยวปัตตานี** ผู้วิจัยเลือกศิลปินร้องเงี้ยวจังหวัดปัตตานีเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informant) จำนวน 2-3 คน เนื่องจากการสำรวจเบื้องต้นพบว่าร้องเงี้ยวคณะอัสสัมชัญได้รับวัฒนธรรมร้องเงี้ยวในช่วงแรกของการก่อตั้งคณะมาจากศิลปินร้องเงี้ยวในจังหวัดปัตตานี ผู้วิจัยจึงเลือกผู้ให้ข้อมูลเป็นศิลปินที่มีอิทธิพลด้านวัฒนธรรมร้องเงี้ยวต่อคณะอัสสัมชัญ

1.3 เกณฑ์ในการเลือกชุดการแสดง

เป็นชุดการแสดงร้องเงี้ยวของคณะอัสสัมชัญที่ได้รับการสร้างสรรค์ช่วงปี พ.ศ. 2551 - 2561 เพื่อดูลักษณะการปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงของชุดการแสดงในช่วงเวลาดังกล่าว มีทั้งหมด 10 ชุด ได้แก่ 1. ตารีสีเลง (เพลงจินตาราวาเซ) 2. กีบี่สพายง (เพลงโยเก้ต จานดาจายา) 3. ตารีเรบานาแทมบูริน (เพลงโยเก้ตและบูจี๊ะปะซัง) 4. ตารีลิดเกฮูลู (เพลงเยเซอมู) 5. โยเก้ตซีตีกายเฮงสบา (เพลงโยเก้ตกลันตัน) 6. โยเก้ตซาโรมา (เพลงโยเก้ตซาโรมา) 7. อัสลีซีตีปายง (เพลงซีตีปายง) 8. โยเก้ตจิงกลิงโนนา (เพลงอูตังซามาอูตัง เพลงลาซูดูอู และเพลงโยเก้ตปายัง) 9. ซัมเป็งสภาปูชิเร๊ะ (เพลงสภาปูชิเร๊ะ) 10. ตารีเกอริชฆามะ (เพลงรีซันดูเนียและซาปินซาเตลิต)

2. วิธีการเก็บข้อมูล

2.1 ข้อมูลการศึกษาเอกสาร

ผู้วิจัยทบทวนเอกสารทางวิชาการ หนังสือ บทความและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษาโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ร่องเงาและแนวคิดปฏิบัติการ เพื่อให้เห็นภาพรวมและข้อจำกัดในการศึกษาเรื่องปฏิบัติการสร้างสรรค์ร่องเงา และแบ่งประเด็นย่อยออกดังนี้

- วัฒนธรรมการแสดงร่องเงาที่ปรากฏในประเทศไทย
- วัฒนธรรมร่องเงาสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (ร่องเงาปัตตานี)
- ประวัติร่องเงาอิสลามาลา
- อิทธิพลของร่องเงาร่องเงาปัตตานี ที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนและ

สร้างสรรค์

ร่องเงาของวงอิสลามาลา

- การปรับตัวต่อบริบทสังคมของวัฒนธรรมดนตรีอื่นๆ

2.2 การลงพื้นที่

- **การสำรวจพื้นที่** ผู้วิจัยเข้าสำรวจพื้นที่ในเบื้องต้น โดยติดต่อกับหัวหน้าคณะอิสลามาลาเพื่อขอเข้าชมการแสดงในขณะที่คณะอิสลามาลาออกแสดง และร่วมพูดคุยกับศิลปินอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อหาแนวทางศึกษารูปแบบดนตรีและการแสดง และสร้างปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคณะ

- **การเตรียมตัวก่อนเก็บข้อมูล** ผู้วิจัยแบ่งลักษณะการเก็บข้อมูลออกเป็น 2

ส่วนคือ

1. การสัมภาษณ์ โดยตั้งประเด็นคำถามให้สอดคล้องตาม

วัตถุประสงค์

2. การบันทึกข้อมูลดนตรีและการแสดง เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมา

บันทึกในรูปแบบเอกสารเพื่อนำมาวิเคราะห์รูปแบบของบทเพลงและการแสดง

- **การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ** ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก กลุ่มผู้ถูกสัมภาษณ์ที่กำหนดไว้ ได้แก่ สมาชิกคณะ กลุ่มศิลปินร่องเงาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง กลุ่มนักวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรม กลุ่มนักการศึกษา กลุ่มนักกีฬา กลุ่มผู้ชมการแสดง เป็นต้น

- **การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation)** ได้แก่ การร่วมสังเกตการณ์ในช่วงเวลาที่มีการแสดง เพื่อดูกระบวนการต่างๆ ในขณะที่คณะอิสลามาลาต้องทำการแสดงในแต่ละครั้ง เช่น การฝึกซ้อมของดนตรีและการแสดง การปรับรูปแบบชุดการแสดงทั้งในขณะซ้อมและในขณะออกแสดงจริง

- **การถ่ายภาพและบันทึกวีดีโอ:** ในการเก็บข้อมูลทุกครั้ง ผู้วิจัยขออนุญาตผู้ให้ข้อมูล ในการบันทึกเสียง บันทึกภาพนิ่ง บันทึกภาพเคลื่อนไหว การจดบันทึก และการศึกษาข้อมูลจากคลิปในสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาบันทึกในรูปแบบเอกสาร และนำมาใช้ใน

การวิเคราะห์รูปแบบการแสดงที่ปรากฏ พร้อมทั้งส่งคืนข้อมูลในการบันทึกแก่คณะอิสลามาลา เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

3. การตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 **การตรวจสอบ** เมื่อเก็บข้อมูลแล้วนำข้อมูลมาจัดเรียบเรียงและตรวจสอบอีกครั้งกับผู้ให้ข้อมูลพร้อมทั้งตรวจสอบกับเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2 **การวิเคราะห์ข้อมูล** ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในข้างต้น คือการวิเคราะห์ปัจจัยการดำรงอยู่ของร่องเงาภายใต้การสร้างร่องเงาของคณะอิสลามาลา

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ปัจจัยการดำรงอยู่ของร่องเงาภายใต้การสร้างร่องเงาของคณะอิสลามาลาพบว่า

1. มีการสร้างสรรค์ร่องเงาต่อยอดวัฒนธรรมร่องเงาปัตตานี โดยพัฒนาผลงานจากความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของศิลปิน คณะอิสลามาลาและผู้ควบคุมการแสดงหลักด้วยกัน 2 ท่าน คือ คุณอภิชาติ ศัญตะชา ผู้ควบคุมวงดนตรี และคุณทัศนียา ศัญตะชา ผู้ควบคุมการแสดงร่องเงา โดยทั้งสองคนจะเป็นผู้ร่วมกันคิดและออกแบบชุดการแสดงร่องเงา จากการสัมภาษณ์ คุณทัศนียา ศัญตะชา (2561) ผู้ออกแบบการแสดงร่องเงาสร้างสรรค์ ทำให้ทราบว่าศิลปินผู้คิดสร้างสรรค์มองว่าการบริโภคดนตรีและการแสดงของผู้คนในสังคมเปลี่ยนไป จึงได้สร้างสรรค์ชุดการแสดงร่องเงาขึ้นมาเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้บริโภคหรือผู้จ้าง ทั้งนี้ผู้จ้างมักจะต้องการชุดแสดงร่องเงาที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ เพื่อตอบสนองกับงานที่ได้รับการว่าจ้าง ศิลปินจึงคิดค้นชุดการแสดงใหม่ โดยใช้เพลงร่องเงาและทำดนตรีพื้นฐานของร่องเงามาสร้างสรรค์ ในการออกแสดงแต่ละครั้งคณะอิสลามาลาจะนำเสนอการแสดงที่ได้รับการสืบทอดมาจากปัตตานี และร่องเงาสร้างสรรค์ที่มีการคิดค้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้ชมและผู้ว่าจ้างแต่ละงาน รูปแบบการแสดงที่สร้างสรรค์ใหม่จึงขึ้นอยู่กับอิทธิพลแนวคิดและประสบการณ์ของศิลปินที่ส่งสมมา สื่อสารผ่านเนื้อหาของการแสดง โดยในบทความครั้งนี้จะนำเสนอการพัฒนาผลงานจากความรู้ ทักษะ และการสังสรรค์ประสบการณ์ของคุณอภิชาติ ศัญตะชา ผู้ควบคุมวงดนตรี และ คุณทัศนียา ศัญตะชา ผู้ควบคุมการแสดงร่องเงา

คุณอภิชาติ ศัญตะชา ผู้ควบคุมวงดนตรี

เริ่มเล่นดนตรีตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเข้าร่วมกับชมรมดนตรีไทยของโรงเรียน ในช่วงแรกเริ่มของการเล่นดนตรีเป็นเพียงงานอดิเรกในวัยเด็ก เมื่ออายุ 17 ปี คุณอภิชาติได้ดูรายการโทรทัศน์ที่กำลังถ่ายทอดการเล่นดนตรีร่องเงาของ นายชาเคย์ แวเต็ง ศิลปินร่องเงาชื่อดังของปัตตานี เสียงดนตรีที่ได้ฟังนั้นตนเคยฟังจากเทป แต่ไม่ทราบว่าใครเป็นผู้เล่น ประกอบกับพี่ชายของตนได้ยืมไวโอลินของเพื่อนมาเล่น ตนจึงอยากมาเล่นโดยใช้พื้นฐานของการเล่นซอ และพยายามเล่นเพลงร่องเงาที่

ได้อินจากเทป ในขณะนั้น นายชาเคย แวเต็ง กล่าวในรายการโทรทัศน์ว่า หากใครสนใจศึกษาดนตรี ร้องเงี้งให้มาหาตนที่บ้าน ตนจะสอนให้โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย เมื่อเห็นดังนั้น คุณอภิชาติจึงเดินทางไปขอ เรียนไวโอลินจากนายชาเคย แวเต็ง โดยเดินทางไปกลับระหว่างจังหวัดยะลาและจังหวัดปัตตานีด้วย รถมอเตอร์ไซด์ ต่อมาเมื่อเข้าศึกษาต่อที่สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จังหวัดสงขลา บุตรของ นายชาเคย แวเต็ง ได้ชักชวนให้มาจัดโครงการถ่ายทอดการแสดงศิลปะพื้นบ้านภาคใต้ โดยโครงการ ได้รับงบประมาณจากศูนย์อำนวยการบริหารสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (ศอบต.) ใช้สถานที่ของ โรงเรียนสุวรรณโพบูลย์ อำเภอยะหริ่ง จังหวัดปัตตานี จัดอบรมเกี่ยวกับดนตรีร้องเงี้งให้กับบุคคลทั่วไป ในการอบรมครั้งนี้ทำให้คุณอภิชาติได้พบปะกับศิลปินร้องเงี้งหลายท่าน รวมถึงบางท่านได้ร่วมงานกัน ในเวลาต่อมา การอบรมทำให้คุณอภิชาติเริ่มกลับมาเล่นดนตรีแบบจริงจังและมีงานเฉพาะกิจเพื่อรับงาน แสดงในพื้นที่ใกล้เคียง เช่น วงเปอร์มูตาอัสลี เป็นวงที่รวมตัวศิลปินที่พบปะกันในงานอบรมดังกล่าว รวมตัวเล่นร้องเงี้งเป็นระยะเวลา 2 ปี นอกจากนี้ยังได้บรรเลงประกอบการแสดงจบให้นักศึกษาของ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เมื่อคุณอภิชาติจบการศึกษาระดับปริญญาตรีและย้ายไปทำงานที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้มีการก่อตั้งวงดนตรีอย่างไม่เป็นทางการที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี และนำไวโอลินไปบรรเลงร่วมกับวงดนตรี เพื่อชีวิต เพลงที่ใช้เล่นนั้นมีทั้งเพลงเพื่อชีวิตและเพลงร้องเงี้ง ต่อมาใน พ.ศ. 2547 เกิดภัยพิบัติคลื่นยักษ์สึนามิถล่มหลายจังหวัดทางทะเลอันดามันได้รับความเสียหาย คุณอภิชาติจึงรวมตัวกับกลุ่มนัก ดนตรีก่อตั้งวงดนตรีและอัดเสียงเพลงร้องเงี้งออกมาขายเพื่อช่วยเหลือผู้ประสบภัย เป็นจุดเริ่มของการ ก่อตั้งคณะ “อัสลีมาลา” ซึ่งในขณะนั้นมีการบรรเลงดนตรีเพียงอย่างเดียว ไม่มีการเต้นร้องเงี้ง งาน แสดงครั้งแรกของคณะอัสลีมาลาได้จัดแสดงที่งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ หอประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ การตั้งชื่อนั้นเป็นการนำเอาภาษาไทยกับมลายูมาผสมกัน อัสลี แปลว่า ตั้งเดิม มาลา แปลว่า ดอกไม้ วงอัสลีมาลาได้ให้ความหมายของคำแปลคือ ความงดงามราวดอกไม้บานของจังหวัดยะลา



ภาพที่ 1: ภาพร้องเงี้ง

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=r8gYHqjMqZQ>

วงอัสลีมาลาเริ่มรับงานและเผยแพร่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม และทำงานร่วมกับ UN มีคุณ อภิชาติเป็นอาสาสมัครสถาปนิกชุมชนที่เกาะลันตา อยู่ในโครงการของ UNDP (United national development program) เข้าร่วมฟื้นฟูสิ่งก่อสร้างพร้อมกับการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับ

ร้องเงี้ง ในการเผยแพร่วัฒนธรรมครั้งนี้เองคุณอภิชาติได้พบกับร้องเงี้งชาวเล จึงเกิดการแลกเปลี่ยน ปรับเปลี่ยนกันทางด้านดนตรีและการแสดงร้องเงี้ง และได้ก่อตั้งแหล่งเรียนรู้ทางร้องเงี้งไว้ในพื้นที่โดย ตั้งชื่อว่า “บ้านร้องเงี้ง” ต่อมาปีพ.ศ. 2553 คุณอภิชาติได้ย้ายมาทำงานเป็นผู้ช่วยนักวิจัยที่จังหวัด สงขลา ทำให้คณะอัสลีมาลากุ่มปัจจุบันประกอบไปด้วยศิลปินที่หลากหลายทั้งนักศึกษา ศิลปิน จังหวัดสงขลา และศิลปินจังหวัดปัตตานี นอกจากนี้คุณอภิชาติเคยเป็นวิทยากรและช่วยสร้างสรรค์บท เพลงร้องเงี้งให้กับนักศึกษา จึงมีโอกาสร่วมงานกับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสงขลา เช่น มหาวิทยาลัย ราชภัฏสงขลา มหาวิทยาลัยทักษิณ เป็นต้น ในช่วงนี้เองที่คุณอภิชาติเริ่มสนใจและมีบทบาทในการ สร้างสรรค์ผลงานเพลงร้องเงี้งประกอบการแสดงมากขึ้น คุณอภิชาติกล่าวว่าเพลงที่นำมาบรรเลงส่วน ใหญ่คือเพลงดั้งเดิมที่ได้รับถ่ายทอดมาจากร้องเงี้งปัตตานี เมื่อนำมาประกอบชุดการแสดงที่มีการ สร้างสรรค์ใหม่ของนักศึกษา จึงมีการเรียบเรียงเพลงใหม่ให้เหมาะสมกับชุดการแสดง



ภาพที่ 2: ลักษณะวงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงสร้างสรรค์ของคณะอัสลีมาลา

ที่มา : นายสาธิต เรื่องสุวรรณ

ในระยะหลังปีพ.ศ. 2551 เมื่อคณะอัสลีมาลา มีการสร้างสรรค์ชุดการแสดงมากขึ้น เพื่อ ร้องรับกลุ่มผู้ว่าจ้างและหน่วยงานต่างๆ ที่มีจะตั้งโจทย์ของการแสดงมาให้กลุ่มศิลปิน ทำให้คุณ อภิชาติและคุณทัศนียา (ผู้ควบคุมการแสดงร้องเงี้ง) ต้องศึกษาและตีความหมายของโจทย์ของการ แสดงในแต่ละครั้ง เพื่อออกแบบชุดการแสดงร้องเงี้งสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับจากผู้ว่าจ้าง เช่น การแสดงระบำกริช ที่จัดแสดงขึ้นในจังหวัดปัตตานี คุณอภิชาติและคุณทัศนียาต้องศึกษา วัฒนธรรมกริชของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พร้อมทั้งร่วมปรึกษากับศิลปินร้องเงี้งในจังหวัดปัตตานี ทั้งด้านดนตรีและการแสดง คือ นายเซ็ง อาบู ศิลปินด้านดนตรี และนายเกียรติ ธรานนท์ ศิลปินด้าน การเต้นและออกแบบชุดการแสดงร้องเงี้ง ร่วมกันสร้างสรรค์ชุดการแสดงใหม่และเรียบเรียงบทเพลง ให้สอดคล้องกับชุดการแสดง



ภาพที่ 3: ซ้าย : ลักษณะการแต่งกายแบบรื่องเง้งปัตตานี
 ี่มา : อาจารย์นพมาศ พรมนุชาธิป



ภาพที่ 4: ขวา : ลักษณะการแต่งกายของรื่องเง้งสร้างสรรค์ในชุด “ตารีเกอริชฆามา”
 ี่มา : นายสาธิต เรืองสุวรรณ

คุณทัศนียา คัญทะชา ผู้ควบคุมการแสดงรื่องเง้ง

คุณทัศนียา เป็นผู้ที่สนใจในการเต้นรื่องเง้งและได้รับอิทธิพลทางด้านการสร้างสรรค์การแสดง ตั้งแต่ระดับปริญญาตรี (พ.ศ. 2542) ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยได้มีโอกาสแสดงชุดการแสดงเกี่ยวกับวัฒนธรรมพุทธและมลายู โดย ขาเคย์ แวเต้ง ศิลปินรื่องเง้งชื่อดังของจังหวัดปัตตานีเป็นผู้ช่วย

ออกแบบ เช่น ระบำกรงหัวจุก ระบำทักซิณนารี ระบำรื่องทอง เป็นต้น คุณทัศนียา กล่าวว่าในช่วงเวลานั้นตนไม่เคยเต้นรื่องเง้งแบบปัตตานีเลย เพลงที่เด่นส่วนใหญ่นั้นเป็นเพลงที่มีการสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการแสดงผลงานจบของนักศึกษาระดับปริญญาตรีปีที่ 4 ตนเริ่มเรียนรื่องเง้งอย่างจริงจังในช่วงปีพ.ศ. 2548 กับนายเชาว์ จันทรจิตร ครูรื่องเง้งจากจังหวัดปัตตานีซึ่งมีความสนิทสนมกันเป็นการส่วนตัว ต่อมาเมื่อตนศึกษาระดับปริญญาโทที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตนทำวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับรื่องเง้ง ในปีพ.ศ. 2549 จึงได้ขอเรียนการเต้นรื่องเง้งปัตตานีกับนายเกียรติ ธรานนท์ ผู้เป็นศิลปินรื่องเง้งในจังหวัดปัตตานีซึ่งเป็นลูกศิษย์ของอาจารย์นพมาศ พรมนุชาธิป ศิลปินรื่องเง้งชื่อดังของปัตตานี (อาจารย์นพมาศเป็นลูกศิษย์ของขุนจาร์วิเศษศึกษากรหรือเง้งเม) เมื่อจบการศึกษาจึงได้มาทำงานเป็นอาจารย์พิเศษในมหาวิทยาลัยทักษิณ ในช่วงการทำงานนี้เองที่ตนได้เริ่มมีโอกาสสร้างสรรค์การแสดงมากขึ้น จากการสั่งสมประสบการณ์การสร้างสรรค์ด้านการแสดงและการเรียนพื้นฐานการเต้นรื่องเง้งของปัตตานี ในปีพ.ศ. 2551 เมื่อคุณทัศนียาได้สมรสกับคุณอภิชาติ ทั้งสองคนจึงได้ร่วมงานกันอย่างจริงจังในการทำชุดการแสดงรื่องเง้งสร้างสรรค์ โดยใช้พื้นฐานที่ได้สั่งสมมาในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2. การว่าจ้างงานที่มีความหลากหลาย เช่น การแสดงรื่องเง้งให้สื่อความหมายตรงกับกาเปิดตัวนิทรรศการ การแสดงรื่องเง้งเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การแสดงรื่องเง้งเพื่อบอกเล่าวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น

ยกตัวอย่างการแสดง เช่น ชุดการแสดงตารีติเกอูลู



ภาพที่ 5: การแต่งกายชุดการแสดง “ตารีติเกอูลู”
 ี่มา : กฤษฎา ฤกษ์บุบผา

“ตารีดิเกอูลู” สร้างสรรค์ขึ้นในปีพ.ศ. 2560 เป็นชุดการแสดงสร้างสรรค์ที่สร้างตามความประสงค์ของกรมประชาสัมพันธ์ เพื่อนำไปแสดงที่ประเทศมาเลเซีย ในงานครบรอบ 60 ปีความสัมพันธ์ทางการทูตระหว่างไทยกับมาเลเซีย โดยกรมประชาสัมพันธ์ขอความร่วมมือกับกระทรวงวัฒนธรรมนำคณะศิลปินและนักแสดงของไทยไปแสดงที่ประเทศมาเลเซีย รูปแบบการแสดงกำหนดให้แสดงลิเกอูลูแบบผสมผสานร่วมกับนักดนตรีและนักแสดงของประเทศมาเลเซีย โดยให้นักแสดงจากประเทศมาเลเซียแสดงชุดลิเกอูลูแบบดั้งเดิม และนักแสดงของประเทศไทยทำชุดการแสดงสร้างสรรค์เกี่ยวกับลิเกอูลู

บทเพลงที่คณะอัสลีมาลามาใช้กับชุดการแสดงชุดนี้คือเพลง “เยเยเซอุม” เป็นเพลงในการละเล่นของเด็ก คล้ายเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้าน แต่เดิมไม่ปรากฏทำนอง มีบทพื้นถิ่นหรือการด้นกลอนสดโดยใช้ภาษามลายู ผู้เลือกบทเพลงในการประกอบการแสดงคือ นายเซ็ง อาบู เป็นหนึ่งในสมาชิกของคณะอัสลีมาลาและเป็นศิลปินร้องเพลงจากจังหวัดปัตตานี โดยนายเซ็ง อาบู (สัมภาษณ์, 22 ธันวาคม 2561) กล่าวว่า “ในชุดการแสดงตารีดิเกอูลูได้ตัดบทพื้นถิ่นออกไป เนื่องจากไม่มีใครสามารถขับร้องได้” ชุดการแสดงดังกล่าวจึงเหลือเพียงบทเพลงเยเยเซอุม

ในส่วนของการออกแบบชุดการแสดง คุณทัศนียาศึกษาทำทางของการแสดงลิเกอูลูที่มาจากทำทางทางธรรมชาติประกอบด้วย ทำนก ทำปลา ทำพายเรือ ทำคลื่น ทำลากอวน เป็นต้น และกำหนดให้การแสดงแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ช่วงแรกเป็นการแสดงลิเกอูลูแบบทั่วไปเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นทำทางของลิเกอูลู โดยให้นักแสดงผู้ชายเป็นผู้เต้น ช่วงที่ 2 คุณทัศนียาและนายเกียรติ ธรานนท์ ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ร้องเพลงเป็นรูปแบบของระบำ โดยนำทำทางจากลิเกอูลูเข้ามาผสมผสาน มีการเต้นระหว่างชายหญิง ในการสร้างสรรค์ และได้เชิญเครือข่ายศิลปินมาเลเซียมาเป็นวิทยากรคือ นายมุฮัมหมัด ฮาซารูมี ฮารูน หรืออาเบ โดยขอให้ช่วยตรวจสอบความเรียบร้อยและความเหมาะสมของชุดการแสดง

“ตารีดิเกอูลู” นับว่าเป็นชุดการแสดงสร้างสรรค์ที่ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชม โดยเฉพาะผู้ชมวัยเด็กที่มักจะลุกขึ้นเต้นตามผู้แสดง

3. การสืบทอดร้องเพลงไปยังนักศึกษาที่สนใจ เช่น การสืบทอดในระบบการศึกษา การสืบทอดให้ผู้สนใจในท้องถิ่นนั้นๆ เป็นต้น คุณอภิชาติและคุณทัศนียามักจะถ่ายทอดการแสดงร้องเพลงสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เนื่องจากคุณทัศนียาเป็นอาจารย์ประจำอยู่ในมหาวิทยาลัย จึงมีการช่วยเหลือกันเสมอ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบงานวิจัยของคุณทัศนียา ซึ่งได้วิจัยแนวทางการสร้างสรรค์ผ่านงานวิจัย เรื่อง “การศึกษาพัฒนาการจำปาดะสู่ผลงานสร้างสรรค์ : ตารีจำปาดะ” (ทัศนียา คัญทะชา และวิวิสา ศรีชัย, 2558) เป็นลักษณะงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่นำเสนอการนำองค์ความรู้และภูมิปัญญาในชุมชนมาคิดสร้างสรรค์เป็นระบำพื้นบ้านมลายูภาคใต้ เพื่อใช้ประโยชน์ทางด้านการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการทำสวนจำปาดะของเกษตรกร อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล เนื้อหาชุดการแสดงสร้างสรรค์นำเสนอพัฒนาการการเจริญเติบโตของจำปาดะตั้งแต่เริ่มปลูกจนกระทั่งเก็บเกี่ยวและออกผลจำปาดะ การออกแบบทำรำแบ่ง

ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ทำทางธรรมชาติ ทำตาระ และทำรองเง็ง เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงคือเพลงตารีจำปาดะ โดยใช้ดนตรีร้องเพลงผสมผสานกับจังหวะตาระบรรเลงประกอบการแสดง ลักษณะการแต่งกายของนักแสดงออกแบบมาจากต้นจำปาดะ ผู้ชายสวมชุดสระรีแน ผู้หญิงแต่งกายด้วยชุดบานง มีโครีซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญของเกษตรกรที่ใช้ในการป้องกันแมลงวันทองที่เข้ามาบกรบกวนผลจำปาดะมาใช้ประกอบการแสดง และใช้ระยะเวลาในการแสดง 8 นาที ชุดการแสดงสร้างสรรค์ดังกล่าวถูกถ่ายทอดกลับคืนสู่ชุมชนเพื่อให้นักในชุมชนได้นำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาในเบื้องต้นพบว่า ผู้วิจัยเสนอให้เห็นปัจจัยของการดำรงอยู่ของร้องเง็งภายใต้การสร้างสรรคร้องเง็งของคณะอัสลีมาลาไว้เพียง 3 ข้อ คือ (1) มีการสร้างสรรค์ร้องเง็งต่อยอดวัฒนธรรมร้องเง็งปัตตานี โดยพัฒนาผลงานจากความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของศิลปิน (2) การว่าจ้างงานที่มีความหลากหลาย เช่น การแสดงร้องเง็งให้สื่อความหมายตรงกับกรเปิดตัวนิทรรศการ การแสดงร้องเง็งเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การแสดงร้องเง็งเพื่อบอกเล่าวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น (3) การสืบทอดร้องเง็งไปยังนักศึกษาที่สนใจ เช่น การสืบทอดในระบบการศึกษา การสืบทอดให้ผู้สนใจในท้องถิ่นนั้นๆ เป็นต้น

ซึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับการปรับตัวทางวัฒนธรรมของดนตรีและการแสดงนั้น ผู้วิจัยมองว่าปัจจัยของการดำรงอยู่ของร้องเง็งภายใต้การสร้างสรรคร้องเง็งของคณะอัสลีมาลานั้นอาจมีมากกว่า 3 ข้อ เมื่อมองในประเด็นต่างๆ เช่น ประเด็นการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน สภาพของเศรษฐกิจภายในประเทศ ค่านิยมของคนในสังคม เป็นต้น

การศึกษาในครั้งนี้สามารถนำไปศึกษาต่อในเชิงลึกของการสร้างสรรค์ดนตรีและการแสดงในมิติอื่นๆ เช่น การศึกษาด้านปฏิบัติการ การศึกษาโครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีผลต่อร้องเง็ง เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เห็นปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมในมิติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยระดับปริญญาโท เรื่อง ปฏิบัติการสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ร้องเง็งคณะอัสลีมาลา โดยผู้เขียนมุ่งนำเสนอในประเด็นการดำรงอยู่ของร้องเง็งภายใต้การสร้างสรรคร้องเง็งของคณะอัสลีมาลา

โดยงานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจาก โครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต สกว. ด้านมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2562

บรรณานุกรม

Nettl, Bruno. (2005). *"The Harmless Drudge: Defining Ethnomusicology."* The Study of Ethnomusicology: Thirty-one Issues and Concepts. Urbana: University of Illinois.

ทัศนียา คัญทะชา และรวริสา ศรีชัย. (2558). *การศึกษาพัฒนาการจำปาดะสู่ผลงานสร้างสรรค์ : ตารีจำปาดะ*. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

นพดล ทิพย์รัตน์. (2554). *ดนตรีปี่ตาดานี : ลักษณะเฉพาะกับบริบททางวัฒนธรรม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล)

ประพนธ์ เรืองรงค์. (2554). *บุหงาปี่ตาดานี คติชนไทยมุสลิมชายแดนภาคใต้*. กรุงเทพฯ : บริษัทวี.พี.รินทร์ (1991) จำกัด.

ประภาส ขวัญประดับ. (2540). *รองเง็ง : ระบายและดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ของประเทศไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล)

เพ็ญญา ไกรราชภูริ. (2555). *การบูรณาการของการสืบทอดการสืโวโกลินในดนตรีรองเง็งในสายครูชาตรี แวเต็ง (ศิลปิน แห่งชาติ) กับครูสุชาติ แวเต็ง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล)

อดิพล อนุกุล. (2550). *บทเพลงรองเง็งคณะอัสลีมาลา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล)

สัมภาษณ์

ทัศนียา คัญทะชา. (22 ธันวาคม 2561), สัมภาษณ์.

อภิชาติ คัญทะชา. (22 ธันวาคม 2561), สัมภาษณ์.

เซ็ง อาบู. (22 ธันวาคม 2561), สัมภาษณ์.

การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากผ้าขาวม้าท้องถิ่นด้วยเทคนิคการพิมพ์ สกรีนลายมงคล

Creating Value Added in Lifestyle Products Produced from Local Loincloth by Auspicious Pattern Screen Printing

กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข¹

กมลศิริ วงศ์หมึก²

บทคัดย่อ

ผ้าขาวม้า ผ้าสารพัดประโยชน์ที่คนไทยใช้ในชีวิตประจำวันมายาวนาน การทอผ้าขาวม้าทอมือเป็นอาชีพเสริมเพิ่มเติมจากอาชีพเกษตรกรของคนไทยในชนบท โดยปัจจุบันมีชุมชนที่ทอผ้าขาวม้าอยู่กว่า 700 ชุมชนในทุกภาคของประเทศ ในบางจังหวัดการทอผ้าขาวม้าสามารถสร้างรายได้กลับคืนมาเป็นจำนวนมาก ชุมชนทอผ้าในจังหวัดอำนาจเจริญมีการพัฒนาเทคนิคการทอผ้าเพื่อจัดจำหน่ายเป็นผืนผ้าทอและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่างๆ หากแต่ยังไม่ตอบสนองไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ ผู้ออกแบบจึงนำเสนอแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้าท้องถิ่นให้ในชุมชน โดยการตัดทอนการทอ ลวดลายมงคลดั้งเดิมที่มีความซับซ้อน นำไปสร้างสรรค์ใหม่ผ่านกระบวนการคิดทางการออกแบบแล้วนำเสนอรูปแบบใหม่ด้วยการพิมพ์สกรีนลายมงคล เกิดเป็นผ้าที่มีมูลค่าสูงขึ้นเมื่อเปลี่ยนเทคนิคการผลิต จากนั้นสร้างแนวทางต้นแบบที่จะนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการจัดจำหน่าย สร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าให้แกผ้าขาวม้ารูปแบบเดิมที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การสร้างมูลค่าเพิ่ม, ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์, ผ้าขาวม้าท้องถิ่น, การพิมพ์, ลายมงคล

Abstract

'Pakaoma', or local loincloth, a daily used fabric of Thai local people. Weaving hand-made pakaoma is a basic activity among Thai villagers. In Thailand, there are more than 700 communities which produce pakaoma to supplement their farming income. At present, in some provinces, this hand weaving fabric production generated more income to communities.

Amnajaroen province, one of the major pakaoma weaving communities which increased income level of its weavers. The villagers themselves are developing their designs and production techniques continuously. However, the final appearances are still not in the mind of modern-day. The lifestyle products development guideline for commercialization such as reducing the number of complicated pattern on a fabric, adding printing techniques on traditional pakaoma textile, develop design with auspicious pattern etc., can help villagers to create the difference and uniqueness for their communities. The new lifestyle product design models can enhance the market value of pakaoma and make an appeal to younger generations into urban usage.

Keywords: Creating value added, Lifestyle products, Local loincloth, Printing, Auspicious pattern

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพมหานคร 10210

² อาจารย์ประจำ หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพมหานคร 10210

product design models can enhance the market value of pakaoma and make an appeal to younger generations into urban usage.

Keywords: Creating value added, Lifestyle products, Local loincloth, Printing, Auspicious pattern

บทนำ

ผ้าขาวม้าผูกพันกับชาวไทยมาช้านาน และสามารถพบเห็นผ้าขาวม้าได้ทั่วภูมิภาคของประเทศไทย ผ้าขาวม้าเป็นผ้าทอพื้นบ้านที่มีรูปแบบการทอแบบทอหลายขีด สร้างจากภูมิปัญญาชาวบ้านที่เป็นองค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถของคนในท้องถิ่น ที่ได้จากการสั่งสมประสบการณ์และการเรียนรู้มาเป็นระยะเวลา ยาวนาน ซึ่งเป็นผ้าที่คนไทยทั่วไปรู้จักกันดีในการใช้งานที่เรียกว่าสารพัดประโยชน์ ส่วนใหญ่ผู้ใช้งานจะเป็นเพศ ชายซึ่งโดยทั่วไปจะสามารถใช้งานได้ทั้งผู้ชาย เชื้อต้ว คลุมหัวกันแดด ผ้าขาวม้ามีลักษณะเป็นผ้ารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความกว้างประมาณ 2 คอก ยาวประมาณ 3-4 คอก (จรัสพิมพ์และคณะ, 2556)

จากการที่หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ได้ลงพื้นที่ชุมชนผ้าขาวม้า ณ ชุมชนเปือยหัวดง อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ สนับสนุนโดยโครงการ ผ้าขาวม้าท้องถิ่นทอศิลป์ไทยและบริษัทไทยเบฟเวอเรจ จำกัด มหาชน พบว่า ชุมชนในจังหวัดอำนาจเจริญ ยังคงนิยมทอผ้าตามได้ถุนบ้าน หากแต่การทอผ้าที่มีใช้ในชีวิตประจำวันหรือใช้เพื่อ พิธีกรรมเหมือนในอดีตที่ผ่านมา แต่ทอขึ้นเป็นรายได้หลักส่วนหนึ่งในครอบครัวหรือทอเพื่อการค้าและแปรรูป เป็นผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ในรูปแบบต่างๆ โดยสตรีวัยชราจะเป็นผู้ทำหน้าที่ย้อมและทอผ้าขาวม้า ส่วนวัยรุ่นหรือ วัยกลางคนที่เริ่มเบื่อหน่ายจากงานประจำในเมืองจึงหันมาเป็นผู้ประกอบการ ดูแลและจัดการกิจการธุรกิจผืน ผ้าทอของชุมชน เทคนิคการทอผ้าของชุมชนละแวกนี้ สืบทอดมาจากรุ่นบรรพบุรุษ ส่วนในโรงเรียนระดับชั้น ต่างๆ ได้มีการกำหนดให้ผู้เฒ่าหรือผู้รู้ด้านการทอผ้ามาสอนวิธีการทอผ้าในชั้นเรียนหรือคาบเรียนที่เรียน เกี่ยวกับโครงการหรือการศึกษาเพื่อสร้างอาชีพ เพื่อสืบสานการทอผ้าไปสู่รุ่นถัดไป

ทั้งนี้ในปัจจุบันมีการพัฒนาผ้าทอพื้นบ้านทั้งในด้านวัสดุ รูปแบบ และกระบวนการผลิตในระบบ อุตสาหกรรม เกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างความรวดเร็วในการผลิตและมาตรฐานของผ้า (จุฑารัตน์, 2547:74) หากแต่เป็นการทอเพื่อการค้าการทอผ้าขาวม้าในจังหวัดอำนาจเจริญนั้น จะเป็นรูปแบบ การผลิตผืนผ้าตามวิถีดั้งเดิมพร้อมปรับเปลี่ยนรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการบริโภคในสังคมที่มีความทันสมัย เกิดการผสมผสานรูปแบบต่างๆของการทอโดยช่างทอ อีกทั้งเป็นการตอบสนองความต้องการ ของผู้บริโภค การทอผ้าขาวม้าด้วยที่มือยังคงมีให้เห็นเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ส่วนการทอหลายที่ ขับช้อนหรือการผูกกลายที่ใช้เวลานานจะผลิตน้อยชิ้นตามแต่คำสั่งงานของลูกค้า ดังนั้นความต้องการจาก ภายนอกที่ต้องการผ้าทอมือในจำนวนครั้งละมากๆเพื่อนำไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ประเภทต่างๆกับ ระบบการผลิตด้วยมือตามศักยภาพเดิมของชุมชนที่มีจึงไม่สัมพันธ์กัน

นับตั้งแต่ปี 2015 เป็นต้นมาที่ประเทศไทยได้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมอาเซียน จึงส่งผลให้ เกิดคู่แข่งทางการผลิตสินค้าที่มีความคล้ายคลึงกันออกสู่ตลาด ดังนั้นประเทศไทยจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะ พัฒนาสินค้าให้มีความแตกต่างหรือสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ที่มีให้สูงมากขึ้นด้วยความคิดสร้างสรรค์ ประกอบกับในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการเที่ยวท้องถิ่นนั้นเป็นที่นิยมมากขึ้น การ จับจ่ายซื้อของและใช้ของในท้องถิ่นจึงเป็นที่นิยมมากขึ้นด้วย สถานที่ท่องเที่ยวตามหัวเมืองในจังหวัดต่างๆจึง กลายเป็นจุดหมายที่น่าสนใจ จังหวัดอำนาจเจริญถึงแม้จะมีภาพลักษณ์เป็นเมืองรองหรือเป็นทางผ่านไปสู่

ชายแดนประเทศลาว แต่มีผู้นำชุมชนและกลุ่มประชารัฐรักสามัคคีในท้องถิ่นที่เข้มแข็ง จึงสามารถนำสินค้า ท้องถิ่นที่ผลิตหรือแปรรูปจากผ้าขาวม้าชุมชนมาจัดจำหน่ายและส่งออกตามจังหวัดต่างๆสร้างรายได้จำนวน มากให้แก่ชุมชน ทั้งนี้ความต้องการผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่ายที่มีรูปแบบใหม่ที่มีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิม ที่ชุมชนสามารถผลิตและจัดจำหน่ายได้เองยังคงเป็นที่ต้องการของคนในท้องถิ่น

จากข้อมูลข้างต้น ผู้ออกแบบจึงต้องการนำเสนอแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ไลฟ์ สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้าให้แก่ชุมชน เพื่อให้ชุมชนสามารถนำไปต่อยอดและผลิตได้ด้วยตนเอง สร้างรายได้ ต่อยอดจากภูมิปัญญาของชุมชนผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์แล้วนำเสนอรูปแบบใหม่ที่ลดกระบวนการผลิต และเป็นแนวทางต้นแบบที่จะนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการจำหน่ายจริง และเพื่อให้ชุมชนนั้นเกิดความสามารถ นำไปต่อยอดและผลิตได้ด้วยตนเอง สร้างความยั่งยืนต่อไปในอนาคต

วิธีการดำเนินงาน

มีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

1. การศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้า ท้องถิ่น

1.1 การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ นำมาสู่การเจริญเติบโตและความกินดีอยู่ดีของประเทศ และสามารถยกระดับประเทศกำลังพัฒนาให้มุ่งไปทางเดียวกับประเทศที่พัฒนาแล้ว เพื่อให้สามารถทัดเทียมกับ ประเทศผู้นำทางเศรษฐกิจเช่น สิงคโปร์ เกาหลีใต้ ไต้หวัน และมาเลเซีย (พราว และรตจิตร, 2560) ซึ่งการ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์นั้น เป็นการนำความคิดสร้างสรรค์มาเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ สร้างความ แตกต่าง ที่ส่งผลต่อการสร้างมูลค่า ไปประสานกับการดำเนินธุรกิจ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งการผลิตต้นทุนหรือการ คงทุนเดิมแต่ทำให้สามารถขายสินค้าได้ในราคาที่สูงขึ้น เมื่อพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์ไปสู่ระดับที่สูงขึ้น จะ ช่วยต่อยอดไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยในระยะยาวได้

ในส่วนของ การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนั้น ผู้ออกแบบสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีความ เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชน ได้แก่ การศึกษาศักยภาพของชุมชนด้วยการลงพื้นที่ การศึกษาศักยภาพของ ทรัพยากรบุคคล ลักษณะงานออกแบบที่สร้างเพื่อเพิ่มมูลค่านั้นต้องไม่ยากเกินกว่าศักยภาพเดิมของชุมชน ทำให้ชุมชนสามารถนำความรู้ที่ได้นั้นไปพัฒนาต่อยอดได้ด้วยตนเอง และศึกษาทรัพยากรวิสดูโดยรอบที่มี เพื่อให้ ชุมชนสามารถอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ไม่ต้องพึ่งภายนอก(กมลวรรณ, 2560) ทั้งนี้การนำเอาวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชนที่มีอยู่มาเพิ่มมูลค่าด้วยการออกแบบนั้น ควรมีการสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่ ให้เกิดคุณค่าทางจิตใจและสังคม เช่นการให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นหรือระดมสมอง การ ผสมผสานความเชื่อ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือสามารถผลิตผลิตภัณฑ์ที่เพิ่มมูลค่าได้ด้วยตนเอง จะส่งผลให้เกิด ความชื่นชม ยินดี และรู้สึกเป็นเจ้าของ (Entrepreneurship) เกิดการยกระดับรายได้ของชุมชน ช่วยในการ กระจายรายได้ พัฒนาชุมชนให้สามารถเลี้ยงตนเองได้ สามารถยืนอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ซึ่งจะช่วยลด การที่แรงงานอพยพออกไปทำงานในเขตเมืองเชื่อมต่อไปสู่บริบทของการพัฒนาที่ยั่งยืน (พิริยะ, 2556) โดยยงยุทธ คະสาวงศ์ (2558) ได้ให้ความสำคัญกับการนำศิลปะมาช่วยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ปัจจัยสี่ ด้วย ความเห็นว่าผลิตภัณฑ์ที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต และมีแนวโน้มที่จะเสถียรภาพมากกว่าผลิตภัณฑ์ ธุรกิจประเภทอื่น สอดคล้องกับการกำหนดประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดย สำนักงานคณะกรรมการ เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ(สศช.) ที่กำหนดให้หมวดงานแฟชั่นซึ่งอยู่ภายใต้หมวดงานสร้างสรรค์และการ ออกแบบ(Functional Creation) เป็นหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมหลักของขอบเขตขนาดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ดังนั้นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่เกี่ยวกับแฟชั่น เครื่องนุ่งห่ม ผ้า หรือผลิตภัณฑ์ที่แปรรูปจากผ้า จึงเป็นกระแสนิยมที่จะนำองค์ความรู้และความคิดสร้างสรรค์นั้นมาประยุกต์ให้เกิดการผลิตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างเป็นรูปธรรม

1.2 รูปแบบสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

ปัจจุบันธุรกิจแฟชั่นมีการเปลี่ยนแปลงที่ก้าวข้ามผ่านจากคำว่า “แฟชั่น” มาสู่การเป็นสินค้า “แฟชั่นไลฟ์สไตล์” เนื่องจากสินค้าแฟชั่นเป็นสินค้าที่มีวงจรรายของผลิตภัณฑ์ค่อนข้างสั้น ต่างจากสินค้าที่ขายไลฟ์สไตล์จะมีความเชื่อมโยงกับลูกค้าในระยะยาว เพราะสามารถสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้ใ้มากกว่าแฟชั่นที่ตามกระแส นอกจากนี้พฤติกรรมในการซื้อสินค้าของผู้บริโภค ไม่ได้ต้องการซื้อเพียงแค่เสื้อผ้าเพื่อแต่งตัวอย่างเดียว แต่ต้องการแบรนด์ที่มีสินค้าครบทุกอย่างตั้งแต่หัวจรดเท้า รวมทั้งของใช้และของตกแต่งบ้าน (รัชนิย์, 2559)

ตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์คือการสร้างหรือผลิตสินค้าแฟชั่นที่เชื่อมโยงกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคซึ่งไม่จำกัดอยู่เพียงสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายเท่านั้น แต่หมายรวมถึงสินค้าที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้บริโภค โดยแบรนด์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ต้องเชื่อมโยงกับลูกค้า รูปแบบสไตล์เป็นตัวพื่อนำเสนอถึงลูกค้า (Reed,2545 อ้างถึงใน ศิวรี อรรณุนารถ, 2558) สอดคล้องกับข้อมูลที่ว่าตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ เป็นรูปแบบของการสร้างลักษณะของการนำเสนอขายสินค้าและบริการที่หลากหลาย เพื่อมุ่งตอบสนองวิถีการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย สะท้อน แนวคิด บุคลิกภาพ และวิถีการดำเนินชีวิตของกลุ่มเป้าหมายสู่การออกแบบสินค้าและบริการ (อรรถพนธ์, 2561)

1.3 ประเภทสินค้าของตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

ข้อมูลจากเว็บไซต์กระทรวงพาณิชย์ แบ่งกลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์เป็น 6 กลุ่ม คือ ประเภทสินค้าของตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ เป็นการรวมกันของประเภทสินค้าสองส่วนหลักได้แก่กลุ่มสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายและกลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์ที่สอดคล้องกันกับรูปแบบการดำเนินชีวิตและความต้องการของผู้บริโภค

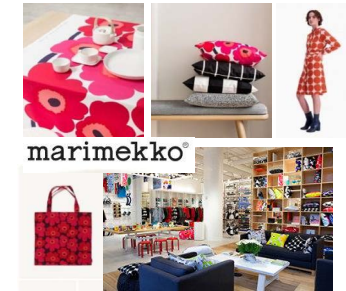
1. สินค้าแฟชั่น ได้แก่ สินค้าในกลุ่มสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกาย สินค้าแฟชั่นเครื่องประดับตกแต่งประกอบการแต่งกาย สินค้าเครื่องประดับหรือจิวเวลรี่และสินค้าเกี่ยวกับความงาม

2. สินค้าไลฟ์สไตล์ คือ กลุ่มสินค้าที่ตอบสนองความต้องการและรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคที่มีภาพลักษณ์หรือบุคลิกภาพตราสินค้าในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ประเภทของกลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์จึงสามารถจำแนกได้ตามวิถีชีวิตของผู้บริโภค ในด้านที่อยู่อาศัย การคมนาคม การติดต่อสื่อสารและรูปแบบการดำเนินชีวิต (ศิวรี, 2558)

ทั้งนี้ข้อมูลจากเว็บไซต์ของกรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์ ได้จัดกลุ่มสินค้าได้เป็น 6 ประเภทคือเฟอร์นิเจอร์และชิ้นส่วน ของขวัญของชำร่วยและเครื่องตกแต่งบ้าน เครื่องใช้บนโต๊ะอาหารและในครัว เคหะสิ่งทอ ของเล่นและเครื่องเขียนเครื่องใช้สำนักงาน ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์



ภาพที่ 1: ผลิตภัณฑ์สินค้าไลฟ์สไตล์แบรนด์ MUJI
ที่มา: ออนไลน์,
<http://mujiproject.blogspot.com/2013/10/muji-products.html>



ภาพที่ 2: ผลิตภัณฑ์สินค้าไลฟ์สไตล์แบรนด์ MARIMEKKO
ที่มา: ออนไลน์,
<https://www.marimekko.com>

จังหวัดขอนแก่น เจรรมชุมชนชนทนาผาขาวมาไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ นำโดยคุณ ธนิตา นักพัฒนากรชุมชนและเจ้าของร้านนุชบา (สัมภาษณ์ ธนิตา, 2562) โดยการจัดทำธุรกิจผ้าทอแปรรูปของร้านนุชบานั้น เกิดจากการติดต่อกลุ่มผ้าขาวม้าในพื้นที่จังหวัดอำนาจเจริญที่มีอยู่ 20-30 กลุ่ม จาก 43 ชุมชน ดึงความสามารถในการทอผ้าที่เป็นเสน่ห์และเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชนออกมา และรับซื้อมาจากหลายชุมชน เพราะคำนึงถึงความต้องการของตลาดที่แตกต่างกัน ส่วนการออกแบบตัดเย็บนั้น มีความใส่ใจในความปราณีต ใช้กลุ่มชุมชนที่มีความชำนาญและมากประสบการณ์ตัดเย็บผ้า ใช้งานได้จริง ประกอบเป็นเครื่องแต่งกาย กระเป๋า และสินค้าไลฟ์สไตล์หลากหลายรูปแบบที่ตอบสนองความต้องการของตลาดได้

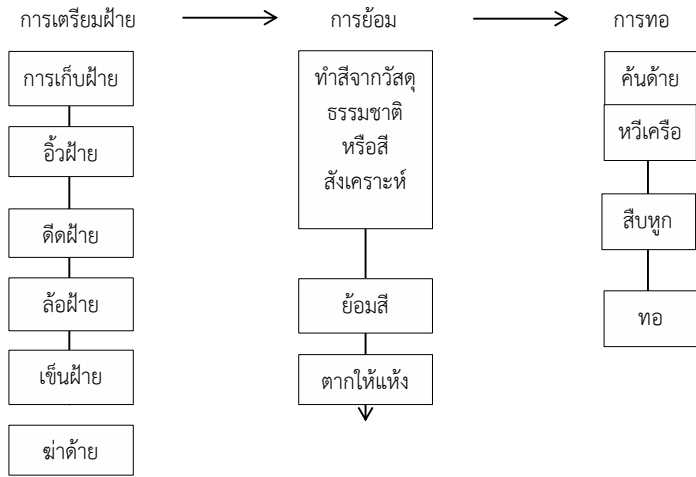


ภาพที่ 3: ผลิตภัณฑ์ผ้าขาวม้าแปรรูป แบรนด์นุชบา
ที่มา: ออนไลน์, <https://www.lazada.co.th/shop/nuchchaba>

1.5 การผลิตผ้าขาวม้า

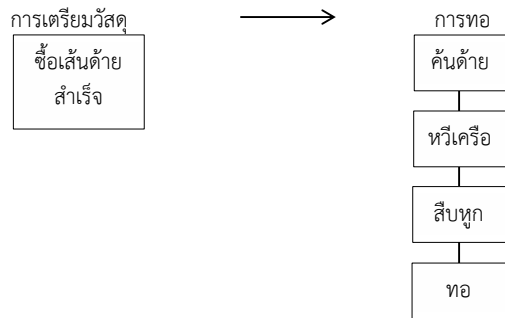
กระบวนการผลิตผ้าขาวม้านั้น มีสองรูปแบบคือ กระบวนการผลิตผ้าขาวม้าด้วยมือทั้งหมด กับ กระบวนการผลิตผ้าขาวม้าด้วยด้ายสำเร็จเพื่อความรวดเร็วและลดขั้นตอนในกระบวนการผลิต

1.5.1. กระบวนการผลิตผ้าขาวม้าด้วยมือทั้งหมด ดังนี้



1.5.2. กระบวนการผลิตผ้าขาวม้าโดยด้ายสำเร็จเพื่อความรวดเร็วและลดขั้นตอนในกระบวนการผลิต

กระบวนการผลิต



เมื่อเปรียบเทียบกระบวนการผลิตผ้าขาวม้าทอด้วยมือทั้งหมดจะมีขั้นตอนซับซ้อนมากกว่า กระบวนการผลิตโดยด้ายสำเร็จ ซึ่งทำให้ราคาของผ้าขาวม้าทอด้วยมือทั้งหมดนั้นมีราคาแพงกว่ามากกว่า 3 เท่า โดยมีราคาเฉลี่ยที่ 250บาทต่อเมตร ส่วนผ้าขาวม้าที่ผลิตด้วยด้ายสำเร็จนั้นจะมีราคาเริ่มต้นที่ 90 บาทต่อเมตร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลวดลายของผ้า

ลวดลายของผ้าขาวม้าเป็นตารางหมากรุก มีทั้งตาห่าง ตาคู่ และการทอด้วยการขึ้นตะกอ เช่น ทอ 2 ตะกอ หรือ 4 ตะกอ ซึ่งทำให้เกิดลวดลายที่แตกต่างกัน ผ้าขาวม้ามีสีสันทากหลายต่างกันในแต่ละชุมชน ชุมชนทางภาคเหนือนิยมย้อมเส้นด้ายด้วยสีคราม หรือสีอ่อน แล้วหมักย้อมด้วยโคลนเพื่อให้ผ้ามีความนิ่ม น่าสัมผัสมากขึ้น สวมใส่กับเสื้อหม้อฮ่อม ชุมชนทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรืออีสานและชุมชนทางภาคใต้นิยมทอผ้าขาวม้าทั้งรูปแบบที่เป็นสีสันสดใสและสีเข้ม มีการใช้สีย้อมแบบธรรมชาติ เช่นสีจากเปลือกมะม่วง เปลือกประดู่ แก่นขนุน ใบไม้ คราม และการใช้สีสังเคราะห์ย้อมเส้นด้ายเพื่อให้ได้สีที่สดกว่าวัสดุจากธรรมชาติ หรือการใช้เส้นด้ายหรือไหมที่ย้อมสำเร็จจากโรงงาน ส่งผลให้เกิดสีสันทากต่างบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะ

ชุมชนที่สืบต่อกันมา ส่วนลวดลายทางซัดทางตรงของผ้าขาวม้ามีหลากหลายตาทอ ทั้งลายตาคู่ ลายตาหมากรุก และลายตาหมู่ เป็นต้น (คณะทำงานการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและประชารัฐ, 2560)

2. ข้อมูลทางด้าน การออกแบบและการผลิต

2.1 การสร้างลวดลายบนผืนผ้าด้วยการพิมพ์

การสร้างลวดลาย จำเป็นต้องเข้าใจกระบวนการผลิตก่อน เนื่องจากรูปแบบการพิมพ์บางประเภทมีข้อจำกัด โดยการพิมพ์ลงบนผ้าทำได้สองวิธี(อรุณี ,2557) ได้แก่ การพิมพ์โดยตรง (Direct printing) เป็นการพิมพ์ ลวดลายบนผ้าโดยตรง เช่น การสกรีน การพ่นสีลงบนผ้า ทั้งนี้ในการพิมพ์โดยตรงนั้น สามารถทำได้ซ้ำหลายครั้งเมื่อมีแม่แบบพิมพ์แล้ว ซึ่งเหมาะกับการทำเพื่อการค้าหรือไม่ต้องฝึกฝนจนชำนาญมากนัก ส่วนการพิมพ์อีกแบบเรียกว่า การพิมพ์ดีสซาร์ท และการพิมพ์แบบริซิส (Discharge and Resist printing) เป็นการพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าก่อนแล้วค่อยย้อมสีที่ทับลงไป แบ่งพิมพ์ลายจะเป็นสารต้านสี ทำให้สีไม่ติด เช่น การทำบาติก เป็นต้น การพิมพ์รูปแบบนี้ค่าใช้จ่ายและต้นทุนที่สูง เพราะต้องใช้อุปกรณ์และความชำนาญ

2.2 การออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายโดยมนุษย์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนั้น ล้วนแต่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้งลวดลายที่เลียนแบบจากธรรมชาติ ลวดลายจากสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต ลวดลายจากรูปทรงต่างๆ และลวดลายที่เป็นเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งสิทธิดี คดี อัญศรีสวัสดิ์กุล (2529) ได้ให้ความหมายของการออกแบบลวดลายในงานหัตถกรรมโดยใช้หลักเกณฑ์ในการออกแบบ คือต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยตามความหมายของงาน ความเหมาะสมกับวัสดุประดิษฐ์ ที่จะนำมาใช้ในการประดิษฐ์ เพราะการที่จะเป็นงานหัตถกรรมนั้นจะต้องมีวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นทรัพยากรจากธรรมชาติ และต้องคำนึงถึงความสวยงามด้วย ในการออกแบบลวดลายด้วยการต่อลาย (Repeat pattern) (นวลจิตต์ เรืองศรีใส, 2543) มีรูปแบบของการต่อลายแบบเบื้องต้น ได้แก่ แบบต่อลายต่อเนื่อง (Single motif block repeat) หรือการต่อลายแบบเป็นบล็อกเท่ากันทั้งด้านซ้าย-ขวา บน-ล่าง และแบบต่อลายลดหลั่น(Drop and Half repeat) หรือการต่อลายแบบการวางเรียงอิฐ ลายที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะลดหลั่นเอียงกัน

3. แนวความคิดในการออกแบบและกระบวนการทำงาน

ผู้ออกแบบประภูวิเคราะห์รูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมที่มี เพื่อหาแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยเลือกผ้าขาวม้าจากชุมชนบ้านคำเปือย จังหวัดอำนาจเจริญ มาเป็นต้นแบบในการออกแบบ ผ้าขาวม้าบ้านคำเปือยเป็นผ้าขาวม้าทอมือ สามารถนำไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ในครัวเรือน หรือผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ได้หลากหลาย ด้วยมีลักษณะเป็นลายตาหมากรุกซึ่งเป็นที่นิยมกันตามฉบับของภาคอีสาน ลักษณะของลายตาทอจะเป็นสี่เหลี่ยมที่มีความห่างเท่ากันเหมือนกระดานหมากรุก



ภาพที่ 4: ตัวอย่างผ้าขาวม้าจากชุมชนบ้านคำเปือย จังหวัดอำนาจเจริญ
ที่มา: ผู้ออกแบบ

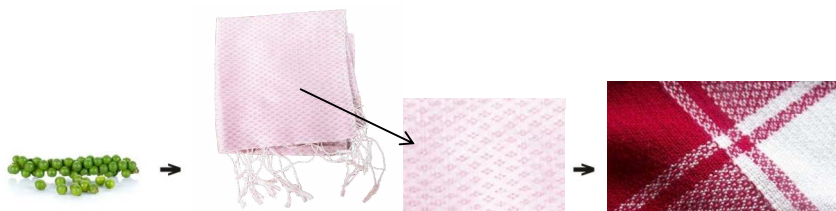
3.1 รูปแบบของลวดลายที่นำมาออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบนั้น ผู้ออกแบบได้นำเอาลวดลายที่เป็นสัญลักษณ์ของความโชคดี และความสุ่มมาใช้ในการออกแบบ ทำการตัดทอนจากสิ่งที่มีอยู่มาสื่อสร้างคามหมายให้เข้าใจได้ง่าย โดยการผสมผสานความเชื่อและที่มาของลวดลายรอบตัวชุมชนมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้ออกแบบจึงเลือกนำเอารูปแบบของลวดลายทอบนผืนผ้าทอชนิดอื่นที่ชุมชนละแวกนั้นนิยมทำกัน เช่นการทอแบบจก ชิด หรือการมัดหมี่ แล้วระบุเลือกรูปลวดลายที่ได้จากพืชและธรรมชาติ เช่นลายดอกพิกุล ลายดอกแก้ว ลายลูกแก้ว ลายต้นสน ลายพริกไทย ลายน้ไหล เป็นต้น

ผู้ออกแบบได้คัดเลือก ลายพริกไทย ซึ่งในสมัยก่อนส่วนใหญ่จะทอเพื่อทำเป็นผ้าห่ม เป็นลายพื้นฐานที่ใช้การขึ้นลายการทอแบบชิด และเป็นการทอลายผ้าดั้งเดิมที่สวยงามซึ่งนิยมทอกันในภาคอีสานและภาคเหนือ เมื่อทำการวิเคราะห์แล้วนั้น ลายดอกพริกไทยหรือลายพริกไทยจะมีลักษณะเป็นดอกเล็กๆ ผิวสัมผัสของผ้าจะนูนขึ้นมาตรงลายดอก ซึ่งมีลักษณะเด่นด้วยลักษณะลายที่เป็นรูปร่างเรขาคณิต เป็นลวดลายที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก และเป็นลวดลายที่สามารถซ้ำลายได้ (Repeat) ลายพริกไทยเมื่อนำมาประยุกต์บนผ้าขาวม้า ด้วยวิธีการพิมพ์โดยตรงหรือการพิมพ์สกรีนลงบนผ้าเพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์ใหม่ ซึ่งการพิมพ์โดยตรงนั้นเป็นการพิมพ์แบบที่ทำได้ง่าย ไม่ต้องให้เครื่องพิมพ์หรือมีอุปกรณ์ที่อยู่ยาก สามารถหาซื้ออุปกรณ์ได้ทั่วไป และไม่ต้องใช้ความชำนาญขั้นสูงในการผลิต และนำส่งแบบแม่พิมพ์ต่อให้ชุมชนได้ ซึ่งจะสร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นให้แก่ผ้าขาวม้าของชุมชนที่มีการพิมพ์สกรีนลายเพิ่มเติมให้มีความแตกต่างจากผ้าขาวม้าทั่วไป

3.2 กระบวนการออกแบบลวดลาย

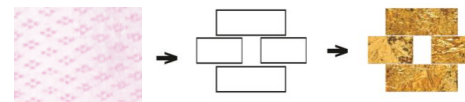
3.2.1 วิเคราะห์โครงสร้างต้นแบบของลายพริกไทย



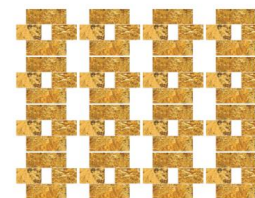
ภาพที่ 5: ที่มาของลาย
ที่มา: ผู้ออกแบบ

การประยุกต์ลายดั้งเดิม เกิดจากการตัดทอนรูปร่างของเครือพริกไทย แล้วนำไปทำเป็นลายทอผ้า ลักษณะลายที่เกิดขึ้น จะเป็นเส้นลายทอที่ขัดกันเป็นลายรูปร่างขนมเปียกปูน ส่วนภาพสุดท้ายเป็นการขึ้นลายทอลายพริกไทย ทอผสมกับการทอแบบลายขัดของผ้าขาวม้า ผลที่ได้คือเกิดเป็นลายพริกไทยสลับกับลายตารางหมากรุกบนผืนผ้าขาวม้า ซึ่งจะมีราคาสูงกว่าผ้าขาวม้าซึ่งเป็นผ้าทอลายขัด เนื่องจากใช้เวลาในการทำนานมากกว่า และต้องขึ้นลายทอนานกว่า

3.2.2 การประยุกต์เพื่อสร้างงานออกแบบ 2มิติ



การประยุกต์จากลายดั้งเดิมเป็นแม่แบบพิมพ์สกรีน แล้วทดลองใส่สีสกรีน



การวางลายแบบต่อลายต่อเนื่อง (Single motif block repeat)



การวางลายแบบต่อลายลดหลั่น(Drop and Half repeat) ตามลำดับ

ภาพที่ 6: ขั้นตอนกระบวนการออกแบบลวดลาย

ที่มา: ผู้ออกแบบ

การประยุกต์เพื่อสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้า



ภาพที่ 7: ต้นแบบการประยุกต์เพื่อสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้า
ที่มา: ผู้ออกแบบ

การวิเคราะห์ผลงาน

ผู้ออกแบบได้นำลายผ้าทอดั้งเดิมมาเป็นแม่แบบ วางลายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แล้วพิมพ์ลายมงคลลงบนผ้าโดยตรงหรือการสกรีนสีลงบนผืนผ้า ซึ่งเทคนิคนี้สามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วกว่าการขึ้นลายทอลายพริกไทยทอผสมกับการทอแบบลายขัดของผ้าขาวม้า และเทคนิคนี้สามารถทำได้หลายครั้งหากมีแม่แบบสกรีน เหมาะสำหรับรูปแบบการจำหน่ายหลายชิ้น อีกทั้งยังสามารถลดขั้นตอนการผูกมัดและสีบุกในการขึ้นลายทอซึ่งต้องใช้ความชำนาญของช่างทอและใช้เวลานานมากกว่าในการทอลายขัดแบบธรรมดา ผลงานสำเร็จสร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าให้แก่ผ้าขาวม้ารูปแบบเดิมที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น เกิดเป็นสินค้าที่มีมูลค่าสูงขึ้นเมื่อเปลี่ยนเทคนิควิธีการผลิต

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

อรุณประโยชน์ของแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้า ท่อถักด้วยการพิมพ์ลายมงคลบนผืนผ้าที่นำเสนอนี้ สามารถนำไปใช้ประโยชน์เพื่อให้ชุมชนใช้ผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ใหม่ต่อไปในอนาคต ผู้ออกแบบได้นำเสนอเทคนิควิธีการผลิตที่เหมาะสมกับการผลิตครั้งละ

มากๆ และลดขั้นตอนกระบวนการผลิตที่ใช้เวลานานให้ลดลง อีกทั้งนำเอาลวดลายทอดั้งเดิม ที่มีความหมายมงคล ผสมผสานความเชื่อรอบๆชุมชน มาประยุกต์สร้างลวดลายพิมพ์ลายใหม่ลงบนผ้าขาวม้า เพื่อให้ชุมชนรู้สึกเป็นเจ้าของ ทำให้เกิดความรักในงานที่ตนได้มีส่วนร่วม และต่อยอดความรู้ที่ได้เพื่อพัฒนาชุมชนให้สามารถเลี้ยงตนเองได้ ยืนอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

ทั้งนี้แนวทางที่นำเสนอเป็นเพียงตัวอย่างหรือต้นแบบแนวทางให้จุดประกายความคิดเพื่อนำไปประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้า ทั้งแบบลวดลายผ้าที่เป็นสองมิติและสามมิติที่มีความสวยงามนั้น ควรนำไปทดลองผลิตจริง เพื่อให้ทราบถึงขนาด และการใช้งานจริงที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์แต่ละประเภท

บรรณานุกรม

กมลวรรณ พัชรพิพัฒน์. (2559). การประยุกต์เครื่องแต่งกายชุดไทยเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน ภายใต้กระแสนิยมความเป็นไทย. (ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์) เอกสารประกอบการจัดประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 5 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา2559, น.1536-1539. สืบค้น 9 กุมภาพันธ์ 2562 จาก , <http://rdi.ssu.ac.th/conference/2016images/processing/proceeding%20dec20%2016Ver.1.pdf/>

คณะทำงานการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและประชารัฐ. 2560. (ผ้าขาวม้าท้องถิ่นที่ตกคิลป์ไทย คุณค่าและภูมิปัญญาจากอดีตถึงปัจจุบัน พิมพ์ครั้งที่ 1). (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สายรุ้งกิจโรงพิมพ์ บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

จรัสพิมพ์และคณะ. (2556). การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าโดยใช้แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับแนวคิดการออกแบบแฟชั่นเพื่อพัฒนาอาชีพและผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอวารินวินาส จังหวัดสกลนคร. (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

จุฑารัตน์ ตั้งสมบูรณ์. (2547). กลยุทธ์ทางการตลาดของผ้าทอพื้นเมืองกรณีศึกษา : ผ้าทอ พื้นเมืองของจังหวัดราชบุรี. ปรินท์นิพนธ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ธนิดา คุณณัฐนิชา, ร้านผ้าขาวม้าบุษบา 30 มกราคม 2562, สัมภาษณ์.

นวลจิตต์ เรื่องศรีใส. (2543). การออกแบบลายผ้าพิมพ์สำหรับผลิตภัณฑ์เสื้อผ้า. กรุงเทพฯ: ส่วนอุตสาหกรรมสิ่งทอ สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมรายสาขา กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.

พราว อรุณรังสีเวช และรัตจิตร อรุณรังสีเวช. (2560). แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าผลิตภัณฑ์. (ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์). วารสารวิชาการคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ปีที่ 2 ฉบับที่ 3. น.47-63. สืบค้น 3 มีนาคม 2562, จาก <https://www.researchgate.net/publication/323377489>

พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย. (ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์). วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบันพัฒนาศาสตร์. ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม 2556. น.3-66. สืบค้น 3 มีนาคม 2562, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/NER/article/download/22675/19396>

ยงยุทธ คະสาวงค์. (2558). แนวความคิดหรือกระบวนการทางความคิดและสิ่งประดิษฐ์ที่ต้องอาศัยศิลปะ. เอกสารประกอบการสอนงานศิลปะเพื่องานนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (ไม่ปรากฏครั้งที่พิมพ์), น.1-11. สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2562 , จาก http://www.elfms.ssu.ac.th/somsak_kl/file.php/1/FCA1103/media/w4_.pdf

รัชนิย์ ศรีวัฒนชัย (2559). จุดเปลี่ยนธุรกิจแฟชั่นไทย เลิกคลังแบรนด์เนมซื้อไลฟ์สไตล์. สืบค้น 1 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.posttoday.com/market/news/435559>

สิทธิศักดิ์ ัญศรีสวัสดิ์กุล (2529) การออกแบบลวดลาย. พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

ศิริ อริญารณ (2558). นวัตกรรมตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์: ทิวทัศน์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร สำหรับผู้บริโภค เจเนอเรชันเอเชีย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุุฎิบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ).

อรุณพงษ์ พงษ์เลาพันธ์ (2561). นวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์สำหรับสตรีสูงวัย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุุฎิบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้น 3 มีนาคม 2562, จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/61465>

อรุณี คงดี อัลเดรด. (2557). การพิมพ์ผ้า. เอกสารประกอบการเรียนวิชา คอ362 กระบวนการทางเคมีและสิ่งทอ (ไม่ปรากฏครั้งที่พิมพ์) , น.1-6. สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2562 , จาก http://www.science.mju.ac.th/chemistry/download/a_kongdee/คอ362_บทที่6การพิมพ์_57-2.pdf/

การทบทวนวรรณกรรมการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้งสำหรับบ้านพักอาศัย Literature Review on Designing Vertical Light Pipe for Residential

จรรย์ธิดา สุระประเสริฐ¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อทบทวนวรรณกรรมการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้งสำหรับบ้านพักอาศัย โดยศึกษาปัจจัยที่จะนำไปสู่การออกแบบระเบียบวิธีวิจัย พบปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้ ท่อนำแสงนั้นประกอบด้วย ส่วนรับแสงที่ติดตั้งบริเวณหลังคาภายนอก, ส่วนนำพาแสงเข้ามาในอาคารผ่านทางท่อนำแสงที่ใช้วัสดุที่มีค่าการสะท้อนแสงที่สูง และส่วนกระจายแสงซึ่งติดตั้งอยู่บริเวณเพดานของพื้นที่ที่ต้องการแสงสว่าง โดยการออกแบบส่วนนำพาแสงของท่อนำแสงแนวตั้ง เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสะท้อนของแสง ซึ่งต้องใช้วัสดุที่มีค่าการสะท้อนแสงที่สูง เพื่อลดการสูญเสียปริมาณแสงสว่างในการวิเคราะห์ปริมาณแสงสว่างที่เข้ามาในอาคาร ใช้วิธี Daylight Factor Method ซึ่งเป็นวิธีที่ระดับแสงสว่างภายในจะขึ้นกับสภาพท้องฟ้าเป็นหลัก โดยสัมพันธ์กับตำแหน่งของดวงอาทิตย์ที่มีผลต่อแสงสว่างและปริมาณความเข้มของแสง ดังนั้นในการออกแบบระเบียบวิธีวิจัย ต้องกำหนดสภาพท้องฟ้าให้เหมาะสม และนำค่า Daylight Factor ที่ได้มาเปรียบเทียบกับมาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับบ้านพักอาศัย

คำสำคัญ: ทบทวนวรรณกรรม, ท่อนำแสงแนวตั้ง, แสงธรรมชาติ

Abstract

This article purposed to literature review about the designing of vertical light pipe for residential by studying the factors that will lead to the design of the research methodology. The various factors involved are the vertical light pipe system consists of three parts. First, a collector which is mounted on the outside of the roof and gathers sunlight. Second, light-reflective tube which is coated with highly reflective material to transmit the daylight into the diffuser. Third, a diffuser which is installed on the ceiling in the room for spreading the daylight into the space. Designing the light-reflective tube of the vertical light pipe related to the reflection behavior of light which requires materials with high reflectivity for reducing light loss. Analyzing the amount of light entering the building use the Daylight Factor Method which the interior light level is primarily based on the sky condition and the position of the sun. Therefore, in the design of research methods must determine the sky conditions to be appropriate. Also, bringing the Daylight Factor value to be compared with the standard suitable for the residential after that.

Keywords: Literature Review, Vertical Light Pipe, Daylighting

¹ อาจารย์ประจำ หลักสูตรการออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพฯ 10210

จากนโยบายยุทธศาสตร์พลังงาน 4.0 ของประเทศ ที่ตั้งเป้าในการลดการใช้พลังงานเพื่อประหยัดทรัพยากรในประเทศนั้น หนึ่งในนั้นคือการรณรงค์ลดการใช้ไฟฟ้าให้น้อยลงกว่าเดิม การเพิ่มปริมาณแสงสว่างธรรมชาติ เป็นอีกทางหนึ่งที่จะช่วยลดการใช้พลังงานได้ และยังเพิ่มปริมาณแสงธรรมชาติ ซึ่งเป็นแสงสว่างที่มีคุณภาพเข้ามาใช้ในอาคารได้อีกด้วย การศึกษาแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาการใช้พลังงานให้คุ้มค่า ซึ่งจะส่งผลต่อความเป็นอยู่อันนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีของมนุษย์ตามนโยบาย Thailand 4.0

จากการคาดการณ์ว่าในพ.ศ. 2573 ประชากรโลกจะเพิ่มขึ้นถึง 8.1 พันล้านคน โดยร้อยละ 60 นั้นมีการกระจายตัวอยู่ในทวีปเอเชีย (วรชัย ทองไทย, 2554:329) ซึ่งอาจส่งผลทำให้พลังงานของประชากรในขนาดนั้นเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย โดยเฉพาะการใช้ไฟฟ้าในบ้านพักอาศัย

รายงานสถิติพลังงานของประเทศไทย ปีพ.ศ. 2559 พบว่าตั้งแต่ปีพ.ศ. 2554 - 2558 แนวโน้มการใช้ไฟฟ้าของประเทศไทยเพิ่มขึ้นทุกปี โดยอาคารประเภทบ้านพักอาศัยนั้น ใช้พลังงานไฟฟ้ามากเป็นอันดับสามรองจากอุตสาหกรรมการผลิต และอาคารประเภทธุรกิจการค้า โดยเมื่อแยกส่วนการใช้พลังงานในบ้านพักอาศัยนั้น สามารถแยกส่วนการใช้งานออกเป็น 3 ประเภทคือ การใช้พลังงานสำหรับระบบไฟฟ้าแสงสว่าง, สำหรับไฟฟ้าอุปกรณ์ และสำหรับระบบไฟฟ้าปรับอากาศ โดยการใช้พลังงานสำหรับระบบไฟฟ้าแสงสว่างมีส่วนการใช้พลังงานประมาณ 25% ของการใช้พลังงานทั้งหมด การนำแสงธรรมชาติเข้ามาใช้ในอาคารจึงมีแนวโน้มในการลดปริมาณการใช้พลังงานไฟฟ้าเพื่อระบบแสงสว่างได้ โดยลักษณะของบ้านพักอาศัยนั้นส่วนมากเป็นการเปิดช่องแสงด้านข้างเพื่อนำแสงธรรมชาติเข้ามาใช้งานภายในอาคารในรูปแบบของประตูและหน้าต่าง ทำให้บางส่วนของอาคารที่อยู่ห่างจากตำแหน่งช่องเปิดนั้น แสงธรรมชาติไม่สามารถส่องเข้าไปถึงการเปิดช่องเปิดด้านบนสำหรับอาคารที่อยู่ชั้นบนสุดสามารถแก้ปัญหาในส่วนนี้ได้ แต่ไม่สามารถแก้ปัญหาในกรณีพื้นที่นั้นๆ ไม่ได้อยู่ชั้นบนสุดของอาคาร ดังนั้นการใช้ท่อนำแสงทั้งแนวตั้งและแนวนอน จึงเป็นอีกทางเลือกที่สามารถนำแสงธรรมชาติเข้าไปยังบริเวณอาคารที่ไม่ได้อยู่ชั้นบนสุด และอยู่ลึกเข้าไปในอาคารได้

ท่อนำแสงแนวตั้ง เป็นอีกทางเลือกที่น่าสนใจในการนำมาใช้ออกแบบเพื่อการประหยัดพลังงาน โดยในการออกแบบนั้นมีปัจจัยหลายประการที่ต้องคำนึงถึง เนื่องจากการจัดวางท่อนำแสงแนวตั้งนั้น จะส่งผลต่อการวางผังพื้นที่ในอาคาร ทั้งด้านรูปทรงและขนาด เนื่องจากหากต้องการแสงสว่างในชั้นที่ไม่ได้อยู่ชั้นบนสุดนั้น ต้องติดตั้งท่อนำแสงผ่านชั้นอื่นที่อยู่เหนือชั้นที่ต้องการขึ้นไป ซึ่งก่อให้เกิดการเสียพื้นที่ และส่งผลต่อการใช้งานในพื้นที่นั้น รวมถึงความยาวของท่อส่งผลถึงปริมาณแสงสว่างที่ส่งลงไปถึงชั้นที่ต้องการ การทบทวนวรรณกรรมเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้ง จึงมีประโยชน์ในการออกแบบวิธีการวิจัยเรื่องท่อนำแสงแนวตั้งต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งนำไปสู่การออกแบบระเบียบวิธีวิจัยในการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้งสำหรับบ้านพักอาศัย

ผลการทบทวนวรรณกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้งและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง จำแนกออกมาเป็นประเด็นดังนี้ 1) พฤติกรรมของแสง 2) สภาพลักษณะท้องฟ้า 3) ลักษณะการนำแสงธรรมชาติเข้ามาใช้ในอาคาร 4) การวิเคราะห์ปริมาณแสงสว่างที่เข้ามาในอาคาร 5) มาตรฐานระดับการส่องสว่าง 6) องค์ประกอบของท่อนำแสงแนวตั้ง

1. พฤติกรรมของแสง

แสงเดินทางออกจากแหล่งกำเนิดเป็นเส้นตรงสู่ตัวกลางต่างๆ ตั้งแต่ อากาศ ของเหลว วัตถุโปร่งแสง วัตถุทึบแสง เมื่อเดินทางมากระทบตัวกลางการเดินทางของแสงจะเปลี่ยนแปลง และแสดงพฤติกรรมดังนี้

- 1.1 การดูดกลืน (Absorption) เมื่อแสงเดินทางผ่านตัวกลาง จะถูกดูดกลืนหายไปในตัวกลางและเกิดการเปลี่ยนรูปพลังงานแสงเป็นพลังงานความร้อน
- 1.2 การสะท้อน (Reflection) คือพฤติกรรมที่แสงเดินทางกระทบตัวกลาง แล้วสะท้อนกลับออกมา โดยที่ความถี่ของคลื่นแสงนั้นไม่เปลี่ยนแปลง โดยลักษณะสะท้อนแบ่งได้เป็น
 - การสะท้อนแบบเสมือนกระจกเงา (Specular reflection) เกิดขึ้นเมื่อแสงตกกระทบบนตัวกลางที่เป็นวัสดุทึบแสง มีลักษณะเป็นผิวเรียบเป็นมันวาว การสะท้อนจะมีมุมของแสงที่ตกกระทบเท่ากับมุมของแสงที่สะท้อน
 - การสะท้อนแบบกระจาย (Diffuse reflection) เกิดเมื่อแสงตกกระทบบนตัวกลางที่มีผิวหยาบ แสงจะสะท้อนออกไปในหลายทิศทาง โดยที่ส่วนใหญ่แล้วมุมของแสงสะท้อนที่กระจายออกไปจะไม่เท่ากับมุมของแสงที่ตกกระทบและเกิดการกระจายตัวในหลายทิศทาง
- 1.3 การส่องผ่าน (Transmission) คือปรากฏการณ์เมื่อแสงตกกระทบด้านใดด้านหนึ่งของตัวกลาง แล้วทะลุผ่านไปอีกด้านหนึ่ง โดยการส่องผ่านของแสงสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของตัวกลางดังนี้
 - ตัวกลางโปร่งใส (Transparent medium) การส่องผ่านตัวกลางลักษณะนี้แสงจะเกิดการหักเหหรือเปลี่ยนทิศทาง โดยขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของตัวกลาง และจะทะลุผ่านในลักษณะเดิมของลำแสงที่ตกกระทบ โดยยังสามารถมองเห็นแหล่งกำเนิดแสงที่อีกด้านหนึ่งของตัวกลางได้อย่างชัดเจน เช่น กระจกใส
 - ตัวกลางโปร่งแสง (Translucent medium) การส่องผ่านของแสงลักษณะนี้ แสงที่ส่องผ่านจะเกิดการกระจาย โดยไม่สามารถมองเห็นแหล่งกำเนิดแสงอีกด้านหนึ่งของตัวกลางได้อย่างชัดเจน เช่น กระจกฝ้า

2. สภาพลักษณะท้องฟ้า (Sky Conditions)

ความสว่างของท้องฟ้าจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากดวงอาทิตย์มีการเปลี่ยนตำแหน่งโดยทั่วไปประเทศไทยตั้งในสภาพพื้นที่อากาศร้อนชื้น สภาพท้องฟ้าจะมีเมฆปกคลุม รวมถึงปริมาณฝุ่น ควัน และน้ำ ซึ่งส่งผลต่อความสว่างของท้องฟ้า โดยทั่วไปสามารถแบ่งสภาพของท้องฟ้าได้เป็น 3 แบบคือ (พิริส เหล่าไพศาลศักดิ์, 2541)

- 2.1 Overcast Sky คือลักษณะท้องฟ้าที่มีละอองน้ำกระจายอยู่ในชั้นบรรยากาศสูง มีปริมาณเมฆปกคลุมมากกว่า 70% ขึ้นไป เมื่อแสงอาทิตย์ส่องผ่านจะเกิดการสะท้อนและหักเหของแสงอาทิตย์เกือบเท่ากันในทุกทิศทาง ซึ่งส่งผลให้ท้องฟ้าแบบ Overcast Sky มีลักษณะเป็นสีขาว (White-Colored Sky) ที่ตำแหน่งแนวระนาบนอน (Horizontal) อัตราความสว่างที่บริเวณยอดโดม (Zenith) เมื่อเทียบกับบริเวณฐานของโดม (Horizon) เท่ากับ 3 : 1

2.2 Clear sky เป็นสภาพท้องฟ้าโปร่ง ท้องฟ้ารูปแบบนี้มีลักษณะทั่วไปเป็นสีฟ้า เป็นสภาวะที่มีเมฆปกคลุมไม่เกิน 30% โดยมีค่าความสว่างสูงสุดบริเวณใกล้ดวงอาทิตย์และค่อยๆลดความสว่างจนกระทั่งมีค่าความสว่างต่ำสุดเมื่อวัดที่มุมห่างจากดวงอาทิตย์เป็นระยะ 90 องศา โดยค่าความสว่างของท้องฟ้าจะมีความสว่างบริเวณฐานในแนวระนาบมากกว่าบริเวณด้านบน (Overhead plane)

2.3 Partly cloudy sky เป็นลักษณะท้องฟ้าที่ไม่คงที่ มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จะมีลักษณะผสมกันระหว่างรูปแบบ Clear sky และ Overcast sky หรืออาจพิจารณาจากปริมาณเมฆที่ปกคลุม ท้องฟ้าที่จัดอยู่ในลักษณะ Partly cloudy sky จะมีปริมาณเมฆปกคลุมประมาณ 30% - 70% โดยทั่วไปจะให้การส่องสว่างที่สูงที่สุดเมื่อเทียบกับแสงที่ได้จากท้องฟ้าชนิดอื่น โดยมีระดับความส่องสว่างของท้องฟ้าแบบโปร่งประมาณ 10-15% ซึ่งเป็นผลมาจากการสะท้อนแสงจากเมฆ

เนื่องจากแสงธรรมชาตินั้น จะปรับเปลี่ยนไปตามสภาพท้องฟ้า การศึกษาในแต่ละสภาพท้องฟ้าจึงส่งผลต่อปริมาณและรูปแบบของแสงสว่าง โดยสภาพท้องฟ้า overcast sky ส่งผลให้แสงสว่างที่ส่องผ่านท่อนำแสงมีการกระจายตัวของแสง โดยยิ่งท่อนำแสงแนวตั้งที่มีค่า aspect ratio มาก ยิ่งทำให้เกิดการสะท้อนของแสง และมีการกระจายตัวของแสงสว่างมากยิ่งขึ้น ในขณะที่ในสภาพอากาศแบบ clear sky จะทำให้เกิดรูปแบบของแสงเป็นวงแหวน โดยเฉพาะท่อนำแสงแนวตั้งที่มีค่า aspect ratio ต่ำ ส่วนสภาพท้องฟ้าแบบ partly cloudy sky จะเกิดรูปแบบของวงแหวนแตกต่างกันไปตามตำแหน่งของเมฆ มุมของดวงอาทิตย์ , ความยาวของท่อ และความยาวของเส้นผ่านศูนย์กลางของท่อนำแสง อีกทั้งตำแหน่งของดวงอาทิตย์จะส่งผลต่อมุมของแสงที่เข้าสู่ท่อ ซึ่งส่งผลต่อปริมาณแสงสว่างที่ผ่านท่อนำแสง (David Jenkins, Tariq Muneer, 2003)

อีกทั้งสภาพท้องฟ้าที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปริมาณแสงสว่างที่ส่องผ่านท่อนำแสงแนวตั้งเข้ามาในอาคาร โดยจากการศึกษาปริมาณแสงสว่างที่ส่องผ่านท่อนำแสงแนวตั้งระหว่างสภาพท้องฟ้า Clear Sky และ Overcast Sky (B.Malet-Damour, H. Boyer, S. Guichard, and F. Miranville, 2017) โดยใช้ท่อนำแสงแนวตั้งแบบ MLP(Mirrored Light Pipe) ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.25 เมตร ยาว 1.40 เมตร วางเอียง 20 องศา ซึ่งได้ผลการศึกษาว่า สามารถใช้แสงสว่างจากท่อนำแสงแนวตั้งได้ทั้งสองสภาพท้องฟ้า แต่แสงที่ได้จากท้องฟ้าแบบ overcast sky จะมีการกระจายตัวของแสงมากกว่า และมีความส่องสว่างตามเกณฑ์การใช้งานได้ประมาณ 5 ชั่วโมงต่อวัน

3. การนำแสงธรรมชาติมาใช้ในอาคาร

การนำแสงธรรมชาติมาใช้ในอาคารนั้น เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่อาคาร โดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับแสงประดิษฐ์ในอาคารได้ มีข้อดีคือสามารถช่วยประหยัดพลังงานไฟฟ้าในอาคาร สร้างสภาพแวดล้อมที่ดีให้แก่อาคาร

ความเข้มของแสงอาทิตย์ที่นำมาใช้ในการให้ความสว่างแก่อาคารนั้น ในแต่ละช่วงเวลามีความแตกต่างกัน ซึ่งในการนำแสงธรรมชาติไปใช้ให้มีประสิทธิภาพสูงที่สุดนั้น ไม่ควรก่อให้เกิดผลกระทบต่อสภาวะน่าสบายภายในอาคาร รวมถึงสภาวะที่ไม่สบายตาของผู้ใช้อาคารเช่นกัน ดังนั้นจึงควรมีการควบคุมระดับของแสงสว่างจากธรรมชาติให้อยู่ในปริมาณที่เหมาะสม

การนำแสงธรรมชาติเข้าสู่ตัวอาคารนั้น มี 2 วิธีหลักๆ คือ (ปรีชญา มัทธนทวี, 2547.)

1. แสงที่เข้ามาจากด้านข้าง (Side lighting) คือการนำแสงธรรมชาติเข้าสู่อาคารโดยผ่านช่องเปิดบริเวณผนังของอาคาร โดยตำแหน่งช่องเปิดมี 2 ลักษณะคือ ช่องเปิดอยู่ที่ระดับสายตา และอยู่เหนือระดับสายตา
2. แสงที่เข้ามาจากด้านบน (Top lighting) คือการนำแสงธรรมชาติเข้าสู่อาคารโดยผ่านช่องเปิดด้านบน อาจใช้ร่วมกับทำให้แสงจากทางด้านข้าง เพื่อเพิ่มปริมาณแสงสว่าง และทำให้การกระจายแสงดียิ่งขึ้น โดยข้อจำกัดของการให้แสงจากด้านบนคือ ตำแหน่งที่ให้แสงได้มีเพียงชั้นบนสุดของอาคารเท่านั้น โดยแสงที่มาจากด้านบนนั้น ถือว่ามีประสิทธิภาพสูงในการให้แสงสว่างกับพื้นที่ทำกิจกรรมในอาคาร เนื่องจากมีปริมาณความสว่างมากกว่าแสงที่เข้ามาจากด้านข้าง แต่ขณะเดียวกัน แสงก็นำความร้อนเข้าสู่อาคารเช่นเดียวกัน

การใช้แสงธรรมชาติให้เกิดประสิทธิภาพคือ การนำแสงธรรมชาติเข้าสู่อาคารโดยหลีกเลี่ยงการใช้แสงโดยตรงจากดวงอาทิตย์ เนื่องจากจะสามารถลดปริมาณความร้อนที่มากับรังสีความร้อน หรืออาจทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างแสงที่ส่องเข้ามาโดยตรงกับบริเวณข้างเคียง ก่อให้เกิดสภาวะไม่สบายตาของผู้ใช้อาคาร โดยจากการศึกษาการนำท่อนำแสงแนวตั้งมาใช้ภายในอาคารนั้น (Vanita Thakkar,2013) ได้ศึกษาการใช้ท่อนำแสงแนวตั้งขนาด 9", 10" และ 11" ที่ความยาวท่อ 0.253 เมตร โดยเปรียบเทียบกับหลอดไฟขนาด 15 W, 60W และ 100 W และได้ผลลัพธ์ว่าที่ระดับใช้งานสูงจากพื้น 0.80 เมตร ท่อนำแสงมีระดับความส่องสว่างเทียบเท่าหรือมากกว่าหลอดไฟขนาด 100 W ประมาณ 4 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งส่งผลทำให้ลดปริมาณการใช้พลังงานไฟฟ้าได้

4. การวิเคราะห์ปริมาณแสงสว่างภายในอาคาร

การวิเคราะห์การให้แสงสว่างภายในอาคารที่เกิดจากแสงธรรมชาติ แบ่งได้เป็น 3 วิธีคือ Lumen Method, Daylight Factor Method และ Flux Transfer Method

ในการคำนวณแสงธรรมชาติด้วยวิธี lumen method เป็นการคำนวณเพื่อหาปริมาณ ฟลักซ์ส่องสว่างที่เหมาะสมสำหรับพื้นที่ใช้งานที่ต้องการความส่องสว่างอย่างสม่ำเสมอ เช่น การส่องสว่างในสำนักงาน ห้องเรียน ในการคำนวณต้องคำนึงถึงผลการสะท้อนของพื้น ผนัง และเพดาน ซึ่งเป็นการส่องสว่างแบบ indirect ในขณะที่การคำนวณแสงธรรมชาติโดยวิธี Daylight Factor Method เป็นวิธีในการคำนวณระดับความส่องสว่างภายในอาคารที่เหมาะสมสำหรับพื้นที่ขนาดใหญ่ โดยระดับแสงสว่างภายในจะขึ้นกับสภาพท้องฟ้าเป็นหลัก ซึ่งสัมพันธ์กับตำแหน่งของดวงอาทิตย์ที่มีผลต่อแสงสว่างและปริมาณความเข้มของแสง นอกจากนี้ยังขึ้นกับมุมที่ดวงอาทิตย์กระทำต่อพื้นที่ซึ่งแปรเปลี่ยนตามวันและเวลาที่แตกต่างกัน (อนันท์ โสภางค์, 2543) โดยองค์ประกอบที่สำคัญที่มีผลต่อแสงสว่างธรรมชาติ โดยทั่วไปพิจารณาจากองค์ประกอบดังนี้

1. องค์ประกอบจากท้องฟ้า (Sky component, SC) เป็นแสงธรรมชาติจากภายนอกที่เข้าสู่อาคารโดยตรง โดยจะมีปริมาณความส่องสว่างที่มากหรือน้อยตามสภาพของท้องฟ้าที่แตกต่างกัน
2. องค์ประกอบจากการสะท้อนแสงภายนอกอาคาร (Externally reflected component, ERC) เป็นการพิจารณาแสงที่เกิดจากการสะท้อนของวัตถุ หรืออาคารที่ตั้งอยู่ภายนอก หรือบริเวณข้างเคียง

อาคาร และสะท้อนวัตถุดังกล่าวเข้ามาสู่ตัวอาคาร เสมือนเป็นแหล่งกำเนิดแสงอีกตัวหนึ่ง ซึ่งปริมาณแสงที่เกิดขึ้นจะขึ้นอยู่กับทิศทางที่แสงสะท้อน หรือคุณสมบัติของพื้นผิวที่สะท้อนแสงนั้น

3. องค์ประกอบจากการสะท้อนแสงภายในอาคาร (Internal reflected component, IRC) เป็นแสงที่เกิดจากการสะท้อนของวัตถุที่อยู่ภายในอาคาร จากแสงที่มาจากองค์ประกอบจากท้องฟ้าและองค์ประกอบจากการสะท้อนแสงภายนอก ปริมาณแสงจะขึ้นอยู่กับทิศทางที่แสงสะท้อน หรือคุณสมบัติของพื้นผิวที่สะท้อนแสงนั้นๆ เช่นเดียวกับองค์ประกอบจากการสะท้อนแสงภายนอกอาคาร

โดยการหาค่า Daylight factor (DF) นั้นใช้หลักในการกำหนดอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างค่าความส่องสว่างภายในอาคารในระนาบพื้นผิว ($E_{interior}$) ต่อค่าความส่องสว่างภายนอกของอาคาร ($E_{exterior}$) ในระนาบเดียวกัน โดยความสว่างที่เกิดขึ้นจะมีความสัมพันธ์กับตำแหน่ง และทิศทางของดวงอาทิตย์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามวันและช่วงเวลา โดยมีสมการมาตรฐานที่ใช้ในการคำนวณดังนี้

$$DF = \frac{\text{ค่าความส่องสว่างภายใน}}{\text{ค่าความส่องสว่างภายนอกอาคาร(ไม่คิดแสงแดดตรง)}} \times 100 \quad (1)$$

การกำหนดค่าของ Daylight factor ที่พอเพียงต่อการใช้งาน พิจารณาได้ตามตารางที่ 1 ดังนี้ ตารางที่ 1 แสดงค่า Daylight factor ที่เพียงพอต่อการใช้งานในพื้นที่ต่างๆ

ลักษณะการใช้งาน	ค่า DF%
การอ่านหนังสือ การทำงานปกติในช่วงเวลาปกติที่ไม่ได้มีการใช้สายตาในกิจกรรมหนึ่งๆนานเกินไป	1.5 – 2.5
การอ่านหนังสือ หรือการใช้สายตาในการทำงานในช่วงเวลานานพอสมควร หรือการทำงานที่ไม่มียันตรายต่อร่างกาย	2.5 – 4.0
การทำงานที่ต้องการความละเอียดสูง หรือการใช้เครื่องจักร หรืออุปกรณ์ที่อาจก่อให้เกิดอันตรายได้	4.0 – 8.0

ที่มา : Millet and Bedrick ,1980 อ้างอิงใน Mechanical and Electrical Equipment for Building, 1992: 197

5. มาตรฐานระดับการส่องสว่าง

การเลือกใช้แสงสว่างให้เหมาะสมกับบ้านพักอาศัยนั้นมีความสำคัญ เนื่องจากบ้านพักอาศัยนั้น เป็นสถานที่ซึ่งผู้อยู่อาศัยใช้ในการพักผ่อน การปฏิบัติการกิจในชีวิตประจำวัน และอยู่อาศัยในแต่ละวันเป็นเวลานาน โดยในการออกแบบระเบียบวิธีวิจัยควรศึกษามาตรฐานที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาค่าความส่องสว่างขั้นต่ำที่แต่ละพื้นที่ใช้สอยต้องการ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงระดับความส่องสว่างขั้นต่ำที่เหมาะสมสำหรับพื้นที่และกิจกรรมต่างๆในอาคาร

ประเภทของพื้นที่และกิจกรรม	E_m lux	UGR,	R_a ,	หมายเหตุ
พื้นที่ภายในอาคารทั่วไป				
โถงทางเข้าอาคาร	100	22	60	ระหว่างทางเข้า ออก ให้ระวังการเปลี่ยนระดับความเข้มแสงแบบทันที
โถงนั่งพัก	200	22	80	
พื้นที่ทางเดินภายในอาคาร	100	28	40	
บันได บันไดเลื่อน ทางเลื่อน	150	25	40	
ห้องอาหารทั่วไปภายในอาคาร	200	22	80	
ห้องน้ำ ห้องสุขา ห้องรับแขกของ	200	25	80	
ห้องเก็บของ	50	25	60	

ที่มา : สมาคมแสงสว่างแห่งประเทศไทย

โดย คอลัมน์ที่ 1 แสดงลักษณะห้อง ลักษณะงาน หรือกิจกรรม

คอลัมน์ที่ 2 แสดงค่า E_m Lux : Minimum Illuminance คือความส่องสว่างขั้นต่ำโดยเฉลี่ยของพื้นที่ที่ใช้ทำกิจกรรมในแถวที่1 ซึ่งต้องมีค่าไม่ต่ำกว่าค่าที่กำหนด

คอลัมน์ที่ 3 แสดงค่า UGR (Limiting unified glare rating) คือดัชนีบอกค่าระดับความไม่สบายตามากที่สุดที่ยอมรับได้จากระบบแสงสว่าง ณ พื้นที่หรือจุดทำงานตารางที่ 2.3 การเปรียบเทียบมาตรฐานการส่องสว่างของมาตรฐานต่างๆ

คอลัมน์ที่ 4 แสดงค่า Colour - rendering (R_a) คือค่าดัชนีความถูกต้องของสีขั้นต่ำ โดยควรเลือกชนิดหลอดไฟที่ให้ค่าความถูกต้องของสีไม่น้อยกว่าค่าที่กำหนด

คอลัมน์ที่ 5 แสดงคำแนะนำต่างๆ

เมื่อนำมาตรฐานต่างๆมาทำการเปรียบเทียบแล้ว จะได้ผลลัพธ์ตามตารางที่ 3 โดยค่าความส่องสว่างขั้นต่ำที่นำมาคำนวณในการออกแบบการวิจัยคือ 200 lux

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบมาตรฐานการส่องสว่างของมาตรฐานต่างๆ

ประเภทการใช้งาน	กฎกระทรวง พ.ศ. 2549	Sans 10114-1:2005	NZS 6703 : 1984	ISO 8995 CIE S 008/E	TIEA-GD003:2003	IS : 3646 (Part II) - 1966
General areas						
Entrance halls	200	-	-	100	100	-
Corridors, passageways	50	-	100	100	100	-
External covered ways	-	-	30	-	-	-
Loading ramps /bays	-	-	-	150	150	-
Canteen	200	-	-	100	200	-

โดย SANS 10114 – 1 : 2005 คือ SOUTH AFRICAN NATIONAL STANDARD Edition 3
 NZS 6703 : 1984 คือ NEW ZEALAND STANDARD
 ISO 8995 CIE S 008/E คือ INTERNATIONAL STANDARD
 IS : 3646 (Part II) -1966 คือ INDIAN SRANDARD

ที่มา : สมาคมสถาปนิกสยาม , 2539.
 : INDIAN STANDARD, 1966.
 : International Standard, 2002.
 : New Zealand Standard, 1984.
 : South African National Standard, 2005.

6. ท่อนำแสงแนวตั้ง ท่อนำแสงแนวตั้งมีส่วนประกอบ ส่วนคือ 3

- 6.1 ส่วนรวมแสง (collector) เป็นอุปกรณ์สำหรับรับแสงธรรมชาติเข้าสู่ท่อนำแสง โดยวัสดุที่ใช้คือ โพลีคาร์บอเนตที่สามารถป้องกันรังสียูวีจากดวงอาทิตย์ โดยจะส่วนโดมรับแสงเป็น ประเภทหลักคือ 2) โดมแบบธรรมดา Sun Light Dome) และโดมแบบติดตามการเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์ (Sun Tracker Light Dome) เพื่อให้ได้คุณภาพของแสงที่มีความเสถียรต่อการใ้ (ใช้งาน
- 6.2 ส่วนท่อนำพาแสง)Light Pipe (ทำหน้าที่นำแสงธรรมชาติเข้าสู่ตัวอาคารในลักษณะกระจายแสงจากส่วนรวมแสงบนหลังคาถึงส่วนปลายท่อเพื่อใช้งานภายในอาคาร โดยวัสดุคืออลูมิเนียมคุณภาพสูงที่มีความมันวาวเป็นพิเศษ
- 6.3 ส่วนกระจายแสง)Diffuser (ทำหน้าที่กระจายแสงไปยังจุดต่างๆ ภายในอาคาร และมีส่วนช่วยลดการเกิดแสงลำตรง

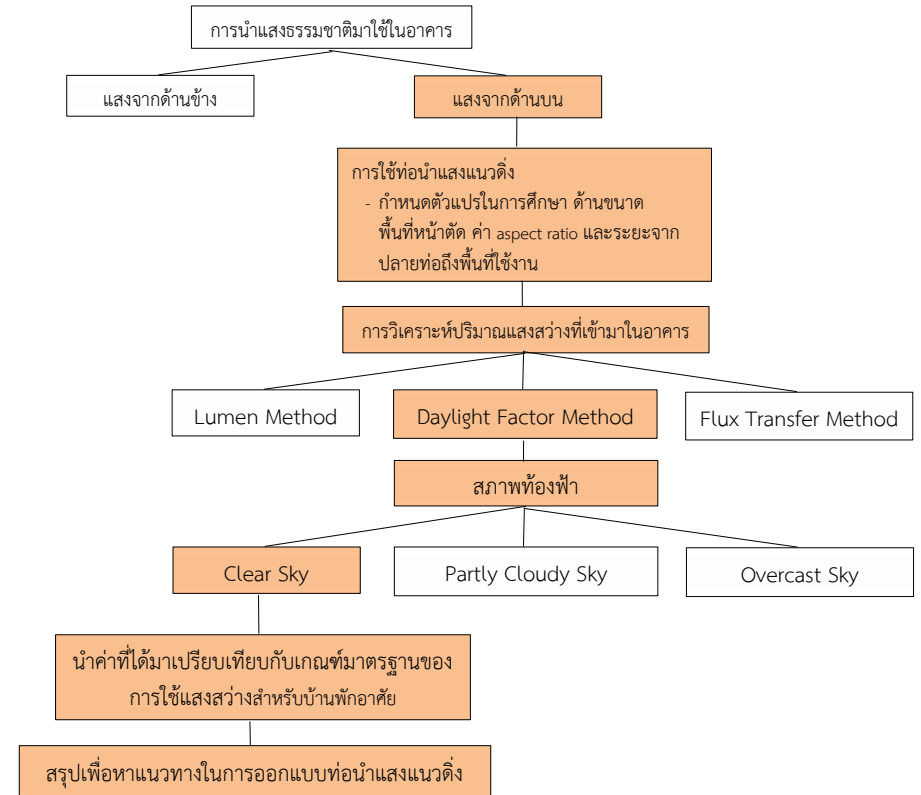
ท่อนำแสงแนวตั้งมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง รวมไปถึงความยาว และค่า aspect ratio ที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลต่อปริมาณแสงสว่างที่เข้าสู่อาคาร ในการศึกษาเรื่องขนาดและรูปแบบของท่อนำแสงแนวตั้ง ซึ่งศึกษาเปรียบเทียบระหว่างท่อนำแสงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.60, 0.80 และ 1.00 เมตร ที่ความยาว 0.50 – 6.00 เมตร ผ่านทางโปรแกรม DIALux 4.9 พบว่าการใช้งานอาคารสำหรับกิจกรรมที่ต้องการปริมาณความส่องสว่างที่ 200 lux พบว่าท่อที่เหมาะสมคือท่อที่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 1.00 เมตร ที่ความยาวท่อ 0.50 – 1.00 เมตร ส่วนกิจกรรมที่ต้องการปริมาณความส่องสว่างที่ 100 lux พบว่าท่อที่เหมาะสมคือท่อที่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 1.00 เมตร ที่ความยาวท่อ 0.50 – 3.00 เมตร ,ยingsวส์ดี ไชยะกุล ,ศิวดล อุปพงษ์)2556แต่ใน (การศึกษาปริมาณแสงสว่างที่เข้าสู่อาคารนั้น มีความหลากหลายของขนาดท่อนำแสง หากเปรียบเทียบท่อนำแสงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.30, 0.60 และ 0.90 เมตร ที่มีค่า aspect ratio แตกต่างกันพบว่ารูปแบบท่อนำแสงแนวตั้งที่มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางมากกว่า และมีค่า aspect ratio ที่ต่ำ จะมีปริมาณแสงสว่างส่องผ่านเข้ามามากกว่า ,นศมา เพ็ญนภักดิ์)2553)

ผลสรุปการทบทวนทฤษฎีและวรรณกรรม

บทความวิชาการนี้ได้ทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมแนวคิดเพื่อศึกษาปัจจัยที่นำไปสู่การออกแบบระเบียบวิธีวิจัยในการออกแบบท่อนำแสงแนวตั้งสำหรับบ้านพักอาศัย พบว่าท่อนำแสงนั้นประกอบด้วยส่วนรวมแสง ส่วนนำพาแสง และส่วนกระจายแสง โดยพฤติกรรมการสะท้อนของแสงเกี่ยวข้องกับส่วนนำพาแสง ซึ่งในการออกแบบส่วนนำพาแสงของท่อนำแสงแนวตั้ง ต้องใช้วัสดุที่มีค่าการ

สะท้อนแสงที่สูง เพื่อลดการสูญเสียปริมาณแสงสว่างให้น้อยที่สุด และการออกแบบส่วนนำพาแสงนั้น มีรูปทรงวงกลม และมีขนาด รวมถึงความยาวของท่อนำแสงที่แตกต่างกันออกไป

ในการวิเคราะห์ปริมาณแสงสว่างที่เข้ามาในอาคาร ใช้วิธี Daylight Factor Method ซึ่งเป็นวิธีที่ระดับแสงสว่างภายในจะขึ้นกับสภาพท้องฟ้าเป็นหลัก โดยสัมพันธ์กับตำแหน่งของดวงอาทิตย์ที่มีผลต่อแสงสว่างและปริมาณความเข้มของแสง ดังนั้น ในการออกแบบระเบียบวิธีวิจัย ต้องกำหนดสภาพท้องฟ้าให้เหมาะสม และนำค่า Daylight Factor ที่ได้มาเปรียบเทียบกับมาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับบ้านพักอาศัยสรุปเป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิที่ 1 สรุปการเลือกใช้ปัจจัยเพื่อนำมาออกแบบระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาพัฒนาการของภาพวาดฝาผนังสากลจากอดีตสู่ยุคปัจจุบัน
The Study of the Development about International Mural from The Past
to The Present.

อัจฉิมา เจริญจิตร ตนานนท์¹

บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายความหมายของภาพวาดจิตรกรรมฝาผนัง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพวาดฝาผนังในอดีต และการพัฒนาสู่ภาพวาดฝาผนังร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน 2.) วิเคราะห์พัฒนาการภาพวาดฝาผนังแต่ละยุคสมัยจากอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อให้สังคมนักศึกษาค้นคว้างานสร้างสรรค์ประเภทงานตกแต่งฝาผนัง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานออกแบบที่กำลังนิยมในปัจจุบันประเภทหนึ่ง โดยใช้การวิเคราะห์รูปแบบและเทคนิคของแต่ละประเทศ แบ่งเวลาตามยุคสมัยเป็น 8 ช่วงเวลาในตารางเปรียบเทียบ เพื่อเห็นการพัฒนาภาพวาดฝาผนังจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน ผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงรูปแบบที่หลากหลายนั้นเกิดจากอิทธิพลการเปลี่ยนแปลงตามเศรษฐกิจ, การเมือง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งคือเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์

คำสำคัญ: ภาพวาดฝาผนัง, จิตรกรรมปูนเปียก, การออกแบบตกแต่งภายในแบบร่วมสมัย

Abstract

This article describes the meaning of mural painting and aims to 1.) Study the history of mural paintings in the past that develop to contemporary mural paintings in the present. 2.) Analyze the development of mural paintings for each period Influenced types of mural in contemporary interior design. Using the analysis of patterns and techniques of each country divided to the period into 8 periods in the comparison table. The results of mural changing are caused by the influence of economic changes, politics and especially computer technology.

Keywords: Mural, Fresco, Contemporary interior design

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หมอหวัดวิชาพื้นฐานทางศิลปะ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ จังหวัดกรุงเทพฯ 11120

โดยผลจากการทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าในการศึกษาเรื่องท่อนำแสงแนวตั้งยังขาดการศึกษาเรื่องรูปแบบหน้าต่างของท่อนำแสงในรูปแบบทรงอื่นๆ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดความหลากหลายในการนำไปออกแบบผนังไฟ และฝ้าของอาคาร รวมถึงศึกษาระดับปริมาณแสงสว่างที่เหมาะสมต่อการใช้งานสำหรับบ้านพักอาศัย เพื่อให้มีทางเลือกที่เหมาะสมต่อการออกแบบสำหรับสถาปนิก วิศวกร หรือองค์กรด้านอสังหาริมทรัพย์ นำไปประยุกต์ใช้เพื่อการประหยัดพลังงานในอาคารพักอาศัยต่อไป

บรรณานุกรม

- นตมา เพ็ญภักตร์. (2553). *รูปแบบและขนาดช่องเปิดของช่องแสงที่หลังคาเพื่อการนำแสงธรรมชาติมาใช้ในอาคารประเภทซูเปอร์สโตร์*. วารสารวิจัยพลังงาน, 7(1).
- ปรีชญา มหัทธนะเทวี. (2547). *การใช้แสงธรรมชาติภายในอาคารเพื่อการประหยัดพลังงาน*. ในสร้างสรรคอาคารสบาย. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดอุดมศึกษา.
- พิริส เหล่าไพศาลศักดิ์. (2541). *การนำแสงธรรมชาติสู่อาคาร*. วารสารสารสาส์นสถาปัตย์.
- วัชรินทร์ วิมานจตุรงค์. (2558). *การใช้แสงธรรมชาติในห้างค้าปลีกขนาดใหญ่ผ่านท่อนำแสงแนวตั้ง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ).
- ศิวตล อูปพงษ์และยังสวัสดิ์ ไชยะกุล. (2556). *การใช้แสงธรรมชาติในอาคารผ่านท่อนำแสงแนวตั้ง*. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2554). *การเปลี่ยนแปลงประชากรโลก 2493 – 2573*. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 7 “ประชากรและสังคม 2554” จุดเปลี่ยนประชากร จุดเปลี่ยนสังคมไทย. โรงแรมมิราเคิลแกรนด์ กรุงเทพฯ.
- อธินันท์ โสภางค์. (2543). *แนวทางการนำแสงธรรมชาติมาใช้ในอาคารสถานีขนส่งเพื่อลดการใช้แสงประดิษฐ์ : กรณีศึกษา สถานีขนส่งผู้โดยสารหมอชิต 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ).
- อวิรุทธ์ ศรีสุธาพรหม. (2545). *วิวัฒนาสถาปัตย์: เครื่องมือยุคใหม่ในกระบวนการออกแบบเชิงอนุรักษ์พลังงาน*. วารสารวิจัยและสาระสถาปัตยกรรม.
- B. Malet-Damour, H. Boyer, S. Guichard, and F. Miranville. (2017). *Performance testing of light pipes in real weather conditions for a confrontation with hemera*. Journal of Clean Energy Technologies, 5(1).
- G.Z. Brown and M. Dekay (2001). *Sun, wind & light: architectural design strategies*. 2nd ed. New York : John Wiley & Sons.
- David Jenkins, Tariq Muneer. (2003). *Modelling light-pipe performances-a natural daylighting solution*. Building and Environment.
- Fabrizio Chella, Emiliana Gentile, Paolo Zazzini. (2007). *Natural light in new underground areas of a historical building : an example of application of double light pipes in preservation of the architectonic heritage*. International Conference on Sustainable Energy Technologies.
- Vanita Thakkar. (2013). *Experimental study of tubular skylight and comparison with artificial lighting of standard rains*. International Journal of Enhanced Research in Science Technology & Engineering.
- Walter T. Grondzik, Alison G. Kwok, Benjamin Stein & John S. Reynolds. (2014). *Mechanical and Electrical Equipment for Buildings* (11th Ed.).New Jersey: John Wiley & Sons. Inc.,

บทนำ

การพัฒนาที่อยู่อาศัยเช่นบ้านคฤหาสน์ อาคารสำนักงาน บริษัทชั้นนำ สปาร์ร้านอาหาร ร้านเครื่องดื่ม การตกแต่งภายใน และการตกแต่งภายนอกอย่างแหล่งสถานที่ท่องเที่ยว ปัจจุบันการออกแบบพัฒนาปรับปรุงให้ทันสมัยกว่าในอดีตตามสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อมของโลกที่เปลี่ยนแปลง เพื่อสร้างรสนิยมและสร้างจุดขายที่แสดงตัวตนลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น การนำหลักการทางศิลปะมาผสมผสานเข้ากับการตกแต่งทั้งสถาปัตยกรรมภายนอกและงานออกแบบตกแต่งภายใน โดยเฉพาะการพิถีพิถันในการออกแบบตกแต่งภายในเพื่อการดำรงชีวิตภายในบ้านที่สะดวกทั้งกายและใจ การตกแต่งที่ช่วยเพิ่มเสน่ห์สไตล์บ่งบอกบุคลิกอย่างโดดเด่นนอกเหนือจากเครื่องเรือนเครื่องใช้สำหรับการใช้สอยโดยปกติทั่วไปแล้ว คือการประดับภาพวาดหรือภาพฝาผนัง ซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่รับอิทธิพลจากศิลปะตะวันตก ที่แสดงออกถึงความงดงามวิจิตรอย่างมีสุนทรีย์เหนือชั้น สร้างรสนิยมในระดับของชนชั้นสูงหรือแสดงความเป็นปัจเจกบุคคลชั้นสูงสุดอีกด้วย

ภาพวาดฝาผนังบ่งบอกถึงรสนิยมได้อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพวาดฝาผนังจากอดีต เพื่อทำให้สามารถเข้าใจภาพวาดฝาผนังที่เกิดขึ้นอย่างแตกต่างของแต่ละยุคสมัย, หน้าที่และบทบาทของภาพวาดฝาผนัง แล้วนำเสนอการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยจนนำมาสู่การพัฒนาการมาถึงภาพวาดฝาผนังในงานตกแต่งร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพวาดฝาผนังในอดีต และการพัฒนาสู่ภาพวาดฝาผนังร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน
2. วิเคราะห์พัฒนาการภาพวาดฝาผนังแต่ละยุคสมัยจากอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อให้สังคมเห็นคุณค่างานสร้างสรรค์ประเภทงานตกแต่งฝาผนัง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานออกแบบที่กำลังนิยมในปัจจุบัน

กรอบแนวคิดและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จิตรกรรมฝาผนัง มีความหมายในวิกิพีเดียไทย-อังกฤษที่ขยายความต่างกันดังนี้

- 1.) นิยามศัพท์(2561) จาก วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี(ไทย) หมายความว่า..

จิตรกรรมฝาผนัง (ภาษาอังกฤษ: mural painting) คือภาพเขียนหลายชนิดที่เขียนบนปูน บนผนังหรือเพดาน เทคนิคที่นิยมกัน คือ การวาดภาพบนผนังปูนปลาสเตอร์เปียก (fresco) โดยคำว่า “fresco” มาจากภาษาอิตาลี “affresco” ซึ่งมาจากคำว่า “fresco” หรือ “สด” รากศัพท์มาจากภาษาเยอรมัน

ในความหมายข้างต้นที่กล่าวถึงการเขียนภาพปูนเปียกที่แสดงถึงสัญลักษณ์ของภาพวาดฝาผนังที่เพื่องปูนสมัยเรอเนซองส์ ซึ่งสามารถเข้าใจความหมายนี้ได้จากประวัติความเป็นมา

- 2.) ความหมายจาก วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี(อังกฤษ) หมายความว่า..

จิตรกรรมฝาผนังเป็นงานศิลปะ เป็นรูปแบบได้ทั้งงานเพ้นท์หรืองานประยุกต์เชิงพาณิชย์บนผนังหรือเพดานโดยตรง รวมทั้งติดผนังกับผนังถาวร การออกแบบภาพวาดฝาผนังในลักษณะต่างๆ กลายเป็นส่วนหนึ่งของงานสถาปัตยกรรมที่กำหนดพื้นที่นั้นให้กลมรวมกับภาพฝาผนังอย่างกลมกลืน ซึ่งบางภาพอาจวาดบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่แล้วนำมาติดกับผนัง ก็สามารถเรียกเป็น "ภาพวาดฝาผนัง" ได้อย่างถูกต้อง

ประวัติความเป็นมา

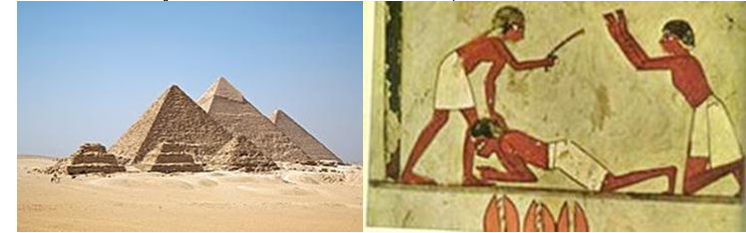


ภาพ Murals of sorts date to Upper Paleolithic times such as the cave paintings

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_painting

ภาพวาดฝาผนังแรกที่สุดสร้างเมื่อ 1500 ก่อนคริสต์ศักราชพบที่เกาะคริตในประเทศกรีซ ชั้นที่สำคัญที่สุดเรียกว่า “The Toreador” เป็นเรื่องราวของพิธีศักดิ์สิทธิ์ที่คนกระโดดข้ามหลังวัว งานชิ้นอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะพบบริเวณเมดิเตอร์เรเนียน

ในประเทศอียิปต์ ภาพวาดฝาผนังพบมากเป็นงานในสุสานฝังศพและจะใช้วิธีวาดบนปูนแห้ง ภาพวาดฝาผนังแบบปูนแห้ง (Secco อิตาลีแปลว่า แห้ง) วิธีนี้จิตรกรจะผสมสีกับสารที่ทำให้ติดผนังเช่นไข่ (เรียกว่า “เทมเพอรา”) กาวหรือน้ำมัน เพื่อให้สียึดติดกับผนัง สิ่งที่ควรสังเกตคือความแตกต่างระหว่างจิตรกรรมปูนแห้งที่วาดทับบนจิตรกรรมปูนเปียกซึ่งเป็นวิธีที่ใช้กันทั่วไปตั้งแต่ยุคกลางเป็นต้นมา



ภาพสุสานอียิปต์ (ซ้าย), ภาพ Punishment in ancient Egypt (ขวา)

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Egypt

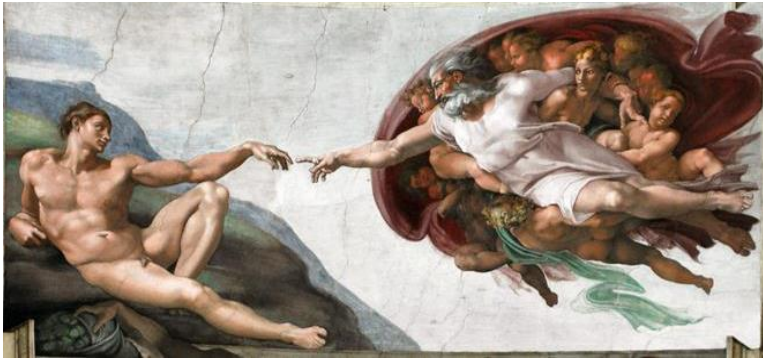
ระหว่าง 200 ปีก่อนคริสต์ศตวรรษถึงราวค.ศ. 600 พบจิตรกรรมฝาผนังประเทศอินเดียที่เพดานและผนังถ้ำที่จันทราวาดไวมื่อค.ศ.1819 เป็นเรื่อง “พุทธชาดก” เรื่องราวที่วาดเป็นฉากๆ แต่ไม่ต่อเนื่องกัน



ภาพฝาผนังจากจันทรา คริสต์ศตวรรษที่6(ซ้าย), ภาพฝาผนังของนักร้าที่วัดBrihadisvara ค.ศ.1100 (ขวา)

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/จิตรกรรมฝาผนัง>

ต่อมายุคกลางสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา คริสต์ศตวรรษที่14-17 เป็นช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในทวีปยุโรป จุดเริ่มต้นวัฒนธรรมยุคใหม่ ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงวรรณกรรม, วิทยาศาสตร์, ศิลปะ, ศาสนาและการเมือง ศิลปะเรอเนสซองส์หมายถึงการเกิดใหม่ ซึ่งเป็นการระลึกถึงศิลปะกรีกและโรมันในอดีตซึ่งเคยรุ่งเรืองให้กลับมาอีก เป็นยุคเน้นความสำคัญของลักษณะเฉพาะบุคคล มีความสนใจลักษณะภายนอกของมนุษย์และธรรมชาติ ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการค้นหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และวิทยาการแขนงต่างๆจนเรียกได้ว่าเป็น "สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา" มีรากฐานมาจากอิตาลีและแผ่ขยายไปยังยุโรป คริสต์จักรยังคงเป็นผู้อุปถัมภ์ที่สำคัญของเหล่าศิลปิน นอกจากนี้ยังมีพวกขุนนาง พ่อค้าผู้ร่ำรวย ซึ่งเป็นชนชั้นสูง ว่าจ้างและอุปถัมภ์เหล่าศิลปินต่างๆ ได้แก่ ตระกูลวิสคอนตี, สฟอร์ซาในมิลาน และตระกูลเมดิชีในนครฟลอเรนซ์ การอุปถัมภ์ศิลปินนี้มีผลกระทบทำให้ศิลปินใฝ่หาชื่อเสียงและความสำเร็จในชีวิต เป็นที่รู้จักทั่วโลกตลอดกาล เช่น ลีโอนาร์โด ดา วินชี, มิเกลันเจโล ราฟาเอล สถานภาพทางสังคมของศิลปินเป็นที่ยอมรับอย่างสูงในวงสังคม เกิดสำนักศิลปะเพื่อฝึกฝนช่างฝีมือ และมีศิลปินระดับอัจฉริยะขึ้นมากมาย



ภาพวาดฝาผนังบนเพดานของโบสถ์น้อยซิสติน โดยไมเคิล แอนเจโลระหว่าง ค.ศ. 1508-1512 ที่จ้างโดยสมเด็จพระสันตะปาปาจูเลียสที่ 2 ที่มีชื่อเสียงที่สุด

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/จิตรกรรมฝาผนัง>

ภาพวาดฝาผนังที่อิตาลี ใช้เทคนิคการวาดภาพแบบปูนเปียกบนปูนปลาสเตอร์เปียก เทคนิคนี้สร้างชื่อเสียงอย่างมากเรื่องคุณภาพและคุณค่าของภาพวาดชนิดนี้ จิตรกรรมฝาผนังแบบปูนเปียก (Buon fresco) เป็นวิธีที่ใช้สีผสมน้ำแล้ววาดลงบนปูนปลาสเตอร์ lime mortar ปาดไว้บางๆ บนผนัง ภาษาอิตาลีเรียกว่า "อินทอโนโค" เมื่อทาสีลงไปแล้วก็ไม่จำเป็นต้องใช้อะไรทาเคลือบให้สีติด เพราะปูนปลาสเตอร์จะมีปฏิกิริยาเคมีกับสีจนติดปูน จะซึมลงไปเป็นปูนที่ยิ่งขึ้น พอปูนแห้งก็จะมีปฏิกิริยาเคมีกับอากาศทำให้สีติดผนังได้ถาวร



ภาพวาดฝาผนังประวัติศาสตร์ของเม็กซิโก โดย Diego Rivera ที่ The National Palace

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Diego_Rivera

พอถึงยุคโมเดิร์น ภาพวาดฝาผนังคำนี้กลายเป็นที่รู้จักกันในศิลปะจิตรกรรมฝาผนังเม็กซิกัน มีสไตล์และเทคนิคต่างๆ มากมาย ปูนเปียกที่รู้จักที่สุดในศต.20 โดย Diego Rivera เรียกว่า ซึ่งใช้สีผสมน้ำที่นำมาละลายกับผิวมะนาว ใช้การวาดอย่างรวดเร็วในขณะที่ผนังชื้นขนาดใหญ่ สีจะจางลงเมื่อภาพแห้ง เรียกกรรมวิธีนี้ว่า Marouflage เป็นเทคนิคใช้ติดผ้าใบผนังบนผนัง เมื่อทาสีแห้ง (ทาสีที่กระตือรือร้นกับแร่ตะกั่วขาว) ภาพจะแข็งอย่างปูนพลาสเตอร์หรือซีเมนต์เป็นความรู้ ที่ใช้สืบต่อมาเป็นระยะเวลา 3,000ปี

ภาพที่แสดงด้านล่างนี้ เป็นภาพวาดฝาผนังในยุคปัจจุบัน งานออกแบบของบริษัทเอกชนที่ประเทศอังกฤษ ซึ่งรับจ้างทำภาพวาดฝาผนังจากเทคนิคโบราณต่างๆ ที่ชำนาญ เพื่อสนองความต้องการของลูกค้าไวโอพี ที่ชื่นชอบย้อนรอยศิลปะฝาผนังในอดีตโดยเฉพาะ



ภาพ Cutting the Marouflage technique canvas, Making the final 'French cut', Nov.25, 2012

ที่มา: <http://melholmes.co.uk/latest-news/marouflage-process>

จริงอยู่ที่ผ่านมามีภาพวาดฝาผนังมีบทบาทการรับใช้ราชวงศ์และเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ศาสนาและประเทศ แต่ต่อมาในปี 1980 ผนังภาพวาดมาวางตามผสมกับยุคเรอเนสซองส์ที่วาดในบ้านส่วนตัว ภาพวาดแบบลวงตาในงานออกแบบตกแต่งภายในคล้ายกับงานสถาปัตยกรรมที่เปิดมุมมอง 'เปิดพื้นที่สเปซ' ผนังจำลองเป็นพื้นที่วิวทิวทัศน์ธรรมชาติที่หนาแน่น ทำให้ความรู้สึกที่เคยถูกตัดขาดจากธรรมชาติ กลับมาสร้างบรรยากาศธรรมชาติให้สมดุลขึ้นอีกครั้ง สู่สไตล์การออกแบบตกแต่งหรูหราให้กับบ้านผู้สูงศักดิ์มีชื่อเสียงรูปแบบตั้งแต่นามธรรมจนถึงการสร้างมิติภาพลวงตาชื่อว่า Trompe-l'oeil คำนี้มาจากภาษาฝรั่งเศสแปลว่า

“ภาพลวงตา” ซึ่งมีความหมายในภาษาอังกฤษว่า Fantasy of a dream Landscapes นิยมมากในประเทศอังกฤษและฝรั่งเศส โดยเฉพาะลายแพทเทิร์นดอกไม้เถาวัลย์ การพยายามเปิดพื้นที่มิติจากผนังที่ตันมาสู่วิวธรรมชาติในบ้าน เช่น การวาดจำลองประตู, หน้าต่างในมุมที่แตกต่าง รวมไปถึงวาดจำลองฝ้าผ้าม่าน เสา กำแพง เปิดมิติทะลุสู่ท้องฟ้า



(ซ้าย)ภาพวาดฝาผนังของเจ้าของบ้านฟาร์มในประเทศโปรตุเกสราวปี1780

(ขวา)A trompe l'oeil door panel, acrylics on canvas high 1.8 m, @ Gallery, New York. 1984
ที่มา: Lynette Wrigley, *Mural trompe l'oeil and decorative wall painting* (UK: 1997), 72-73



ภาพวาดฝาผนังที่อพาร์ทเมนต์ปารีส โดยการวาดต้นไม้สูง เป็นวิวเมืองตึกที่มองเห็นท้องฟ้า (ซ้าย)

ภาพวาดฝาผนัง A trompe l'oeil two panel (ขวา)

ที่มา: Lynette Wrigley, *Mural trompe l'oeil and decorative wall painting* (UK: 1997), 74-75

ภาพวาดลวงตาทrompe-l'oeil ได้รับความนิยมทั้งภายในอาคารส่วนตัวและสาธารณะในยุโรปทุกวันนี้ความสวยงามของภาพวาดฝาผนังได้กลายเป็นงานออกแบบตกแต่งภายในที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากจากการใช้เทคนิคภาพถ่ายแปลงไปเป็นภาพโปสเตอร์หรือภาพวาดบนผ้าใบ ติดบนพื้นผนังอย่างวอลล์เปเปอร์ เป็นทั้งภาพขนาดใหญ่ที่วาดด้วยมือหรือพริ้นต์จากคอมพิวเตอร์เป็นฉากขนาดใหญ่สมจริง

- ตั้งแต่ปี1980 ภาพวาดฝาผนังเกิดจุดเปลี่ยนแปลงสู่เชิงพาณิชย์ โดยศิลปินที่มีชื่อเสียงฝาผนังนี้ คือ
- Graham Rust จิตรกรชาวอังกฤษ เกิด1942 ขณะนี้อายุ77ปี



ภาพวาดฝาผนังภายในโถงทางเข้าของคฤหาสน์ Ragley Hall ในพื้นที่กว่า 6,000 เอเคอร์
ที่มา: <https://www.telegraph.co.uk/property/uk/inside-ragley-hall-6000-acre-estate-gearing-host-annual-game/>

ภาพวาดฝาผนัง "The Temptation" ในโถงทางเข้าของ Ragley Hall ในเมืองWarwickshire ซึ่งศิลปินรสต์เริ่มต้นวาดในปี 1969 และเสร็จปี 1983 ใช้เวลาถึง 14 ปี โดยกรวาร์จ้างจากท่านลอร์ดฮาร์ทฟอร์ด Hertfords หลังจากที่เขาได้เห็นผลงานฝาผนังในเวอร์จิเนียที่สหรัฐอเมริกา

- Rainer Maria Latzke ศิลปินเยอรมันเกิดปี1950 นักวาดภาพฝาผนังแบบลวงตา เป็นผู้ก่อตั้งสถาบัน Frescography Latzke และศาสตราจารย์รับเชิญของสถาบันศิลปะทัศนศิลป์เซี่ยงไฮ้ สื่อต่างชาติดียกย่องให้เขาอยู่ในอันดับต้นๆ ที่ดีที่สุดของศิลปินโลกในช่วงสี่ทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อปี1980 เขาไปอิตาลีเพื่อศึกษาเทคนิคการวาดภาพเรอแนซซองค์และการวาดภาพปูนเปียกในฟลอเรนซ์และโรม จากนั้นปี1982เขาทำอาชีพจิตรกรนักวาดภาพฝาผนังจนเริ่มก้าวหน้า ได้ร่วมงานกับHarrodsในลอนดอน มีลูกค้าที่มีชื่อเสียงเช่นพระราชวงศ์ในตะวันออกกลาง เขาทำงานให้กับเบอร์เบตเสดเบนซ์ เขาออกแบบงานศิลปะวงรีคอร์ดชื่อ The Scorpions ที่สร้างภาพวาดฝาผนังอิเล็กทรอนิกส์ที่ควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ ชื่อ "Night over Manhattan"



ภาพ "Night over Manhattan" ในสตูดิโอ Scorpions
ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/Rainer_Maria_Latzke

จนในปี 1992 เขาได้รับการแนะนำตัวจากนิตยสาร Forbes ฉบับยุโรปจากบทความ "ดวงดาวแห่งอนาคต - ผู้นำทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญของทศวรรษ" เนื่องจากปลายยุค80 เขาพัฒนาเทคนิคใหม่สำหรับการผลิตภาพวาดฝาผนัง ด้วยการคิดค้น Frescography และ CAM Software ประกอบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Dreamworlds Design Studio จดสิทธิบัตรเทคนิคนี้ คือผู้ใช้สามารถรวบรวมการออกแบบภาพวาดฝาผนังรายบุคคล โดยมีภาพตัดต่อให้เลือกมากมาย โดยการออกแบบขนาดของผนังก่อนจะเริ่มป้อนข้อมูลลงในซอฟต์แวร์เพื่อสร้างเป็นรูปตัดผนังที่จำลอง จากนั้นจะโอนข้อมูลเข้าในสตูดิโอของศิลปิน เลือกภาพแล้วป้อนโอนข้อมูลลงพริ้นต์บนผ้าใบขนาดใหญ่และติดตั้งพื้นที่ผนังตามที่กำหนด ขั้นตอนคล้ายกับการคิดวอลลเปเปอร์ ใช้เวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมง ผลิตและจัดส่งภายใน 2-4 สัปดาห์ บริษัทผู้ผลิตโฆษณาว่าผลิตภัณฑ์คุณภาพใกล้เคียงกับภาพวาดฝาผนังที่เลียนแบบได้สมบูรณ์แบบที่สุด และปัจจุบันมีการจำหน่ายแฟรนไชส์มากกว่า 300 แห่งในยุโรป

การออกแบบภาพวาดฝาผนังส่งอิทธิพลต่อการออกแบบตกแต่งภายในแบบร่วมสมัยในปัจจุบัน

จากภาพวาดฝาผนังที่ลึกลับในอียิปต์ พัฒนาสู่การตกแต่งฝาผนังกำแพงบ้านสไตล์ฝรั่งเศสให้งดงามในศตวรรษที่ 19 จนบัดนี้ภาพวาดฝาผนังกำลังเพิ่มเติมศิลปะสู่ชีวิตประจำวันให้แก่ผู้คนทั่วไปแล้ว โดยทำให้บ้านมีสีสันสดใสและเพิ่มมิติเหมือนฝัน หรือทำให้ออฟฟิศที่ทำงานอันแสนเบื่อหน่ายกลับสร้างความตื่นเต้นมีชีวิตชีวาหรือสร้างกำแพงในร้านอาหารให้หรู หรือร้านอาหารเพื่องานมีสไตล์ ด้วยภาพวาดฝาผนังที่สามารถปรับเปลี่ยนผลิตโฉมมาพบหาสถานที่ได้อย่างลงตัว

หลายคนชอบแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง โดยให้วาดภาพฝาผนังในบ้าน ศิลปินจะถูกกำหนดขอบเขตการวาดตามคำจ้าง เช่น ขึ้นกับกำหนดระยะเวลา, ภาพที่แสดงรายละเอียดระดับความยากง่าย การว่าจ้างในบ้านทั่วไป มักใช้กับห้องรับประทานอาหาร, ห้องนั่งเล่น, ห้องน้ำ และที่นิยมเป็นพิเศษคือห้องนอนเด็ก ให้กลายเป็นเวลาแห่ง "โลกแฟนตาซี" ในป่าหรือลู่อุสนามแข่ง เพื่อส่งเสริมจินตนาการและการสัมผัสถึงโลกศิลปะ



ภาพฝาผนัง "ป่า" โดย One Red Shoe ในบ้านส่วนตัว ที่ประเทศอังกฤษ, 2007

ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mural>

ทำให้ภาพวาดที่เคยอยู่ในอุทยานพื้นที่ส่วนตัว เริ่มขยายเป็นการจ้างวาดภาพฝาผนังในพื้นที่สาธารณะ เช่น โรงเรียน, โรงพยาบาลและบ้านพักคนชรา ภาพวาดสามารถสร้างบรรยากาศที่รื่นรมย์และเป็น

มิตรต่อสถานที่ต่างๆ เหล่านี้ ทั้งฝาผนังภายในอาคารและภายนอกอาคารตามพื้นที่สาธารณะอื่นๆ จนกลายเป็นเรื่องธรรมดาปกติที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบันแล้ว

บทบาทศิลปะกราฟฟิตีและสตรีทGraffiti-style ต่อภาพวาดฝาผนังร่วมสมัย



ภาพวาดฝาผนังในห้องเด็ก Mexico Room Decoration 2009
ที่มา: Darren Du, *Painting in Wall Design* (UK: 2010), 40



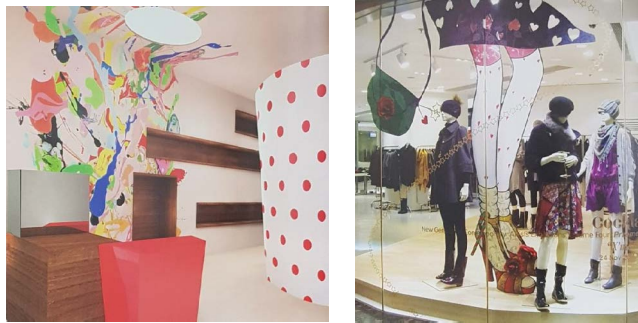
ภาพวาดฝาผนัง The wit Hotel@Chicago USA 2009 (ซ้าย), Japan café'2005(ขวา)
ที่มา: Darren Du, *Painting in Wall Design* (UK: 2010), 158, 97



ภาพวาดฝาผนัง ROW Studio, Mexico 2009 (ซ้าย), Leo Burnett Office 2009(ขวา)
ที่มา: Darren Du, *Painting in Wall Design* (UK: 2010), 68, 90

เมื่อการออกแบบตกแต่งภายในพัฒนาก้าวหน้าจากงานกราฟฟิคบนกระดาษสองมิติมาสู่การออกแบบสามมิติบนกำแพงเป็นงานสร้างสรรค์แนวใหม่ พื้นที่สาธารณะถูกระเบิดปฏิวัติด้วยผลงานกราฟฟิคกระจายไปทั่วพื้นที่อาคารต่างๆ เช่น โรงแรม ร้านอาหารภัตตาคาร ร้านกาแฟ ร้านค้าตามสรรพสินค้าชั้นนำ บริษัทที่ทำงาน หรือบ้านส่วนตัวก็ตาม ภาพวาดฝาผนังกราฟฟิคกลายเป็นประเภทหนึ่งของกราฟตกแต่งที่สร้างประสบการณ์

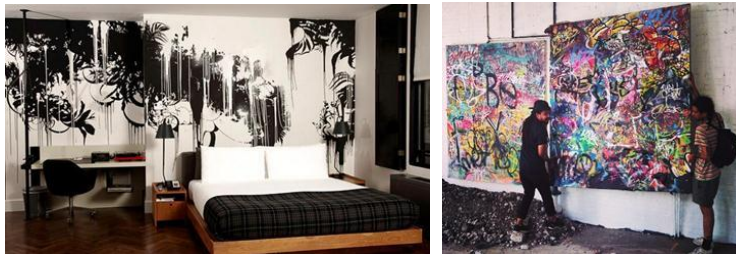
รูปแบบการใช้ชีวิตแบบใหม่ให้กับผู้คน สู่ความทันสมัยสู่ความเป็นสไตล์ลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่น เพียงไม่กี่ปี การออกแบบกราฟิกได้เลื่อนระดับการแสดงผลออกสู่สาธารณะชน ที่สร้างจุดเด่นแรงดึงดูดให้กับกำแพง การออกแบบตกแต่งภายใน กำแพงผนังของงานตกแต่งตึกภายนอก ตลอดจนการออกแบบตกแต่ง ภูมิทัศน์ของ สถาปัตยกรรมสิ่งแวดล้อมอีกด้วย



(ซ้าย) ภาพวาดฝาผนัง Emporium Shop 2008, (ขวา) Hong Kong Boutique shop 2008
ที่มา: Darren Du, *Painting in Wall Design* (UK: 2010), 134, 152

ศิลปินกราฟฟิตี/สตรีท เช่น Keith Haring, Shepard Fairey, Above, Mint & Serf, Futura 2000, Os Gemeos และ Faile ได้ประสบความสำเร็จในการส่งเสริมความงามของศิลปะบนถนน, บนกำแพงตามภูมิทัศน์เมือง, บนผนังองค์กรสวนตัวของลูกค้า ศิลปะกราฟฟิตีกลายเป็นกระแสหลักมากในปลายปี 1990 แบรินด์ที่มุ่งเน้นเยาวชนเช่น Nike, Red Bull แม้แต่บริษัทโฆษณาระดับโลก Wieden Kennedy ได้หันไปใช้ศิลปินกราฟฟิตี เพื่อตกแต่งผนังสำนักงานของตน แนวโน้มนี้ยังคงดำเนินต่อไปจนถึงปี 2000 ได้รับการยอมรับจากสถาบันศิลปะทั่วโลก

Mint & Serf ศิลปินกราฟฟิตี 2 คนของนิวยอร์ก ทำงานระหว่างแนวสตรีทอาร์ตและจิตรกรรมศิลปะ ลักษณะเด่นด้วยความยุ่งเหยิงหลายชั้น มีความดิบก้าวร้าว ภาพวาดบนผืนผ้าใบพวกเขาดึงดูดความสนใจจากนักสะสมชื่อดังจากสถาบันแบรินด์และสื่อต่างประเทศมากมาย สร้างผลงานให้กับ NY Yankees, Ace Hotel, SoHo House, Marc Jacobs และเมื่อเร็วๆ นี้ได้พิมพ์หนังสือศิลปะที่น่าที่ Support, Therapy & Instability



(ซ้าย) ภาพวาดฝาผนังที่โรงแรม Ace, New York City โดย Mint & Serf
ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mural>

(ขวา) The graffiti duo's pop-up gallery was open for only an hour and a half
ที่มา: <https://news.artnet.com/art-world/nypd-shut-mint-and-serf-show-303689>

Frank Shepard Fairey ศิลปินอเมริกัน เกิดปี 1970 นักออกแบบกราฟิก, นักเคลื่อนไหววาดภาพประกอบและผู้ก่อตั้งเสื้อผ้าOBEYจากฉากเก็ทบอร์ด ในปี 2014 เขาวาดภาพฝาผนังสูงตระหง่าน 9 ชั้น ภาพ "เนลสัน แมนเดลา" Nelson Mandela ในวันครบรอบ 25 ปีของการประท้วงทางการเมือง ภาพบนถนน Juta สามารถมองข้ามสะพานโจฮันเนสเบิร์ก เห็นภาพแมนเดลาผู้ต่อสู้เพื่อปลดปล่อยเสรีภาพเด่นตระหง่าน ถือเป็นผลงานสร้างชื่อเสียงต่อหลังจากประสบความสำเร็จจากภาพโปสเตอร์Obama "HOPE"



(ซ้าย) ภาพฝาผนังMandela by Shepard Fairey

ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mural>

(ขวา) ภาพโปสเตอร์โอบามา ที่สร้างชื่อที่สุด ด้วยคำว่า "ความหวัง" แทนคำว่า "เปลี่ยน" และ "ความคับหน้า"
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Barack_Obama_“Hope”_poster

การศึกษารูปแบบของภาพวาดฝาผนังจากประวัติศาสตร์ความเป็นมาในอดีต เกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ลักษณะรูปแบบภาพวาดแต่ละยุค จนนำไปสู่การวาดภาพเชิงพาณิชย์ ซึ่งสะท้อนภาพลักษณ์และค่านิยมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

วิธีการวิจัย

1. ทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารเกี่ยวกับความหมายจิตรกรรมฝาผนัง ค้นหาประวัติความเป็นมาของจิตรกรรมฝาผนังจากอดีตจนถึงปัจจุบัน จากแหล่งข้อมูลในศูนย์เรียนรู้และห้องสมุดมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตและสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์อินเทอร์เน็ตทั้งในประเทศและต่างประเทศ
2. วิเคราะห์รูปแบบภาพวาดฝาผนังโดยแบ่งตารางเปรียบเทียบแต่ละยุคสมัย เพื่อเห็นการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการภาพวาดฝาผนังร่วมสมัยในงานออกแบบตกแต่งภายใน
3. ประมวลตารางเปรียบเทียบการวิเคราะห์ เป็นผลลัพธ์การแสดงผลของภาพวาดฝาผนังในยุคปัจจุบัน
4. สรุปผลและการคาดคะเนอิทธิพลที่ส่งผลของภาพวาดฝาผนัง

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์โดยการแบ่งตามช่วงเวลาของยุคสมัย ตามตารางเปรียบเทียบดังนี้

ยุคสมัย	ประเทศ	เรื่องราว	สถานที่/ผู้อุปถัมภ์	เทคนิค
1,500ปีก่อนคริสตกาล	กรีซ	พิธีศักดิ์สิทธิ์ การล่าสัตว์	ถ้ำ	เขียนบนฝาผนัง
300ปีก่อนคริสตกาล	อียิปต์	การลงโทษ พิธีฝังศพ	สุสาน	วาดบนปูนแห้ง
ศตวรรษที่ 6 - 12	อินเดีย	พุทธชาดก	วัด	วาดบนปูนแห้ง
ยุคกลาง	อิตาลี	ศาสนาคริสต์	โบสถ์/พระสันตะปาปา	ปูนเปียก Fresco
เรอเนสซองค์	ฝรั่งเศส			

ศต.14-17				
1980	อังกฤษ	ภาพลวงตาTrompe-L'oeil ทิวทัศน์ธรรมชาติ	คฤหาสน์/ ท่าน ลอร์ดมหาเศรษฐี โรงพยาบาล โรงเรียน ภายในอาคาร สาธารณะ	สีน้ำมัน/สีน้ำมันผ้าใบ หรือผนัง
ยุคโมเดิร์น	เม็กซิโก	ประวัติศาสตร์การเมือง	พระราชวัง	Marouflage
ยุคสมัย	ประเทศ	เรื่องราว	สถานที่/ผู้อุปถัมภ์	เทคนิค
1980-90	ยุโรป	ตามสื่อโฆษณา	ห้างสรรพสินค้า บริษัทรถเบนซ์ คอนเสิร์ตดนตรี	ใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ ตัดผนัง คล้ายวอลเปเปอร์ ผลิตภัณฑ์
2000 – ปัจจุบัน	อเมริกา	การเมืองการปกครอง บริษัทโฆษณา สินค้าแบรนด์เสื้อ ร้านค้า แหล่งท่องเที่ยว	ใช้ทั้งภายในและนอกอาคาร รวมทั้งสินค้า แกลอรี่ไฟนอาร์ต	กราฟฟิตี/สตรีท โปสเตอร์ กราฟฟิค Illustrator

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากตารางเปรียบเทียบทำให้ทราบเรื่องราวต้นกำเนิดของจิตรกรรมฝาผนัง มาจากอิทธิพลทางศาสนา เป็นแรงบันดาลใจเริ่มต้น โดยมีผู้อุปถัมภ์เป็นบาทหลวง ติดตั้งที่โบสถ์และในวัด ดังนั้นจิตรกรรมฝาผนังมักมีขนาดใหญ่เพื่อสร้างความศักดิ์สิทธิ์ ต่อมาผู้อุปถัมภ์เป็นจักรพรรดิ เพื่อตกแต่งพระราชวังให้อำาหรรษาเสริม บารมีอำนาจ พอเริ่มมีการติดต่อกับการค้าส่งผลให้เศรษฐกิจเจริญเติบโต ทำให้ผู้อุปถัมภ์กลายเป็นขุนนางชนชั้นสูงหรือพ่อค้ามหาเศรษฐี นำภาพวาดฝาผนังมาตกแต่งในคฤหาสน์ส่วนตัวอย่างหรูหรา จากการออกแบบ ตกแต่งภายในสถานที่ส่วนตัว ก็เริ่มขยายบทบาทออกไปตกแต่งภายในสถานที่สาธารณะเพิ่มขึ้น เทคนิคจากโบราณจนเริ่มเป็นสีน้ำมันบนผ้าใบแขวนติดผนัง สร้างภาพลวงตาเป็นฉากธรรมชาติทิวทัศน์จากธรรมชาติ

การแสดงตารางเปรียบเทียบยุคสมัยกับการแสดงเรื่องราว

ยุคสมัย	ศาสนา	ธรรมชาติ	การเมือง	ดนตรี	สินค้าโฆษณา
1,500ปีก่อนคศ	✓				
300ปีก่อนคศ.	✓				
ศต.ที่ 6 - 12	✓				
ยุคกลาง	✓				
ยุคโมเดิร์น	✓		✓		
1980		✓		✓	
1990		✓	✓	✓	
2000-ปัจจุบัน		✓	✓	✓	✓

การเข้าสู่ยุคปัจจุบัน ในปลายปี80 ความเจริญเทคโนโลยี มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่งผลต่อจิตรกรรมฝาผนัง จากทำมือ สามารถปรับต้นผลงานเป็นเชิงพาณิชย์ กลายเป็นสินค้าผลิตภัณฑ์ราคาถูกติดตั้งง่ายคล้ายวอลเปเปอร์ จากการวาดด้วยมือใช้เวลา 5-10 ปี ลดเวลาลงได้เพียง 2 สัปดาห์เท่านั้น นำมาสู่วงการโฆษณาสินค้าอย่างรวดเร็วทันสมัย สร้างแบรนด์รูปลักษณ์ที่โดดเด่น ตกแต่งสถานที่สาธารณะใหญ่ๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า บริษัทเอกชนชั้นนำ ตลอดจนสร้างเป็นเทรนด์แฟชั่นสู่วงการดนตรี จนกระทั่งภาพจิตรกรรมฝาผนังกลายเป็นการออกแบบตกแต่งภายนอกอาคาร เพิ่มเรื่องราวสะท้อนการเรียกร้องทางการเมือง เป็นตัวตีอาคารสำนักงาน ตกแต่งแหล่งท่องเที่ยวสร้างจุดขายให้ผู้คนอยากมา เมื่อผลิตง่ายจึงกระจายเป็นสินค้าพร้อมตกแต่งบ้านและภายในร้านค้าที่สามารถเนรมิตภาพวาดฝาผนังได้ภายในพริบตา

การแสดงตารางเปรียบเทียบยุคสมัยกับพัฒนาการออกแบบตกแต่ง

ยุคสมัย	ภายในอาคาร	ภายในอาคาร สาธารณะ	ภายนอกอาคาร	วาดด้วยมือ	คอมพิวเตอร์
1,500ปีก่อนคศ	✓			✓	
300ปีก่อนคศ.	✓			✓	
ศต.ที่ 6 - 12	✓			✓	
ยุคกลาง	✓			✓	
ยุคโมเดิร์น	✓	✓		✓	
1980	✓	✓	✓	✓	✓
1990	✓	✓	✓	✓	✓
2000-ปัจจุบัน	✓	✓	✓	✓	✓

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังมักมีขนาดใหญ่ เป็นการออกแบบตกแต่งภายในและภายนอกอาคารให้รวมกลมกลืนไปกับสถาปัตยกรรมสิ่งแวดล้อม มีเรื่องราวเริ่มต้นในอดีตจากศาสนาตามความเชื่อความศรัทธา แล้วค่อยๆลดบทบาทลง มาสู่การตกแต่งภายในให้หรูหราแก่คฤหาสน์พระราชวังตามรสนิยมของผู้จ้าง จนต่อมาปัจจุบันภาพวาดฝาผนังขยายขอบเขตจากการออกแบบกราฟฟิค ที่มีสองมิติออกมาสู่สามมิติกระจายบทบาทเข้ามาสู่ชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วไป สะท้อนสไตล์รูปแบบเฉพาะตน และยังสะท้อนบทบาทการเมืองและเรียกร้องทางสังคมได้ ภาพฝาผนังกราฟฟิคใช้สร้างภาพลักษณ์สื่อโฆษณาของบริษัทหรือห้างสรรพสินค้าแบรนด์ใหญ่ชั้นนำอย่างแพร่หลาย แม้กระทั่งกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาชม เช่นในบ้านเรามี Street Art อย่างในทอม., ภูเก็ต, ร้อยเอ็ด ฯลฯ ส่วนรูปแบบทางเทคนิคจากอดีตที่มีกรรมวิธีขั้นตอนธรรมชาติอย่างพิถีพิถันในการวาดภาพฝาผนัง ต้องใช้ความสามารถทักษะความชำนาญทั้งการวาดละเทคนิคด้วยศักยภาพมนุษย์ขั้นสูง จนขณะนี้การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า งานกราฟฟิคส่งอิทธิพลทำให้กลายเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์เพื่อรับใช้ความต้องการอย่างรวดเร็ว และติดภาพคล้ายภาพวอลเปเปอร์แทนการวาดด้วยมือ บางงานเชิงพาณิชย์อาจด้อยคุณภาพและคุณค่า แต่ก็สามารถตอบสนองความต้องการในการออกแบบตกแต่งบ้านให้คนทั่วไปได้ หรือสร้างจุดเด่นร้านค้าและสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ให้มีเอกลักษณ์โดดเด่น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยนี้สามารถเปรียบเทียบพัฒนาการจิตรกรรมฝาผนังในแบบกว้างเกินไป เพื่อต้องการทราบที่มาเริ่มต้นในอดีตของภาพวาดฝาผนัง แสดงการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการจนมาสู่ยุคขวงศิลปะกราฟฟิตีที่มีบทบาทอย่างมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรศึกษาเจาะประเด็นให้ลึก ในกรณีศึกษาแหล่งท่องเที่ยว

ในประเทศไทยที่มีภาพฝาผนังกราฟฟิตีจากศิลปินต่างประเทศที่มีชื่อเสียงเข้ามาสร้างผลงานตามสถานที่ต่างๆ ในจังหวัดท่องเที่ยวต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิชาการนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

บรรณานุกรม

- วิกิพีเดีย. (2561). *จิตรกรรมฝาผนัง*. เข้าถึงเมื่อ 1 เมษายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/จิตรกรรมฝาผนัง>
- วิกิพีเดีย. (2561). *สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา*. เข้าถึงเมื่อ 1 เมษายน 2562, เข้าถึงได้ <https://th.wikipedia.org/wiki/สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา>
- Artnet. (2015). *Mint&Serf*. Accessed April 3, 2019, Available from <https://news.artnet.com/art-world/nypd-shut-mint-and-serf-show-303689>
- Darren Du. (2010). *Painting in Wall Design*. UK: Design Media Publishing Limited
- Ginkgo Press. (2017). *Walled City*. UK: Sandu Publishing
- Lynette Wrigley. (1997). *Mural (trompe l'oeil and decorative wall painting)*. UK: New Holland (Publishers) Ltd
- Telegraph. (2018). *Insight Ragley Hall*. Accessed April 3, 2019, Available from <https://www.telegraph.co.uk/property/uk/inside-ragley-hall-6000-acre-estate-gearing-host-annual-game/>
- Wikipedia. (2019). *Ancient Egypt*. Accessed April 1, 2019, Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Egypt
- Wikipedia. (2019). *Diego Rivera*. Accessed April 4, 2019, Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Diego_Rivera
- Wikipedia. (2019). *Ragley Hall*. Accessed April 3, 2019, Available https://en.wikipedia.org/wiki/Ragley_Hall
- Wikipedia. (2019). *Marouflage*. Accessed April 3, 2019, Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Marouflage>
- Wikipedia. (2019). *Mural*. Accessed April 1, 2019, Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Mural>

การศึกษาการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับชาหน่อกะลา เกาะเกร็ด จ.นนทบุรี The Appropriate Packaging Design for Cha Nor Kala of Kaokret Nonthaburi

ณธกร อุไรรัตน์¹

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับชาหน่อกะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ในการใช้ออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาหน่อกะลา เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เพื่อช่วยให้กลุ่มเกษตรกรมีบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ชาหน่อกะลาที่ดีขึ้น มีเอกลักษณ์ เพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเอง และกลุ่มในการจัดจำหน่ายชาหน่อกะลา อันเป็นแนวทางเพิ่มขีดความสามารถทางเศรษฐกิจของกลุ่มชาวบ้านที่เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี โดยแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นด้วย

จากการวิเคราะห์รูปแบบของงานออกแบบเดิม ที่ได้ใช้เป็นบรรจุภัณฑ์ชาหน่อกะลาพบว่า มีปัญหาในหลายเรื่องเช่นเรื่องของ Typography หรือตัวอักษรที่มีเยอะเก๋นไป การออกแบบโลโก้ที่ยังไม่ชัดเจนว่าเป็นสินค้าประเภทไหน เรื่องสีของบรรจุภัณฑ์ที่ให้ความรู้สึกไม่ค่อยเป็นสีที่เป็นของบรรจุภัณฑ์ที่รับประทานได้และภาพประกอบก็ไม่น่าสนใจ ดูแล้วไม่สามารถสื่อสารได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ชาสมุนไพร ทั้งหมดนี้จึงทำให้บรรจุภัณฑ์เก่าที่ใช้อยู่นี้ไม่ได้สร้างการจดจำที่แก่ผู้บริโภค และไม่สามารถสร้างความแตกต่างของผลิตภัณฑ์เปรียบเทียบกับคู่แข่งในท้องตลาดได้ จากการศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ เพิ่มเติมก็พบว่า บรรจุภัณฑ์ที่จะปรับปรุงใหม่นี้ควรจะมีองค์ประกอบที่ทั้งหมดข้างต้นให้ครบ โดยองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดก็คือต้องสามารถสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองขึ้นมาให้ได้ เพื่อที่จะสร้างความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์อื่น มิเช่นนั้นแล้วก็จะไม่สามารถได้รับการยอมรับจากผู้บริโภค เนื่องจากปัจจุบันนี้มีทางเลือกอยู่มากมายในท้องตลาด

จากผลการสัมภาษณ์กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาหน่อกะลามีข้อเสนอแนะว่าควรปรับเปลี่ยนโครงสร้างและรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ให้มีความแปลกตา โดยให้มีความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกวัสดุที่มีความสัมพันธ์กับตัวผลิตภัณฑ์ให้แปลกใหม่ อาจจะมีการที่นำวัสดุติดจากธรรมชาติเช่น ทุ่งผ้า หรือกระดาษรีไซเคิลมาใช้เป็นวัสดุในการทำบรรจุภัณฑ์ เพื่อให้เป็นวัสดุที่อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และควรออกแบบทำโลโก้ให้เป็นรูปสถานที่หรือเป็นรูปลักษณะของต้นหน่อกะลา เพื่อสร้างการจดจำ ในส่วนการใช้ทุ่งผ้าหรือกระดาษรีไซเคิลสามารถสื่อถึงความเป็นชาสมุนไพรได้ดี สื่อสารวิถีวัฒนธรรม ความเป็นสินค้าทางการเกษตรได้ดี เพิ่มเติมเรื่องการออกแบบโดยบอกเล่าถึงที่มาของเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรีเพิ่มลงไปบนบรรจุภัณฑ์เพื่อสร้างเอกลักษณ์ทำให้เกิดการจดจำ และประทับใจ ในการนำไปเป็นของฝากในเทศกาลพิเศษต่างๆ ได้ เพราะออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีการบ่งชี้ถึงประวัติ ความเป็นมาของผลผลิตชาหน่อกะลาจะช่วยให้กลุ่มเกษตรกรมีผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น เพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเอง และกลุ่มในการจัดจำหน่ายชาหน่อกะลา อันเป็นแนวทางเพิ่มขีดความสามารถทางเศรษฐกิจของชาวบ้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ชาหน่อกะลา

คำสำคัญ: การออกแบบบรรจุภัณฑ์, กราฟฟิตี้, ผลิตภัณฑ์ชาหน่อกะลา, หน่อกะลา

Abstract

This writing has a purpose. For studying various elements in the Packaging design of Nor Kala Tea, Koh Kret, and Nonthaburi. To help farmers groups to have packaging for the unique Charactor of tea hearb, to increase their potential and groups in the distribution of tea hearb, Which is a way to increase the economic capacity of the villagers At Ko Kret District Nonthaburi by showing customers the local identity as well.

¹ อาจารย์ประจำ หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพฯ 10210

From the analysis of the original design style which has been used as tea packaging, Nor Kala tea. Found that there were problems in many issues, such as the type of typography or too many characters, Logo design that is not clear what kind of product is. The subject of the color of the packaging that gives a feeling of not being the color of the packaging for tea hearb and the illustrations are not interesting to see then cannot communicate as a herbal tea product. All this makes the old packaging that is not used to create good recognition for consumers, and cannot create Different types of products compare to competitors in the market.

From further study of information in various areas, it was found that the new packaging should have all the elements above. The most important element is to be able to create identity. Can come up with their own in order to make a difference Otherwise it will not be accepted by consumers which currently has many options in the market.

Based on the interview results, a group of experts in tea packaging, Nor Kala tea has suggested that the structure and format of the packaging should be adjusted. To be strange by being creative in choosing materials that are relevant to the product, it must be exotic. There may be the use of natural materials such as cloth bags or recycle paper bag. Used as a material for packaging in order to be an environmental conservation material And should design a logo to be a picture of a place or an image of a Nor Kala tree. To create recognition As for the use of cloth bags or recycle paper bag, it is good for herbal tea, good communication of culture, agricultural products, more about design by telling the origin of Koh Kred, Nonthaburi province. Adding value to the packaging in order to create a unique identity that makes it memorable and impressive to be used as souvenirs in various special festivals because the packaging design is indicative of the history of tea production, Nor Kala tea will help farmers groups to have products that are unique. To increase their potential and groups in the distribution of tea hearb, which is a way to increase the economic capacity of the villagers who produce these tea hearb products.

Keywords: Packaging design, Graphic Design, Nor Kala Tea products, Nor Kala

อันเป็นแนวทางเพิ่มขีดความสามารถทางเศรษฐกิจของชาวบ้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ชาหน่อกะลา

คำสำคัญ : การออกแบบบรรจุภัณฑ์, กราฟิกดีไซน์, ผลิตภัณฑ์ชาหน่อกะลา, หน่อกะลา

Abstract

This writing has a purpose. For studying various elements in the Packaging design of Nor Kala Tea, Koh Kret, and Nonthaburi. To help farmers groups to have packaging for the unique Charactor of tea hearb, to increase their potential and groups in the distribution of tea hearb, Which is a way to increase the economic capacity of the villagers At Ko Kret District Nonthaburi by showing customers the local identity as well.

From the analysis of the original design style which has been used as tea packaging, Nor Kala tea. Found that there were problems in many issues, such as the type of typography or too many characters, Logo design that is not clear what kind of product is. The subject of the color of the packaging that gives a feeling of not being the color of the packaging for tea hearb and the illustrations are not interesting to see then cannot communicate as a herbal tea product. All this makes the old packaging that is not used to create good recognition for consumers, and cannot create Different types of products compare to competitors in the market.

From further study of information in various areas, it was found that the new packaging should have all the elements above. The most important element is to be able to create identity. Can come up with their own in order to make a difference Otherwise it will not be accepted by consumers which currently has many options in the market.

Based on the interview results, a group of experts in tea packaging, Nor Kala tea has suggested that the structure and format of the packaging should be adjusted. To be strange By being creative In choosing materials that are relevant to the product, it must be exotic. There may be the use of natural materials such as cloth bags or recycle paper bag. Used as a material for packaging In order to be an environmental conservation material And should design a logo To be a picture of a place or an image of a Nor Kala tree. To create recognition As for the use of cloth bags or recycle paper bag, it is good for herbal tea, good communication of culture, agricultural products, more about design by telling the origin of Koh Kred, Nonthaburi province. Adding value to the packaging in order to create a unique identity that makes it memorable and impressive to be used as souvenirs in various special festivals because the packaging design is indicative of the history of tea production, Nor Kala tea will help farmers groups to have products that are unique. To increase their potential and groups in the distribution of tea hearb, which is a way to increase the economic capacity of the villagers who produce these tea hearb products.

Keywords: Packaging design, Graphic Design, Nor Kala Tea products, Nor Kala

หลักการและเหตุผล

“เกาะเกร็ด” จังหวัดนนทบุรีมีวัตถุดิบท้องถิ่นที่ขึ้นชื่อหลายอย่าง แต่ที่บอกต่อ และรู้จักกันมากที่สุดคือ หน่อกล้วย โดยหน่อกล้วยเป็นพืชสมุนไพรที่มีเส้นใยไฟเบอร์สูง มีสรรพคุณเป็นยาสมุนไพร ช่วยลดอาการท้องอืด ท้องเฟ้อ แก้อ่อนในกระเพาะอาหาร และมีสารต้านอนุมูลอิสระ ต้นหน่อกล้วยปลูกมากที่เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี และอาหารที่ปรุงจากหน่อกล้วย และเป็นที่ยอมรับของนักท่องเที่ยว ได้แก่ ทอดมันหน่อกล้วย คุกกี้หน่อกล้วย และขนมปังหน่อกล้วย โดยชาวบ้านที่เกาะเกร็ดก็ได้นำหน่อกล้วยมาปรุงเป็นอาหารหลากหลายอย่างอีกด้วย ดังนั้นอาหารที่ผลิตจากหน่อกล้วยก็เป็นโอกาสที่เป็นทางเลือกสำหรับผู้บริโภค ที่จะได้รับโภชนาการที่มาจากหน่อกล้วย จึงมีคำถามว่าทำอย่างไรจึงจะสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหน่อกล้วย ซึ่งเป็นอาหารท้องถิ่นไทย และต้องมีคุณค่าทางโภชนาการ โดยให้เป็นอาหารเพื่อสุขภาพ (Healthy food) จากเหตุผลดังกล่าว ชาวบ้านจึงสนใจศึกษาในรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มจากหน่อกล้วย ซึ่งเป็นประโยชน์กับผู้ประกอบการในเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี และผู้ที่สนใจต่อไป



ภาพที่ 1-2. รูปต้นหน่อกล้วย 3. รูปการตากแห้งต้นที่สับแล้วโดยชาวบ้านผู้ผลิตที่เกาะเกร็ด จ.นนทบุรี

หน่อกล้วยมีสรรพคุณที่ดีต่อสุขภาพร่างกายเรามากมาย ตามภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวมอญ แนะนำให้กินหน่อกล้วย แล้วท้องไส้จะสบาย มีสรรพคุณขับลมเหมือนขิง ข่า ขมิ้น ทำให้ขับถ่ายสะดวก แล้วยังช่วยล้างลำไส้ ลดโอกาสในการเป็นมะเร็งลำไส้อีกด้วย เหมาะสำหรับคนที่ถ่ายยากหรือท้องผูก เป็นประจำ จึงควรใช้ความโดดเด่นตรงนี้เป็นจุดขายที่แข็งแรงได้ รวมถึงถ้าพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้ดูทันสมัย เป็นมิตรต่อผู้บริโภคดูเรียบ น่าซื้อ แต่เนื่องจากในปัจจุบันตัวรูปแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เดิมของชาวบ้าน ขาดเอกลักษณ์เฉพาะตัว และยังไม่ตอบโจทย์ผู้บริโภคเท่าที่ควร ทำให้ผู้ผลิตที่เป็นชาวบ้านยังไม่แน่ใจว่าจะมีตลาดรองรับหรือไม่ อีกทั้งภาพลักษณ์ของตัววัสดุที่ใช้เป็นบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ยังดูไม่น่าเชื่อถือ ไม่เหมาะเป็นสินค้าในระดับพรีเมียม

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นนี้เองจึงเป็นที่มาของการเข้าไปพัฒนา และออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตหน่อกล้วยโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ได้ร่วมกับกลุ่มชาวบ้านเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ร่วมกันปรับปรุงภาพลักษณ์ของหน่อกล้วยดังกล่าวให้มีความน่าเชื่อถือแก่ผู้บริโภคเพื่อส่งเสริมรายได้แก่ชาวบ้าน และยังช่วยส่งผลให้ชาวบ้านผู้ปลูกหน่อกล้วยที่ยังไม่แน่ใจในตลาดให้

หันมาปลูกหน่อกล้วยให้มีผลผลิตสูงขึ้น เพื่อเป็นรูปแบบเกษตรกรเข้มแข็งชุมชนยั่งยืน ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยต่อไป



ภาพที่ 4-5 บรรจุภัณฑ์หน่อกล้วยของเดิม และการวางขายสินค้าที่เกาะเกร็ด จ.นนทบุรี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์หน่อกล้วย ของเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ให้ได้มากที่สุดเพื่อเป็นประโยชน์ต่อก่อนออกแบบ
2. เพื่อสร้างแนวทางให้นักออกแบบไปพัฒนาบรรจุภัณฑ์ดังกล่าวนี้ให้สอดคล้องกับองค์ประกอบ และมีความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นมากขึ้น
3. เพื่อเป็นการบริการวิชาการแก่ชาวบ้านผู้ผลิตหน่อกล้วยของเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

ขอบเขตของเรื่อง

ศึกษาการออกแบบบรรจุภัณฑ์หน่อกล้วย โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากบรรจุภัณฑ์เดิม สภาพแวดล้อมของแหล่งผลิต การผลิตรวมถึงขั้นตอนต่างๆ ไปถึงการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้บริโภคกลุ่มชาวบ้านผู้ผลิต และจัดจำหน่ายหน่อกล้วย และนักออกแบบบรรจุภัณฑ์ รวมไปถึงการศึกษาพัฒนาตราสัญลักษณ์ของหน่อกล้วยเพื่อให้รูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์ดีขึ้น ทั้งหมดนี้ก็เพื่อช่วยเป็นแนวทางให้นักออกแบบที่จะมาออกแบบหน่อกล้วยได้เรียนรู้ และพัฒนาแบบของตนเองให้ประสบผลสำเร็จทางการตลาด และเป็นบริการวิชาการให้ชาวบ้านผู้ผลิตหน่อกล้วยอีกด้วย

ผลิตภัณฑ์หน่อกล้วย

หน่อกล้วย (Alpinia nigra Burtt) ซึ่งเป็นพืชขึ้นเลื้อยชื่อของเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี อยู่ในวงศ์ขิง เช่นเดียวกับข่า มีสรรพคุณในการขับลม แก้อ่อนใน แก้อ่อนคั้นตามผิวหนัง นำมาประกอบเป็นอาหารพื้นบ้านที่มี

ชื่อหลายชนิด เช่น ทอดมันหน่อกล้วย ท่อหมกหน่อกล้วย ไล้ฉั่วนหน่อกล้วย หรือนำมารับประทานสด และใช้เป็นส่วนประกอบของอาหารอื่นๆอีกหลายอย่าง อีกทั้งหน่อกล้วยยังถูกจัดเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญชนิดหนึ่งของจังหวัดนนทบุรีอีกด้วย (ประจง สุดโต, 2546)

ส่วนสมุนไพรนั้นเป็นพืชที่กำเนิดมาจากธรรมชาติ เกิดคู่กันมากับสังคมไทยอย่างยาวนาน ซึ่งประโยชน์จาการบริโภคสมุนไพรนั้นก็มีย่างมากมาย เช่นเป็นอาหารเสริมสุขภาพ เป็นเครื่องสำอางค์ เป็นสีผสมอาหาร เป็นยารักษาโรค และนำมาเป็นเครื่องดื่มได้อีกด้วย โดยการนำสมุนไพรมาบริโภค เป็นเครื่องดื่มนั้นก็เปรียบเสมือนการดื่มชาเช่นเดียวกัน เพราะคือการสกัดสารที่เป็นตัวยาสสำคัญออกมา ด้วยน้ำร้อนในระยะเวลาสั้นๆซึ่งสามารถรักษากลิ่นและรสของสมุนไพรนั้นๆไว้

และในปีนี้ทางคณะศิลปกรรมศาสตร์ได้ร่วมกับ วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรม และการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ เข้าร่วมโครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่นของธนาคารออมสินที่เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี โดยมีจุดประสงค์ เพื่อการบริการวิชาการร่วมกันให้กลุ่มชาวบ้านที่เกาะเกร็ด ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้มีภาพลักษณ์ที่ดีขึ้น ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือชาหน่อกล้วย เพราะได้มองเห็นศักยภาพที่จะสามารถทำการตลาดได้ไม่ว่าจะเป็นรสชาติ เอกลักษณ์ท้องถิ่น และคุณสมบัติที่ช่วยรักษาโรคได้หลายชนิด จึงได้เป็นที่มาของบทความเรื่องดังกล่าวนี้



ภาพที่ 6-8 การลงพื้นที่บริการวิชาการศึกษาข้อมูลจากชาวบ้านผู้ผลิตชาหน่อกล้วยที่เกาะเกร็ด จ.นนทบุรี

บรรจุภัณฑ์ และวัตถุประสงค์ของบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์ คือ วัสดุห่อหุ้ม ปกป้อง คุ้มครองสินค้าให้มีคุณลักษณะ และคุณสมบัติ เหมือนเดิมมากที่สุดตั้งแต่แหล่งผลิตจนถึงผู้ใช้ ยังทำหน้าที่ให้ข้อมูลสินค้า และนำเสนอสินค้าให้สวยงาม เพื่อดึงดูดใจผู้บริโภค บรรจุภัณฑ์จึงได้รับการขนานนามว่าเป็น เซลแมนเงียบ (Silent Salesman) ทำหน้าที่เหมือนบุคคลที่ตอบข้อสงสัยเกี่ยวกับสินค้า เปิดโอกาสให้เห็น และสัมผัสสินค้าภายในกล่อง มีความสวยงามโดดเด่น และสะดวกในการจัดเรียงชั้นเพื่อเป็นการเชื้อเชิญผู้บริโภค การออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงลักษณะโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่แข็งแรง รูปทรงเหมาะสม มีความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงอุตสาหกรรม รวมถึงระบุข้อมูลสินค้าและกราฟิกที่สวยงามบนบรรจุภัณฑ์เพื่อสื่อสาร และสร้างภาพพจน์ให้แก่ตัวสินค้า และผู้บริโภค ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2553)

องค์ประกอบที่ออกแบบไว้บนบรรจุภัณฑ์ เป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกซื้อสินค้านั้น รายละเอียด หรือส่วนประกอบบนบรรจุภัณฑ์จะแสดงออกถึงจิตสำนึกของผู้ผลิตสินค้า และสถานะของบรรจุภัณฑ์

องค์ประกอบที่สำคัญบนบรรจุภัณฑ์มีดังนี้

1. ชื่อสินค้า
2. ตราสินค้า
3. สัญลักษณ์ทางการค้า
4. รายละเอียดของสินค้า
5. รายละเอียดส่งเสริมการขาย
6. รูปภาพ
7. ส่วนประกอบของสินค้า
8. ปริมาตรหรือปริมาณ
9. ชื่อผู้ผลิตและผู้จำหน่าย
10. รายละเอียดตามข้อบังคับของกฎหมาย เช่น วันผลิต และวันหมดอายุ เป็นต้น

ปูน คงเจริญเกียรติ และ สมพร คงเจริญเกียรติ (2541)

วัตถุประสงค์ของบรรจุภัณฑ์นอกจากจะมีในด้านการรักษาคุณภาพของสินค้าให้คงทนและไม่เสื่อมสภาพได้ง่ายแล้ว ยังมีวัตถุประสงค์สำคัญในทางการตลาดอย่างมาก บรรจุภัณฑ์ในปัจจุบัน ไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่าความสำเร็จของสินค้าส่วนหนึ่งมาจากการมีบรรจุภัณฑ์ที่ดี ไม่ว่าจะเป็นทั้งเรื่องการผลิต การออกแบบ และตัวโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ และนับว่าบรรจุภัณฑ์มีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมทุกประเภทเป็นอย่างยิ่ง

การวิเคราะห์ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชาหน่อกล้วย

หัวข้อที่จะนำมาใช้วิเคราะห์ เพื่อเก็บรวบรวมเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังต่อไปนี้

1. Typography หรือตัวอักษร
2. การออกแบบโลโก้
3. เรื่องของสี
4. ภาพประกอบ
5. การสร้างการจดจำ
6. สร้างความแตกต่าง



ภาพที่ 9-10 บรรจุภัณฑ์ชาหน่อกล้วยในปัจจุบัน

1. แบบตัวอักษร

รูปแบบที่เหมาะสมสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าเกษตรนั้น สามารถใช้ได้หลายรูปแบบ ทั้งแบบทางการ กึ่งทางการ และแบบลายมือเขียน โดยสื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ความเป็นมิตร ความดึงดูดให้เลือก แม้มันแต่ตัวอักษรแบบกราดก็ยังสามารถใช้ได้ ซึ่งเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์กลุ่มของเด็ก ส่วนแบบตัวอักษรที่ไม่ควรนำมาใช้ สำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าเกษตรคือ แบบตัวอักษรประเภทดิจิทัล เทคโนโลยีล้ำยุค เป็นต้น แบบตัวอักษรที่เลือกใช้สำหรับบรรจุภัณฑ์ชาหนอกะลาในปัจจุบันนี้มีหลากหลายชนิด มากจนเกินไป ซึ่งควรมีอย่างมากไม่เกิน 2-3 รูปแบบ และการใช้รูปแบบฟรอนต์ที่เป็นตัวไทยดั้งเดิมนั้น ก็อาจจะดีในแง่เอกลักษณ์ของความเป็นไทย แต่แบบตัวอักษรที่ใช้เป็นฟรอนต์เก่า ควรหาฟรอนต์รูปแบบใหม่มาใช้บ้างจะได้ดูน่าสมมุติมากกว่านี้ สีที่ใช้กับ ฟรอนต์ก็มีถึง 4 สีซึ่งค่อนข้างมาก และไม่เป็นเอกภาพ ส่วนตัวข้อความที่ใช้ก็เยอะมากเกินไป จนดูรกเกินไป ถึงแม้จะเป็นข้อความสำคัญที่บ่งบอกถึงสรรพคุณ ของชาหนอกะลา แต่ผู้ออกแบบก็สามารถตัดทอนคำให้น้อยและสั้นลงแต่ยังคงสื่อสารถึงสรรพคุณของชาหนอกะลานั้นต่อไปได้ ซึ่งตรงนี้จะใกล้เคียงกับทฤษฎีการออกแบบกราฟิกในหนังสือบรรจุภัณฑ์อาหาร ที่บอกไว้อย่างน่าสนใจว่า การออกแบบควร Simple เข้าใจง่ายสบายตา Aesthetic มีความสวยงามชวนมอง Function ใช้งานได้ง่ายสะดวก Economic ต้นทุนและค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม ปูน คงเจริญเกียรติ และ สมพร คงเจริญเกียรติ (2541)

2. การออกแบบโลโก้ (ตราสินค้า)

ก่อนจะเริ่มออกแบบเราต้องรู้ก่อนว่าอยากให้โลโก้ของสินค้านี้ออกมามีอารมณ์แบบไหน ซึ่งอารมณ์ที่เราเลือก ก็ควรจะสอดคล้องกับหน้าตาของแบรนด์ที่เราต้องการด้วย นอกจากการดูรูปทรงแล้ว นักออกแบบโลโก้ ควรศึกษาเรื่องการใช้สี และอารมณ์ของสีด้วย เช่น สีเขียว มีความหมายเกี่ยวกับการเติบโต สุขภาพ และธรรมชาติ นอกจากนั้นยังให้อารมณ์สดชื่น ผ่อนคลายอีกด้วย ในขณะที่ สีแดง สื่อถึงอันตราย และความกระตือรือร้น โลโก้ที่ใช้ในปัจจุบันนี้ จะบอกว่าไม่มีก็ได้ เพราะยังไม่ทราบข้อเท็จจริงว่าใช้ลักษณะ ของนางรำมาเป็นตราสัญลักษณ์หรือไม่ ซึ่งถ้าใช้ก็ดูว่าไม่เหมาะสม ถึงแม้ว่าจะเป็นตัวแทนของ ชุมชนคนมอญที่ปากเกร็ด แต่ก็ยังไม่สามารถสื่อสารถึงตัวผลิตภัณฑ์ได้ดีเท่าที่ควร ควรจะออกแบบตราสัญลักษณ์ขึ้นมา โดยเฉพาะซึ่งอาจเป็นโลโก้ที่เป็นชื่อสินค้าหนอกะลาที่เป็นไปได้เพราะจะสามารถ บ่งบอกถึงชื่อแบรนด์ และกลุ่มผู้จำหน่ายชาสมุนไพรประเภทนี้ได้เป็นอย่างดี และอีกทั้งยังจะช่วยสะท้อน เอกลักษณ์ที่แท้จริงของชุมชนนี้ ได้อย่างต่อการจดจำสินค้าได้อีกด้วย โลโก้ที่ใส่แค่โลโก้ ที่เอาชื่อแบรนด์ มาจับคู่กับบรรจุภัณฑ์นั้นเฉยๆ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ว่าทำไมจึงไม่ควรเอาโลโก้สำเร็จรูปมาใช้กับธุรกิจของเรา นักออกแบบโลโก้ต้องเข้าใจว่าแบรนด์นี้ทำธุรกิจเกี่ยวกับอะไร มีอัตลักษณ์อย่างไร มีมุมมองทำธุรกิจอย่างไร ถึงจะออกแบบมาเป็นโลโก้ที่ดีได้ โลโก้ที่ดีต้องมีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนใคร และจดจำได้ง่าย ลูกค้าย่อมจะจดจำรูปทรงโลโก้ของเราได้ตั้งแต่แรกเห็น ตามความเห็นที่กล่าวมานั้นสอดคล้องกับที่ ปูน คงเจริญเกียรติ และ สมพร คงเจริญเกียรติ (2541) กล่าวว่าตราสินค้าเป็นการรวมสิ่งที่มีคุณค่า (Set of value) ของตัวบรรจุภัณฑ์ไว้ในตัวของกลุ่มเป้าหมาย ตราสินค้าที่ดีจะสื่อให้ทราบถึงกลุ่มผู้บริโภคสินค้า ช่องทางการจัดจำหน่าย และความรู้สึกที่มีต่อบรรจุภัณฑ์สืบเนื่องจากตราสินค้ามีหน้าที่ทำให้ผู้ซื้อ /กลุ่ม เป้าหมายจำสินค้าได้ (Recognition) โดยมีสัญลักษณ์ทางการค้า และการออกแบบกราฟิกผนวกอยู่บนบรรจุภัณฑ์ เราจึงกล่าวได้ว่าสัญลักษณ์ทางการค้าเป็นส่วนหนึ่ง

ของตราสินค้าและ

บำรุง อิศรกุล (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “อิทธิพลทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์” ผลการวิจัยพบว่าอิทธิพลของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการกินอยู่ ส่วนใหญ่จะนำเสนอในรูปแบบที่ลอกเลียนจากธรรมชาติ คือส่วนประกอบของที่อยู่อาศัย ลักษณะของสิ่งของเครื่องใช้ อิทธิพลของ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต วัตถุศิลปะและอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบสิ่งนั้นๆ และสุดท้ายอิทธิพล ของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรม ส่วนใหญ่จะมองลึกไปที่ลวดลายของสิ่งต่างๆ ที่เกิดจากธรรมชาติ หรือตำนาน ซึ่งสอดคล้องกับการถอดอัตลักษณ์ในงานออกแบบของผู้วิจัยที่มีการดึงวัตถุดิบ ลักษณะสิ่งของ เครื่องใช้ ในรูปแบบที่ลอกเลียนจากธรรมชาติและตำนาน

3. เรื่องของสี

ขอบเขตของสีที่ใช้บนหีบห่อบรรจุภัณฑ์ แต่ละสีควรจะประกอบกันแล้วเข้ากันได้ หรือเป็นสีคู่กันได้ และควรใช้สีให้เหมาะกับประเภทของผลิตภัณฑ์ แต่สีที่จะใช้สำหรับผลิตภัณฑ์นี้ ซึ่งถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อการบริโภค ยังไม่เหมาะสมสำหรับเป็นสีบรรจุภัณฑ์อาหาร ซึ่งควรจะดูเป็นธรรมชาติ เป็นสีที่สื่อถึงกระบวนการผลิตที่ได้มาจากธรรมชาติ ควรใช้สีที่ดูไม่จัดจนเกินไป ควรเน้นการใช้สีเข้มในโทนเดียวกัน ซึ่งเป็นการเน้นเพื่อให้เกิดความโดดเด่นมากขึ้น เช่น สีเขียวอ่อนของยอดอ่อนพืช สีนํ้าตาลอ่อนของฟางข้าว สีนํ้าตาลของผืนดิน สีฟ้าอ่อนของก้อนเมฆ เป็นต้น และ Theme สี ควรสื่อถึงความอบอุ่น ความมีประโยชน์ ความ เป็นโภชนาการของผลิตภัณฑ์ เช่น สีเหลืองของข้าวโพด สีของนํ้านมข้าว สีเหลืองทองของท้องทุ่ง สีนํ้าตาลของข้าวกล้อง เป็นต้น และควรดูปลอดภัย ไร้สารพิษ โดยเน้นในการใช้สีในโทนสีเขียวเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความปลอดภัย เป็นผลิตภัณฑ์ไร้สารพิษ เช่น สีเขียวอ่อนนํ้าทะเล สีเขียวต้นกล้าของข้าว สีเขียวของถั่วเขียว สีเขียวเข้มของใบไม้ใน ป่าใหญ่สีฟ้าอ่อน รวมทั้งสีของนํ้านม เป็นต้น สรุปโดยรวมของการใช้สีของผลิตภัณฑ์นี้ ควร ดึงเอาสีจากพืชพันธุ์ธรรมชาติโดยเฉพาะพืชพันธุ์ที่อยู่ในชุมชน และสีของสิ่งของที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมมาเป็นสีของบรรจุภัณฑ์

4. ภาพ และลวดลายประกอบ

เป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดใจผู้ซื้อ ภาพที่ใช้ควรสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความมั่นใจในการเลือกซื้อสินค้า ที่มีความปลอดภัย แนวทางในการเลือกใช้ภาพประกอบควรมีเนื้อหา ที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น ภาพพื้นที่การปลูกหนอกะลา ภาพการผลิตชาหนอกะลา ภาพดอกของต้นหนอกะลา ภาพเกษตรกรกำลังเก็บเกี่ยวผลผลิต ภาพผลผลิต ภาพต้นหนอกะลา การนำเสนออาจใช้ภาพประกอบลวดลาย เน้นรายละเอียดของภาพเพื่อความน่าสนใจ รูปแบบของภาพและการสร้างสรรค์สามารถใช้แนวทางดังนี้

1. ภาพจริงจากเทคนิคการถ่ายภาพ
2. ภาพวาดเหมือนจริง (Drawing)
3. ภาพลายเส้นย้อนยุค (Line Work)
4. ภาพที่สร้างให้เหมือนเทคนิคการพิมพ์ไม้ (Wood Cut)
5. ภาพลายเส้นกราฟิกร่วมสมัย (Graphic)

โดยบรรจุภัณฑ์ของชาหน่อกลาณี ควรใช้ภาพประกอบที่เรียบง่ายดูเป็นธรรมชาติ โดยใช้ภาพถ่ายเส้น ไม่จำเป็นต้องใช้ภาพจริง ควรใช้ภาพกราฟิก ภาพวาด โดยใช้รูปแบบของสถาปัตยกรรมประเทศของเกาะเกร็ดเป็นหลัก เช่นสภาพบ้านเรือน การใช้ชีวิตประจำวันของชาวบ้าน สายน้ำ วัด ต้นไม้พืชพันธุ์ในท้องถิ่น เป็นต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยาพร ศรีสุขสวัสดิ์ (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าที่ระลึกที่เน้นเอกลักษณ์ท้องถิ่นได้” ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบของเรขศิลป์ของศิลปกรรมประเภทต่างๆ ผ่านการคลี่คลายจากบรรพบุรุษ และนำสิ่งเหล่านั้นมาทดลองออกแบบ สอดคล้องกับการถอดอัตลักษณ์ในงานออกแบบของผู้วิจัยที่ตีรูปแบบ ของเรขศิลป์ และผ่านการคลี่คลายจากบรรพบุรุษมาใช้ในงานออกแบบจะทำให้ได้ภาพลักษณ์ที่ดีขึ้น

5. การสร้างความจดจำ

สิ่งที่มีผลต่อการคำนึงถึงนอกจากผลิตภัณฑ์ภายในแล้วก็คือ บรรจุภัณฑ์ควรจะต้องมีหน้าตาเด่นที่ช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้ซื้อ การมีสีที่ดูดีที่ความสวยงามแข็งแรงย่อมเป็นปัจจัยส่งเสริมให้สามารถขายสินค้าได้ง่ายขึ้น แต่ถ้าสินค้ามีภาพลักษณ์ที่ดีก็จะช่วยในการจดจำของสินค้าได้ดีขึ้นอีกด้วย สิ่งที่ผู้เขียนเห็นว่าจะช่วยสร้างความจดจำให้กับผลิตภัณฑ์ก็คือ เอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของเกาะเกร็ดที่มีอยู่ ที่จะสร้างภาพลักษณ์น่าจดจำให้กับผลิตภัณฑ์ชาหน่อกลาณีได้ ซึ่งได้วิเคราะห์ออกมาแล้วว่าเครื่องมือประกอบต่างๆอย่างใดอย่างหนึ่งดังนี้

5.1 ความเป็นชาวมอญ

เพราะเกาะเกร็ดนั้นเป็นชุมชนโบราณของชาวมอญที่ได้อพยพกันมาตั้งแต่ต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งชาวมอญนั้นมีศิลปะ และวัฒนธรรมรวมถึงภาษาที่ไม่เหมือนกับวัฒนธรรมอื่นๆ เช่นการแต่งกาย อาหาร เครื่องปั้นดินเผา การไว้ทรงผม คนตรีของมอญก็มีวงปี่พาทย์มอญ การรำรำ รวไปถึงกิจกรรมทางศาสนาต่างๆ

5.2 เครื่องปั้นดินเผา

เพราะเกาะเกร็ดนั้นมีชาวมอญอาศัยอยู่มาก อาชีพของชาวมอญปากเกร็ดที่ขึ้นชื่ออย่างหนึ่ง คือการทำเครื่องปั้นดินเผาอันเป็นที่รู้จักทั่วไป และรูปแบบหม้อน้ำลายวิจิตรของชาวมอญ ยังได้ปรากฏบนตรา ประจำจังหวัดนนทบุรีอีกด้วย และเนื่องจากดินที่ปากเกร็ดมีคุณภาพดี ฝีมือช่างประณีต และสีสรรสวยงาม จึงเป็นที่ต้องการของลูกค้าเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีด้วยกัน ๒ ประเภทใหญ่ๆ คือเครื่องปั้นที่เป็นเครื่องใช้ในชีวิตรประจำวัน รูปแบบเรียบง่าย เช่น โอ่ง อ่าง กระจก และ เครื่องปั้นประเภทสวยงาม เรียกว่า หม้อน้ำลายวิจิตร โดยปกติช่างมักปั้นขึ้นในวาระพิเศษ เพื่อกานัลแดบุคคลสำคัญ และถวายวัด เป็นการฝากฝีมือของช่างปั้น ส่วนลักษณะของเครื่องปั้นดินเผาประเภทพื้นบ้านนี้ส่วนใหญ่ยังคงรักษา รูปแบบดั้งเดิม ตามความนิยมของท้องถิ่น โดยเฉพาะเครื่องปั้นดินเผาประเภทภาชนะสำหรับใช้สอยในชีวิต ประจำวัน เช่นหม้อข้าว หม้อแกง หม้อน้ำ โห เป็นต้น หม้อบ้านที่ผลิตมักจะเป็นหม้อบ้านที่มีสภาพแวดล้อม และเป็นแหล่งที่มีวัดอุทิศเอื้ออำนวย รศ.วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2532)

5.3 บ้านเรือนริมน้ำ หรือวิถีชีวิตริมน้ำ

จากสภาพภูมิประเทศของเกาะเกร็ดที่เป็นเกาะ มีน้ำล้อมรอบ มีฐานะเป็นตำบลหนึ่งในท้องที่อำเภอปากเกร็ดจังหวัดนนทบุรี มีเนื้อที่ประมาณ 4.2 ตารางกิโลเมตรหรือ 2,625 ไร่ ซึ่งเกิดจากการขุดคลองลัดแม่น้ำเจ้าพระยาเมื่อปี พ.ศ. 2265 เพราะฉะนั้นสภาพภูมิประเทศ ในชุมชนนี้จะเกี่ยวข้องกับสายน้ำอย่างหลีกเลี่ยง

ไม่ได้ ลักษณะภูมิประเทศของเกาะเกร็ด มีลักษณะเป็นพื้นที่ราบต่ำล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยา บริเวณพื้นที่ริมน้ำเป็นทีลุ่มมากกว่าตอนกลาง พื้นที่ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นที่ราบน้ำท่วมถึง ทำให้พื้นที่ทั่วทั้งเกาะเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับ การทำเกษตรกรรม ดังจะเห็นได้ว่ามีการทำสวนไม้ผลไม่ยืนต้นอยู่ทั่วไป ผลไม้ที่นิยมปลูกได้แก่ กล้วย มะม่วง มะพร้าว ส้มโอ จากสภาพภูมิประเทศดังกล่าว จึงส่งผลให้สภาพบ้านเรือน ที่อยู่อาศัย วัด ร้านรวงต่างๆตั้งอยู่ริมน้ำเป็นจำนวนมาก ซึ่งภาพที่เห็นชินตาของนักท่องเที่ยว การสัญจรทางน้ำ โดยใช้เรือ ไม่ว่าจะเป็เรือโดยสาร เรือพาย หรือเรือส่วนบุคคล ภาพการค้าขายทางน้ำ ภาพเด็กๆเล่นน้ำ ภาพการหาปลา ภาพการใช้ชีวิตริมน้ำ เป็นต้น

ส่วนเหตุผลที่ไม่เลือกออกแบบโดยใช้ ลักษณะต้น หรือใบของหน่อกลามาใช้ เพราะจะดูไม่แตกต่างจากพืชพันธุ์อื่นๆ ไม่มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนพอ แต่ถ้าเราสามารถออกแบบบรรจุภัณฑ์นี้โดยใช้ดอก ลำต้น หรือใบของหน่อกลา มาใช้แล้วดูแตกต่าง และชวนน่าจดจำได้มากกว่าก็สามารถทำได้ แต่เท่าที่ทดสอบ ทำแบบร่างดูแล้ว จะไม่มีแบบที่โดดเด่นเพื่อสร้างความน่าจดจำได้

6. สร้างความแตกต่าง

เพราะเมื่อใดก็ตามที่สินค้าสองยี่ห้อมีราคาใกล้เคียงกัน มีคุณภาพไม่ต่างกัน หรือบางที่เป็นสินค้าจากโรงงานเดียวกันแต่แปะป้ายคนละยี่ห้อ ผู้บริโภคจะตัดสินใจซื้อสินค้าโดยเลือกที่ดีไซน์ของบรรจุภัณฑ์เป็นหลัก บรรจุภัณฑ์ที่มีดีไซน์แปลกใหม่กว่า มีประโยชน์ใช้สอยมากกว่า เปิดปิดสะดวกกว่า สวยงามกว่า แลดูมีคุณภาพมากกว่าก็จะซื้อเป็นนัยๆ ถึงคุณภาพของสินค้าภาพในว่าดีกว่าของคู่แข่ง บริษัทผู้ผลิตเชื่อถือได้ ซึ่งอาจจะเป็นหรือไม่เป็นความจริงก็ได้ แต่การที่ผู้บริโภคมีทัศนคติเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของเราไปทางที่ดีกว่าของคู่แข่งก็ย่อมเป็นการเพิ่มมูลค่า และภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อมาทำการวิเคราะห์ถึงบรรจุภัณฑ์ในปัจจุบันแล้วก็ไม่สามารถสร้างความแตกต่างได้ เพราะเป็นบรรจุภัณฑ์ที่คนส่วนมากใช้ในการบรรจุสินค้า โดยทั่วไปอยู่แล้ว แต่ถ้าเราจะออกแบบรูปร่างของบรรจุภัณฑ์ให้แตกต่าง อาจจะต้องใช้ต้นทุนที่สูงมาก ซึ่งกลุ่มชาวบ้านคงไม่มีกำลังที่จะลงทุนในลักษณะนั้นได้ ทางผู้ออกแบบคงต้องหันมาเน้นผลิต หรือเน้นออกแบบลงไป ที่ตัวกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์แทนซึ่งสามารถทำได้จริง แล้วถ้าต่อไปกลุ่มชาวบ้าน อาจจะขยายตลาดเพิ่มฐานลูกค้า และช่วยบราคาสูงขึ้นก็สามารถเปลี่ยนรูปร่างของบรรจุภัณฑ์ได้ต่อไปในอนาคต

การกำหนดแนวคิด วัสดุและรูปร่างของบรรจุภัณฑ์ และขั้นตอนการทำงาน

- นำข้อมูลเบื้องต้นมาวิเคราะห์ แล้วสร้างแนวคิดหลักในการออกแบบ (Concept Design) โดยอาศัยแนวทางการออกแบบที่สะท้อนถึงความเป็นตัวตนของผู้ผลิตชาหน่อกลา เพื่อนำไปพัฒนาการทำงานออกแบบในขั้นตอนไป
- กำหนดรูปร่างและรูปร่างของบรรจุภัณฑ์ ข้อดีและข้อเสียของรูปร่างบรรจุภัณฑ์นั้น โดยได้เลือกทำบรรจุภัณฑ์แบบซองซิป เพราะสามารถปกป้องสินค้าภายในได้ดีที่สุด และราคาถูกสุด เพื่อการจำหน่ายที่ตรงต่อความต้องการของผู้ผลิต และลูกค้ากลุ่มเป้าหมายมากที่สุด
- กำหนด และเลือกวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ การผลิต การขนส่ง การตลาด การพิมพ์ และคำนึงถึงเรื่องของบรรจุภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วย ฯลฯ โดยได้พิจารณาถุงกระดาษสีไซนเคิลมาใช้ เพราะมีราคาไม่แพง และดูเป็นบรรจุภัณฑ์อนุรักษ์ธรรมชาติเหมาะกับสินค้าที่บรรจุภายในด้วย โดยได้กำหนด

รูปแบบของบรรจุภัณฑ์ที่จะไปนำเสนอต่อผู้ผลิตให้มีความแตกต่างความหลากหลายแบบเพื่อการเลือกใช้ โดยมีขั้นตอนการผลิตที่แตกต่างกันไปตามแบบ

การพัฒนาแนวคิดให้เป็นรูปร่าง

นำ Concept Design และข้อกำหนดเบื้องต้นมาพัฒนาเป็น Idea Sketch หลากๆ แบบ และเลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ เพื่อนำไปพัฒนาต่อ



ภาพที่ 11-12 ภาพแบบร่างงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาห์หมอกกะลา

ทำต้นแบบ และส่งต้นแบบให้ผู้ผลิตชาห์หมอกกะลาพิจารณา

นำ Idea Sketch ที่เลือกมาจัดทำ Design โดยขยายรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ให้ทราบอย่างละเอียดขนาดและมาตราส่วน เพื่อแสดงให้ผู้ผลิต ผู้เกี่ยวข้องเข้าใจ กำหนดเทคนิค และวิธีการผลิต การบรรจุ วัสดุ การประมาณราคา และสร้างแบบจำลอง (Mock Up) ที่เหมือนจริงมากที่สุดขึ้นมา จากนั้นได้ทำการลงพื้นที่อีกครั้งเพื่อนำไปเสนอให้แก่ผู้ผลิต เพื่อรับข้อมูลตีพิมพ์มาแก้ไขแบบในขั้นสุดท้ายต่อไป โดยในครั้งนี้ได้เตรียมแบบสำรวจความคิดเห็นด้านการออกแบบไปให้ผู้ผลิต พร้อมต้นแบบบรรจุภัณฑ์ชาห์หมอกกะลา 3 แบบเพื่อพิจารณา



ภาพที่ 13-14 ภาพแบบจำลอง 2 มิติงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาห์หมอกกะลา

การพัฒนาและแก้ไขแบบ

นำข้อมูลที่ได้จากการสอบถามกลุ่มผู้บริโภค ชาวบ้านผู้ผลิตชาห์หมอกกะลาและ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาเพื่อศึกษาวิเคราะห์ข้อบกพร่องต่างๆ และทำการแก้ไขก่อนนำเสนอชาวบ้านเป็นครั้งสุดท้าย โดยลงลึกไปในรายละเอียดในส่วนประกอบต่างๆ

โดยการทำงานในส่วนสุดท้ายที่จะเสนอรูปแบบให้กลุ่มชาวบ้านดูนี้ยังไม่เสร็จสิ้นคงต้องพัฒนาต่อไปอีก เพราะการผลิตนั้นต้องอาศัยเงินทุน และเวลาอันเหมาะสม ทำให้ยังพอมีเวลาที่จะพัฒนาการออกแบบให้ได้แบบที่ดีที่สุดได้

สรุปและข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อหาเอกลักษณ์ให้กับกลุ่มผู้ผลิตชาห์หมอกกะลา นั้นเป็นเรื่องที่มีความยากที่จะสามารถสรุปได้ เพราะก็มีเกษตรกรกลุ่มอื่นๆ ก็มีเอกลักษณ์ในลักษณะใกล้เคียงกัน ไม่มีอะไรโดดเด่นแตกต่างกันมากนัก ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาถึงเอกลักษณ์ท้องถิ่นแบบ เจาะจงลึกลงไปเฉพาะที่ในเขตชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี และบริเวณใกล้เคียงนี้ โดยอาจจะค้นพบเอกลักษณ์พื้นถิ่นในพื้นที่เพื่อพัฒนาให้เกิดเป็นแนวทางใหม่ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการออกแบบสร้างภาพลักษณ์ใหม่ได้ดีกว่าเดิม

2. การให้ความรู้ความเข้าใจในการผลิตบรรจุภัณฑ์อย่างง่ายสำหรับกลุ่มเกษตรกรที่มีความสำคัญอย่างมากเพราะเกษตรกรส่วนใหญ่ขาดแคลนทุนทรัพย์ในการผลิต ถ้าจะต้องพึ่งพาหน่วยงานราชการในการผลิตบรรจุภัณฑ์หรือไปจ้างโรงพิมพ์บรรจุภัณฑ์ก็อาจจะไม่มีเงินทุนเพียงพอ จึงควรมีการให้ความรู้กลุ่มเกษตรกรให้สามารถเข้าใจงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ และวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์อย่างง่ายทำได้ด้วยตนเองเพื่อลดต้นทุนการผลิต และจะได้มีรายได้เพิ่มขึ้นอีกด้วย

3. ควรศึกษางานด้านการตลาด และช่องทางการจัดจำหน่าย และแนวทางการเผยแพร่โฆษณาเพิ่มเติมเพื่อจะเป็นแนวทางเสริมในการศึกษาทั้งทางด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับชาห์หมอกกะลา ให้บรรลุจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพในโอกาสต่อไป

บทความวิชาการเรื่องศึกษาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาห์หมอกกะลา ของเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรีนี้มีเพื่อการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ในการใช้ออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาห์หมอกกะลา ของชาวบ้าน เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี รวบรวมให้ได้มากที่สุดเพื่อเป็นประโยชน์ต่อก่อนออกแบบ เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาห์หมอกกะลา

เกลา หรือบรรจุภัณฑ์ประเภทที่คล้ายคลึงกันนี้ในอนาคต มิได้มีจุดประสงค์เพื่อการออกแบบเพียงอย่างเดียว ซึ่งก็คาดว่าความนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบบ้างไม่มากนักน้อย

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิชาการเรื่องการศึกษารูปแบบบรรจุภัณฑ์ชาหน่อเกลา เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรีนี้ เป็นส่วนหนึ่งของงานบริการวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่ได้ร่วมกับวิทยาลัยบริหารธุรกิจ นวัตกรรม และการบัญชี หรือ CIBA มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ที่เข้าร่วมโครงการอมสินยุวพัฒนารักษ์ถิ่นของธนาคารอมสินที่ เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เพื่อลงชุมชนช่วยเหลือชาวบ้านเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชาหน่อเกลาที่เกาะเกร็ด ผู้เขียนขอขอบพระคุณ วิทยาลัยบริหารธุรกิจ นวัตกรรมและการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ธนาคารอมสิน ชาวบ้านผู้ประกอบการผลิต ชาหน่อเกลา ผู้นำชุมชน ผู้ปลูกหน่อเกลา และ ชาวบ้านเกาะเกร็ดทุกท่านที่ให้ความแนะนำ และให้ข้อมูลด้านต่างๆ

บรรณานุกรม

- ผศ. สุมาลี ทองรุ่งไอน์. (2555). *Packaging Design ออกแบบบรรจุภัณฑ์* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วาดศิลป์.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). *หลักการออกแบบศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไวิลาย.
- ปิยาพร ศรีสุขสวัสดิ์. (2547). *การออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: ม.ราชภัฏพิบูลสงคราม.
- บำรุง อิศรกุล. (2545). *ศึกษาอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์*. (ปริญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ประจาง สุดโต. (2546). *การปลูกผักพื้นบ้านเชิงธุรกิจ (หน่อเกลา)*. วารสารส่งเสริมการเกษตร. 35 (182), 16-18
- รศ.วิบูลย์ สิวารณ. (2532). *ศิลปะหัตถกรรมไทย* กรุงเทพฯ: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- ปุ่น คงเจริญเกียรติ. และ สมพร คงเจริญเกียรติ. (2541). *บรรจุภัณฑ์อาหาร* กรุงเทพฯ: บริษัทแพคแมท.
- ปัทมาพร ท่อชู. (2539). *การควบคุมการมองเห็น เพื่อช่วยเพิ่มผลิตภาพ* ค้นจาก <http://www.thailandindustry.com>

ศิลปะเพื่อพัฒนาท้องถิ่น: ความร่วมมือสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน Art for local community development: The collaboration for sustainable learning

อัจฉรา หนูใหม่¹
ณัฐกาญจน์ อนันทรวัน²
ไกรฤกษ์ แสงผล³

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกิจกรรมค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชน ของสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เป็นการนำความรู้และทักษะทางศิลปะไปพัฒนาท้องถิ่น โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน 4 ขั้นตอนคือ 1) สำรวจความต้องการของท้องถิ่น 2) การวางแผนการดำเนินงาน 3) การลงพื้นที่ดำเนินงาน 4) สรุปผลการดำเนินงานร่วมกัน โดยผลการสำรวจความต้องการของท้องถิ่นพบว่าบ้านวังผา อำเภอปากชม จังหวัดเลย มีความต้องการให้นักศึกษาช่วยพัฒนาวัดด้วยการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังเจดีย์บ้านวังผาที่สร้างขึ้นใหม่ มีการดำเนินงานเป็นเวลา 3 ปี ด้วยกิจกรรมค่าย คือ การใช้ชีวิตร่วมกันภายในกลุ่มนักศึกษาและกับชาวบ้าน มีการนัดหมาย การเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตกลางแจ้ง การปรับตัวทางสังคม และการบริหารงานค่ายร่วมกัน ผลการดำเนินงานก่อให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจในวิถีชุมชน มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกัน ในทางตรงกันข้ามชาวบ้านในชุมชนบ้านวังผา ได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ การชื่นชมความงาม มีประสบการณ์ทางสุนทรียะ ผ่านการเรียนรู้จากนักศึกษาและการร่วมสร้างสรรค์ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังภายในศาสนาสถานที่ที่เป็นแหล่งรวมจิตใจของคนในท้องถิ่น ซึ่งในท้ายที่สุดแล้วนักศึกษาเป็นผู้นำศิลปะไปพัฒนาท้องถิ่นผ่านการร่วมมือภายใต้กระบวนการค่ายและความร่วมมือกับชาวชุมชนบ้านวังผา สร้างประสบการณ์การทำงานร่วมกันระหว่างนักศึกษา เรียนรู้การนำทักษะความรู้ทางศิลปะไปใช้เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ส่งเสริมนักศึกษาให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ และเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนร่วมกัน จากการจัดการศึกษาแบบสหวิทยาการและเป็นองค์รวมสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การปฏิบัติ มีค่านิยมอันดีต่อการพัฒนาท้องถิ่น สามารถแก้ปัญหาได้โดยการคิดเชิงวิพากษ์ นำหุริวิธีวิทยามาใช้ในกระบวนการวางแผนการทำงานและการตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม

คำสำคัญ: ศิลปะ, พัฒนาท้องถิ่น, ความร่วมมือ, การเรียนรู้ที่ยั่งยืน

Abstract

This article aims to present about the camp volunteer project for religion and community by Department of Art Education, Faculty of Education, Loei Rajabhat University. This camp was for applying knowledge and artistic skills for local development through 4 steps as follows: 1) Field survey on local community needs 2) operational planning 3) field work in the community 4) collaborative summary. The results of Field survey found that Ban Wang Pha community, Pak Chom District, Loei Province need Department of Art Education's students to develop temple by painting murals in Ban Wang Pha Pagoda. Activities for 3 year in this art camp were; living together in group of students and villagers in the community,

¹ อาจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

³ อาจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

recreation, outdoors skill practicing, social adjustment and camp management. The results of this art camp volunteer project led to understand the community way of life and gained benefits from working. On the other hand, people in Ban Wang Pha community would get more and enhance their understanding of art creation, admiring aesthetics through learning from students and collaborating on painting murals in pagoda, which is the wind – gathering place of this community. Finally, the students are real capable leaders who brought out art to develop the local community through camp management and collaboration with Ban Wang Pha community people. This art camp volunteer project creates sustainable learning to achieve a sustainable learning together from interdisciplinary and holistic education management, linking knowledge to practice, had good values for local development, solve problems by critical thinking, apply multiple methods in the planning process and participatory decision making.

Keywords: Art, Local community development, Collaboration, Sustainable learning

บทนำ

การเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบันมีความแตกต่างกันตามบริบทของการนำศิลปะไปใช้ประโยชน์ ดังเช่น การสอนศิลปะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ผ่านการเรียนรู้ทางสุนทรียภาพ ศิลปะปฏิบัติ ศิลปะวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลป์ ส่วนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษามีแขนงเฉพาะทางที่หลากหลาย ทั้งในกลุ่มวิชาจิตรศิลป์ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง ฯลฯ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตศิลปินหรือนักวิชาการทางด้านศิลปะ หรือกลุ่มวิชาศิลปศึกษาที่ผลิตครูศิลปะ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเรียนศิลปะในระดับการศึกษาใด แขนงใด ก็ล้วนเริ่มต้นด้วยพื้นฐานทางศิลปะ คือ “ศิลปะเพื่อศิลปะ” (Art for Art’s Sake) ดังที่วีรจัน ตั้งเจริญ(2534) เรียกว่า ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) หรือศิลปะทิพย์ (Divine Art) มีความหมายถึงศิลปะที่เน้นความงามของรูปแบบ (Form) ไม่ใช่เนื้อหา (Content) สร้างสรรค์รูปแบบ รูปทรง เส้น สี มิติ บริเวณว่าง ฯลฯ ให้งดงามประทับใจ ต่อจากนั้นการนำศิลปะไปประยุกต์ใช้จะแตกต่างกันไปตามบริบทของแขนงวิชา เช่น ศิลปะการออกแบบ ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อการบำบัด ศิลปะเพื่อสังคม ศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม ฯลฯ

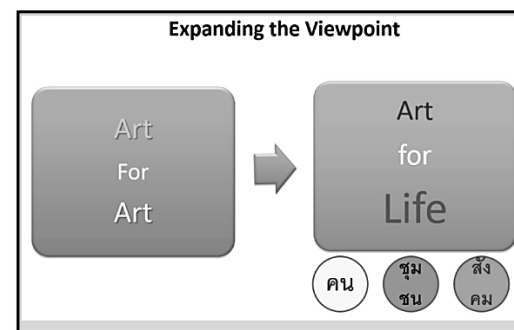
บทความนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอกิจกรรมนอกหลักสูตร สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ซึ่งหลักสูตรศิลปศึกษามีเป้าหมายเพื่อผลิตครูศิลปะเพื่อพัฒนาท้องถิ่น ตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏที่ว่า “สถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น” แต่การพัฒนาการศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษาให้เข้าใจบริบทสังคมชุมชน ท้องถิ่น จะต้องเกิดจากการปลูกฝัง การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ระหว่างสถาบันอุดมศึกษา อาจารย์ ผู้สอน นักศึกษา และท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้เกิดวงจรการเรียนรู้ร่วมกันอย่างไม่มีที่สิ้นสุดและไร้ขอบเขต อีกทั้งยังปลูกฝังให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากการสร้าง “ประสบการณ์การเรียนรู้” ให้เกิดเข้าใจความแตกต่างหลากหลายของชุมชน ท้องถิ่น ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนนักศึกษา เริ่มจากการเรียนรู้

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art’s Sake) ประยุกต์ไปสู่รูปแบบการนำเสนอเนื้อหา บูรณาการกับสังคมวัฒนธรรมท้องถิ่น และในทางกลับกันชุมชนได้เรียนรู้กระบวนการสร้างงานศิลปะ มีความร่วมมือและเข้าใจด้านการอนุรักษ์สืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ของชุมชนท้องถิ่นไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนในชุมชน

แนวคิดการนำศิลปะไปพัฒนาท้องถิ่น

ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะของคนในท้องถิ่น คือการศึกษางานศิลปะที่เกี่ยวกับประเพณีหรือศาสนา เป็นงานศิลปะที่ปรากฏในศาสนสถาน หรือสถานที่ประกอบพิธีกรรมต่างๆ ดังนั้นงานศิลปะที่มีอยู่ในท้องถิ่น จะหมายถึงพระพุทธรูป สิ่งปลูกสร้าง สถาปัตยกรรม ภาพเขียนฝาผนัง หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆที่ใช้ในประเพณี เช่น พานบายศรี เทียนพรรษา ตุ๊กหรือธง ซึ่งงานศิลปะที่ปรากฏในท้องถิ่นนั้นล้วนเป็นงานช่างฝีมือ ที่สร้างขึ้นเพื่อสอนศีลธรรม สืบทอดศาสนา กระตุ้นความรู้สึกนึกคิดของคนในชุมชน ท้องถิ่น ถือว่าเป็นงานศิลปะที่ยกระดับจิตใจหรือเปลี่ยนแปลงระดับทางสังคม

อภิชาติ พลประเสริฐ (2559) นำเสนอประเด็นกิจกรรมศิลปะที่ให้ความสำคัญกับการสร้างการมีส่วนร่วมที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีของชุมชน จากการนำนักศึกษาครูศิลปะไปร่วมสร้างสรรค์พัฒนาชุมชน สิ่งแวดล้อมและสุขภาพของคนในสังคม โดยได้เสนอฝังความคิด “ขยายมุมมองและความคิดทางศิลปศึกษา จากศิลปะเพื่อศิลปะ เป็นศิลปะเพื่อชุมชน” ดังนี้



ภาพที่ 1 ฝังความคิด “ขยายมุมมองและความคิดทางศิลปศึกษา จากศิลปะเพื่อศิลปะ เป็นศิลปะเพื่อชุมชน”

ที่มา: อภิชาติ พลประเสริฐ (2559)

ศิลปะเพื่อชีวิต (Art for Life’s sake) ในที่นี้หมายรวมถึง ทั้งผู้คน ชุมชน สังคม คือศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้ชม มีบทบาทอันสำคัญต่อชีวิตผู้คนในท้องถิ่น ศิลปะที่มีความสัมพันธ์ทางสังคมมีอิทธิพลต่อทัศนคติ วิถีชีวิตของคนโดยรวม หรือเรียกได้ว่าเป็นศิลปะเพื่อรับใช้สังคม ไม่ใช่เพียงสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อตอบสนองทางอารมณ์เท่านั้น

ดังนั้นการจะสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อท้องถิ่น จึงต้องมองให้ลึกถึงปัจจัยด้านต่างๆ ทั้งบริบททางวัฒนธรรม ความเชื่อ ความศรัทธา อาชีพ เศรษฐกิจ การจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา ต้องให้ข้อมูลความรู้ของการนำศิลปะไปใช้ประโยชน์ ทำให้เกิดคุณค่าต่อชีวิตของคนในชุมชนหรือท้องถิ่น ดังนั้นเมื่อนักศึกษาเข้าใจความงาม หลักการ แนวคิด ของการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อศิลปะ ต้องสามารถขยายพื้นฐาน

ทางศิลปะไปสู่การพัฒนาคน ชุมชน สังคม ท้องถิ่น ซึ่งศิลปะที่จะเข้าถึงชุมชน ท้องถิ่นได้นั้น จะต้องเป็นศิลปะที่ใกล้ชิดและผูกพันกับผู้คน อันได้แก่ศิลปะในศาสนาและประเพณี ซึ่งเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในท้องถิ่น

ด้วยหลักการแนวคิดที่กล่าวมานั้น สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จึงได้จัดกิจกรรมนำศิลปะเข้าไปพัฒนาท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างประสบการณ์การทำงานร่วมกันระหว่างนักศึกษาเรียนรู้การนำทักษะความรู้ทางศิลปะไปใช้เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น และส่งเสริมนักศึกษาให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น

กระบวนการดำเนินงาน

ในการนำศิลปะไปพัฒนาท้องถิ่น ของสาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มีแนวทางการดำเนินงาน ใน 4 ขั้นตอน คือ

1. สำรวจความต้องการของท้องถิ่น

ในบริบทของสาขาวิชาด้านการศึกษา การบริการวิชาการมักจะหมายความถึงการนำความรู้ไปสู่โรงเรียน เพื่อพัฒนาความรู้ให้กับนักเรียน ครู หรือปรับปรุง ซ่อมแซมอาคารเรียน สนามเด็กเล่น แต่นอกเหนือการให้ความรู้หรือนำศิลปะไปพัฒนาภูมิทัศน์ คือการพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งเป็นพันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจวิถีและบริบทของชุมชน จึงได้สำรวจความต้องการของชุมชน ในพื้นที่จังหวัดเลย ที่มีความต้องการให้นำศิลปะเข้าไปพัฒนาชุมชน ซึ่งพบว่าในพื้นที่หมู่บ้านวังผา อำเภอปากชม จังหวัดเลย มีระยะทางห่างจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 64 กิโลเมตร ในหมู่บ้านมีวัดเพียงวัดเดียว และชาวบ้านได้ร่วมกันสร้างเจดีย์ไว้บนยอดเขาเพื่อเป็นศาสนาสถานสำหรับเป็นที่ประกอบพิธีทางศาสนาและเป็นยึดเหนี่ยวจิตใจ แต่ยังทุนทรัพย์และแรงงานช่างศิลป์ในการต่อเติมและวาดจิตรกรรมฝาผนังภายในเจดีย์ให้แล้วเสร็จ ดังนั้นจึงเกิดการวางแผนงานเพื่อ

2. การวางแผนการดำเนินงาน

อาจารย์และนักศึกษสาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้เข้าสำรวจพื้นที่ พูดคุยกับชาวบ้านและพระสงฆ์ในวัดบ้านวังผา เพื่อเตรียมวางแผนการดำเนินงาน จากการวางแผนงานร่วมกับชาวบ้านในชุมชนบ้านวังผา สาขาวิชาศิลปศึกษาจึงจัดค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชน เริ่มต้นดำเนินงานในปี พ.ศ. 2559 ซึ่งในขณะนั้นเจดีย์บ้านวังผายังสร้างไม่แล้วเสร็จ อาจารย์และนักศึกษาได้เข้าไปช่วยวางแผนการพัฒนาและก่อสร้าง โดยมีการเปิดรับบริจาคและทำกิจกรรมเพื่อรวบรวมทุนทรัพย์ เพื่อเป็นค่าสี อุปกรณ์วาดภาพ ค่าเดินทางและค่าอาหาร หลังจากนั้นได้ประชุมหารือกับคนในชุมชนและพระสงฆ์เพื่อวางแผนการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในเจดีย์ และสร้างความเข้าใจร่วมกับคนในท้องถิ่น

3. การลงพื้นที่ดำเนินงาน

การลงพื้นที่เป็นไปด้วยความยากลำบาก ด้วยเส้นทางที่ค่อนข้างทุรกันดาร ต้องใช้เวลาในการเดินทาง ระยะเวลาการดำเนินงานจึงอาศัยช่วงเวลารวันเสาร์และวันอาทิตย์ ภาคเรียนละ 2-4 สัปดาห์ตามความเหมาะสม เพื่อไม่ให้รบกวนการเรียนการสอนและกิจกรรมหลัก นักศึกษาที่เข้าร่วมค่ายอาสาคือนักศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษาทุกชั้นปีที่มีศรัทธาเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้เวลารวมทั้งสิ้น 3 ปีการศึกษา หรือตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 ถึงปีพ.ศ. 2560 กิจกรรมจึงแล้วเสร็จ ในแต่ละปีจะมีนักศึกษาเข้าร่วมโครงการประมาณ 20 คน

4. สรุปผลการดำเนินงานร่วมกัน

นักศึกษาทุกชั้นปีที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม สรุปผลการดำเนินงานร่วมกันในประเด็นของปัญหา

อุปสรรค การแก้ไข ทั้งในด้านของการวางแผนงาน งบประมาณ การประสานงาน และผลงาน ทั้งนี้ นักศึกษาบางคนได้มีโอกาสเข้าร่วมค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชนมาตั้งแต่เริ่มกิจกรรม ตลอดระยะเวลา 3 ปี ได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของชุมชน และพัฒนาการของงานที่ได้ร่วมกันทำ จากนักศึกษารุ่นน้องกลายเป็นนักศึกษา รุ่นพี่ที่เป็นผู้นำค่าย นำพารุ่นน้องสร้างสรรค์งานจิตรกรรมฝาผนัง ให้ความรู้และให้คำแนะนำรุ่นน้อง ตลอดจนสามารถนำทักษะความรู้ไปจัดกิจกรรมค่ายศิลปะได้เอง



ภาพที่ 2 การสำรวจเจดีย์บ้านวังผา อำเภอปากชม จังหวัดเลย ในปีพ.ศ. 2559
ที่มา: ผู้เขียน



ภาพที่ 3 การลงพื้นที่ทำงานร่วมกับชาวบ้านวังผา ในระหว่างปีพ.ศ. 2559 - พ.ศ.2561
ที่มา: ผู้เขียน

ความร่วมมือนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ในการจัดกิจกรรมค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชนได้ก่อให้เกิดการร่วมมือในหลากหลายมิติ ตามลักษณะการจัดกิจกรรมค่าย ทั้ง 5 กิจกรรม ได้แก่ การชีวิตร่วมกันเป็นคณะหรือเป็นกลุ่ม การนัดหมาย

การศึกษาการใช้ชีวิตกลางแจ้งหรือที่เหมาะสม การปรับตัวทางสังคม และการบริหารงานค่าย (สุดาวรรณ เครือพานิช, 2553) ซึ่งกล่าวได้ว่ากระบวนการค่ายนำไปสู่การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา โดยมีศิลปะเป็นพื้นที่เพื่อการขับเคลื่อนนำพาความรู้ ประสบการณ์ ทักษะการทำงานที่ก่อให้เกิดลักษณะสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

การจัดค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชนถือได้ว่าเป็นความร่วมมือที่นำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน ที่ส่งผลต่อนักศึกษาและชาวชุมชนบ้านวังมา อำเภอบางบาล จังหวัดเลย ซึ่งกระบวนการดำเนินงานเป็นไปตามลักษณะของการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนตามข้อเสนอของยูเนสโก (UNESCO) ไว้ 5 ข้อ คือ 1) เป็น การจัดการศึกษาแบบสหวิทยาการและเป็นองค์รวม 2) เป็นการผลักดันการเสริมสร้างค่านิยม 3) เน้นการคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดแก้ปัญหา 4) ใช้ทฤษฎีวิทยา 5) ใช้การตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม (พลฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์ ,2555) สรุปดังต่อไปนี้

1. การจัดการศึกษาแบบสหวิทยาการและเป็นองค์รวม

หลักสูตรศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จัดการศึกษาแบบพหุศิลปศึกษา คือการจัดกระบวนการศึกษาที่บูรณาการความคิดและการสร้างสรรค์ การเลือกใช้สื่อเพื่อแสดงออกอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสื่อสี สื่อวัตถุ สื่อร่างกาย สื่อเสียง สื่อภาษา เป็นการแสดงออกจากสภาพการรู้คิด(cognition) และจินตภาพ(imagination) เพื่อสะท้อนวัฒนธรรม (culture) ภูมิปัญญา(wisdom) และสุนทรียะ (aesthetic) ของปัจเจกบุคคลที่สัมพันธ์กับชุมชน ความเป็นชาติและความเป็นสากล (งานบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์, 2545) นอกจากนั้นการเรียนการสอนศิลปศึกษาจะบูรณาการเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์ โดยยึดแนวความคิดการสอนศิลปะแบบบูรณาการศิลปศึกษา Discipline-based Art Education (DBAE) คือ สอดแทรกเนื้อหาความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ สุนทรียภาพ เข้าไปในระหว่างฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฝึกให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการทำงานศิลปะ และถ่ายทอดประสบการณ์ทางสุนทรียะออกมาในรูปแบบที่สร้างสรรค์ นำภูมิปัญญา แหล่งการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมและชุมชนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างแรงบันดาลใจ และถ่ายทอดผลงานศิลปะที่นำกลับไปสู่ชุมชน โดยที่แนวคิดนี้จะถูกปลูกฝังอยู่ในกระบวนการคิดกระบวนการทำงานศิลปะ ตลอดจนการใช้ชีวิต นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ สุนทรียภาพ และการสร้างสรรค์ผลงาน ภายใต้การเลือกใช้สื่อเพื่อการสื่อสาร และแสดงออกทางสุนทรียะประสบการณ์ไปสู่ชุมชน

2. การผลักดันการเสริมสร้างค่านิยม

การส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าถึงชุมชนผ่านกระบวนการค่าย นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทำความเข้าใจ ค่านิยมของคนในชุมชน ความแตกต่างของความเชื่อ ประเพณีวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น นอกจากนักศึกษายังได้เรียนรู้ค่านิยมของคนในชุมชน ยังได้ร่วมสร้างค่านิยมให้กับคนในชุมชนในการชื่นชมงานศิลปะ ด้วยการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะ ปลูกฝังทัศนคติในการเห็นคุณค่าของงานศิลปะ เมื่อคนในท้องถิ่นได้เรียนรู้ร่วมกับนักศึกษา จะทำให้พวกเขาเข้าใจ รักและหวงแหนงานศิลปะที่ร่วมกันสร้างกับนักศึกษาให้เป็นสมบัติของชุมชน มีมุมมองที่เปิดกว้าง ขยายพื้นที่สร้างสรรค์งานศิลปะในชุมชน ให้รุ่นลูกหลานมีโอกาสได้ศึกษาเรียนรู้และสืบทอด ดังนั้น ค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชน จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยผลักดันให้คนในชุมชนมีค่านิยม ตลอดจนมีรสนิยมในการชื่นชมงานศิลปะและเห็นคุณค่าของงานศิลปะผ่านกิจกรรมผ่านงานที่พวกเขาได้มีส่วนร่วม และในทางกลับกันนักศึกษาที่เกิดค่านิยมด้านบวก คือมีความเข้าใจความเชื่อวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชน และเข้าใจความต้องการของชุมชน สามารถปรับตัว เปิดใจกว้าง เพื่อนำศิลปะเข้าไปพัฒนาชุมชน

3. การคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดแก้ปัญหา

ในกระบวนการค่ายอาสาสมัครการร่วมมือร่วมใจ การแสดงความคิดเห็นต่อการวางแผน ตลอดจน การแก้ปัญหา นักศึกษาทุกระดับที่เข้าร่วมกิจกรรมล้วนมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างออกไป นอกจากการทำหน้าที่ตนเองแล้ว ยังต้องคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ โดยอาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรมจะฝึกนักศึกษาให้มีการวิพากษ์ปัญหาร่วมกัน ตั้งแต่เรื่องเล็ก เช่น ปัญหาเรื่องการหารลดไปค่าย การขนอาหารสดขึ้นไปบนเขาเพื่อประกอบอาหารเลี้ยงนักศึกษาที่ทำงาน สีไม่พอ สภาพอากาศ หรือปัญหาใหญ่ เช่น เรื่องงบประมาณไม่พอ แผนงานที่วางไว้เสร็จไม่ทันกำหนด แรงงานไม่เพียงพอ เป็นต้น

ในแต่ละครั้งที่ประสบปัญหาจะมีการปรึกษาหารือกันในกลุ่มระหว่างอาจารย์และนักศึกษา หรือกลุ่มนักศึกษากับชาวบ้าน ยกตัวอย่างเช่น ข้อจำกัดของพื้นที่ที่ไปทำค่ายอาสาเป็นยอดเขา ไม่มีห้องน้ำ ไม่มีน้ำประปา การขึ้นเขาเพื่อไปวาดภาพภายในเจดีย์ มี 2 ทางคือ เดินหรือนั่งรถอีแต่นพวงท้าย และยังมีข้อจำกัดด้านเวลาที่ต้องขึ้นไปทำงานแต่เช้าตรู่และกลับลงมาก่อนพระอาทิตย์ตกดิน จากปัญหาดังกล่าว นักศึกษาจึงปรึกษาหารือกับผู้นำชุมชนซึ่งก็ได้รับความร่วมมือ โดยได้นอนน้ำประปาขึ้นไปบนเขา และชาวบ้านช่วยกันขนอุปกรณ์ทำครัว ทำเต็นท์ ทำพื้นที่สำหรับทำอาหาร และที่นั่งทานข้าว มีชาวบ้านที่รับอาสาขับรถอีแต่นพวง นักศึกษาขึ้นเขาไปวาดภาพ ส่วนอีกตัวอย่างการแก้ปัญหาในด้านแรงงานไม่เพียงพอ อาจารย์และนักศึกษาได้หารือร่วมกันประชาสัมพันธ์เชิญชวนอาจารย์และนักศึกษาต่างสาขาวิชาและต่างคณะ ไปร่วมวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง มีการโชว์ภาพกิจกรรมผ่านโซเชียลมีเดีย และเชิญชวนผู้ที่สนใจไปช่วยวาดภาพที่เจดีย์บ้านวังมา ซึ่งในแต่ละครั้งจะได้รับความร่วมมือจากอาจารย์ภายในคณะและอาจารย์นอกคณะเข้าร่วมกิจกรรม แม้เป็นอาจารย์ที่ไม่ได้สอนศิลปะ แต่นักศึกษาจะช่วยอธิบายและคอยแนะนำวิธีการลงสี การตัดเส้น ให้อาจารย์ได้วาดตามแบบที่กำหนดไว้ เป็นต้น ปัญหาที่นักศึกษาพบเจอในการออกค่ายแต่ละครั้งจะนำไปสู่การฝึกคิดแก้ปัญหา ซึ่งจะกลายเป็นลักษณะนิสัย และสามารถนำวิธีคิดแนวทางการสะท้อนปัญหา การแก้ปัญหาไปใช้กับการทำงานในอนาคต

4. ทฤษฎีวิทยา

ทฤษฎีวิทยา คือ การนำเอาความรู้หลายศาสตร์ที่นักศึกษาค้นคว้าได้เรียนหรือมีประสบการณ์มาช่วยในการจัดกิจกรรมค่าย นักศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา ไม่เพียงแต่เรียนรู้ในด้านทัศนศิลป์ (Visual Art) แต่ยังได้เรียนในด้านศาสตร์วิชาชีพรู ในค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชน นักศึกษาได้นำเอาทักษะและประสบการณ์เรียนรู้ด้านทัศนศิลป์ เช่น การจัดองค์ประกอบศิลป์ การวาดภาพพระบายสี การศึกษารูปแบบจิตรกรรมฝาผนังในท้องถิ่นในรายวิชาศิลปะไทย และทักษะกระบวนการจัดการเรียนรู้จากการเรียนในรายวิชาชีพรู มาถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง ให้กับคนในชุมชน ได้เข้าใจถึงความสำคัญ รูปแบบ เนื้อหาเรื่องราวของภาพวาด เทคนิควิธีการวาดภาพ ลงสี และการรักษาภาพจิตรกรรมฝาผนังให้คงอยู่ยาวนาน การทฤษฎีวิทยาในด้านทัศนศิลป์และครุศาสตร์ ช่วยให้นักศึกษารู้จักตั้งคำถาม แสวงหาคำตอบ และสร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างมีขั้นตอน เริ่มต้นแต่การศึกษาเรียนรู้วิถีชุมชน การวางแผนวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง มีการคัดเลือก จัดวาง ตรวจสอบรูปแบบ ในระหว่างทำงานมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบตามความเหมาะสม มีความยืดหยุ่น เข้าใจในบริบทของสภาพปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น

5. การตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม

การวางแผนการดำเนินงานร่วมกันภายในสาขาวิชาศิลปศึกษา ทั้งอาจารย์และนักศึกษาร่วมกัน กำหนด ตารางการทำงาน บริหารงบประมาณ เรียนรู้การประสานงานทั้งภายในหน่วยงานและภายนอก ก่อให้เกิดความร่วมมือกันระหว่างนักศึกษาทุกชั้นปี และสร้างความสัมพันธ์ภายในหน่วยงานระดับคณะและมหาวิทยาลัย ที่สำคัญคือการร่วมมือกับชุมชน ซึ่งในที่นี้ชุมชนถือว่ามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมค่ายให้สำเร็จ

ได้ด้วยดี อาจารย์และนักศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับชาวชุมชน ตั้งแต่การสำรวจสถานที่ในการทำงาน การวิเคราะห์สถานการณ์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจร่วมกัน เพื่อให้เกิดการยอมรับและเข้าใจตรงกัน ซึ่งจะไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในการทำงาน เช่น การกำหนดวัน เวลาในการทำงาน ก็ต้องขึ้นอยู่กับวันที่ชาวบ้านว่างเว้นจากการทำไร่ทำนา เพื่อที่จะได้มาช่วยเหลือดูแลนักศึกษาที่มาจัดค่าย หรือแม้แต่การออกแบบภาพวาดฝาผนังภายในเจดีย์บ้านวังผา ก็มีการขอความคิดเห็นจากชาวบ้าน ซึ่งการทำให้ศิลปะเข้าถึงชุมชน จะต้องสื่อความหมายตรงไปตรงมา ไม่สลับซับซ้อน เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังหรืออุปแต้มที่พบเห็นทั่วไปในภาคอีสาน ดังนั้นการนำเสนอเรื่องราวบนฝาผนังเจดีย์บ้านวังผา จึงมีลักษณะเป็นจิตรกรรมฝาผนังร่วมสมัย ใส่ความเป็นศิลปะไทยผสมกับรูปแบบเทคนิคการวาดที่เล่าเรื่องราวในท้องถิ่น เช่น ภูมิทัศน์ที่แวดล้อมด้วยภูเขา แม่น้ำ พืชหญ้า ป่า และเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของคนในชุมชน ความศรัทธาทางพระพุทธศาสนา การวางแผนสร้างสรรค์เรื่องราวที่นำมาจากวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น โดยความเห็นชอบของคนในท้องถิ่น เป็นการตัดสินใจแบบมีส่วนร่วมที่ทำให้ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังเจดีย์บ้านวังผา ทำให้ผลงานเป็นที่พอใจทั้งกับนักศึกษาผู้วาดภาพและชาวบ้านผู้ที่จะมีภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นสมบัติของท้องถิ่นชั่วลูกชั่วหลาน



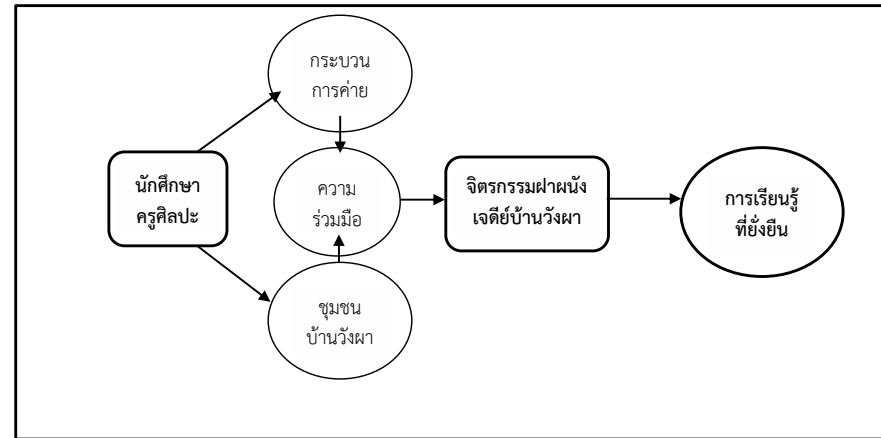
ภาพที่ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเจดีย์บ้านวังผา จากความร่วมมือของนักศึกษาและชุมชน
ที่มา: ผู้เขียน

บทสรุป

จากแนวคิดศิลปะเพื่อศิลปะ มาสู่ศิลปะเพื่อพัฒนาท้องถิ่น ทำให้เกิดค่ายอาสาศิลปะเพื่อศาสนาและชุมชน ที่มีกระบวนการทำงานที่วางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การสำรวจความต้องการของชุมชน วางแผนการดำเนินงาน ลงพื้นที่ปฏิบัติงาน ตลอดจนการสรุปกิจกรรม โดยมีการร่วมมือและพัฒนางานตลอดระยะเวลา 3 ปี ได้เห็นพัฒนาการของนักศึกษาทั้งในด้านความคิด ทักษะการทำงาน การมีจิตอาสา และได้เห็นความก้าวหน้าของผลงานจิตรกรรมฝาผนังในแต่ละปี ทั้งหมดนี้เกิดจากความร่วมมือร่วมใจกันทำงานระหว่างอาจารย์ นักศึกษา และชาวชุมชนบ้านวังผา ซึ่งนักศึกษาศาขาศิลปะได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน เข้าใจวิถีชีวิต ประเพณี สภาพแวดล้อมของท้องถิ่นวางแผนสร้างสรรค์งานจิตรกรรมจากความต้องการของคนในท้องถิ่นได้ฝึกทักษะการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังได้เรียนรู้การร่วมมือร่วมใจและการอยู่ร่วมกัน สร้าง

จิตอาสา จิตสำนึกต่อการพัฒนาท้องถิ่น นำองค์ความรู้มาปฏิบัติเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืน อันจะทำให้ศึกษาศาขาศิลปะศึกษาศาสามารถเป็นครูศิลปะที่ประสบความสำเร็จในอนาคต และสะท้อนผลกลับไปสู่ชุมชน ปลูกฝังให้คนในชุมชนเกิดความรู้ความเข้าใจในศิลปะ มีค่านิยมที่ดีต่อการทำนุบำรุงรักษามรดกศิลปวัฒนธรรมที่พวกเขามีส่วนร่วมสร้างขึ้น สอดคล้องกับปรัชญาศิลปะที่มีต่อมิติทางสังคมของ Feldman(1996) ที่ว่า การสอนศิลปะในสถาบันการศึกษา ครูไม่ได้แค่สอนประวัติศาสตร์ศิลป์ การวาดภาพพระบายสี การสร้างแบบ ภาพพิมพ์ งานประดิษฐ์ แต่ต้องสอนให้ผู้เรียนมีรสนิยม มีความรู้ความเข้าใจว่าหัวใจของศิลปะในชุมชนคือสถาปัตยกรรม เนื่องจากสถาปัตยกรรมเป็นรูปแบบของประสบการณ์ทางวัฒนธรรม เมื่อผู้เรียนได้ชื่นชม นำความรู้ รสนิยมไปออกแบบอาคารสิ่งก่อสร้างให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เข้ากับบริบททางสังคม

จากที่กล่าวมานั้น ระบบการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีความสำคัญยิ่งต่อการสร้างนักศึกษาให้เป็นครูศิลปะที่มีจิตสำนึกและรับผิดชอบต่อท้องถิ่น ซึ่งประสบการณ์จากกิจกรรมค่ายเป็นเครื่องมือที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมให้นักศึกษาและชุมชนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน



บรรณานุกรม

งานบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2545). *พหุศิลปศึกษา*. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
 พงษ์ฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์.(2555). *การจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน : พื้นฐานการศึกษาด้านเศรษฐกิจสังคม และสิ่งแวดล้อม*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยสัมพันธ์.
 วิรุณ ตั้งเจริญ. (2534). *มนุษย์กับความงาม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
 สุदारวรรณ เครือพานิช.(2553). การเรียนรู้ผ่านกระบวนการค้าขาย. *วารสารวิชาการ*. 13(1), 16-19.
 อภิชาติ พลประเสริฐ. (2559). ศิลปะเพื่อชุมชน. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 44(4), 404-416.
 Feldman, E.B. (1996). *Philosophy of art education*. Upper Saddle River, N.J.: Prentice-Hall.

เครื่องประดับจากประติมากรรมรูปเทวดารอบมหาโพธิเจดีย์วัดเจ็ดยอด เพื่อประยุกต์ เป็นงานเครื่องประดับร่วมสมัย

Ornaments from angel statues around the Bodhi Pagoda, Jed Yod Temple
to be applied as a contemporary jewelry work

สุพจน์ ไหมกันทะ¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอ เรื่อง “เครื่องประดับจากประติมากรรมรูปเทวดารอบมหาโพธิเจดีย์วัดเจ็ดยอด เพื่อประยุกต์เป็นงานเครื่องประดับร่วมสมัย” มหาโพธิเจดีย์ สถาปนาเมื่อปี พ.ศ. 1999 โดยพระเจ้าติโลกราช เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ในช่วงที่ศาสนาพุทธแบบลังกาวงศ์เจริญรุ่งเรือง เพื่อให้เห็นคุณค่าและความสวยงามของเครื่องประดับ ลวดลาย และมิติแห่งความศรัทธาที่ชาวล้านนามีต่อบวรพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย การวิเคราะห์ศิลปะล้านนาคงทอง ผ่านงานประติมากรรมรูปเทวดา แยกเป็นการศึกษา 3 หัวข้อ ดังนี้ 1) ความเป็นมาของศิลปะประติมากรรมรูปเทวดารอบมหาโพธิเจดีย์ 2) ภูมิปัญญาในการประดิษฐ์ลวดลาย 3) การนำลวดลายไปประยุกต์กับงานร่วมสมัย คุณค่าของลวดลายจากลายปูนปั้น รวมถึงความหมายของเครื่องประดับของเทวดาแต่ละองค์จะไม่เหมือนกัน สะท้อนถึงภูมิปัญญาที่ปราณีต ถ่ายทอดอารมณ์ จิตวิญญาณที่มีต่อพระพุทธศาสนา ตามปัจจุบันกระแสความนิยมเครื่องประดับแบบร่วมสมัยที่อาศัยเรื่องราวภูมิหลังที่ทรงคุณค่าเป็นกระแสนิยม นำมาประยุกต์ออกแบบเป็นผลงานเครื่องประดับที่มีแนวความคิดมาจากประติมากรรมเทวดาเป็นเครื่องประดับร่วมสมัย เป็นของตกแต่งที่สามารถเป็นของฝาก ของประดับร่างกายบอกเล่าแหล่งที่มาได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: เครื่องประดับร่วมสมัย, ประติมากรรมปูนปั้น, ลวดลายประยุกต์

Abstract

This scholarly article presents the story of “Jewelry from Angel sculptures around the Bodhisattva Chedi, Jed Yod Temple to be used as a contemporary jewelry work” Maha Phot Chedi. Established in the year 1999 by Lord Ti Loharat. The ruler of the city of Chiang Mai during the Buddhist Lanna dynasty flourished. In order to see the value and beauty of the patterned jewelry and the dimension of faith that the Lanna people have on Buddhism, consisting of the analysis of Lanna art, the golden age Through the statue of an angel The study is divided into 3 topics as follows: 1) History of art, angel statues, around the Bodhi Pagoda 2) Wisdom in the patterned fabrication 3) Applying patterns to contemporary work The value of the pattern from the stucco pattern Including the meaning of the jewelry of each angel is not the same Reflecting the delicate wisdom Convey emotions Spirituality towards Buddhism According to the current trends of contemporary jewelry that rely on valuable background stories as a trend. Applied to design as a work of jewelry with ideas from angel sculpture as a contemporary accessory Is a decoration that can be a souvenir Body decorations tell the source well.

Keywords: Contemporary jewelry, Stucco sculpture, Applied pattern

¹ อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

from angel sculpture as a contemporary accessory Is a decoration that can be a souvenir Body decorations tell the source well.

Keywords: Contemporary jewelry, Stucco sculpture, Applied pattern

วัดเจ็ดยอด

วัดเจ็ดยอด (พระอารามหลวง) ตั้งอยู่ที่ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ นอกกำแพงเมืองเชียงใหม่ออกไปทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือ มีเนื้อที่เป็นบริเวณวัดในปัจจุบันประมาณ 37 ไร่ 3 งาน 61 ตารางวา ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของวัดอยู่ติดกับถนนสุขุมวิทไฮเวย์ ซึ่งเป็นทางคมนาคมสำหรับผู้โดยสารจะเดินทางไปชมปูชนียวัตถุและโบราณสถานของวัดเจ็ดยอดได้สะดวก วัดเจ็ดยอด (พระอารามหลวง) เป็นวัดโบราณและมีความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์วัดหนึ่งของอาณาจักรล้านนาไทย กล่าวคือ เป็นวัดที่สมเด็จพระเจ้าติโลกราช รัชกาลที่ 10 แห่งราชวงศ์มังราย ทรงโปรดเกล้าให้สร้างขึ้น เมื่อ พ.ศ. 1998 โปรดให้มีนันทามพรักต หรือ สีหโคตรเสนาบดี เป็นนายช่างทำการก่อสร้าง ศาสนสถานและเสนาสนะขึ้นเป็นพระอารามโปรดฯ ให้มีนันทมพรหมเถระชื่อพระอุตตมปัญญา มาสถิตเป็นอธิบดีสงฆ์องค์แรกในพระอารามนี้ ที่ได้เทศนาแก่พระเจ้าสมเด็จติโลกราชจนเกิดให้ศรัทธา และความเชื่อในเรื่องอันสงฆ์การปลุกต้นโพธิ์ ในเวลาต่อมา

โบราณสถานสำคัญภายในวัดเจ็ดยอด มีดังนี้

- 1) ชุมประตู่โขงทางเข้าวัด ศิลปกรรมของชุมประตู่โขง สิ่งที่น่าสนใจคือ ลวดลายปั้นประดับตกแต่งกรอบวงโค้งและทางชุมที่เป็นส่วนประกอบชุมประตู่สองข้างทาง
- 2) มหาวิหาร เป็นโบราณสถานที่มีความสำคัญยิ่งในวัดนี้ สมเด็จพระเจ้าติโลกราชโปรดให้ใช้เป็นสถานที่ประชุมพระมหาเถระทั่วราชอาณาจักรล้านนาไทย ในการทำสังคายนาพระไตรปิฎกนึ่งเป็นอัฐมสังคายนา ครั้งที่ 8 ของโลก มหาวิหารแห่งนี้ได้รับการสถาปนาขึ้นเมื่อ ปี พ.ศ.2020
- 3) พระอุโบสถ หลังแรกของวัดเจ็ดยอดพระเมืองแก้วพระราชอาชิตีลำดับที่ 12 แห่งราชวงศ์มังราย ทรงเป็นพระราชชนัดดาในสมเด็จพระเจ้าติโลกราช
- 4) หอไตร สถานที่เก็บรักษาพระคัมภีร์พระไตรปิฎกในวัดเจ็ดยอด เมื่อครั้งสมเด็จพระเจ้าติโลกราชทรงคัดเลือกพระมหาเถระ ผู้เจนจัดในพระบาลีมาชำระอักษรไตรปิฎกซึ่งเรียกว่า อัฐมสังคายนาครั้งที่ 8 ของโลก

งานประติมากรรมปูนปั้น หมายถึง ลวดลายหรือภาพที่เกิดจากการปั้นปูนให้เป็นลวดลาย รูปภาพ และรูปทรง เพื่อใช้ในการประดับตกแต่ง ตลอดจนทำเป็นส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรมถือเป็นงานทางศิลปกรรม

รูปเทวดา หรือ รูปบุคคลชั้นสูงในศิลปะล้านนา หลักฐานที่มีอยู่ส่วนใหญ่ สร้างตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ ๒๐ หรือพุทธศตวรรษที่ ๒๑ ลงมา พระพักตร์รูปเทวดา ของหน้าวิหารเจ็ดยอด แสดงถึงค่านิยมในศิลปะสุโขทัย ที่ยังหลงเหลืออยู่ เครื่องทรงมงกุฎ ภูษาผ้าถุง มีแบบมากมายหลายแบบ มีความวิจิตรพิสดาร อันสะท้อนการสืบทอดจากศิลปะที่มีอยู่ก่อน เช่น จากเมืองเชียงแสน และคงมาจากศิลปะจีน รวมทั้งศิลปะพม่าด้วย นอกเหนือจากแบบอย่างที่มีอยู่ก่อนในศิลปะสุโขทัยอีกเช่นกัน งานประดับผนังด้านนอกของวิหารนี้แบ่งไว้ ๒ แถว แต่ละแถวแบ่งช่องสำหรับรูปเทวดานั่งและเทวดาที่ยืนพนมมือประดับในส่วนของพื้นที่อันเหมาะสม ตรงหลังที่เป็นมุมจากการยกเก็จ พื้นหลังของรูปเทวดาเหล่านี้ประดับลายโปร่งประเกศพันธุ์พฤกษา รูปเทวดาทุกองค์ มีพระพักตร์และพระวรกายที่ได้สัดส่วนสมบูรณ์ วงพระพักตร์ยาวรีคล้ายรูปไข่ จึงยังเกี่ยวข้องกับอิทธิพลของศิลปะสุโขทัย ที่แพร่หลายขึ้นมาตั้งแต่เมื่อต้นพุทธศตวรรษที่แล้ว

เครื่องประดับมากมาย หลากหลายด้วยรูปแบบ เช่น มงกุฏ กรองคอ สั้วาล และกุษา คงจำลองหรือดัดแปลงจากเครื่องทรงในราชสำนักของสมัยนั้น รูปแบบของเครื่องทรงเครื่องประดับเหล่านี้ ชวนให้คิดว่า อาจเกี่ยวข้องกับที่มีอยู่ในศิลปะสุโขทัย พม่า และจีน ด้วย



ภาพที่ 1 ภาพประกอบ รูปภาพแสดงตัวอย่างลวดลาย จากประติมากรรมปูนปั้นเทวาวัดเจ็ดยอด
ผนังหรือพื้นหลังของรูปเทวตา มีลวดลายรูปดอกไม้ลายพันธุ์พฤกษาลวดลายจีนประดับ
ภาพถ่ายจากสถานที่จริง
ที่มา: สุพจน์ ใหม่วันทะ , 12 มีนาคม 2562

ผนังหรือพื้นหลังของรูปเทวตา มีลายรูปดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้ว ประกอบอยู่ด้วย แสดงถึงอิทธิพลของลวดลายประดับแบบจีน ซึ่งไม่เพียงแพร่หลายอยู่ในศิลปะล้านนาเท่านั้น แต่ยังปะปนอยู่ในงานประดับของศิลปะสุโขทัย และศิลปะพม่าด้วยเช่นกัน งานประติมากรรมปูนปั้นดังกล่าว นอกจากประดับผนังห้องตามแล้ว ยังมีควมหมายคือ เล่าเรื่องราวในเรื่องพุทธประวัติ ที่กล่าวถึงเหล่าเทวตาพากันมาชุมนุม ท่ามกลางดอกไม้สวรรค์ที่โปรยปรายลงมา เพื่อแสดงความชื่นชมยินดี คราวที่พระพุทธองค์ตรัสรู้ ตรงกับความประสงค์ในการสร้างเพื่อระลึกถึงการตรัสรู้ของพระพุทธองค์ การประดับรูปเทวตา ยังสืบต่อกันมาโดยประดับที่ผนังเรือนธาตุเจดีย์ทรงปราสาท แต่ด้วยความหมายที่แตกต่าง จากรูปเหล่าเทวตาที่วัดเจดีย์เจ็ดยอด เพราะคงความถึงเทวตาผู้รักษาเท่านั้น มิใช่หมายถึงเทพชุมนุมในพุทธประวัติ เช่น ที่เจดีย์วัดโลกโมลี กู่พระแก่นจันทร์ รวมทั้งงานประดับรุ่นหลัง ซึ่งประดับรูปเทวตาขึ้นไว้เสารอบประตูทางเข้าอุโบสถ เช่นที่วัดพระสิงห์ เมืองเชียงใหม่

จากงานประติมากรรมเทวาวัดเจ็ดยอด สามารถแยกพิจารณาเพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบเครื่องประดับของชาวล้านนา แยกเป็นส่วน ๆ ได้ดังนี้

1. กระจงหัว หรือ ศิราภรณ์ หรือมงกุฏ เป็นคำที่เรียกมาแต่สมัยพระยามังราย สร้างเมืองเชียงใหม่ ปี พ.ศ.1839
2. ม้าวไล่แขน หรือ พาหุรัด ใช้ประดับช่วงต้นแขน
3. แหวนไล่ก้อย แหวนจะไล่นิ้วก้อยหรือทุกนิ้ว แสดงถึงความมั่งคั่ง เจริญรุ่งเรือง
4. สร้อยสังวาลย์หรือสร้อยประดับตัว มีความยาวรอบตัว สังวาลย์จะสวมใส่กับลำตัวบางครั้งเรียกว่า สร้อยตัว
5. ต่อต่างลานหู หรือกุนทล ใส่หูสุดสอด หมายถึงต่างหูแสดงถึงความเชื่อในสมัยล้านนา จะบันทึกวัน เดือน ปี เกิด ใส่ด้านในใบลาน จึงเรียกว่าลานหู
6. กรองคอ(กรองคอ) ใช้ประดับคอ มีลวดลายสวยงามของพรรณพฤกษา



กระจงหัว



ม้าวไล่แขน



แหวนไล่ก้อย



สร้อยสังวาลย์ / สร้อยประดับตัว



กุนทล / ลานหู



กรองคอ(กรองคอ)

ภาพที่ 2 ภาพประกอบเครื่องประดับประติมากรรมปูนปั้นรูปเทวตา
ที่มา: ออกแบบโดย สุพจน์ ใหม่วันทะ

เมื่อพิจารณางานประติมากรรมรูปเทวดาทรงเครื่องประดับของยุคทองแห่งศิลปกรรมล้านนาในสมัยพระเจ้าติโลกราช ลวดลายประดับ อาจารย์เกรียงไกร เมืองมูลและ อาจารย์ประภคิตศิลป์ วรมิตร (2557)สรุปผลงานวิจัยได้ว่า ศิลปะโดยรวมเป็นยุคศตวรรษที่19- 21 คือยุคทองของล้านนา ตั้งแต่พญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ พ.ศ.1600 สร้างเมืองฝาง เมืองกุมภมาศ พ.ศ.1829 และสร้างเมืองนพบุรีศรีนครพิงค์เชียงใหม่ ปี พ.ศ.1839 พระพุทธศาสนาที่มีอิทธิพลจากจีน ลังกา พุกาม สุโขทัย ผสมผสานผ่านงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม งานประดับตกแต่ง มักปรากฏลวดลาย เครื่องล้านนา ลายพันธุ์พฤกษา ลายดอกไม้ ลายเถา ดอกบัว ดอกโบตั๋น ลายดอกกำกอก ลายดอกพุดตาน ดอกทานตะวัน ลายกนก มีความงดงามและปราณีต



ภาพที่ 3 - 4 ตัวอย่างลวดลายต่าง ๆ จากงานประติมากรรมปูนปั้นวัดเจ็ดยอด
ภาพถ่ายจากสถานที่จริง
ที่มา: สุพจน์ ใหม่อันทะ , 12 มีนาคม 2562

	ลายเม็ดพริก ลายไข่ปลา
	ลายดอกปลายมณ
	ลายผักกูด
	ลายกนก
	ลายพันธุ์พฤกษา หรือ ลายเครือล้านนา
	ลายดอกบัว
	ลายดอกพุดซ้อน (ดอกเก็ดทะหวา)
	ลวดลายจีน
	ลายดอกโบตั๋น
	ภาพที่ 5 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลาย จากประติมากรรมปูนปั้น เทวดาวัดเจ็ดยอด ออกแบบโดย สุพจน์ ใหม่อันทะ

อธิบายความหมายของลวดลายบนเครื่องประดับเทวดา ดังนี้

1. ลายเม็ดพริก ลักษณะเป็นเม็ดกลม ๆ หรือลายไข่ปลาเรียงโดยรอบกรอบของเครื่องประดับ แสดงถึงวิถีธรรมชาติและความอุดมสมบูรณ์
2. ลายดอกปลายมณ แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติพันธุ์พฤกษา

3. ลายผักกูด เป็นลักษณะเลียนแบบผักกูดที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มีความอ่อนช้อยสวยงาม
4. ลายกนก จะมีลักษณะโค้งปลายมนม้วนลวดหลั่นกันจึงถึงปลายยอด มีลักษณะคล้ายคลึงกับศิลปะ ลังกา อินเดีย และจีน
5. ลายพุกกา หรือลายเครือล้านนา เป็นลวดลายที่สื่อถึงความสวยงามของธรรมชาติ
6. ลายดอกบัว เป็นลวดลายที่สื่อถึงความบริสุทธิ์และจิตใจที่มีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา
7. ลายดอกพุดซ้อน(ลายเก็ดกะหวา) แสดงถึงความละเอียดปราณีตและสื่อความหมายถึงของหอมที่นำมาถวายพระ
8. ลวดลายจีน ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน นำมาผสมผสานกับลวดลายล้านนาอย่างลงตัว สื่อถึงการเชื่อมสัมพันธ์มิตร
9. ลายดอกโบตัน ได้รับอิทธิพลมาจากดอกโบตัน ของประเทศจีน เป็นดอกไม้ที่สื่อถึงความรัก ความอบอุ่น

ผลงานรูปแบบเครื่องประดับทั้ง 9 รูปแบบ ได้แรงบันดาลใจมาจากความสวยงามขอประติมากรรม ล้านนายุคทอง ที่สื่อถึงศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาที่เจริญรุ่งเรืองในอดีต นำมาผสมผสานกับความร่วมมือของแพชชันยุคปัจจุบัน ที่เน้นรูปทรงที่เรียบหรู มีเรื่องราวน่าสนใจนำมาออกแบบประยุกต์ ได้แก่ ลวดลายมงคล เช่น ลายเม็ดพริกที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ลายไขปลาที่สื่อถึงความร่มเย็น ลายพันธพุกกาสื่อถึงความผสมผสานกันอย่างลงตัวของเรื่องราวธรรมชาติ ลายดอกปลายมน ลายกนก ที่สื่อถึงความสวยงามและความอุดมสมบูรณ์

ในการออกแบบครั้งนี้ ได้แรงบันดาลใจที่ทรงคุณค่าจากลวดลายรอบมหาโพธิเจดีย์ รูปเทวดา เกิดผลงานชิ้นใหม่ เป็นต้นแบบเครื่องประดับที่ทรงคุณค่า ด้านเรื่องเล่า ความสวยงามขององค์ประกอบศิลป์ สามารถผลิตได้จริง เพิ่มคุณค่าให้กับผลงานของการออกแบบ นำรูปแบบไปผลิตจริง นำไปจำหน่ายเป็นสินค้าชุมชน ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมแห่งศรัทธา สร้างจุดขายที่แตกต่างจากเครื่องประดับที่วางขายทั่วไป

การออกแบบเครื่องประดับ

การออกแบบเครื่องประดับ ตามแนวทางของวัฒนธรรม จุฑะวิภาต(2545) ได้กล่าวว่า การออกแบบเป็นปัญหาสำคัญ ฉะนั้นจึงต้องพิจารณาจากวัสดุเป็นสำคัญ โลหะชนิดใด และสีอะไร โดยต้องออกแบบให้กลมกลืนกัน ทั้งรูปแบบ ลวดลาย และสีของวัสดุที่มีอยู่ เน้นในส่วนของประโยชน์ใช้สอย ว่าเครื่องประดับสำหรับกลางคืน หรือเครื่องประดับสำหรับกลางวัน หรือสำหรับชุดทำงาน ไม่ควรใส่เพชรประดับพลอยหลากสีมากเกินไป ผู้ที่ออกแบบต้องคำนึงถึงการออกแบบเพื่อผลิตจริง คำนึงถึงการบำรุงรักษา จึงจะทำให้งานออกแบบนั้นมีความเป็นไปได้และใช้ได้จริง

ในการออกแบบ ตามแนวคิดของปรกรณ์ โพธิ์แสงดา Jewelry designer(2533) การออกแบบต้องทันสมัยตลอดเวลาทุกกระบวนการผลิต จะต้องเรียนรู้ทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชูชัย ชัยฤทธิเลิศ (2553) ว่าการออกแบบต้องเน้นทุกรายละเอียด ตั้งแต่วัตถุดิบ ประโยชน์ใช้สอย ต้องสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและการตลาด

แนวคิดในการออกแบบได้รับแรงบันดาลใจจากประติมากรรมเทวดารอบมหาโพธิเจดีย์ ที่มีความอ่อนช้อยผสมผสานศิลปะ ไทย จีน ล้านนา สุโขทัย พม่า เป็นความสวยงามลงตัวของศิลปกรรมยุคทองของล้านนา นำมาซึ่งการนำลวดลายมาประยุกต์เป็นผลงานเครื่องประดับ เพื่อเผยแพร่ศิลปะให้เข้ากับยุคปัจจุบัน ให้คนรุ่นใหม่ได้เห็นผลงานที่ทรงคุณค่า คงความหมายของเรื่องราว การออกแบบจะนำกระแสแฟชั่นโลกมากำหนด

แนวคิดที่ทันสมัย ผสมเรื่องราวที่มีตำนานกว่า 723 ปี ในการสร้างเมืองเชียงใหม่ กรรมวิธีการทำจะใช้เทคนิคการทำเครื่องประดับในปัจจุบัน เช่น การแกะเทียน การสลักลาย การร้อยสร้อยลูกปัด เพื่อให้ผลงานมีความลงตัว สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน สามารถนำไปเป็นของฝาก ของที่ระลึก ที่ทรงคุณค่า ได้อีกวิธีหนึ่ง

การออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย

ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary art) (th.m.wikipedia.org) หมายถึง ศิลปะ ณ ปัจจุบัน เริ่มต้นขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ศิลปินร่วมสมัยมักทำงานกว้างขวางจากความเป็นโลกาภิวัตน์

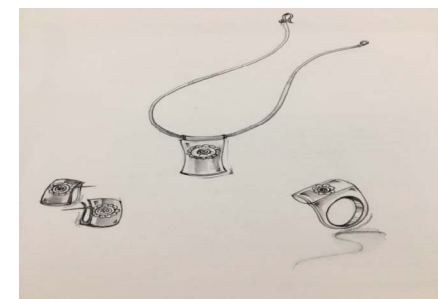
นายกฤตพัชร(2556)ได้กล่าวว่า การออกแบบร่วมสมัยคือ การผสมผสานความเก่ากับความใหม่ คือใช้ 2 ยุคมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการใช้งานในสภาพการณ์ปัจจุบัน ถือว่าเป็นงานที่มีกรรมวิธีและการผลิตตามวัสดุรูปแบบ แนวโน้มที่เพิ่มขึ้นของความต้องการงานเครื่องประดับที่ร่วมสมัย นักออกแบบจะมีแนวความคิดสร้างสรรค์ มีความสอดคล้องกับการออกแบบโดยนำวัฒนธรรม ประติมากรรม จิตรกรรม มาผสมผสานเป็นงานสมัยใหม่



ภาพที่ 6 ภาพประกอบงานออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย

ที่มา: Travelling in the Jewelry World 2007

จากลวดลายที่ประดับประติมากรรมปูนปั้นรูปเทวดาวัดเจ็ดยอด สามารถนำมาออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย เพื่อให้เข้ากับวิถีชีวิตคนในปัจจุบัน โดยสามารถแยกออกเป็น 3 รูปแบบดังนี้



ภาพที่ 7 ภาพประกอบการออกแบบเครื่องประดับ ชุดที่ 1 ออกแบบโดย สุพจน์ ใหม่อันทะ

ประกอบด้วย สร้อยคอพร้อมจี้ ต่างหู และแหวน : ที่มา: สุพจน์ ใหม่อันทะ, 14 มีนาคม 2562

ชุดที่ 1 ได้แนวความคิดจากรูปแบบของก้อนอิฐและลักษณะของดอกปลายมนที่มีอยู่ในเครื่องประดับของ เทวดาทุกองค์ นำมาผสมผสานกันในรูปแบบที่ร่วมสมัย



ภาพที่ 8 ภาพประกอบการออกแบบเครื่องประดับ ชุดที่ 2 ออกแบบโดย สุพจน์ ใหม่กันทะ ประกอบด้วย สร้อยคอพร้อมจี้ ต่างหู และแหวน : ภาพถ่ายโดย สุพจน์ ใหม่กันทะ , 14 มีนาคม 2562
ชุดที่ 2 ได้แนวความคิดจากรูปแบบของใบโพธิ์จากต้นศรีมหาโพธิ์ นำเอาใบมาออกแบบผสมผสานกับลายกนก และลายผักกูด แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ ศาสนา และมีชื่อข่างยุคทองของล้านนา



ภาพที่ 9 ภาพประกอบการออกแบบเครื่องประดับ ชุดที่ 3 ออกแบบโดย สุพจน์ ใหม่กันทะ ประกอบด้วย สร้อยคอพร้อมจี้ ต่างหู และแหวน ภาพถ่ายโดย สุพจน์ ใหม่กันทะ , 14 มีนาคม 2562

ชุดที่ 3 ได้แรงบันดาลใจมาจาก ดอกปลายมนและลายพันธุ์พฤษภานามาผสมผสานกับอัญมณีทับทิมสีแดง แสดงความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนายุคทอง ศตวรรษที่19-21 สื่อถึงลวดลายที่ได้รับอิทธิพลจาก จีน พุกาม และสุโขทัย

ผลจากการศึกษาข้อมูลในครั้งนี้ ได้นำรูปแบบทั้ง 3 แบบ สามารถนำไปต่อยอดผลิตเป็นสินค้า วิสาหกิจชุมชนเครื่องเงินบ้านวัวลาย ตำบลหายยา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเป็นการส่งเสริมรายได้ ให้กับชุมชน อนุรักษ์เอกลักษณ์ลวดลายล้านนาวิจิตร เป็นสินค้าร่วมสมัยประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของ จังหวัดเชียงใหม่ ต่อไป

บรรณานุกรม

กฤตพัชร สุริยะโชติ.(2556).การศึกษาและพัฒนาเครื่องประดับร่วมสมัย กรณีศึกษาเครื่องเงินจังหวัดเชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมการออกแบบ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เกรียงไกร เมืองมูล,ประภคศิลป์ วรมิตร.(2557).การศึกษาที่มาของลวดลายในเจดีย์ วัดเจ็ดยอด: มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ เชียงใหม่.

จันจิรา กว่างนอก.(2558).เครื่องประดับไทยร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทองสุโขทัย.ค้นจาก <http://www.thapralib.su.ac.th/มหาวิทยาลัยศิลปากร>.

เฉลียว ปิยะชน.(2540).ประติมากรรมเทวดาและกนิษฐ แห่งล้านนา: เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์สยามรัตน์ พรินติ้ง.

จิ๋วเวลรี่ศาสตร์แห่งสีสันอัญมณี.(2553). กรุงเทพฯ : เอกซีท บুক.

พัชราภา ศักดิ์โสภิน.(2535).ตำนานวัดเจ็ดยอด: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ เชียงใหม่.

วัฒน์ จุฑะวิภาต.(2545).การออกแบบเครื่องประดับ:กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.

สุสวัสดี สุขสวัสดี.(2554).เที่ยววัด...เที่ยววา...ชมปูนปั้นล้านนา.(หน้า 97-98). :โรงพิมพ์สายธาร.กรุงเทพฯ

สลัสดี อ่องสกุล.(2557).ประวัติศาสตร์ล้านนา.พิมพ์ครั้งที่ 10,หน้า 159-160).อมรินทร์พรินติ้งแอนพลับ

<http://www.th.m.wikipedia.org> สืบค้นเมื่อวันที่ 12 มีนาคม 2562

การออกแบบชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาว “เต๋อฮว่า” ขนาดเล็ก สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีน

Design of Dehua White Ceramic as A Tea Brewing Portable Set for Chinese Teenage Tourist Group

หลิน ยี่หยวน¹
เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์²
บุญชู บุญลิขิตศิริ³

บทคัดย่อ

ตามการพัฒนาของเศรษฐกิจ ความก้าวหน้าของระดับชีวิต ความต้องการของผู้คนต่อคุณสมบัติชีวิตและคุณภาพและความสะดวกรวดเร็วที่สูงขึ้นไป ด้วยเหตุนี้ ความต้องการของตลาดในอนาคตต่อชุดชงชาที่ทั้งพกพาง่ายและมีหลายฟังก์ชันก็ยิ่งเพิ่มขึ้นไปอีก โดยทางผู้วิจัยได้อาศัยเครื่องเคลือบสีขาวมาอธิบายถึงแนวโน้มการออกแบบของชุดชงชาสมัยใหม่ และชุดชงชาสำหรับนักท่องเที่ยววัยรุ่น แนวคิดในการออกแบบจะมีลักษณะที่สื่อถึงนิสัยของมนุษย์ที่ต้องการการค้นหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ซึ่งก่อให้เกิดการออกแบบสมัยใหม่และวัฒนธรรมเครื่องเคลือบแบบดั้งเดิมรวมเข้าด้วยกัน ทำให้ชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาวสำหรับนักท่องเที่ยวในสังคมปัจจุบันยังมีจำนวนมากขึ้น ในการออกแบบครั้งนี้ประกอบไปด้วยชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาว “เต๋อฮว่า” ขนาดเล็ก สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีน 4 แบบ ประกอบด้วย 1.) แบบการท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ 2.) แบบการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม 3.) แบบการท่องเที่ยวเพื่อทำธุรกิจ 4.) แบบการท่องเที่ยวเพื่อความสนใจพิเศษเฉพาะกลุ่ม ทั้งนี้เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการในการนำไปใช้ของแต่ละกลุ่มการท่องเที่ยว

คำสำคัญ: เครื่องเคลือบขาวเต๋อฮว่า, ออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง, ชุดชงชาเพื่อนักท่องเที่ยว

Abstract

As the development of modern economy, the progress of living standard, people have more requirements of life quality, so do the portability and functionality of tea set. In the future market, there will have more demand for the combination of portable and functional tourist tea set. This thesis based on the research on white porcelain in Dehua, China; discussed the trend towards modern tea set design which appeals to young generation. Furthermore, the research tries to make a breakthrough in humanization of design, tries to combine the Chinese traditional white porcelain cultures with modern design, and tries to demonstrate their convenient, beautiful and practical applications in modern society. The “Dehua” white porcelain tea set design of this thesis constitutes four styles; 1. Recreational tourism, 2. Religious cultural tourism, 3. Business official tourism, 4. Personal affairs tourism.

Keywords: Dehua White Ceramic, User Center Design, Tea set for traveling

research tries to make a breakthrough in humanization of design, tries to combine the Chinese traditional white porcelain cultures with modern design, and tries to demonstrate their convenient, beautiful and practical applications in modern society. The “Dehua” white porcelain tea set design of this thesis constitutes four styles; 1. Recreational tourism, 2. Religious cultural tourism, 3. Business official tourism, 4. Personal affairs tourism.

Keywords: Dehua White Ceramic, User Center Design, Tea set for traveling

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศจีน เป็นเมืองต้นกำเนิดวัฒนธรรมการดื่มชา ดังนั้นอุปกรณ์ต่างๆสำหรับชงชา จึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้ในวันธรรมดาแต่กลับกลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน ถูกผลิตขึ้นในอำเภอเต๋อฮว่า หรือ “ดินแดนแห่งเครื่องเคลือบ” ทางตะวันตกเฉียงเหนือของเมืองเฉิงเต๋อฮว่า ตอนกลางของมณฑลฝูเจี้ยน ผลิตจากดินกาหลินเมื่อผ่านการเผา จะได้เป็นเครื่องเคลือบที่มีลักษณะเป็นสีขาว มันเงา มีเสถียรทางความร้อนที่ดี ทนต่ออุณหภูมิสูง ทนการเสียดสีและการกร่อน อีกทั้งยังมีสีเคลือบบริสุทธิ์ สวยงาม สามารถนำไปเป็นอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน นอกจากนั้นแล้วยังนิยมอุปกรณ์ชุดชงชา ซึ่งออกแบบมาอย่างสวยงาม และเหมาะกับการใช้งานอีกด้วย

ปัจจุบันการดำเนินชีวิตอย่างเร่งรีบและความกดดันต่างๆในชีวิตประจำวัน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นเลือกหาความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การท่องเที่ยว สำหรับวัยรุ่นชาวจีนที่รักการท่องเที่ยวและหลงใหลการดื่มชาชุดชงชาถือเป็นถือเป็นหนึ่งในอุปกรณ์หลักที่ต้องพกไปไหนมาไหนด้วยเสมอ (Xu Jiegen, 2011) การดื่มชาจำเป็นต้องมีอุปกรณ์เฉพาะที่ใช้สำหรับชงชา และดื่มชา ชุดชงชาได้รับการผสมผสานมาจากหลายยุคหลายสมัย ซึ่งสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาของประเทศจีนได้ลึกซึ้ง (Yang Xiaohua. 2010)

ความก้าวหน้าของชุดชงชา เกิดจากการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรม และชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม หลังจากที่ได้ศึกษาการออกแบบ และวิวัฒนาการของชุดชงชาแล้ว ทำให้สามารถคาดเดาได้ว่า การออกแบบชุดชงชาในอนาคตจะไปในทิศทางใด (Ji Rongquan, 2015) และจะออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง เป็นการออกแบบจะใช้ลักษณะตามธรรมชาติของมนุษย์ มาเป็นปัจจัยในการพิจารณาการออกแบบการใช้งานของผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ที่ได้สร้างความสะดวกให้แก่ผู้ใช้อย่างยิ่ง

ดังนั้นการออกแบบชุดชงชาขนาดเล็กครั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความสะดวกและการดีไซน์ ให้เหมาะสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นที่รักการท่องเที่ยวจะเป็นการเข้าไปเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตรวมทั้งแนวคิดของผู้คน

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

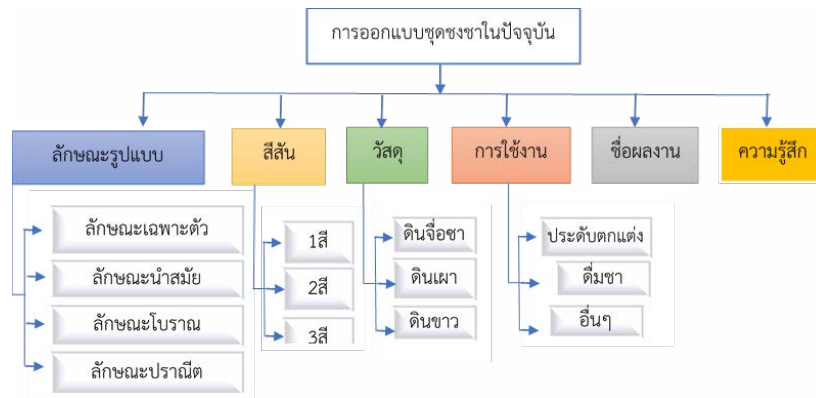
² อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบชุดชงชาที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีน
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาวขนาดเล็ก สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีนโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง
3. เพื่อศึกษาและออกแบบชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาว “เต๋อฮว่า”

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน



(ภาพที่ 1: กรอบแนวคิดการวิจัย)

วิธีการวิจัย

1. ค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาว จากหนังสือ พิพิธภัณฑสถานและอินเทอร์เน็ต โดยเริ่มศึกษาตั้งแต่ประวัติความเป็นมา ชุดชงชาเครื่องเคลือบดินเผา อุปกรณ์ที่ใช้เครื่องเคลือบสีขาวจากเต๋อฮว่าและการลงพื้นที่สำรวจ ฯลฯ เพื่อนำมาวิเคราะห์ปรับใช้กับผลงานของตนเอง
2. เก็บข้อมูลศึกษาผู้บริโภค โดยวิเคราะห์ตัวเลขเกี่ยวกับจำนวนกลุ่มวัยรุ่นที่รักการดื่มชาและปัญหาที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งศึกษาแนวโน้มการออกแบบชุดชงชาในปัจจุบัน และรวมถึงศึกษาการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง จากนั้นค่อยจัดทำแบบฟอร์มสัมภาษณ์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยจะถามถึงประวัติส่วนตัว ความถี่ในการดื่มชา ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะการดื่มชา และข้อคิดเห็นเกี่ยวกับชุดชงชาแบบพกพาในปัจจุบัน จากนั้นนำบทสรุปที่ได้มาจัดทำแผนการแบ่งรูปแบบการท่องเที่ยว

3. ทำแบบสอบถามความต้องการของ 4 กลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีน ผ่านทางอินเทอร์เน็ตว่ามีความคิดเห็นอย่างไร ซึ่งจะสัมภาษณ์กลุ่มละ 50 คน
4. ลงมือออกแบบร่าง ตามข้อมูลที่รวบรวม โดยการนำทสรุปการสัมภาษณ์ความต้องการของแต่ละรูปแบบการท่องเที่ยวมาออกแบบร่างชุดชงชาตามแต่ละรูปแบบการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกันและกัน

ผลการวิจัย

ทางตัวผู้วิจัยได้การแบ่งรูปแบบของกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีนออกเป็นทั้งหมด 4 แบบ เพื่อทำการวิจัย

1. แบบการท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ: เป็นการท่องเที่ยวเพื่อความผ่อนคลายและเป็นการท่องเที่ยวแบบอิสระเพื่อฆ่าเวลา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความพึงพอใจและความเพลิดเพลินให้แก่ผู้คนที่
2. แบบการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม: เป็นการท่องเที่ยวที่เกิดจากความสนใจและความต้องการที่จะเข้าใจวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ หรือการแนะนำชาวบ้านให้รู้จักกับวัฒนธรรมต่างประเทศ
3. แบบการท่องเที่ยวเพื่อทำธุรกิจ: เป็นการท่องเที่ยวหลังจากทำภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบเสร็จสิ้นแล้ว เช่น การประชุมเข้าร่วมสัมมนา หรือประชุมระดับประเทศ เป็นต้น
4. แบบการท่องเที่ยวเพื่อความสนใจพิเศษเฉพาะกลุ่ม: เป็นการท่องเที่ยวเพื่อจัดการเรื่องส่วนตัว เช่น การจัดการธุระที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว การเยี่ยมญาติหรือเพื่อนฝูง การเข้าร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์ต่างๆ

ตารางแสดงการเปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้สำรวจ

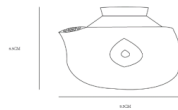
	บรรจุภัณฑ์	รูปทรง	สี
ท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ	เรียบง่าย และใช้พลาสติก	กาน้ำชาที่มีฝาปิด จุกปลายฝากาน้ำชาที่มีรูปทรงเป็นจุกกลม	สีขาวและสีไม้
ท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม	วัตถุดิบผ้า	กาน้ำชาที่มีฝาปิด ปากยื่นรูปโค้งมน	สีขาว สีเขียว และสีแดง
ท่องเที่ยวเพื่อทำธุรกิจ	วัตถุดิบไม้และวัตถุดิบผ้า	แก้วฝาปิด	สีขาวและสีเขียว
ท่องเที่ยวเพื่อความสนใจพิเศษเฉพาะกลุ่ม	วัตถุดิบไม้	กาน้ำชา ใช้ไม้ไม่เป็นชิ้นๆ	สีขาว

จากการทำวิจัยและทำแบบสำรวจกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีนในแต่ละแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว (สัมภาษณ์กลุ่มละ50คน) ทางตัวผู้วิจัยก็จะเริ่มออกแบบผลิตภัณฑ์ตามผลการวิจัยและผลสรุปจากผลสำรวจ โดยจะออกแบบได้ดังต่อไปนี้

1.การออกแบบชุดชงชาสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ

การออกแบบนี้มีการนำหม้อชาแบบดั้งเดิมรวมเข้ากับปีนักษัตรปีหมู มีการนำสัตว์มาใช้เป็นสัญลักษณ์ ส่วนของหม้อชาและแก้วใช้เป็นจุกของหม้อ ส่วนทั้งสองด้านของตัวกาน้ำชามีการใช้ใบหูของหม้อมาออกแบบ ป้องกันการลวกมือ รูปบริเวณที่เทน้ำชา มีการเพิ่มรูมากยิ่งขึ้น กาน้ำชาและแก้วชามีการรวมกันอย่างเหมาะสม ทำให้ประหยัดพื้นที่ กะทัดรัดและพกพาง่าย สะดวกสำหรับการไปท่องเที่ยว ชุดชงชานี้เหมาะสำหรับ 2 ท่าน (ในชุดชงชาประกอบด้วย: กาน้ำชา1 /ถ้วยน้ำชา2 /บรรจุภัณฑ์1)

กาน้ำชา+แก้วมีรู+ที่กรอง: เมื่อผสมผลสรุปแบบสำรวจเข้าด้วยกัน การน้ำชาจะเป็นรูปทรงกาน้ำแบบมือจับสองด้าน เพื่อจะรวมจุดเด่นของความสุขสนานเข้าด้วยกัน จึงนำจุกของหม้อมาเป็นฝาครอบด้านบน วัสดุไม้ผ่านคุณลักษณะการขีดเงา กาน้ำชาแก้วมีรูที่กรองครบครัน รูปร่างโค้งมน น้ำชาที่ได้คโล่ง



ถ้วยชา: ขนาดของแก้วชาจะรวมความต้องการที่แท้จริงและแบบสำรวจเข้าด้วยกัน สัมผัสของถ้วยชาเรียบลื่นมือ และด้านล่างเป็นจุกของหม้อ

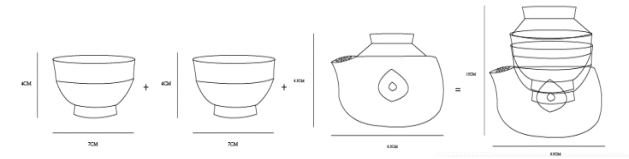
บรรจุภัณฑ์: ตามแบบสำรวจรวมเข้ากับความเป็นจริง ที่ต้องการการกันน้ำ ป้องกันการกระแทก ดังนั้นจึงเลือกวัสดุบรรจุภัณฑ์เป็นคาร์บอนไฟเบอร์(carbon fiber) ที่ทนความร้อนสูง ความยืดหยุ่นดี วัสดุขีปนาวุธ เปิดปิดสะดวก

ที่คืบชา: ตามแบบสำรวจทำให้เห็นว่า คนส่วนใหญ่ไม่ใช่ที่คืบ และต้องใช้พื้นที่บรรจุ จะไม่สะดวกต่อการพกพา

ถาดรองถ้วยชา: ตามผลสำรวจ ถาดรองชายังมีความต้องการน้อย และพกพาไม่สะดวก เพื่อลดการใช้พื้นที่ลงจึงไม่ได้ออกแบบถาดรองชาไว้รองรับ

ที่รองแก้ว: ตามแบบสำรวจ ความต้องการที่วางแก้วยังน้อย ในระหว่างการเดินทางคงไม่ได้ใช้จริง

ที่บรรจุชา: เนื่องจากตอนนี้ใบชาจำนวนมากมีบรรจุภัณฑ์ของตนเอง จึงไม่มีแบบแยกใบโดยเฉพาะ



แบบร่าง :

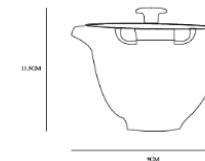


ภาพแบบผลลัพธ์ :

2. การออกแบบชุดชงชาสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม

การออกแบบนี้มีการนำกาน้ำชาแบบดั้งเดิมมาผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมและศาสนา การเลือกใช้เชือกฟางของทั้งสองด้านเพื่อป้องกันความร้อนเวลาถือด้านข้างกาน้ำชามีการวาดลวดลายของดอกบัว การออกแบบปากกาน้ำชาง่ายต่อการไหลออกของน้ำ โดยถ้วยชานำรูปร่างสามเหลี่ยมคว่ำเป็นหลัก ด้านบนของถ้วยน้ำชา 4 อัน มีลวดลายของดอกบัวกำลังบานอยู่ มีความหมายถึงการเกิดแก่เจ็บตาย การออกแบบถาดรองชา ยิ่งทำให้ชุดชงชาดูครบครัน และการบรรจุก็ยิ่งพกพาสะดวกชุดชงชานี้เหมาะสำหรับ 2 ท่าน (ในชุดชงชาประกอบด้วย: กาน้ำชา1 / ถ้วยน้ำชา4 /ถาดวางน้ำชา1 /ฝารองแก้ว1 /บรรจุภัณฑ์1 /ที่คืบชา1)

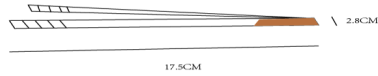
กาน้ำชา+แก้วมีรู+ที่กรอง: ตามแบบสำรวจนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและศาสนาจะรับรูปแบบชาแบบดั้งเดิมได้ โดยจะนำรูปทรงชาแบบดั้งเดิมเป็นหลัก บริเวณปากของกาน้ำชาโค้งมน และตามความต้องการของคนส่วนมากจะเพิ่มรูปที่เกี่ยวข้องกับศาสนาบริเวณรอบๆถ้วยชาไปด้วย ดังนั้นรูปแบบการออกแบบจึงเลือกดอกบัวเต็มด้านข้างกาและเพิ่มเชือกฟางกันร้อนตามแบบสำรวจเพื่อกันโดนลวก



ถ้วยชา: ตามผลสรุปของแบบสำรวจ เป็นรูปทรงแบบสามเหลี่ยมคว่ำ และออกแบบลายด้านข้างเหมือนกับกาน้ำชาโดยการเติมลายดอกบัวลงไป รูปดอกบัวแก้วก็จะต่างกันโดยมี ดอกบัวตูม บัวบาน ออกดอก ออกผล

บรรจุภัณฑ์: ตามแบบสำรวจจะออกแบบบรรจุภัณฑ์ป้องกันแรงกระแทกเข้ากับตัวผลิตภัณฑ์ เพื่อต่อการถือและพกพา และรูตชิปได้ง่าย เปิดปิดสะดวก

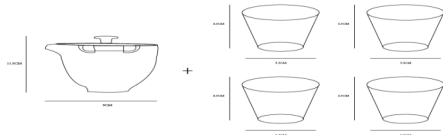
ที่คืบขา: ตามความต้องการของแบบสำรวจ ออกแบบที่คืบขาแบบเปิดปิดได้ เพื่อสะดวกในการคืบ ที่คืบไม้ไผ่จะทนความร้อน และป้องกันการลวกมือ



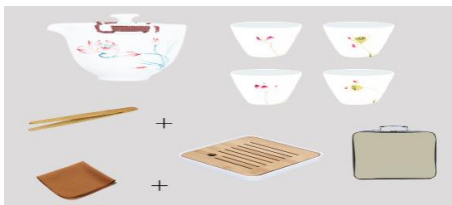
ถาดรองถ้วยชา: ตามผลสรุปการสำรวจออกแบบถาดรองเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ตรงกลางมีรูโหลของน้ำเพื่อสะดวกในการเทหาเสียน้ำ และด้านล่างเป็นถาดพลาสติก เพื่อสะดวกในการเทหาเสียน้ำ

ที่รองแก้ว: ตามแบบสำรวจความต้องการ ที่วางแก้วยังน้อย ในระหว่างการเดินทางคงไม่ได้ใช้จริง

ที่บรรจุชา: ตามผลสรุปแบบสำรวจแสดงให้เห็นว่า เนื่องด้วยที่ว่าตอนนี้ใบชาจำนวนมากมีบรรจุภัณฑ์เป็นของตนเอง ไม่มีที่แบบแยกใบชอกออกมาโดยเฉพาะ ดังนั้นจึงไม่ใช้ที่บรรจุชา



แบบร่าง:



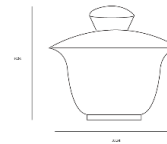
ภาพแบบผลลัพธ์:

3.การออกแบบชุดชงชาสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อทำธุรกิจ

การออกแบบนี้มีการนำหัวข้อธุรกิจเป็นหลัก เอาหม้อชาแบบดั้งเดิมใช้เป็นรูปทรง และบริเวณด้านข้างหม้อชาหุ้มด้วยทอง เพื่อแสดงถึงภาพลักษณ์ที่ดูสูงส่ง รวมถึงก่อให้เกิดรูปร่างดูน่าเกรงขาม ตรงไปตรงมา มีระเบียบ

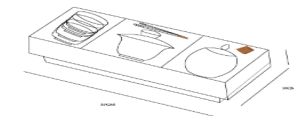
ถ้วยชาก็เป็นลักษณะของรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า บริเวณด้านข้างก็หุ้มไปด้วยทอง ที่บรรจุชาก็ออกแบบมาพิเศษสำหรับการบรรจุชาที่มีคุณภาพดี ด้านบนก็หุ้มด้วยทอง ให้ความรู้สึกดูสูงส่ง การออกแบบถาดชาที่หนักแหลม ทำให้ชุดชงชากับบรรจุภัณฑ์สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้ง่าย ชุดชงชาเหมาะสำหรับ 4 ท่าน (ในชุดชงชารวมประกอบด้วย: กาน้ำชา1 / ถ้วยน้ำชา4 / ถาดวางน้ำชา1 / ผ้ารองแก้ว1 / บรรจุภัณฑ์1 / ที่บรรจุชา1 / ที่คืบขา1)

กาน้ำชา+แก้วมีรู+ที่กรอง: ตามผลสรุปแบบสอบถาม แบบของนักท่องเที่ยวด้านธุรกิจจะนำชามฝ้าแบบดั้งเดิมเป็นหลัก มีลักษณะรวมกันเป็นอันเดียว ทั้งประหยัดพื้นที่ และพกพาไปไหนมาไหนสะดวกอีกด้วย บริเวณข้างแก้วน้ำชาเป็นขอบทองเพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ความสูงส่ง



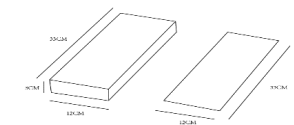
ถ้วยชา: ตามผลสรุปแบบสอบถาม การออกแบบของขนาดถ้วยชากำลังพอดี พื้นที่โดยรอบเชื่อมกันไว้รอยต่อ และมีขอบทองด้านบนของถ้วยเพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ถึงความสูงส่งของถ้วย

บรรจุภัณฑ์: ตามผลสรุปของแบบสำรวจ นำรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือเป็นหลัก เพื่อความสะดวกในการพกพา และเลือกใช้บรรจุภัณฑ์แบบผ้าฝ้ายรวมถึงวัสดุไม้ และระหว่างกลางของสินค้าจะคั่นด้วยฟองน้ำบาง ๆ ขนาดของชุดสามารถรองรับชุดน้ำชาและผลิตภัณฑ์ทั้งหมดได้

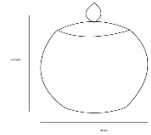


ที่คืบขา: ตามความต้องการของแบบสำรวจ ออกแบบหนีบคืบให้เปิดปิดได้ เพื่อต่อการคืบแก้ว ที่คืบไม้ไผ่ทนทานต่อความร้อน และป้องกันการลวกมือได้

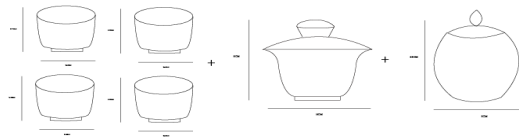
ถาดรองถ้วยชา: ที่รองชาแบบไม้ เป็นบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่เรียบง่าย และสามารถใช้เป็นถาดรองถ้วยน้ำชาได้อีกด้วย



ที่บรรจุชา: ตามความต้องการของแบบสำรวจ นำรูปทรงไข่เป็นหลัก และเป็นที่บรรจุชาที่ออกแบบเป็นพิเศษเพื่อบรรจุใบชา และด้านบนยังมีไขสีทองอยู่ด้านบน เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ของความสูงส่ง



ฝารองแก้ว: ตามความต้องการของแบบสำรวจ ความต้องการที่วางแก้วยังน้อย ในระหว่างการเดินทางคงไม่ได้ใช้จริง



ภาพแบบร่าง:

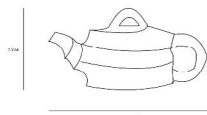


ภาพแบบผลลัพธ์:

4.การออกแบบชุดชงชาสำหรับนักท่องเที่ยวแบบส่วนตัว

นี่เป็นแบบชุดชงชาที่แฝงไปด้วยความหมายโดยนัย เป็นชุดชงชาสำหรับไปเยี่ยมเครือญาติหรือมิตรสหาย และเป็นชุดชงชาที่ดีที่สุดสำหรับมอบให้ผู้อื่น กาน้ำชาและแก้วชา เป็นการออกแบบโดยอิงไม้ไผ่เป็นหลัก ไม้ไผ่จีนมีความหมายโดยนัยถึงความสุข และเป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงความดีๆยิ่งขึ้นไป ชุดชงชานี้เหมาะสำหรับ 4 ท่าน (ในชุดชงชาประกอบด้วย: กาน้ำชา1 / ถ้วยน้ำชา4 / ฝาวางน้ำชา1 / บรรจุภัณฑ์1)

กาน้ำชา: ตามผลสรุปแบบสอบถาม การนำรูปทรงของไม้ไผ่ที่มีเอกลักษณ์มาเป็นตัวกาน้ำ แสดงถึงการมีความสุขยิ่งขึ้นไป และอวยพรให้ผู้คน



ถ้วยชา: ตามผลสรุปแบบสอบถาม และก็ออกแบบรวมเข้ากับกาน้ำชา รูปร่างของตัวแก้วชาให้คล้ายกับปล้องไม้ไผ่ พื้นผิวโดยรอบเชื่อมกันไร้รอยต่อ

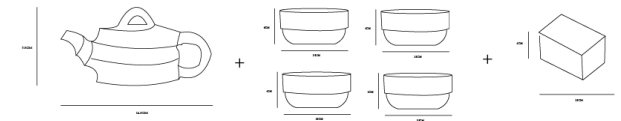
บรรจุภัณฑ์: ตามผลสรุปแบบสอบถาม บรรจุภัณฑ์ผ้าฝ้ายเรียบง่าย เล็กกะทัดรัด สามารถจัดเก็บได้ทุกเวลา ระหว่างสินค้าจะกันด้วยแผ่นผ้าฝ้ายบางๆ ขนาดของบรรจุภัณฑ์สามารถรองรับสินค้าที่จำเป็นและชุดเครื่องชงทั้งหมดได้

ฝาวางน้ำชา: ตามผลสรุปแบบสอบถาม ไม่จำเป็นต้องมีเพราะขนาดของบรรจุภัณฑ์ไม่ใหญ่พอ

ที่คีบใบชา: ตามผลสรุปแบบสอบถาม ความต้องการยังน้อย

ภาชนะบรรจุชา: ตามผลสรุปแบบสอบถาม ไม่จำเป็นต้องมี

ที่วางแก้ว: ตามผลสรุปแบบสอบถาม ความต้องการที่วางแก้วยังน้อย และในระหว่างเดินทางยังไม่มีเวลาจำเป็นขนาดนั้น



ภาพแบบร่าง:



ภาพแบบผลลัพธ์:

อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับปัจจัยรูปแบบในการออกแบบของชุดชงชาเครื่องเคลือบสีขาว “เต๋อฮว่า” ขนาดเล็ก สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยววัยรุ่นชาวจีน โดยทุกผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจะถูกออกแบบให้สอดคล้องกับเครื่องเคลือบสีขาว “เต๋อฮว่า” และสอดคล้องกับแนวคิดของ He Ting, Liao Liang, Li Ming (2005:5) ที่ว่า (1) วัสดุที่ใช้ ระดับความแข็ง ความขาว และเงาวาวและสะอาด คุณภาพอยู่ในระดับที่ดีกว่าชนิดอื่นๆ และที่สำคัญวัสดุไม่มีพิษ (2) สี ตามความต้องการของผู้ใช้ ในประเภทชุดชงชาสำหรับศาสนาและธุรกิจมีการเพิ่มรูปและสีสันให้เข้ากัน และมีส่วนช่วยในการแยกเอกลักษณ์ของผู้ใช้ด้วย โดยศาสนาจะเป็นรูปดอกบัว และสี

ของทางธุรกิจจะเป็นสีทอง (3) รูปทรง ตามความต้องการของคนดื่มชา รวมถึงนำรูปทรงกาฝารอบแบบดั้งเดิมมา เป็นตัวหลัก รูปทรงของกาน้ำชาสำหรับนักท่องเที่ยวส่วนบุคคลก็เอาไม่เป็นหลัก

ข้อเสนอแนะ

ตามการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วของสังคม ความสนใจในสินค้าของผู้คนนั้นก็ต่างกัน สินค้าที่มีความ ตอบสนองต่อความต้องการคนได้มาก ก็จะได้รับความสะดวก สิ่งที่สำคัญคือการผสมผสานระหว่าง วัฒนธรรมและความสร้างสรรค์ไว้ด้วยกัน ภายใต้ที่กล่าวไปนั้นชุดชงชาที่ทั้งพกพาง่ายและสะดวก ยิ่งต้องมีการเพิ่ม แนวคิดการตอบสนองนี้สัมผัสเข้าไปด้วย ในปัจจุบันวัยรุ่นที่ชอบท่องเที่ยววันวันก็ยิ่งมาก

การวิจัยในครั้งนี้ว่าได้สิ้นสุดลงแล้ว ข้าพเจ้าหวังว่าสามารถที่จะดึงความคิดใหม่ด้วยวิธีการต่างๆได้มากขึ้น การผสมผสานระหว่างศิลปะดั้งเดิมและแนวคิดการสร้างสรรคสมัยใหม่ ทำให้เกิดผลงานที่ดียิ่งขึ้นภายใต้ เทคโนโลยีสมัยใหม่

กิตติกรรมประกาศ

ในขั้นตอนของการวิจัยก่อนอื่นขอขอบคุณทำอาจารย์ที่ได้เสียสละเวลาให้คำปรึกษาและฝึกฝนอบรม ข้าพเจ้า พวกท่านได้นำความรู้ที่พวกท่านสั่งสม และการเคร่งครัด ต่อตัวข้าพเจ้าเอง ได้การศึกษาวิจัยทำให้ข้าพเจ้า สามารถพัฒนาตนเองและดีพร้อมยิ่งขึ้น การเสียสละเวลาของอาจารย์ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาอาจารย์ที่ให้ คำแนะนำและผู้ให้ความช่วยเหลือข้าพเจ้าในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้ลุล่วงไปด้วยดีและขอขอบคุณคนใน ครอบครัวและมิตรสหายที่สนับสนุนข้าพเจ้า ขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

บรรณานุกรม

HE TING, LIAO LIANG, LI MING. (2005). *Care and Ethics in Humanized Design*: SHANXI Science (pp. 10- 11).
JI RONGQUAN. (2015). *Discuss the design trend of modern tea sets*: Association (pp. 60- 64).
YANG XIAOHUA. (2011). *Evolution of Chinese Teaware and the Development of Tea Culture*: Zhejiang A & F University (pp. 58- 60).
XU JIEGEN. (2011). *Introduction to the Development History of Teaware in China*: China Tea Marketing Association (pp. 60- 64).

การผสมผสานระหว่างหญิงสูงวัยกับดนตรีสมัยใหม่ในโอกินาวา The Obar Rappers

นกตล ทิพย์รัตน์¹

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของชาวโอกินาวาในปัจจุบัน รวมถึงการผสมผสานรวมถึงระหว่างวิถีชีวิตของคนรุ่นเก่าและวัฒนธรรมสมัยใหม่ผ่านดนตรี โดยมีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในศึกษา คือ วงดนตรี “The Obar Rappers” ด้วยการทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม (Social and Cultural Change Approach) รวมถึงแนวคิดการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) ผสมผสานกับกระบวนการศึกษาทางมานุษยวิทยาการดนตรี (Ethnomusicology) ร่วมกับวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ย้อนรอย (Historical Approach)และการศึกษาทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) ในบริบทที่เกี่ยวข้องเป็นหลัก

จากการศึกษาพบว่า “The Obar Rappers” เป็นวงดนตรีที่สะท้อนความร่วมมือของการผสมผสานและการปรับตัวระหว่างคนสูงวัยกับวัฒนธรรมดนตรีสมัยใหม่ โดยเกิดจากความคิดของกลุ่มแม่ค้าใน “ตลาด Sakaemachi” ซึ่งเป็นตลาดเก่าแก่แห่งหนึ่งในเมืองโอกินาวา ที่ต้องการพลิกฟื้นให้ตลาดแห่งนี้ที่มีความเงียบงันในปัจจุบันให้กลับมามีสีสันและชีวิตชีวาอีกครั้ง จึงได้คิดหาหนทางด้วยการนำ “ดนตรีแร็ป” มาผสมผสานกับบุคลิกและความเป็นตัวตนของแม่ค้าในตลาดที่เป็นคนยุคเก่า โดยมีเรื่องราวในคำร้องที่สะท้อนเนื้อหาที่เกี่ยวกับตลาดจนเกิดเป็นนวัตกรรมทางด้านดนตรีรูปแบบใหม่ ที่มีการผสมผสานระหว่างคนรุ่นเก่ากับวัฒนธรรมดนตรีสมัยใหม่ที่มีสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คน และมีส่วนสำคัญในการผลักดันให้ตลาด Sakaemachi ที่เริ่มเงียบงันแห่งนี้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง ภายใต้รูปแบบวงดนตรีที่มีผู้สูงวัยออกมาขับร้องเพลงสมัยใหม่พร้อมการแต่งตัวที่มีสีสันฉูดฉาดที่มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใครนั่นเอง

การผสมผสานความแตกต่างระหว่างคนรุ่นเก่าและวัฒนธรรมทางดนตรีที่ต่างยุคต่างสมัยเข้าไว้ด้วยกันนี้ ถือเป็นเรื่องราวที่สะท้อนสภาพทางสังคมและวัฒนธรรมของสังคมประเทศญี่ปุ่นที่เป็นสังคมที่ไม่มีพรมแดนระหว่างเวลาของคนและวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี และยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะไม่ยอมแพ้ต่อปัญหาหรืออุปสรรคที่ชาวญี่ปุ่นมักจะต้องฝ่าฟันด้วยวิธีการต่างๆนานา อันเป็นอุปนิสัยที่เด่นชัดประการหนึ่งของชาวญี่ปุ่น จนทำให้เกิดเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ ดังเช่นกรณีของวงดนตรี “The Obar Rappers” นี้ เป็นต้น

คำสำคัญ: ดนตรี โอกินาวา ตลาดแร็ปเปอร์ ญี่ปุ่น

Abstract

The purpose of this research is to study the present social and cultural event of Okinawa people, as well as the integration of old people and new culture through music. This study bases on “the Obar Rappers” by using Social and Cultural Change Approach, Cultural Diffusion, Ethnomusicology, Historical Approach, and Literature Reviews.

The study found that the “Obar Rappers” has been reflected the integration of old people and new music culture. This is because the sellers in the Sakaemachi market, which is one of the eldest markets in Okinawa, would like to revive the cheerfulness of the market. So, the sellers who are the old people are using rap music. Not only rap music, but

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
จังหวัดปัตตานี 94000

the sellers also dress in colorful costume, which eventually become the uniqueness of the market.

This integration of the old people and rap music, which hard to believe that it can happen, has reflect the boundary less of the Japanese society and culture. It also illustrates the effort of Japanese people who never giving up to any problem. The “Obar Rappers” is a very great example of the Japanese technology and innovation.

Keywords: Music, Okinawa, Market, Rapper, Japan

บทนำ

ในปัจจุบันนั้นแม้ว่า“โอกินาวา” จะมีสถานภาพที่ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ในฐานะจังหวัดลำดับที่ 47 ของประเทศนี้ไปแล้วก็ตาม และอีกทั้งยังเป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ห่างไกลเมืองหลวงที่สุด เนื่องจากโอกินาวามีลักษณะเป็นหมู่เกาะที่แยกตัวออกมาจากพื้นที่ส่วนใหญ่ของประเทศที่ตั้งอยู่ทางตอนล่าง แต่อดีตที่ผ่านมาโอกินาวาถือเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีเอกราชในฐานะ “ราชอาณาจักรริวกิว” โดยมีประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ภาษาและวิถีที่มีเอกลักษณ์เป็นแบบฉบับเฉพาะที่เป็นของตนเอง แม้ว่าช่วงเวลาที่ผ่านมาก่อนที่โอกินาวาจะผนวกเป็นส่วนหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ได้ถูกชนชาติอื่นๆเข้ามาปกครองมากมายหลายประเทศก็ตาม แต่โอกินาวาก็ยังคงรักษาความเป็นตัวตนของตัวเองในทุกมิติไว้เป็นอย่างดีเหนียวแน่นมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องด้วยเหตุผลส่วนหนึ่งที่นอกเหนือจากการที่โอกินาวาอาจจะเป็นพื้นที่ที่ตั้งอยู่ห่างไกลจากเมืองหลวงมากที่สุดแล้ว อาจเป็นเพราะวัฒนธรรมของโอกินาวายังคงมีความเข้มแข็งและโดดเด่นเสมอมา จึงทำให้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของที่นี่จึงยังคงมีความเป็นตัวตนดั้งเดิม ที่แทบจะไม่ได้ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมส่วนกลางเช่นเดียวกับพื้นที่อื่นๆ

อย่างไรก็ตามโดยสภาพความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับสังคมชนบททั่วไปในประเทศญี่ปุ่นรวมถึงในสังคมโอกินาวาด้วยนั้นทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมสมัยใหม่กับวิถีชีวิตในรูปแบบดั้งเดิมที่เข้าผสมผสานกันจนทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน ทั้งในเชิงโครงสร้างทางสังคม รวมถึงมิติทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม โดยเฉพาะในพื้นที่โอกินาวา ซึ่งถือเป็นพื้นที่ที่มีการเข้ามาของผู้คนที่หลากหลาย เนื่องจากเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญที่นักท่องเที่ยวจากทั่วโลกให้ความสนใจมาท่องเที่ยว และยังเป็นที่ตั้งของฐานทัพสหรัฐอเมริกาอีกด้วย ดังนั้นโอกินาวาจึงเป็นพื้นที่ที่มีการเข้ามาของวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่หลากหลาย จึงส่งผลทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมระหว่างกันตามไปด้วย

ตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนก็คือ ความเปลี่ยนแปลงในตลาด Sakaemachi ซึ่งถือว่าเป็นตัวอย่างของปรากฏการณ์ที่แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงที่มีความสำคัญกรณีหนึ่งในวิถีชีวิตแบบ

ดั้งเดิมของคนในเขตชนบทที่ถูกการรุกรานเข้ามาของวิถีชีวิตสมัยใหม่จนทำให้วิถีชีวิตแบบเดิมถูกลดบทบาทลง กล่าวคือแต่เดิมนั้นตลาด Sakaemachi ถือเป็นตลาดสดที่มีการค้าขายตามวิถีดั้งเดิมที่เรียบง่ายนั้น ได้ถูกอิทธิพลของนวัตกรรมในวิถีชีวิตสมัยใหม่ เช่นร้านค้าที่มีการติดตั้งเครื่องปรับอากาศ ร้านสะดวกซื้อสมัยใหม่หรือซูเปอร์มาร์เก็ตได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของผู้คนทั่วไปแทนที่ จนเกิดความเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่หันไปจับจ่ายซื้อของในร้านค้ารูปแบบใหม่เหล่านี้แทนที่การเดินทางมาตลาดสด Sakaemachi เนื่องจากมีความสะดวกสบายมากกว่า และได้ส่งผลให้บรรยากาศทำให้การจับจ่ายซื้อสินค้าในตลาด Sakaemachi นี้ดูขบเซ้าไปอย่างน่าใจหาย ทั้งที่ตลาดแห่งนี้เคยเปรียบเสมือนแหล่งชุมชนใหญ่ที่ผู้คนต่างต้องเข้ามาจับจ่ายใช้สอยซื้อสินค้านานับร้อยปี ด้วยการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้คนที่หันไปจับจ่ายซื้อของในร้านค้าสมัยใหม่กันแทน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวที่เกิดขึ้นจากความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภคเหล่านี้ จึงทำให้พ่อค้าแม่ค้าและบุคคลที่เกี่ยวข้องในตลาด Sakaemachi แห่งนี้จึงต้องมีการปรับตัวและหากกลยุทธ์ต่างๆเพื่อให้บรรยากาศของตลาดที่เคยมีผู้คนเข้ามาจับจ่ายสินค้ากลับฟื้นคืนมาโดยมีการหาทางออกหรือจะเป็นการฟื้นฟูตลาดดังกล่าวให้กลับมามีสีสันและมีชีวิตชีวาพร้อมกัน เพราะผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงที่ตามมาไม่ได้ส่งผลกระทบต่อความขบเซ้าของตลาดเพียงอย่างเดียว แต่ได้ส่งผลกระทบต่อไปยังรายได้ในการประกอบอาชีพของตัวเองด้วยแต่เหตุผลที่สำคัญเหนือสิ่งอื่นใดคือทุกคนไม่ยอมให้บรรยากาศในตลาดแห่งนี้ซึ่งเปรียบเสมือนมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญแห่งหนึ่งของโอกินาวา ต้องมาจบลงในเร็ววันนี้

แต่เนื่องด้วยวัยของพ่อค้าแม่ค้าในตลาด Sakaemachi ส่วนใหญ่นั้นค่อนข้างจะเป็นผู้สูงวัยเป็นส่วนมาก ดังนั้นการที่จะสร้างแรงจูงใจหรือหากกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อทำให้ตลาดกลับมามีชีวิตชีวาเพื่อดึงดูดผู้คนให้เข้ามาจับจ่ายซื้อของดั้งเดิมด้วยน้ำมือของพวกเขาเองนั้นจึงไม่ใช่เรื่องง่ายแต่อย่างใด แต่ด้วยวิสัยทัศน์แบบนอกกรอบของแม่ค้ากลุ่มหนึ่ง จึงทำให้เกิดการสร้างแรงจูงใจในการสร้างจุดเด่นโดยสร้างสิ่งที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีการผสมผสานระหว่างคนรุ่นเก่ากับวัฒนธรรมทางดนตรีรุ่นใหม่เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างจุดเด่นให้ตลาดกลับมามีชีวิตชีวา และใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ตลาดให้กลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้งไปพร้อมกัน จนเกิดเป็นวงดนตรี “The Obar Rappers” ที่สามารถเรียกร้องความสนใจให้ผู้คนกลับซื้อความในตลาดนี้ได้อีกครั้ง ด้วยการผสมผสานความเป็นตัวตนของพวกเขาในลักษณะความเป็นโอกินาวาดั้งเดิมผสมผสานกับดนตรีแนวใหม่คือดนตรีแร็ป เพื่อสร้างบรรยากาศดึงดูดให้ผู้คนกลับมาจับจ่ายซื้อของที่ตลาดแห่งนี้อีกครั้ง และประสบความสำเร็จเกินความคาดหมาย และสร้างให้ตลาดแห่งนี้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ของโอกินาวาตามไปด้วย

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- เพื่อศึกษาการปรับตัวของชาวโอกินาวาในตลาด “Sakaemachi” ในสภาพปัจจุบัน
- เพื่อศึกษารูปแบบของวงดนตรี “The Obar Rappers”

กรอบแนวคิด

การศึกษาครั้งนี้ใช้แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา 2 ส่วน คือ

การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและสังคม ใช้ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม (Social and Cultural Change Approach) เพื่อศึกษาถึงความเปลี่ยนแปลงในสังคมที่ศึกษาว่าเกิดจากสาเหตุใดและมีความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างไรบ้าง รวมถึงแนวคิดการ

แพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) เพื่อศึกษาถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมในสังคมหรือปรากฏการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ

การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับทางด้านดนตรี ใช้แนวคิดทางมานุษยวิทยาการดนตรี (Ethnomusicology) เพื่อศึกษาบทบาทและหน้าที่ของดนตรีที่มีต่อชุมชนรวมถึงลักษณะทางด้านดนตรีในมิติต่างๆที่มีผลต่อชุมชนดังกล่าว

วิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่องดังกล่าวมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

- ศึกษาข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของกรวิจัย ทั้งข้อมูลจากเอกสารอินเตอร์เน็ต และวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งการศึกษาเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกรอบเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโอกินาวาในส่วนของประวัติความเป็นมาของพื้นที่โดยสังเขป เพื่อให้เข้าใจบริบทในภาพรวม จากนั้นเป็นการศึกษาประวัติความเป็นมาของตลาด Sakaemashi ทั้งในมิติของสภาพในอดีต และความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน และการศึกษาเกี่ยวกับดนตรี “ Obar Rappers” ทั้งประวัติความเป็นมาและบริบทที่เกี่ยวข้อง
- นำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียง วิเคราะห์ และจัดหมวดหมู่เพื่อให้ข้อมูลเป็นระบบและสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมอื่นๆ
- ลงพื้นที่ Okinawa เพื่อเก็บข้อมูลภาพสนาม และสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้องเพิ่มเติม
- นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ตามหมวดหมู่เนื้อหาโดยอาศัยหลักคิดแลทฤษฎีต่างๆในการเป็นแนวทางการศึกษา
- นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาด้วยวิธีการต่างๆมาสรุป อภิปรายผล พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “The Obar Rappers การผสมผสานระหว่างหญิงสูงวัยกับดนตรีสมัยใหม่ในโอกินาวา” ในครั้งนี้ นำเสนอเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับสภาพและความเปลี่ยนแปลงของตลาด Sakaemachi ในโอกินาวา และส่วนที่เกี่ยวข้องกับวงดนตรี The Obar Rappers ซึ่งมีผลการศึกษา ดังนี้

ประวัติความเป็นมาของตลาดSakaemachi

ตลาด Sakaemachi เป็นตลาดเก่าแก่แห่งหนึ่งในโอกินาวา ผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายในตลาดส่วนใหญ่ นั้น จะเป็นผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร ทั้งผักสด อาหารทะเล และผลิตภัณฑ์แปรรูปทางการเกษตรอื่นๆ ต่อมาในระยะหลังมักจะมีพ่อค้าแม่ค้านำอาหารที่ปรุงสำเร็จพร้อมรับประทานมาวางจำหน่าย รวมถึงเครื่องใช้ต่างๆด้วย โดยแต่เดิมตลาดแห่งนี้ถือเป็นย่านการค้าในการจับจ่ายซื้อสินค้าที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งในโอกินาวา แต่เนื่องด้วยสภาพทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงวิถีชีวิตในการดำรงชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากการปรับตัวเข้าหาวิถีในวัฒนธรรมสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมตะวันตก จึงทำให้ผู้คนในโอกินาวามีวัฒนธรรมการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย โดยเฉพาะวัฒนธรรมการจับจ่ายซื้อของที่จากเดิมนิยมมาซื้อของตามตลาดสดต่างๆ ก็เปลี่ยนแปลงไปซื้อของที่ร้านค้าสะดวกซื้อหรือร้านค้าที่มีเครื่องปรับอากาศ ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อมีการเข้ามาของซูเปอร์มาร์เก็ตซึ่งมีความสะดวกทั้งที่จอดรถและสินค้าที่ครบครันมากกว่า จึงยิ่งทำให้ความนิยมในการเข้ามาจับจ่าย

ซื้อของในตลาดสดแบบดั้งเดิมลดน้อยลงไป ซึ่งผลกระทบดังกล่าวก็ได้ส่งผลกระทบต่อความนิยมในตลาด Sakaemachi เช่นกัน



ภาพที่ 1 ทางเข้าตลาด Sakaemachi

(ที่มา <http://okinawaclip.com/en/detail/798>)

จากปัจจัยดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อการค้าปลีกของผู้ค้าในตลาด Sakaemachi เป็นอย่างมาก จากเดิมที่มีลูกค้าเข้ามาจับจ่ายซื้อของกันอย่างเนืองแน่น ลูกค้าก็ค่อยๆหายไปจากตลาดส่งผลกระทบต่อรายได้ของผู้ค้าในตลาดดังกล่าวโดยตรง ยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้ผู้ค้าหลายรายต้องปิดกิจการของตัวเองลงไปด้วย เนื่องจากไม่มีรายได้ในการเข้ามาบริหารจัดการร้านค้า จนในที่สุดจึงได้มีกลุ่มแม่ค้ากลุ่มหนึ่งคิดที่จะหาหนทางในการช่วยกันพัฒนาให้ตลาดแห่งนี้กลับมาเป็นตลาดที่มีความคึกคักอีกครั้ง จึงได้หาทางออกด้วยการหากลยุทธ์ด้วยการใช้ดนตรีสมัยใหม่มาผสมผสานกับความสูงวัยของตัวเองในการนำเสนอเรื่องราวของตลาดและสร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นในตลาด และท้ายที่สุดจึงได้กลายเป็นเป็นวงดนตรี The Obar Rappers ซึ่งเป็นวงดนตรีสมัยใหม่ที่มีการผสมผสานระหว่างผู้หญิงสูงวัยจำนวน 3 คน ที่มาขับร้องดนตรีแนวแร็ปซึ่งเป็นดนตรีสมัยใหม่ โดยอาศัยการแต่งกายและสร้างบุคลิกภาพที่ไม่เหมือนใคร เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้คนให้หันกลับมาติดต่อเรื่องราวที่วงดนตรีนี้ต้องการสื่อสารและเชิญชวนให้ผู้คนกลับมาจับจ่ายใช้สอยในตลาดแห่งนี้อีกครั้ง



ภาพที่ 2 สภาพของตลาด Sakaemachi ที่เริ่มขบเขาลงไป

(ที่มา <http://okinawaclip.com/en/detail/798>)

ประวัติความเป็นมาของThe Obar Rappers

ด้วยภาระระดมมหาทางออกในการหาวิธีการที่จะสร้างจุดเด่นให้ตลาด Sakaemachi กลับมีชีวิตชีวาขึ้นมา นั้น กลุ่มของผู้ค้าดังกล่าวจึงได้รวมตัวกันโดยอาศัยแนวความคิดที่ตรงกันที่จะนำดนตรีเข้ามาเป็นเครื่องมือในการสร้างนิยามของตลาดให้กลับมา โดยมีสมาชิกในวงที่ร่วมก่อตั้งคณะร่วมกัน 3 คน ซึ่งมีทั้งผู้ค้าในตลาด Sakaemachi และ พยาบาลที่เข้ามาตรวจในตลาด Sakaemachi จนมีความผูกพันกับชุมชนตลาดจำนวน 3 คน โดยสมาชิกของวงดนตรีThe Obar Rappers ทั้ง 3 คน นั้น ประกอบด้วยสมาชิกซึ่งล้วนแต่เป็นสตรีสูงวัยที่แต่ละคนล้วนมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือความพยายามและความตั้งใจในการที่จะพลิกฟื้นไปตลาดแห่งนี้กลับมาขายอีกครั้งซึ่งสมาชิกทั้ง 3 คน ประกอบด้วย

- **คามาดะซัง** มีอาชีพเป็นแม่ค้าในตลาด Sakaemachi ที่ค้าขายในตลาดแห่งนี้มาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน โดยร้านค้าของคามาดะซังนั้น เป็นร้านขายของรีไซเคิล

- **อุซึซัง** มีอาชีพเป็นแม่ค้าในตลาด Sakaemachi เช่นเดียวกัน โดยอุซึซังเป็นแม่ค้าร้านขายผักสดในตลาดแห่งนี้ ซึ่งเอกลักษณ์ที่เด่นชัดของเธอเวลาทำหน้าที่ในการแสดง มักจะมีจัดสักเกตที่ผู้คนรู้จักเธอได้ง่าย เนื่องจากเวลาแสดงหรือรับร้องเพลง เธอมักจะถือหัวไชเท้าพร้อมๆไปกับการเต้นหรือร้องเพลงอยู่เสมอ

- **คามะซัง** เป็นสมาชิกในวงที่มีความแตกต่างจากสมาชิกคนอื่นๆ เนื่องจากมีอาชีพเป็นพยาบาล ซึ่งหากดูเผินๆจะเห็นว่าอาชีพของเธอไม่ได้เกี่ยวข้องกับตลาดแต่อย่างใดแต่ในความเป็นจริงแล้วถือได้ว่าเธอเองมีความสำคัญต่อตลาด Sakaemachi แห่งนี้มากที่สุดคนหนึ่ง เนื่องจากหน้าที่ของเธอคือนางพยาบาลที่คอยเข้ามาทดสอบและรักษาอาการป่วยไข้ของคนในตลาด ดังนั้นด้วยความรักและความผูกพันในตลาดแห่งนี้ เธอจึงได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของตลาดแห่งนี้ไปโดยปริยาย และได้มาเป็นสมาชิกที่สำคัญคนหนึ่งของวง The Obar Rappers อีกด้วย



ภาพที่ 3 สมาชิกวง The Obar rappers

(ที่มา <http://itchymag.com/2016/03/19/the-obar-rapper/>)

จุดเด่นของวง The Obar rappers ไม่ได้อยู่ที่สมาชิกในวงเป็นผู้หญิงสูงวัยจำนวน 3 คนที่ล้วนมีความรักและความผูกพัน ตลอดจนมีความมุ่งมั่นที่จะช่วยพลิกฟื้นให้ตลาด Sakaemachi แห่งนี้กลับมาด้วยการทำงานร่วมกันก่อตั้งวงดนตรีโดยใช้การขับร้องเพลงแนวเรพเท่านั้น แต่การแต่งกายของ

สมาชิกทั้ง 3 คนที่มีความชัดเจนในรูปแบบถือได้เป็นความโดดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งของวงดนตรี The Obar Rappers เช่นกัน

อย่างที่ทราบกันดีแล้วว่าสมาชิกในวงดนตรี The Obar rappers ทั้ง 3 คนเป็นผู้สูงวัย ซึ่งตามปกติโดยทั่วไปการแต่งกายของคนวัยนี้โดยทั่วไปก็คงจะเป็นการแต่งตัวเรียบง่ายตามสไตล์ผู้สูงวัยทั่วไป ด้วยเช่นกันแต่ทว่าเนื่องด้วยเหตุผลที่วงดนตรีThe Obar Rappers ได้ใช้แนวดนตรีเรพมาเป็นดนตรีหลักของวงซึ่งดนตรีเรพจะมีบริบทหลายอย่างที่เน้นรูปแบบเฉพาะที่เกี่ยวข้องหลายส่วน ซึ่งนอกเหนือจากแนวดนตรีแล้วก็คือบุคลิกของนักร้องทำเต้นและรวมถึงเครื่องแต่งกายอีกด้วย ดังนั้นการแต่งกายนักร้องทั้ง 3 คนของ The Obar Rapper จึงต้องมีการปรับบุคลิกให้สอดคล้องกับแนวดนตรีดังกล่าว เพราะหากมีการแต่งตัวแบบผู้สูงวัยธรรมดาทั่วไปอาจจะไม่ดึงดูดความสนใจมากนัก ดังนั้นจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายมาสู่การใช้เสื้อผ้าที่มีความทันสมัย เพื่อให้สอดคล้องกับแนวดนตรี

ในทุกครั้งที่ทำการแสดงวงดนตรี The Obar Rappers ผู้แสดงมักจะสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีสันฉูดฉาดไม่ว่าจะเป็นสีแดงสีเหลืองสีเขียวหรือสีน้ำเงินเป็นต้นเพื่อให้เป็นจุดเด่นและสะดุดสายตาต่อผู้ผ่านไปผ่านมา ทั้งนี้เพื่อหวังผลที่จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ลูกค้าที่มาจับจ่ายซื้อของในตลาดได้หันมามอง และฟังบทเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับตลาดที่นักร้องทั้ง 3 คนในวงดนตรีวงนี้พยายามนำเสนอผ่านบทเพลงต่างๆ



ภาพที่ 3 การสวมใส่รองเท้าของสมาชิกวง The Obar Rappers ในการแสดง

(ที่มา <http://itchymag.com/2016/03/19/the-obar-rapper/>)

อย่างไรก็ตามด้วยสรีระของร่างกายของสมาชิกทั้งสามที่เป็นสตรีรูปร่างใหญ่และสูงวัยดังนั้นเสื้อผ้าที่สวมใส่ นอกเหนือจากจะมีสีสันที่ฉูดฉาดแล้ว ยังมีลักษณะพิเศษอีกก็คือ สมาชิกทุกคนจะมีการสวมใส่เสื้อผ้าที่มีขนาดใหญ่กว่าไซส์ร่างกายปกติ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความคล่องตัวเวลาเคลื่อนไหวร่างกาย เนื่องจากการขับร้องเพลงแนวนี้มักจะมีการโยกย้ายเคลื่อนไหวร่างกายกันเป็นระยะตามทำนองเพลง เช่น การยกมือเคลื่อนไหวร่างกายหรือส่วนต่างๆโดยตลอดดังนั้นถ้ามีการแต่งตัวรัดกุมจนเกินไปก็จะทำให้เกิดอุปสรรคต่อการแสดงออกลีลาท่าทางต่างๆในการแสดงได้

การแสดงของวง The Obar Rappers

สำหรับการแสดงของวงโอบาร์เรพอร์นั้น แต่เดิมทีเดียวจะเป็นการแสดงร่วมกับคอนเสิร์ตของวงดนตรีอื่นที่มาร่วมแสดงในตลาด Sakaemachi ทั้งนี้เนื่องจากในช่วงการก่อตั้งวงดนตรี The Obar Rappers ในช่วงแรกนั้น วงดนตรีวงนี้ยังเป็นวงดนตรีที่ไม่มีใครรู้จักมากนักดังนั้นการ

เปิดตัวของวงดนตรีและการแสดงในช่วงแรกๆจึงต้องอาศัยวิธีการร่วมแสดงกับวงดนตรีที่มีชื่อเสียงในชุมชนวงอื่นๆก่อน ต่อมาเมื่อวงดนตรี The Obar Rappers เป็นที่รู้จักมากขึ้นการแสดงดนตรีในครั้งต่อๆมาจึงเริ่มปรับเปลี่ยนเป็นการแสดงเดี่ยวบ้างตามโอกาสโดยที่ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยการแสดงคอนเสิร์ตร่วมกับวงดนตรีอื่นๆ อย่างไรก็ตามเนื่องจากวงดนตรี The Obar Rappers นั้นเป็นวงดนตรีที่อาศัยแนวดนตรีดำเนินบทเพลงด้วยซับริ่องเป็นส่วนใหญ่ ร่วมกับแนวดนตรีทำนองแร็ปซำ การร้องเพลงของวงดนตรี The Obar Rappers นอกจากจะมีการร้องเพลงเดิมๆที่เกี่ยวข้องกับตลาด Sakaemachi แล้ว จึงเริ่มเป็นการร้องโดยใช้ปฏิภาณไวพริบบ้างตามสมควร และต่อมาจึงมีบทเพลงเป็นของตัวเองเพื่อสร้างให้ผู้คนรู้จักและสามารถซับริ่องร่วมกันได้และมีอัลบั้มของตนเองในเวลาต่อมา



ภาพที่ 4 การแต่งตัวของสมาชิกวง The Obar Rappers
(ที่มา <http://itchymag.com/2016/03/19/the-obar-rapper>)



ภาพที่ 5 อัลบั้มของ The Obar Rappers

(ที่มา <http://sakaemachi-ichiba.net/madein.html>)

แต่แม้ว่าระยะหลังวงดนตรี The Obar Rappers จะเริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้นแต่ทว่าวงดนตรี The Obar Rappers ก็ยังคงใช้หลักการแสดงดนตรีร่วมกับวงดนตรีอื่นๆเป็นหลักเช่นเดิม เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านบทเพลงนั่นเอง เพราะวงดนตรี The Obar Rappers มีบทเพลงเพียงไม่กี่เพลงเท่านั้นโดยรูปแบบการแสดงส่วนใหญ่ก็มักจะมักจะให้วงดนตรีอื่นแสดงเพื่อเรียกผู้ชมหรือลูกค้าในตลาดก่อนจากนั้นวงดนตรี The Obar Rappers จะเปิดตัวออกมาแสดงในช่วงสำคัญของการแสดง โดยหากเป็นการแสดงในตลาด Sakaemachi นักร้องทั้ง 3 คนก็จะเดินออกมาจากบริเวณด้านนอกของสถานที่แสดง (ซึ่งตั้งอยู่ในใจกลางตลาด) ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างสีสันและจุดเด่นที่ดึงดูดความสนใจ

รวมถึงให้บุคคลในตลาดหรือผู้ที่มาฟังดนตรีได้สัมผัสกับซับริ่องทั้ง 3 คนของวงดนตรี The Obar Rappers อย่างใกล้ชิดอีกทางหนึ่ง



ภาพที่ 6 บรรยากาศการแสดงของวง The Obar Rappers ในตลาด Sakaemachi

(ที่มา <http://okinawaclip.com/en/detail/798>)

จากนั้นเมื่อสมาชิกทั้ง 3 คนของวงดนตรี The Obar Rappers ขึ้นมาบนเวทีเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็จะกล่าวทักทายปราศรัยกับผู้ชมอย่างเป็นกันเองด้วยภาษาพูดทั่วไปโดยเนื้อหาส่วนหนึ่งจะเป็นการพูดถึงสภาพของตลาดและความคาดหวังและสิ่งที่ยากจะให้ทุกคนได้เห็นถึงเอกลักษณ์ของตลาด โดยคำทักทายส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับสินค้าและคำพูดที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายหรือต่อรองราคา สินค้าเป็นหลักหลังจากนั้นก็หยาบคายคำเหล่านี้มาเพื่อเป็นการร้องซำนำเข้าสู่บทเพลงที่เป็นแนวดนตรีแร็ปที่จะใช้คำร้องซำไปซำมาไปเรื่อยๆ ซึ่งวิธีการร้องแบบนี้เป็นการร้องแบบย่ำคำที่ช่วยให้ลูกค้าหรือผู้ที่เข้ามาฟังดนตรีจำทำนองและเนื้อร้องได้ง่ายตามไปด้วย



ภาพที่ 7 การแสดงดนตรีในตลาด Sakaemachi เพื่อช่วยสร้างสีสันให้ตลาดกลับมามีชีวิตชีวา

(ที่มา <http://okinawaclip.com/en/detail/798>)

นอกจากนี้สิ่งที่ทราบกันแล้วว่าวงดนตรี The Obar Rappers เป็นวงดนตรีที่เกิดจากแนวคิดของกลุ่มแม่ค้าสูงวัยในตลาดที่ต้องการจะพลิกฟื้นทำให้ตลาด Sakaemachi กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง

ด้วยความพยายามหากลยุทธ์และวิธีการต่างๆโดยในที่สุดได้เลือกใช้ดนตรีมาเป็นสื่อในการกระตุ้นความรู้สึกให้ทุกคนกลับมาสนใจตลาดดังกล่าว ดังนั้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเพลงของวงดนตรี The Obar Rappers จึงเกี่ยวข้องกับการสะท้อนเรื่องราวต่างๆที่น่าสนใจเกี่ยวกับตลาดตามไปด้วย โดยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตลาดที่ว่านั้นมีมากมายหลากหลายแนวทั้งเนื้อหาที่มีการพูดถึงประวัติความเป็นมาของตลาดว่ามีประวัติความเป็นมาเช่นไร การจำลองสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นจริงในตลาด เช่น การต่อรองสินค้าหรือการเลือกซื้อสินค้าระหว่างลูกค้าและพ่อค้าแม่ค้าตลอดจนการโฆษณาสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆที่วางขายในตลาดอีกด้วยนอกจากนี้ในบางโอกาสยังมีการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสถานการณ์ที่น่าสนใจในปัจจุบันแล้วนำมาประยุกต์หรือสอดแทรกให้เข้ากับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตลาดในโอกาสต่างๆตามไปด้วย

แม้วงดนตรี The Obar Rappers เป็นวงดนตรีที่ประกอบด้วยสมาชิกที่เป็นนักร้องนำที่เป็นผู้หญิงสูงวัยจำนวน 3 คนโดยที่ทั้ง 3 คนไม่ได้มีทักษะทางด้านการเล่นดนตรีเหมือนนักดนตรีมืออาชีพก็ตาม แต่สมาชิกทั้ง 3 คนนั้น ก็พยายามทำหน้าที่ในการร้องเพลงกันอย่างเต็มที่ บ้างก็ผลัดกันเป็นนักร้องนำ บ้างก็ผลัดกันเป็นนักร้องรองประสานเสียงและบ้างก็ผลัดกันทำหน้าที่ร้องท่อนจังหวะรองรับทำนองเนื้อหาหลักเพื่อให้ได้จังหวะตามแนวทางของดนตรีแร็ป



ภาพที่ 8 วงดนตรี The Obar Rappers กับตลาด Sakaemachi

(ที่มา <http://www.japanupdate.com/2014/08/sakae-machi-arcade-yatai-festival-playsaturday>)

ส่วนนักดนตรีที่มาร่วมบรรเลงเพื่อเป็นวงดนตรีบรรเลงทำนองดนตรีแร็ปให้กับวงดนตรี The Obar Rappers ก็จะเป็นนักดนตรีที่เป็นทั้งสมาชิกหรือลูกหลานของในชุมชนตลาด Sakaemachi หรือเป็นบุคคลที่มีความสนใจทางด้านดนตรีที่ต้องการมาช่วยเหลือหรือฟื้นฟูตลาดดังกล่าว โดยอาสาที่จะมาเป็นผู้ร่วมในการขับร้องหรือบรรเลง และถึงแม้วงดนตรี The Obar Rappers จะใช้การขับร้องหรือแนวดนตรีในแนวแร็ปเป็นหลักก็ตาม แต่จังหวะดนตรีแร็ปที่ใช้ส่วนใหญ่ นั้น ก็จะเป็นจังหวะแร็ปแบบพื้นฐานง่ายๆ จึงทำให้นักดนตรีทั้งที่อาจจะซ้อมมาก่อนหรืออาจจะไม่ได้ซ้อมมาก่อน ต่างสามารถที่จะเล่นบรรเลงทำนองเพื่อสอดแทรกกับคำร้องของวงดนตรี The Obar Rappers ได้อย่างไม่ยาก



ภาพที่ 9 บุคลิกของแม่ค้าในตลาดSakaemachiซึ่งเป็นอิทธิพลของวง The Obar Rappers (ที่มา <http://okinawaclip.com/en/detail/798>)

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วงดนตรี The Obar Rappers เป็นวงดนตรีที่เป็นการรวมตัวของสตรีที่เกี่ยวข้องกับตลาด Sakaemachi จำนวน 3 คน ทั้งแม่ค้าและพยาบาลที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับตลาดแห่งนี้ ที่มีแนวความคิดที่ต้องการจะช่วยให้ตลาดแห่งนี้ให้กลับมามีชีวิตชีวา และมีผู้คนเข้ามาจับจ่ายซื้อของอีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากที่ผ่านมาก่อนหน้านีตลาด Sakaemachi ดังกล่าวได้ซบเซาลงไปมากจากการเสื่อมความนิยมและไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบการใช้ชีวิตแนวใหม่ที่มีร้านค้าสะดวกซื้อและทันสมัยที่เข้ากับแนวของคนรุ่นใหม่ได้ดังนั้นสมาชิกของวงดนตรีทั้ง 3 คนจึงมีแนวความคิดที่จะใช้ดนตรีเพื่อเชิญชวนและสร้างให้ตลาดนี้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้งด้วยการใช้ดนตรีแร็ปซึ่งถือเป็นแนวดนตรีสมัยใหม่ที่มีความสนุกสนานที่พวกเขาคิดว่าจะดึงดูดและผลักดันให้ตลาดกลับมาได้รับความนิยมเช่นเดิม โดยการมาผนวกกับเนื้อร้องที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตลาด Sakaemachi ทั้งการเชิญชวนให้ผู้คนที่กลับมาจับจ่ายซื้อของ การจำลองสถานการณ์ในการต่อรองราคาสินค้า และการโฆษณาต่างๆ อีกทั้งยังได้ใช้วิธีการแต่งตัวที่เป็นจุดเด่นด้วยการการใช้เสื้อผ้าที่มีสีสันต่างหลากหลายเข้ามาประยุกต์ รวมถึงใช้ข้าวของที่วางขายในตลาด เช่น หัวไชเท้ามาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงดนตรี ทำให้เกิดความน่าสนใจ และผู้คนที่ได้รู้จักและเห็นคุณค่าของตลาดมากขึ้น และได้กลายเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของตลาดแห่งนี้จนเป็นที่รู้จักกันทั่วไป

ความพยายามทั้งหมดเหล่านี้ถือได้ว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งและไม่ได้เพียงทำให้ตลาด Sakaemachi กลับมาเป็นที่รู้จักในโอกินาวาเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างปรากฏการณ์ใหม่ที่ให้เห็นการเชื่อมโยงข้ามยุคสมัยระหว่างคนรุ่นเก่ากับวัฒนธรรมดนตรีสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสะท้อนถึงการปรับตัวของคนญี่ปุ่นที่สามารถนำพาตนเองเข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปโดยมีความแตกแยกหรือการปฏิเสธสิ่งเหล่านี้ และยังได้ส่งผลให้วงดนตรี The Obar Rappers นี้ กลายเป็นปรากฏการณ์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ ได้รับความนิยมกันอย่างกว้างขวางไปทั่วประเทศญี่ปุ่น เพราะได้ถูกเชิญให้ไปแสดงที่เมืองใหญ่ที่โตเกียวและโอซาก้าอีกด้วย

จากปรากฏการณ์ของวงดนตรี The Obar Rappers ดังกล่าวนี้นอกจากทำให้เห็นว่าสังคมญี่ปุ่นมีวิธีการคิดและการปรับตัวให้มีความทันสมัยอยู่เสมอโดยที่ไม่มีข้อจำกัดของคนยุคเก่ากับดนตรียุคใหม่แล้ว ยังสะท้อนให้เห็นว่าผู้คนในสังคมญี่ปุ่นยังให้การยอมรับผู้สูงวัยที่มีความสามารถ และไม่ได้

มีช่องว่างระหว่างความแตกต่างของวัยอีกด้วย และยังสะท้อนให้เห็นบุคลิกลักษณะของคนญี่ปุ่นที่มีความมานะพยายามเป็นอุปนิสัยที่สำคัญด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ความสำเร็จของวงดนตรีนี้ที่สามารถช่วยฟื้นฟูตลาดให้กลับมามีความคึกคักได้ น่าจะมาจากความแปลกใหม่ของวงดนตรี และการแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจจริงของกลุ่มแม่ค้าในตลาดที่รวมตัวกันสร้างสรรค์แรงดึงดูดลูกค้าให้เข้ามาในตลาดอีกครั้ง

ที่สำคัญจะสังเกตได้ว่าการปรับตัวลักษณะดังกล่าวนี้จะเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างคนยุคเก่ากับสังคมยุคใหม่ได้เป็นอย่างดีและทำให้เห็นถึงกระบวนการปรับเปลี่ยนและการยอมรับระหว่างกันจนทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆจนทำให้ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมสมัยใหม่ในมิติต่างๆดังเช่นวงดนตรี The Obar Rappers ดังกล่าวนี

บรรณานุกรม

- Japan Update. (2014). Sakae – Machi' arcade Yatai festival plays Saturday. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560, จาก <http://www.japanupdate.com/2014/08/sakae-machi-arcade-yatai-festival-plays-saturday/>
- KUWA.(2015). *Granny Rapper Sing & Dance! At SakaemachiYatai Market Festival.* สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2560, จาก <http://okinawaclip.com/en/detail/798>
- TemaViaggi. (2013). *SAKAEMACHI IATAE MATSURI, LA FESTA E QUI.* สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560, จาก http://unitalianoakinawa.blogspot.com/2013_07_01_archive.html
- WipapornMoosirilert. (2016). *Itchy. The Obar Rappers.*Inchy Media Co.Ltd,Tokyo
- WipapornMoosirilert. (2016). *The Obar Rapper.* สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก <http://itchymag.com/2016/03/19/the-obar-rapper/>
- 栄町市場商店街振興組合. (2011). CD 「歌え マチグー」 サウンドトラック, สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2560, จาก <http://sakaemachi-ichiba.net/madein.html>

การสร้างชุดสีจากทุ่งดินแดงตงชวณ มณฑลยูนนาน ประเทศจีน เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพปัก

The Combination and the Extraction of the Color Collection from the Red Earth in Dongchuan, Yunnan, China to Create Embroidery Handicraft

LI LI¹
กรติ พันธฤการ²

บทคัดย่อ

วิจัยฉบับนี้วิจัยเรื่องสีจากธรรมชาติของทุ่งดินแดงตงชวณ รวมไปถึงวิธีการสร้างชุดสีโดยมีแหล่งที่มาสีจากธรรมชาติ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพปักโดยใช้สีผสมพื้นฐาน จุดประสงค์เพื่อนำสีจากธรรมชาติของทุ่งดินแดงตงชวณมาใช้ร่วมกับผลงานศิลปะภาพปัก ให้มีเอกลักษณ์ทางสีและสามารถสื่อถึงวัฒนธรรมการทำนาแบบขั้นบันไดได้อย่างลงตัว วิจัยฉบับนี้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบลงพื้นที่สำรวจจริง รวบรวมภาพถ่ายที่ได้จากทุ่งดินแดงตงชวณเพื่อนำมาวิเคราะห์ชุดสีตามฤดูกาล ได้แก่ ฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อนและฤดูใบไม้ร่วง จากการวิจัยทำให้ได้ชุดสีที่เหมาะสมทั้งหมด๑๑ชุดสี นำมาใช้สร้างผลงานภาพร่างได้ทั้งหมด 18 ภาพ และสรุปเป็นผลงานศิลปะภาพปักจริงทั้งหมด 12 ชิ้นงาน สีจากสภาพแวดล้อมของทุ่งดินแดงตงชวณ สามารถทำให้สีสันทองทุ่งดินแดงได้ประจักษ์ต่อสายตาสาธารณชน ให้สาธารณชนได้สัมผัสถึงสีสันทองทุ่งดินแดงที่แตกต่างกันไปในแต่ละฤดูกาล ขณะศิลปะภาพปักถือเป็นศิลปะที่นับวันจะยิ่งพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ อีกทั้งยังสามารถยกระดับผลงานให้ดูมีชั้นเชิงยิ่งขึ้น ศิลปะภาพปัก ยังถ่ายทอดเอกลักษณ์ของนาขั้นบันไดออกมาผ่านการปักเป็นขั้นเป็นแนวอีกด้วย เหตุนี้เอง ศิลปะภาพปักจึงเหมาะสมที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อการประดับตกแต่งที่สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์ด้านรูปร่างและสีสันทองทุ่งดินแดงตงชวณได้อย่างลงตัว ดังนั้นผลงานของผู้วิจัยก็สามารถนำมาทำเป็นภาพตกแต่งจากการงานปักได้

คำสำคัญ: ทุ่งดินแดงตงชวณ, มณฑลยูนนาน ประเทศจีน, สีจากสภาพแวดล้อม, การสร้างชุดสี, ศิลปะภาพปัก

Abstract

The thesis shows the research of environmental colors in Dongchuan, Yunnan, China, how we could extract the color matching from the nature, and demonstrates the basic skills of embroidery. The research tries to combine the embroidery and the extraction of the color collection from the red earth, and then the researcher could use these to display the unique colors about terraced field cultures. In order to write down the thesis, the researcher chose materials collection and field trips to carry on the research, made the color extractions from relevant photos, analyzed the typical colors from spring, summer and autumn, and got nine color collection. Then the researcher drew eighteen preliminary sketches, picked twelve of them as the embroidery crafts. In order to let people know about each seasonal unique color from the Red Earth, it's a better way to research its abundant environmental hues. So embroidery handicrafts could demonstrate the layering terraced

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาเซรามิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

fields by the combination of needles and threads because of the art characteristics. Furthermore, embroidery handicrafts appeared more and more in daily life at modern society; hence it came into being the unique decorative artistic works among colors and shapes from the Red Earth in Dongchuan. So, this handicraft of mine could make up of decorative pictures by embroidery.

Keywords: Red earth in Dongchuan, Yunnan,China, Environmental Color, Color scheme extraction, Embroidery

บทนำ

สุนทรียภาพต่องานศิลปะ คือ การมองเห็นคุณค่าและความงามของผลงานศิลปะ การที่ศิลปินสร้างผลงานศิลปะขึ้นมาหนึ่ง ก็เพื่อตอบสนองสุนทรียภาพต่องานศิลปะของผู้คน ความงามของผลงานศิลปะ อาศัยสัดส่วน สี สีสัน พื้นผิว รูปแบบรูปร่างและอื่น ๆ ในการถ่ายทอดคุณค่าความรู้สึก โดยเฉพาะสี

การเลือกใช้สีให้สวยงามและเหมาะสมกับความหมายของชิ้นงานนั้น ในบางครั้งอาจเป็นเรื่องยาก ชุดสีที่ไม่เหมาะสมอาจทำให้ความงามและความหมายของผลงานผิดเพี้ยนไป หากเลือกสีที่เหมาะสมกับชิ้นงานได้แล้ว ก็เหมือนกับประสบความสำเร็จไปแล้วครึ่งหนึ่ง สีจากสภาพแวดล้อมในธรรมชาติ มีความสมบูรณ์ลงตัวและงดงามในตัวเอง เพียงเราเข้าไปวิเคราะห์พิจารณา ก็สามารถค้นพบที่มาขององค์ประกอบสีที่เหมาะสมได้ นำสีจากสภาพแวดล้อมในธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา แต่ละฤดูกาล มาขยายจินตภาพ แล้วดึงคำสีต่างๆ ออกมา เลือกสีพื้นฐานที่จะสามารถแสดงจินตภาพออกมาได้ถูกต้องตามความหมายของงาน รวบรวมชุดสีที่ได้แล้วใช้ชุดสีที่มีเอกลักษณ์ที่ดีที่สุดนำมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

ทุ่งดินแดงตงชวณ ตั้งอยู่ในบริเวณที่มีสภาพแวดล้อมแบบอบอุ่นชื้นแฉะเหล็กที่ผสมอยู่ในดินเมื่อเกิดปฏิกิริยาออกซิไดซ์ (Oxidize) สะสม จะทำให้ค่อยๆเปลี่ยนเป็นสีแดง เป็นเหตุให้ดิน แดงท่ง ในบริเวณทุ่งดินแดงตงชวณ ปรากฏเป็นสีแดงเข้มแดงอมม่วง แดงอิฐ และสีแดงอีกหลากหลายเฉด ทิวเขาอาณาเขตกว่าร้อยลิ ยังมีพืชพันธุ์มากมายที่แบ่งบานแตกต่างกันไปตามฤดูกาล สีที่สร้างขึ้นในช่วงเวลาที่แตกต่างกันไปในทุ่งดินแดงตงชวณนั้นมีความงดงามสมบูรณ์ เหมาะกับการนำมาวิจัยเพื่อสร้างชุดสี

ศิลปะภาพปัก หมายถึงศิลปะงานฝีมือ ที่ดำเนินการออกแบบและประดิษฐ์ขึ้นโดยใช้เข็มและเส้นด้าย หรือไหมพรมมาสร้างสรรค์บนเนื้อผ้า ศิลปะภาพปัก ยังเป็นหนึ่งในมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของประเทศจีน (Intangible Cultural Heritage) ถือเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้คน มีประวัติความเป็นมาช้านาน เป็นสิ่งสื่อถึงวัฒนธรรมทางวัตถุและแสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในด้านหัตถกรรม

ด้วยความอุดมสมบูรณ์ทางสีและลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่งดงามของทุ่งดินแดงตงชวณ ถือเป็นความเหมาะสมเจาะลงตัวที่จะนำมาศึกษาวิจัยเพื่อสร้างชุดสี นำไปสู่การผสมผสานใช้งานในผลงานศิลปะภาพปัก โดยที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกของผู้วิจัยที่มีต่อทุ่งดินแดงตงชวณ

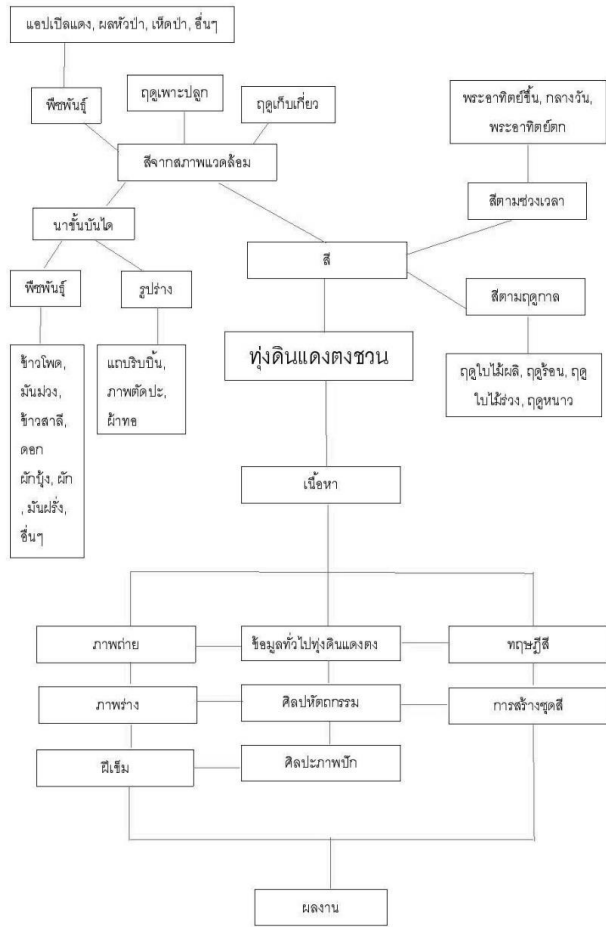
ผู้วิจัยเลือกสถานที่แห่งนี้ในการวิจัยเนื่องจากมีภูมิประเทศอันโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ ด้วยลักษณะพิเศษเช่นนี้ จึงนำมาซึ่งแรงบันดาลใจในการออกแบบและการเลือกใช้สีในผลงานของผู้วิจัย เมื่อชมผลงานชุดนี้ ผู้ชมผลงานสามารถนึกเชื่อมโยงไปถึงลักษณะอันอุดมสมบูรณ์ของสภาพแวดล้อมแห่งทุ่งดินแดงตงชวณ นอกจากผู้วิจัยแล้วผู้คนที่ไปก็สามารถเห็นศิลปะภาพปักนี้แล้วนึกถึงสถานที่ที่นำมาเป็นแนวคิดได้

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาสภาพแวดล้อมของทุ่งดินแดงตงชวณ เพื่อค้นหาชุดสีที่มีความงดงามลงตัวในธรรมชาติ
2. สังเคราะห์การสร้างชุดสีจากธรรมชาติและสภาพแวดล้อมของทุ่งดินแดงตงชวณเพื่อผสมผสานกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพปัก
3. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพปัก ชุดสีที่ได้จากการวิจัย เมื่อนำมาผสมผสานในผลงานศิลปะภาพปัก ก็สามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่ผู้วิจัยมีต่อทุ่งดินแดงตงชวณได้เป็นอย่างดี

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยประกอบไปด้วยการศึกษาข้อมูลเรื่องทฤษฎีสีและวิธีการสร้างชุดสี รวมถึงศิลปะหัตถกรรม ศิลปะภาพปัก ผ่านหนังสือและอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ได้ข้อมูลอันนำมาสู่การศึกษาวิจัยครั้งนี้ โดยเลือกสถานที่ถ่ายภาพเพื่อพิจารณาสีจากสภาพแวดล้อมและสีตามช่วงเวลาของทุ่งดินแดงตงชวณ มณฑลยูนนาน จนได้มาซึ่งข้อมูลของสีที่มีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา ฤดูกาล พิจารณาภูมิประเทศแบบนาขั้นบันได ทั้งด้านรูปร่างและพืชพันธุ์ นำภาพถ่าย ภาพร่างและสีผสมในงานปักผสมผสานจนเกิดผลงานที่มีเอกลักษณ์แห่งทุ่งดินแดงตงชวณ



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาข้อมูลของทุ่งดินแดงตงชวนและสัจภาพภาพแวดล้อม สัตามช่วงเวลา สัตามฤดูกาล ที่เกิดขึ้นบริเวณในทุ่งดินแดงตงชวน ศึกษาทฤษฎีสัจภาพภาพ การสร้างชุดสี ความหมายของศิลปะทัศนกรรม ศิลปะภาพปัก ลักษณะสีเข้มต่าง ๆ รวมถึงวิธีการสร้างแบบร่างดิจิทัล เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป

ขอบเขตด้านพื้นที่ ลงพื้นที่สำรวจทุ่งดินแดงตงชวน อันตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของเมืองคุณหมิง มณฑลยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน ในช่วงเวลาที่ต่างกัน ฤดูกาลที่ต่างกัน ที่มีความแตกต่างและหลากหลายของสีสีน

ขอบเขตด้านการออกแบบ ผู้วิจัยเลือกภาพถ่ายที่มีเอกลักษณ์ที่สุดที่ได้รับรวมมา เพื่อสร้างชุดสี จากนั้นใช้ชุดสีที่มีเอกลักษณ์ที่สุดนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพปักของตนเอง สำหรับการออกแบบร่าง ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการสร้างแบบร่างภาพวาดดิจิทัลก่อนดำเนินการสร้างสรรค์จริงในผลงานศิลปะภาพปัก

วิธีการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับกฎและวิธีการสร้างชุดสี การสร้างชุดสีจากภาพถ่าย งานทัศนกรรมและศิลปะภาพปักจากวารสาร หนังสือ อินเทอร์เน็ต เลือกนำศิลปะภาพปักมาใช้เป็นรูปแบบในการถ่ายทอดผลงาน จากนั้น เริ่มศึกษาข้อมูลด้านการปักเพิ่มเติม
 2. ลงพื้นที่สำรวจทุ่งดินแดงตงชวน เพื่อทำถ่ายภาพในช่วงเวลาและฤดูกาลที่แตกต่างกัน สัมภาษณ์ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะภาพปัก
 3. จัดระเบียบข้อมูลภาพถ่าย เลือกภาพถ่ายที่มีเอกลักษณ์ของทุ่งดินแดงตงชวน มาทำการสังเคราะห์ชุดสี จากนั้นเรียนรู้วิธีการปักและเริ่มดำเนินการเรียบเรียงวิทยานิพนธ์
 4. สรุปลัทธิของผลงานที่จะสร้างสรรค์ เลือกอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ออกแบบร่าง แล้วลงมือปักผลงานตัวอย่างตามแบบที่ร่างไว้เพื่อส่งให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์เสนอความคิดเห็น จากนั้นดำเนินการปรับแก้จนเป็นผลงานตัวอย่างที่สมบูรณ์
 5. ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจริง บันทึกขั้นตอนการปฏิบัติงานและส่งให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์
 6. วิเคราะห์ผลงาน สรุปผลการดำเนินงาน
- ผู้วิจัยเลือกสถานที่แห่งนี้ในการวิจัยเนื่องจากมีภูมิประเทศอันโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์

กำหนดแผนในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อถ่ายภาพจริงของทุ่งดินแดงตงชวน มณฑลยูนนาน ประเทศจีนในสามฤดูได้แก่ ฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อนและฤดูใบไม้ร่วง



ภาพที่ 2: ภาพถ่ายจากสถานที่จริงทุ่งดินแดงตงชวน มณฑลยูนนาน ประเทศจีน

สัมภาษณ์ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพปัก

กาว ลีเหมย (Limei Gao) ศิลปินภาพปักรูปแบบ “อันซิว” (Han Embroidery : ชื่อศิลปะภาพปักรูปแบบหนึ่งของจีน มีเอกลักษณ์ด้านการไล่สีเลียนแบบธรรมชาติและใช้ลวดลายแบบจีนโบราณในการปัก) เจ้าของห้องปักภาพชื่อ “โจ้วซิวฝาง” (เดินเส้นทางสายงานปัก)



ภาพที่ 3: กาว ลีเหมย (Limei Gao) ศิลปินภาพปักรูปแบบ “ฮั่นซีวู” (Han Embroidery) และผลงานของเธอ

เรียนรู้การใช้ฝีเข็มในงานปัก

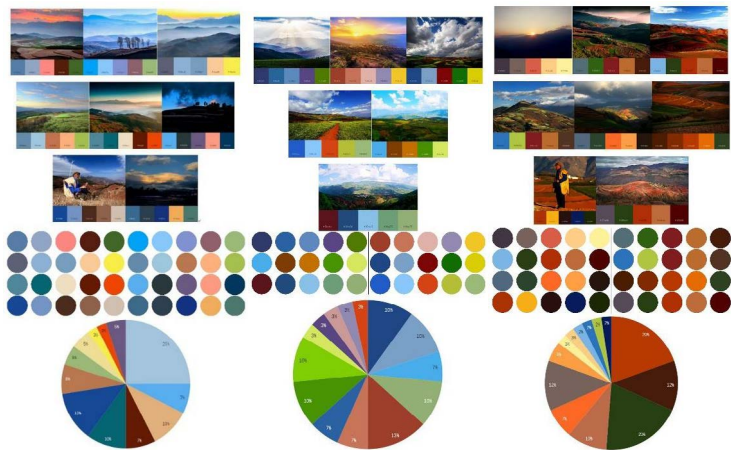
ฝีเข็มที่ใช้ในศิลปะภาพปักมีมากมาย โดยผู้วิจัยได้เลือกการใช้ฝีเข็มพื้นฐาน 4 ชนิด แบ่งออกเป็น การปักแบบวงล้อ (Spider web rose stitch) ลายปักต้นถอยหลัง (Back stitch) ปักทึบ (Satin stitch) การปักปมฝรั่งเศส (Knot stitch) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลงานศิลปะภาพปักที่มีความประณีต งดงาม



ภาพที่ 4: ฝีเข็มที่นำมาใช้ในผลงาน การปักแบบวงล้อ ลายปักต้นถอยหลัง ปักทึบ การปักปมฝรั่งเศส

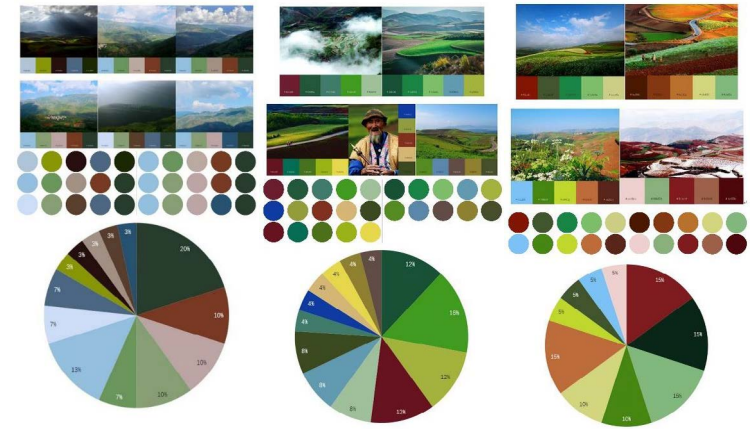
การสร้างและวิเคราะห์ชุดสี

อันดับแรก นำภาพถ่ายที่ได้มาเข้าสู่กระบวนการสร้างเป็นชุดสี จากนั้น แบ่งชุดสีที่ได้ออกเป็นสามชุดกาลได้แก่ ชุดไปไม่ผลิ ชุดร้อนและชุดไปไม่ร่วง แล้ววิเคราะห์สีที่ได้ ชุดไปไม่ผลิ



ภาพที่ 5: การสร้างและวิเคราะห์ชุดสี ชุดไปไม่ผลิ

ชุดร้อน



ภาพที่ 6: การสร้างและวิเคราะห์ชุดสี ชุดร้อน

ชุดไปไม่ร่วง



ภาพที่ 7: การสร้างและวิเคราะห์ชุดสี ชุดไปไม่ร่วง

เค้าโครงแนวคิดผลงาน

ชื่อผลงาน: พลังแห่งทุ่งดินแดง (ชื่อภาษาอังกฤษ: Dynamic red earth)

แนวคิด: ทุ่งดินแดงตงชวน สีสันตระการตา สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วงดั่งรีบบิ้นหลากสีที่ถูกเทพธิดาบนฟ้าถักทอ แล้วปล่อยลงยังพื้นดินและยังคล้ายกับงานสีของศิลปินนาชั้นบันไดเสมือนรีบบิ้นที่ผูกเข้ากับภูเขา ความรู้สึกโดยตรงที่ข้าพเจ้าได้รับเมื่อมองทุ่งดินแดงก็คือ มีลักษณะเป็นชั้น ๆ เป็น

ก่อนๆ ดังนั้น ความคิดแรกเริ่มที่ข้าพเจ้าอยากนำมาสร้างแบบร่างผลงานก็คือ ลักษณะที่เป็นชั้น ๆ ของนา
ชั้นบันได

แบบร่าง

อุปกรณ์ ได้แก่ เม้าส์ปากกาอีท้อ Wacom โปรแกรมแก้ไขรูปภาพ Adobe Photoshop

ฤดูใบไม้ผลิ



ภาพที่ 8: แบบร่างที่ ฤดูใบไม้ผลิ 1



ภาพที่ 9: แบบร่างที่ ฤดูใบไม้ผลิ 2

ฤดูร้อน



ภาพที่ 10: แบบร่างที่ ฤดูร้อน 1



ภาพที่ 11: แบบร่างที่ ฤดูร้อน 2

ฤดูใบไม้ร่วง



ภาพที่ 12: แบบร่างที่ ฤดูใบไม้ร่วง 1



ภาพที่ 13: แบบร่างที่ ฤดูใบไม้ร่วง 2



ภาพที่ 14: แบบร่างที่ ฤดูใบไม้ร่วง 3

ผลงานศิลปะภาพปัก (ส่วน)

ผลงานชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน: พลังแห่งทุ่งดินแดง ถูดูใบไม้ผลิ

ขนาด 40x40 cm



ภาพที่ 15: พลังแห่งทุ่งดินแดง ถูดูใบไม้ผลิ

ผลงานชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน: พลังแห่งทุ่งดินแดง ถูดูร้อน

ขนาด 40x40 cm



ภาพที่ 16: พลังแห่งทุ่งดินแดง ถูดูร้อน

ผลงานชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน: พลังแห่งทุ่งดินแดง ถูดูใบไม้ร่วง

ขนาด 40x40 cm



ภาพที่ 17: พลังแห่งทุ่งดินแดง ถูดูใบไม้ร่วง

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

จากขั้นตอนเริ่มต้นจนกระทั่งสร้างสรรค์ผลงานได้เสร็จสิ้น ผู้วิจัยเชื่อว่าผลงานนี้ เป็นการรวมศิลปะภาพปักและการสร้างชุดสีจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติของทุ่งดินแดงตงชว่นเข้ากันได้อย่างลงตัว ชุดสีที่มาจากสีจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติสามารถสื่อสารเอกลักษณ์ของสีถิ่นบริเวณทุ่งดินแดงตงชว่นได้อย่างตรงไปตรงมา ส่วนศิลปะภาพปักก็เข้ามาเน้นย้ำให้ผลงานเป็นรูปธรรมมากขึ้น ผู้วิจัยหวังว่าผลงานชิ้นนี้จะสามารถสร้างการรับรู้เรื่องทุ่งดินแดงตงชว่น สร้างการรับรู้ในเรื่องความโดดเด่นของการหัตถศิลป์จากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติมาใช้ สร้างการรับรู้ในความงดงามของศิลปะภาพปัก นำผลงานศิลปะภาพปักมาบันทึกความสลับซับซ้อนของนาขั้นบันไดผ่านด้ายและเข็ม เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้สัมผัสกับสีสันวัฒนธรรมของนาขั้นบันไดแห่งทุ่งดินแดงตงชว่น และได้สัมผัสถึงการเรียงตัวอย่างมีจังหวะของนาขั้นบันได ผลงานชิ้นนี้ ได้ออกแบบขึ้นในลักษณะของประดับตกแต่งรูปแบบหัตถกรรม เพื่อถ่ายทอดเอกลักษณ์อันโดดเด่นของทุ่งดินแดงตงชว่นต่อธารณะชน ประโยชน์ที่ผู้วิจัยได้รับ คือมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องชุดสีและศิลปะภาพปักเพิ่มขึ้นผ่านการศึกษาวิจัยชุดนี้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ผู้แปลวิจัย รวมถึงทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนข้าพเจ้าตลอดมา

บรรณานุกรม

Bihua Zhan. (2017). *รวบรวมสีปักในงานศิลปะภาพปักโบราณ*. Henan Science Technology

Publishing House.

Bo Chen, Liandong Chen, Xuejun Bo, Pingchuan Huang, Hongfeng Li. (2015). *แดนลับที่ใกล้สูญ สลาย-ทุ่งดินแดงตงชวณ*. Yunnan People's Publishing House.

Hongfu Li. (2015). *เข้าใจวัฒนธรรมศิลปะภาพปก*. Intellectual Property Publishing Co., Ltd.

Huiying Wu. (2009). *หลงไหลในทุ่งดินแดง*. China Tourism Publishing House.

Jieming Cheng, Liang Zheng, Yan Liu. (2014). *ทฤษฎีสื่อและการใช้*. Printing Industry Publishing House.

Yu Sun. (2017). *หนังสือความรู้สำหรับเตรียมตัวเป็นนักสร้างชุดสี*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยชิงหัว.

การพัฒนาหนังสือเด็ก ชุดทศชาติชาดก: การจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม The Development of Children's Book "Ten Jatakas": Culture Administration Ethics

นิกร กาเจริญ¹
ภรดี พันธฎากร²
เทพศักดิ์ ทองนพคุณ³

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก: การจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประวัติและวิเคราะห์ความเป็นมาของคติทางพระพุทธศาสนากับวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะรูปแบบภาพทศชาติชาดก 2) สังเคราะห์องค์ความรู้จากหนังสือนิทานชาดก เพื่อการจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม 3) เพื่อพัฒนาต้นแบบหนังสือเด็กที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เผยแพร่สู่สาธารณชน

ผลการศึกษาพบว่า พัฒนาการสร้างสรรค์ภาพชาดกในแต่ละช่วงสมัย มีขั้นตอนการผลิตที่แตกต่างกันด้านรูปแบบ เทคนิควิธีการ และการจัดองค์ประกอบของภาพ ที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ผลการสังเคราะห์องค์ความรู้จากข้อมูลหนังสือนิทานชาดกที่หลากหลาย ตั้งแต่อดีตสู่ปัจจุบัน ทำให้ได้แก่นเนื้อหาสาระประโยชน์ที่สำคัญของชาดกในแต่ละเรื่อง ที่จะนำไปใช้ในการจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม โดยการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบหนังสือเด็กที่มีความสอดคล้องตามมุ่งหมายของการเรียนรู้ และเป็นไปตามแนวทางหลักการจัดการระบบวัฒนธรรม นำไปสู่การพัฒนาต้นแบบหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ทำให้ค้นพบว่าหลักการและแนวคิดการพัฒนาหนังสือเด็กนั้น ต้องให้ความสำคัญกับแนวคิดของเนื้อหา รูปแบบภาพประกอบ และเทคนิควิธีการ ด้านผลการประเมินคุณค่าจัดการกิจกรรมทางวัฒนธรรมพบว่า หนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก มีส่วนช่วยส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ให้แก่เด็ก โดยเฉพาะรูปแบบภาพประกอบที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก ทำให้เด็กรับรู้เรื่องราวคุณธรรมได้ในระดับดี อีกทั้ง เรื่องราวยังสามารถช่วยสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียนรู้ของเด็ก และทำให้เด็กเข้าใจหลักธรรมคำสอนในเรื่องราวทศชาติชาดกได้ง่ายยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: หนังสือเด็ก, ทศชาติชาดก, การจัดการวัฒนธรรม, คุณธรรม จริยธรรม

Abstract

This article is a part of the research on “THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S BOOK (TEN JATAKAS): CULTURE ADMINISTRATION ON MORAL ETHICS” with the aims to 1) study history and analyze Buddhism principles and Thai culture, particularly the patterns of ten Jatakas 2) synthesize knowledge from the story books of Jatakas for cultural administration in the aspect of moral ethics, and 3) develop the children's books prototype to promote and disseminate moral ethics to the public.

The findings revealed that regarding the development and the creations of Jatakas images in each period, there have been different stages of productions in the forms of patterns, technics, methods, and composition of the images with a change in accordance with

¹ นิสิตปริญญาเอก สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

² ศาสตราจารย์ สาขาเชรามิกส์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

³ รองศาสตราจารย์ สาขาภาพพิมพ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

changing periods and eras. Also, the results of the syntheses on knowledge from various story books of Jatakas from the past up to now showed the core contents of important benefits of Jatakas of each story able to be applied for cultural administration on moral ethics by translating the knowledge in the form of children's book media that is consistent with the purposes of learning and in accordance with the principles of the management of cultural systems leading to the developing steps of children's books prototype of ten Jatakas. It also resulted in the discovery that the principles and concepts of children's books development needed to focus on the content concepts, illustration patterns, and techniques. Besides, the results of the cultural activities evaluation revealed that the children's books of ten Jatakas helped promote children's moral ethics, particularly the illustration patterns suitable for the children's each life period allowing children to perceive and recognize moral stories at a good level. The stories could also help create fun and enjoyment on children's learning, and made it easier for children to understand the doctrinal principles in the stories of ten Jatakas.

Keywords: Children's Book, Ten Jatakas, Culture Administration, Moral Ethnics

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยมีประชากร 65,948,260 คน เป็นประชากรเด็กและเยาวชน อายุระหว่าง 0 - 25 ปี จำนวน 21,500,347 คน คิดเป็นร้อยละ 32.60 ของจำนวนประชากร รูปแบบครอบครัวมีขนาดเล็กลง ส่วนใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยวมีสถิติการแต่งงานลดลง การหย่าร้างมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น เกิดครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวที่มีพ่อหรือแม่เลี้ยงลูกตามลำพัง และการที่พ่อแม่ต้องย้ายอพยพออกไปทำงานในภูมิภาคอื่น ๆ ไม่สามารถดำเนินบทบาทหน้าที่ของครอบครัวได้อย่างสมบูรณ์ บรรยากาษในครอบครัวขาดความอบอุ่น (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2560, หน้า 11)

จากสถานการณ์และแนวโน้มที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดปัญหาการเสื่อมโทรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ของคนในชาติ จากข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน โทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต ปรากฏข่าวอาชญากรรมจำนวนมาก ปัญหาการใช้ความรุนแรง ปัญหาครอบครัว ปัญหาการติดยาเสพติด เป็นต้น ซึ่งบ่งบอกถึงความเสื่อมด้านคุณธรรม จริยธรรม ของคนในสังคมไทย ปัญหาดังกล่าวปรากฏมากขึ้นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เป็นกำลังของชาติ สิ่งเหล่านี้เป็นสัญญาณเตือนอันตราย ที่เรียกร้องให้ทุกคนในประเทศ ต้องหันมาให้ความสนใจแก้ไขปัญหานี้

การใช้หนังสือนิทานเป็นอีกวิธีหนึ่งที่น่าสนใจนำมาใช้เป็นสื่อในการปลูกฝังจริยธรรม แบบธรรมชาติ เพราะนิทาน เป็นเรื่องที่ทุกเพศ ทุกวัย สามารถฟังและอ่านได้ง่าย นอกจากนิทานจะให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ก็ยังแฝงคติสอนใจ คุณธรรม จริยธรรม ที่ดีงามเข้าไปสู่จิตใจของเด็กอีกด้วย เชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมชาดก ในอดีตถูกสื่อสารออกมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ ในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ผ่านศิลปวัตถุสำคัญต่าง ๆ จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวรรณกรรม ชุด ทศชาติชาดก สำหรับเด็กที่มีการจัดจำหน่ายอยู่ใน

ปัจจุบันได้มีการจัดพิมพ์ในรูปแบบหนังสือภาพประกอบแนวจิตรกรรมแบบประเพณีไทยดั้งเดิม สำนักพิมพ์ต่าง ๆ จัดพิมพ์ทศชาติชาดกในรูปแบบหลากหลาย แต่ก็ยังคงรูปแบบภาพจิตรกรรมไทยจิตรตรงาม เนื้อเรื่อง และภาษาที่ใช้เน้นยากแก่การเข้าใจ และจดจำ ความหมายแฝงในภาพประกอบที่มีความซับซ้อน ทำให้เด็กเข้าถึงคุณธรรม จริยธรรม ที่แฝงไว้ในหนังสือนิทานชาดกเหล่านี้ได้ยาก

การสร้างสรรคินิทานทศชาติชาดกที่เพิ่มความสุขสนุกสนาน ทั้งภาพประกอบ และเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่ายสำหรับเด็ก เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา ผู้วิจัยต้องการกระตุ้นให้เด็ก ๆ เกิดความรัก และผูกพันกับหนังสือภาพประกอบนิทานทศชาติชาดกที่สร้างขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้เด็กซึมซับคุณธรรม จริยธรรม จากการอ่านโดยไม่รู้ตัว จะส่งผลให้เด็กเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของชาติในอนาคต และในขณะเดียวกันนิทานทศชาติชาดกที่จะถูกพัฒนาขึ้น สามารถนำมาใช้ในการสืบทอดหลักธรรมที่ดีงามของพระพุทธศาสนาแก่เด็กไทยได้

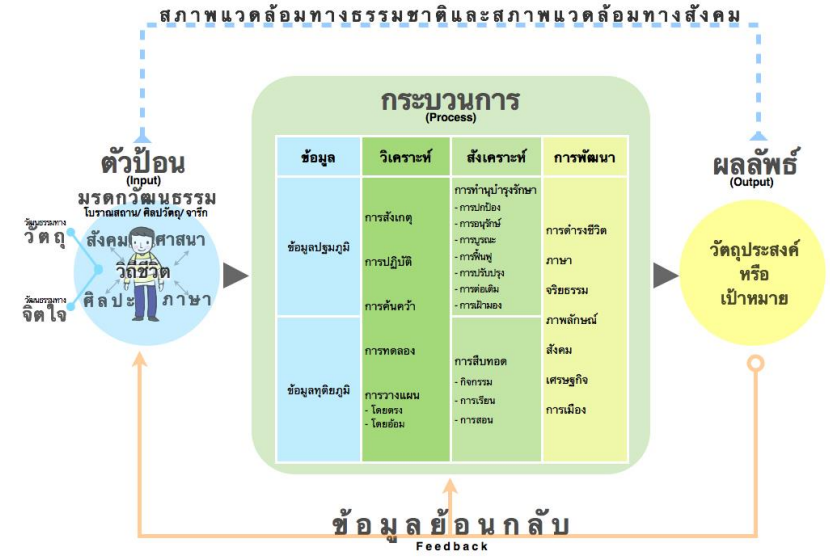
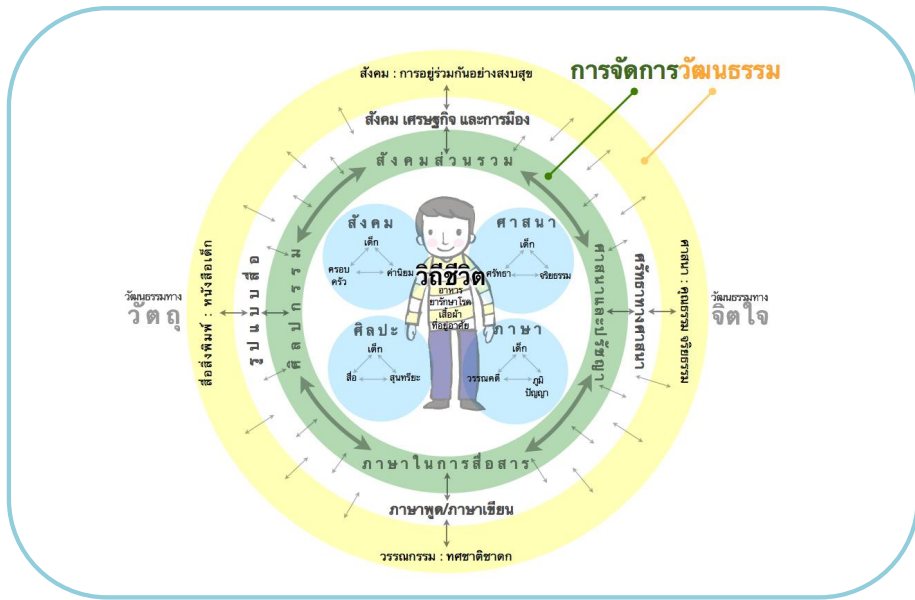
ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาความเป็นมาของหลักพระพุทธศาสนากับวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะรูปแบบภาพประกอบ ชุด ทศชาติชาดก ในสมัยต่าง ๆ โดยนำหลักการการจัดการระบบวัฒนธรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการและความสนใจของเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำหนังสือเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำภาพประกอบชุด ทศชาติชาดก มาจัดทำและพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ในรูปแบบที่เรียบง่าย สีสันที่สดใส และใช้องค์ประกอบที่มีความต่อเนื่องเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก อายุ 7-12 ปี เพื่อนำมาใช้ในการจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของเด็กและเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศไทยในอนาคต

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาประวัติและวิเคราะห้ความเป็นมาของคติทางพระพุทธศาสนากับวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะรูปแบบภาพทศชาติชาดก
2. สังเคราะห์องค์ความรู้จากหนังสือนิทานชาดก เพื่อการจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม
3. เพื่อพัฒนาต้นแบบหนังสือเด็กที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เผยแพร่สู่สาธารณชน

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การศึกษามุ่งเน้นค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทศชาติชาดก โดยมีเด็กเป็นศูนย์กลางหลักในการพัฒนาหนังสือ การค้นคว้ารวบรวมข้อมูลแนวคิด และหลักการการจัดการระบบวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม สังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้มาใช้เป็นหลักการในการพัฒนาต้นแบบหนังสือเด็กที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เผยแพร่สู่สาธารณชน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 2 รูปแบบระบบสากลที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อการจัดการวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลสื่อหนังสือนิทานทศชาติชาดก การสืบทอดหลักธรรมในชาดก รูปรอยและลายเส้นภาพทศชาติชาดก หนังสือนิทานทศชาติชาดกสมัยปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กับภาพชาดก เพื่อค้นหารูปแบบและเทคนิควิธีการของภาพประกอบที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยนำหลักการที่เกี่ยวกับความต้องการและความสนใจของเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับการการออกแบบและการเขียนภาพประกอบหนังสือเด็ก และนำไปใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาหนังสือต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 สังเคราะห์ข้อมูล เพื่อการพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก และแนวทางในการจัดการศิลปวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการจัดการและสร้างองค์ความรู้ จัดทำต้นแบบหนังสือไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน และผู้สนใจเกี่ยวกับทศชาติชาดก

ขั้นตอนที่ 5 การพัฒนาและการจัดทำต้นแบบหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก โดยการกำหนดแผนผังโครงสร้างความคิดในแต่ละลำดับขั้นตอน การกำหนดแนวความคิดในการสร้างภาพประกอบ และจัดทำต้นแบบหนังสือเด็ก ตลอดจนการกำหนดรูปแบบและคุณลักษณะของหนังสือเด็ก ให้เป็นไปตามขั้นตอนการพัฒนาหนังสือเด็กในแต่ละชาดกที่กำหนดไว้ ดังภาพที่ 3

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก: การจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการออกภาคสนาม โดยนำข้อมูลที่ได้ ศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ตามหลักการและกรอบแนวคิดหลัก และประเมินกระบวนการจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป รายละเอียดมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิด และหลักการเกี่ยวกับการจัดการศิลปวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ได้แก่ การพัฒนาและบ่มเพาะทางด้านคุณธรรม จริยธรรม และ รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดหลักการในการพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษารวบรวมข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับหลักการและแนวคิดการจัดการระบบวัฒนธรรมหนังสือเด็ก หนังสือนิทาน และรวบรวมข้อมูลและภาพชาดกในรูปแบบต่าง ๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยผู้วิจัย แบ่งตามช่วงเหตุการณ์ รูปแบบ และเทคนิควิธีการ การเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยการสังเกตการณ์จัดกิจกรรมงานแสดงหนังสือภายในประเทศไทย เพื่อนำข้อมูลมาใช้กำหนดกรอบแนวคิดหลักของการพัฒนาด้านหนังสือ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 3 แผนผังโครงสร้างแนวคิดในการพัฒนาหนังสือเด็ก

ขั้นตอนที่ 6 การประเมินคุณค่าหนังสือทศชาติชาตค จากการจัดกิจกรรมและสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลความคิดเห็น คำแนะนำ และข้อเสนอแนะ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวคิดในการพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาตค การวิเคราะห์ ตีความ เนื้อหาจากเรื่องราว เนื้อหาของรูปแบบ และทดลองข้อมูลที่ได้ นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางด้านแนวคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการ ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดรูปแบบการจัดทำหนังสือเด็ก

ในการจัดทำหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาตค ผู้วิจัยมีแนวคิดในการกำหนดรูปแบบการจัดทำหนังสือ ดังนี้

- 1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ และขอบเขตเนื้อหาสาระของภาพประกอบเรื่อง
- 1.2 เรียบเรียงเนื้อหา โดยการเขียนเค้าโครงเรื่อง และแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ๆ
- 1.3 กำหนดรูปแบบลักษณะของภาพประกอบเรื่อง รวมถึงเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์
- 1.4 นำเค้าโครงเนื้อเรื่องย่อมาแต่งเรียบเรียงในแต่ละภาพ
- 1.5 นำเนื้อหาที่ได้ และลักษณะของตัวภาพประกอบที่กำหนดไว้มาวางลงในภาพช่องต่อเนื่อง

(Storyboard) ตามที่กำหนด

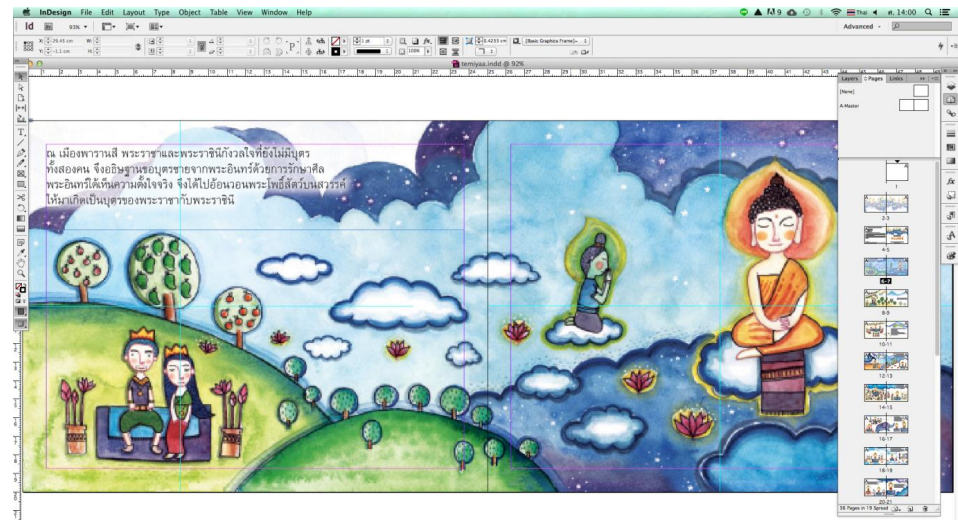


ภาพที่ 4 การกำหนดเนื้อหาและภาพในช่องต่อเนื่อง (Storyboard) ของแต่ละฉาก

1.6 กรอบภาพใน 1 หน้า เป็นกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด 20 x 50 เซนติเมตร แบ่งเป็น 2 หน้าคู่ (Double – page spread)

1.7 นำข้อความบรรยาย และเนื้อเรื่องมาจัดวางลงในกรอบภาพประกอบแต่ละภาพ

1.8 ออกแบบปกโดยใช้ภาพประกอบในเรื่องมานำเสนอ แล้วจัดพิมพ์ทำเป็นรูปเล่ม



ภาพที่ 5 การจัดหน้าหนังสือด้วยโปรแกรมกราฟิกในคอมพิวเตอร์

2. การกำหนดคุณลักษณะของหนังสือเด็ก

การจัดทำหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ผู้วิจัยมีแนวคิดในการกำหนดคุณลักษณะดังนี้

2.1 ด้านกายภาพ

2.1.1 หนังสือภาพประกอบ ขนาดรูปเล่ม ขนาด 21 x 26 เซนติเมตร จำนวน 36 หน้า (9 หน้านัยก) แนวนอน

2.1.2 ปกนอกหนังสือมีลักษณะเป็นปกแข็งเคลือบพลาสติก กระดาษหนา 280 แกรม พิมพ์สีสี่เนื้อในรองปกเป็นกระดาษสี หนา 80 แกรม พิมพ์ 4 สี และกระดาษสีขาว หนา 180 แกรม พิมพ์ 4 สี

2.1.3 ภาพประกอบและตัวอักษร

1) ภาพประกอบเป็นภาพออกแบบโดยใช้จินตนาการของผู้วิจัยเอง เป็นรูปแบบกึ่งเหมือนจริง พิมพ์ 4 สี

2) ตัวอักษรในเนื้อหา ใช้รูปแบบอักษร (Font) TF Chiangsaen ขนาด 14-30 พอยต์ (Point) ตัวอักษรบนปกใช้รูปแบบอักษร (Font) 9 our KING ขนาด 66 พอยต์ (Point)

2.2 ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

2.2.1 วัตถุประสงค์ของการอ่านหนังสือภาพประกอบเรื่อง

2.2.2 เนื้อหาภายในเป็นภาพประกอบเรื่อง ที่มีตัวภาพเป็นตัวดำเนินเรื่องในแต่ละหน้า

ของเรื่อง รวม 34 หน้า



ภาพที่ 6 การกำหนดคุณลักษณะของต้นแบบหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก

3. แนวคิดการพัฒนาหนังสือ

การพัฒนาหนังสือ แบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 2 ขั้นเรียบเรียงเนื้อหา และจัดทำเป็นรูปเล่มหนังสือเด็ก

ขั้นที่ 3 ขั้นการหาคุณภาพของหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก



ภาพที่ 7 การหาคุณภาพของหนังสือเด็กด้วยการเล่านิทานกับผู้ฟังที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 7-9 ปี



ภาพที่ 8 การหาคุณภาพของหนังสือเด็กกับผู้อ่านที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 10-12 ปี

จากการศึกษาประวัติและวิเคราะห์ความเป็นมาของหลักพระพุทธศาสนากับวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะรูปแบบภาพทศชาติชาดก มีพัฒนาการสร้างสรรค์ภาพชาดกในแต่ละช่วงสมัย ที่มีขั้นตอนของการผลิตที่แตกต่างกันทางด้านรูปแบบ เทคนิควิธีการ และการจัดองค์ประกอบของภาพ ที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย สอดคล้องกับ ศิริ หนูแดง (2547) การใช้วิธีการดำเนินที่ใช้ทั้งการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ โดยการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ นำไปทดสอบหาประสิทธิภาพด้านการสื่อความหมายของภาพประกอบ จากครูผู้สอนวิชาพระพุทธศาสนา และพระภิกษุ ส่วนผลการสังเคราะห์องค์ความรู้จากหนังสือนิทานชาดก ทำให้ได้แก่นเนื้อหาสาระประโยชน์ที่สำคัญของชาดกในแต่ละเรื่อง ที่จะนำไปใช้ในการจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม โดยการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบสื่อหนังสือเด็กที่มีความสอดคล้องตามมุ่งหมายของการเรียนรู้ และเป็นไปตามแนวทางหลักการจัดการระบบวัฒนธรรม สอดคล้องกับ Sue Erica Smith (2011) ศึกษาเพื่อพัฒนาเกี่ยวกับการมีสติปัญญา และความเมตตา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนชุมชนชาวพุทธ รัฐวิคตอเรีย ด้วยการฝึกทำสมาธิ และการฟังนิทานชาดก มีผลทำให้ตัวชี้วัดความสุขของนักเรียนเพิ่มขึ้น นักเรียนสามารถทำสมาธิ มีความตั้งใจจดจ่อ มีความคิดเชิงบวก มีความเห็นอกเห็นใจกัน เป็นผลดีต่อจิตใจเด็ก การนำเสนอขั้นตอนการพัฒนาต้นแบบหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ค้นพบว่าหลักการและแนวคิดการพัฒนาหนังสือเด็ก จะต้องให้ความสำคัญกับเรื่องเนื้อหา รูปแบบภาพประกอบ สี สัน เทคนิควิธีการ การจัดวางองค์ประกอบ เป็นต้น สอดคล้องกับงานวิจัยเชิงคุณภาพของ วิมลสิน มีศิริ (2551) นำเสนอผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง เนื้อหาและภาพประกอบ เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างกายภาพของสื่อหนังสือภาพ ที่มีความสัมพันธ์กับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก อีกทั้ง ผู้วิจัยนำต้นแบบหนังสือเด็ก มาใช้เป็นสื่อในการจัดการกิจกรรมทางวัฒนธรรม เพื่อมุ่งส่งเสริมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม และเผยแพร่สู่สาธารณชนที่สนใจเกี่ยวกับเรื่องราวทศชาติชาดก ช่วยสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียนรู้ของเด็ก และทำให้เด็กเข้าใจหลักธรรมคำสอนในเรื่องราวทศชาติชาดกได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 9 การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้จากการพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก เพื่อบ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรม



ภาพที่ 10 การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้จากหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก เรื่อง ความอดทนของพระเตมีย์ (ภาพบน) และเรื่อง ความกตัญญูของพระสุวรรณสาม (ภาพล่าง)

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาการพัฒนาหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก: การจัดการวัฒนธรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ในการกำหนดรูปแบบการพัฒนาหนังสือเด็ก จะต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์ และขอบเขตเนื้อหาสาระ การเรียบเรียงเนื้อหาออกมาเป็นตอน ๆ กำหนดลักษณะรูปแบบภาพ และเทคนิควิธีการ จัดทำต้นแบบหนังสือ จำนวน 5 เรื่อง การกำหนดภาพในช่องต่อเนื่อง การจัดหน้าหนังสือที่มีการนำข้อความบรรยายเนื้อเรื่องกับ ภาพในแต่ละหน้า การออกแบบปก การจัดพิมพ์ทำเป็นรูปเล่มตามแนวคิดในการกำหนดคุณลักษณะของ หนังสือเด็กทางด้านกายภาพ รูปเล่มเป็นแนวนอน ขนาด 21 x 26 เซนติเมตร จำนวน 36 หน้า ปกนอกของ หนังสือมีลักษณะเป็นปกแข็ง เนื้อในพิมพ์สี่สีตลอดทั้งเล่ม ภาพประกอบเป็นการออกแบบโดยใช้รูปแบบกึ่งเหมือนจริง ตัวอักษรในเนื้อหา ขนาด 14-30 พอยต์ เนื้อหามีวัตถุประสงค์การอ่านสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาหนังสือ การจัดการกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่มุ่งส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรม จากต้นแบบหนังสือเด็กชุดนี้ ทำให้เด็ก เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

การเผยแพร่หลักธรรมคำสอนทางศาสนาพุทธด้วยหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ถือว่าส่งผลต่อการ ดำรงชีวิตของเด็กในประเทศเป็นอย่างมาก เด็กได้เรียนรู้จากภาพประกอบที่สอดแทรกแนวคิดเนื้อหาที่ดี จะเข้าใจ หลักคุณธรรม จริยธรรม จากประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยทำให้เด็กเกิดความซาบซึ้ง ประทับใจ มีค่านิยม ที่ตั้งมั่นในทางจิตวิญญาณเพิ่มขึ้นอีกระดับหนึ่ง สามารถเสริมสร้างประสบการณ์การฟังและการอ่านหนังสือที่ดี ให้กับเด็กให้เพิ่มมากยิ่งขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาหนังสือเด็ก ต้องให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การโน้มน้าวใจให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ดังนั้น การจัดทำหนังสือเด็ก นักเขียน ภาพประกอบจำเป็นต้องใช้การทดสอบ ทดลอง สอบถามความคิดเห็นจากผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในแต่ละ ช่วงวัยให้เหมาะสม เพื่อหาแนวทางในการจัดทำหนังสือที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็ก
2. ทศชาติชาดก เป็นวรรณกรรมทางพุทธศาสนาที่ได้ประมวลคำสอนของพระพุทธเจ้า สามารถนำไป เป็นข้อปฏิบัติในการดำเนินชีวิตในสังคมได้เป็นอย่างดี ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ได้จัดทำต้นแบบหนังสือเด็ก ชุด ทศชาติชาดก ได้เพียง 5 เล่ม ซึ่งผู้วิจัยควรจัดทำต้นแบบหนังสือให้ครบทั้ง 10 เล่ม จะเป็นคุณประโยชน์ อย่างมหาศาล ควรจะนำออกเผยแพร่ให้ประชาชนได้รับทราบและศึกษาค้นคว้าอย่างทั่วถึง
3. การศึกษาผลของการอ่านหนังสือให้เด็กฟัง ช่วยให้ผู้ปกครองกับเด็กมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน และ ช่วยฝึกทักษะการอ่าน การคิดให้ดียิ่งขึ้น การจัดรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการอ่านหนังสือให้เด็กฟัง จะช่วยทำให้เกิด การใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องจากประสบการณ์จริงได้อย่างไร

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้จากคณะกรรมการทุกท่าน ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียด ถี่ถ้วน และเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึก ซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยอย่างดียิ่ง ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยความสะดวก และนักเรียนในโรงเรียนวัดราชศรีธา (วัดท้ายดอน) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บ รวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ บุคลากรคณะศิลปกรรมศาสตร์ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีดี เอย่ยนามในที่นี้ ที่ช่วยให้กำลังใจ และความช่วยเหลือต่าง ๆ จนทำให้การวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยดี

บรรณานุกรม

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2560). *พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- กรมศิลปากร, กองวรรณกรรมและประวัติศาสตร์. (2540). *หนังสือที่ระลึกงานฉลองสิริราชสมบัติครบ 50 ปี เรืองนิบาตชาติ เล่ม 10*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การออกแบบและการเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ธีรวงศ์ ธนิษฐเวธน์, จำเนียร ฆะคังคิว และปิยพร เศรษฐศิริไพบูลย์. (2549). *หนังสือเด็ก หนังสือดี*. กรุงเทพฯ: ออฟเซท ครีเอชั่น.
- ปรีดา ปัญญาจันทร์ และสุดไพท เมืองไทย. (2557). *การเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- พัฒนา เพ็งพลา. (2535). *ชาดกกับวรรณกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ภรดี พันธุภากร. (2555). *การวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม*. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิมลสิน มีศิริ. (2551). *หนังสือภาพ: โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวารสารศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริ หนูแดง. (2547). *การออกแบบภาพประกอบทศชาติชาดก*. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สันติ เล็กสุขุม. (2557). *ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย (ฉบับย่อ) : การเริ่มต้นและการสืบเนื่องงานในศาสนา*. (พิมพ์ ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- สุนทรี คุณจักร์. (ม.ป.ป.). *หนังสือสำหรับเด็ก*. ชลบุรี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Martin S. (2007). *Play Pen New children's Book Illustration*. London: Laurence King Publishing.
- Hana H. (2014). "Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books". CRIS - Bulletin of the Centre for Research and Interdisciplinary Study, 2014 (1) 1.
- Henrik J. (2014). *The Buddhist Jataka Stories. An analytical survey of a few Jatakas and their use in schools in the city of Benares*. India: Uttar Pradesh.
- Sue E. S. (2011). *To be wise and kind: a Buddhist community engagement with Victorian state primary schools*. A thesis for the degree of Doctor of Philosophy School of Education Faculty of Arts, Education and Human Development Victoria University.
- Upul R. H. (2014). *The Symbol of Jataka Stories in Indian Buddhist Art*. Dept. of Hindi Studies, University of Kelaniya: Sri Lanka.

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมและการประยุกต์ใช้ในเครื่องแต่งกายแฟชั่น โดยได้แรงบันดาลใจจากอาคารสถาปัตยกรรมเก่าที่มีอยู่ในกรุงเทพมหานคร

The creation of art painting and applying in fashion costume Inspired by the old architectural building in Bangkok

เตชนิธิ สังขทรัพย์¹

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมและการประยุกต์ใช้ในเครื่องแต่งกาย เป็นการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมโดยได้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเก่าที่มีอยู่ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเมืองหลวงของประเทศไทยและเป็นศูนย์รวมวัฒนธรรมจากต่างประเทศมาอยู่เป็นจำนวนมาก สถาปัตยกรรมเก่าในกรุงเทพมหานครนั้นได้รับอิทธิพลจากตะวันตกมาตั้งแต่สมัยก่อน สถาปัตยกรรมเก่าที่มีในกรุงเทพมหานครนี้มีความงามทางรูปทรงและรายละเอียดในส่วนต่างๆของอาคารที่เด่นชัด จนปัจจุบันอาคารเหล่านี้ได้เหลืออยู่จำนวนไม่มาก มีหลายที่ไม่ได้รับการอนุรักษ์ให้อยู่ในสภาพที่ดีเท่าที่ควรจะเป็นหรือได้ทุบทิ้งไป เทคโนโลยีและความเจริญต่างๆทำให้เกิดอาคารใหม่ขึ้นมาแทนที่อยู่มาก ความงดงามที่ยังเหลืออยู่น้อยเหล่านี้เป็นสิ่งที่ดีจริงตราของผู้วิจัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในการพบเห็นสถาปัตยกรรมเหล่านี้

คำสำคัญ: สถาปัตยกรรมเก่า , ตึกในกรุงเทพมหานคร

Abstract

The creation of art painting project and applied in fashion costume, is the creation which was inspired by the old architectures in Bangkok city. Bangkok is the capital city of Thailand where it combined various traditions from overseas. The old architecture in Bangkok city was influenced by western culture since the old period. These old buildings then have an outstanding characteristic and details. Up until now, these buildings remain lesser than before. Many buildings have been preserved in a good condition and many were destroyed. The new buildings have grown by the technology and urbanization. This remaining beauty is the charm that impressed me since the past to the present whenever I see them.

Keywords: The Old architectures, Bangkok's building

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสร้างสถาปัตยกรรม ได้อิทธิพลของประเทศตะวันตกเข้ามา มีบทบาทต่อความเป็นอยู่และต่อรูปแบบสถาปัตยกรรมต่างๆในไทยเป็นอย่างมาก เริ่มจากวังในเขตพระราชฐานชั้นในจะปรากฏในรูปแบบที่เห็นอิทธิพลของประเทศตะวันตกอย่างชัดเจน ที่ในรัชสมัยนี้ประเทศไทยได้มีการปรับปรุงประเทศหลายอย่างขึ้นมากโดยที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศตะวันตกในหลายๆด้าน เช่น การคมนาคม การแต่งกาย จนถึงการปรับปรุงถนนหนทางและตึกกรมบ้านช่องในกรุงเทพฯ ประกอบจันรัชสมัยนี้มีการสร้างวังมากขึ้นกว่าสมัยอื่น

สถาปัตยกรรมในกรุงเทพฯจึงมีการสร้างขึ้นที่มากกว่าจังหวัดอื่นๆ อาจด้วยเพราะว่าเป็นเมืองหลวงและใกล้ต่อศูนย์กลางการค้าและการค้าต่างๆกับต่างชาติมาตั้งแต่สมัยก่อน จึงเรียกได้ว่ามีความหลากหลายทางศิลปะและวัฒนธรรมมาตลอด การเจริญเติบโตต่างๆของกรุงเทพฯนั้นเติบโตได้เร็วอย่างมาก ทำให้สถาปัตยกรรมต่างๆมีค่อนข้างมากตามการใช้งานในแต่ละจุดประสงค์ บางทีนั้นผู้คนอาจจะไม่ได้สังเกตว่ารอบตัวนั้นรายล้อมด้วยสถาปัตยกรรมเก่าอยู่จำนวนมาก ความเจริญเติบโตทางเทคโนโลยีและวัฒนธรรมต่าง ๆ นั้น ทำให้มีการสร้างอาคารสถาปัตยกรรมใหม่ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก สถาปัตยกรรมเก่าที่เคยสร้างในยุคสมัยก่อนนั้นจึงมีหลงเหลือพอสมควร สถาปัตยกรรมเก่าที่ยังหลงเหลืออยู่นั้น มักจะอยู่ในบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์อยู่มากกว่าที่อื่น ไม่ว่าจะอยู่ในสภาพเป็นสถานที่ราชการหรือวังต่างๆ ประกอบจนหลายที่เป็นอาคารพาณิชย์ที่มีผู้คนอยู่อาศัยและทำมาหากินในสถานที่นั้น ซึ่งในหลายที่มีการปล่อยทรุดโทรมไปตามกาลเวลาจนแทบไม่เหลือสภาพความงดงาม แต่ในปัจจุบันนี้หลายที่ทางราชการมีการบูรณะให้คงสภาพสวยงามเพื่อที่จะอนุรักษ์รักษาคือเหล่านี้เอาไว้

ผู้วิจัยได้เห็นถึงความงดงามของสถาปัตยกรรมเหล่านี้มาตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน เปรียบเหมือนความทรงจำที่มีต่อกรุงเทพฯมาตั้งแต่อดีต บรรยายาก่อนสวงามของความรู้สึกพอเวลาได้เข้าไปเห็นและสัมผัส ประกอบกับวิถีชีวิตต่างๆที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันนั้นเหมือนมีอาคารเหล่านี้อยู่ข้างกายตลอดเวลาที่ได้สัมผัส จึงต้องการศึกษาความงามของอาคารสถาปัตยกรรมเก่า เพื่อสะท้อนคุณค่าและความงามของอาคารเหล่านี้ที่มีอยู่ในกรุงเทพฯ ให้ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม

โดยในปัจจุบันนี้ผู้คนในสังคมอาจหลงลืมหรือไม่ได้สังเกตเห็นว่ารอบตัวเราในกรุงเทพมหานครนั้นมีสถาปัตยกรรมเก่าอยู่รอบตัวจำนวนมาก ประกอบกับผู้คนในบางส่วนอาจอยู่ในบ้านเรือนหรืออาคารพาณิชย์ที่เป็นอาคารเก่าเหล่านี้อาจไม่ได้เห็นคุณค่าหรือสนใจในอาคารของตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ไปจนถึงการสร้างสรรคผลงานบนเครื่องแต่งกายอาจกระตุ้นความสนใจในสถาปัตยกรรมเก่าที่มีในกรุงเทพมหานครและแสดงให้เห็นถึงความงดงามของอาคารเหล่านี้ให้กับผู้คนที่มาชมผลงานนี้ได้

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เพื่อศึกษาความงามของอาคารสถาปัตยกรรมเก่าในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อนำความรู้ที่ได้จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มาใช้ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Technique) และนำมาประยุกต์ใช้กับความงามบนเครื่องแต่งกายที่สามารถสะท้อนให้ผู้ชมได้เห็นถึงคุณค่าความงามของสถาปัตยกรรมเก่าและปลูกฝังให้คนรุ่นใหม่ได้เห็นถึงความงามและเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมเก่าเหล่านี้ไว้

กรอบแนวคิดและสมมุติฐาน

การถ่ายทอดจินตนาการซึ่งเป็นจินตภาพภายในให้ปรากฏเป็นจินตนาการภายนอกหรือเป็นรูปทรงที่สัมผัสได้นั้น จะต้องอาศัยทักษะหรือความสามารถในการสร้างรูปทรงและการแสดงออกของศิลปินซึ่งมีอยู่

¹ อาจารย์ประจำ หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กรุงเทพมหานคร 10210

หลายขั้นตอนเป็นปัจจัยสำคัญ ตั้งแต่การหาเรื่องหรือนำอะไรมาเริ่มจุดเริ่ม เช่น คน ทิวทัศน์ หรือรูปแบบที่เป็นนามธรรม จะสร้างเรื่องนั้นให้เป็นรูปทรงอย่างไร ด้วยวัสดุ ด้วยวิธีการอย่างไร ไปจนถึงการใช้ฝีมือในการสร้างรูป ซึ่งถือว่าเป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งของทักษะ การจะได้มาซึ่งทักษะเหล่านี้ ศิลปินหรือผู้ปฏิบัติจะต้องมีทักษะที่ถูกต้องและได้รับการฝึกฝนที่ถูกทาง ความคิดหรือจินตนาการกับการกระทำหรือทักษะจะต้องเติบโตควบคู่กัน แต่ละฝ่ายจะสนับสนุนซึ่งกันและกันให้เจริญขึ้น เมื่อจินตนาการแก่กล้าขึ้น ทักษะก็ต้องพัฒนาให้ก้าวทัน และเมื่อทักษะในการแสดงออกชัดเจนและรุนแรงขึ้นเท่าไร ก็จะช่วยผลักดันจินตนาการให้ขยายตัวกว้างไกลและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ศิลปินที่พบความสำเร็จในการสร้างสรรค์จะมีการเติบโตของทั้งสองฝ่ายนี้สมดุลกัน²

ข้อมูลประวัติการสร้างสถาปัตยกรรมเก่าแนวตะวันตกในกรุงเทพมหานคร

ในกรุงเทพฯ นั้น มีอาคารสถาปัตยกรรมเก่าเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้วิจัยได้ประสบพบเห็นมาตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เกาะรัตนโกสินทร์หรือที่เรียกว่าเป็นเมืองเก่าของกรุงเทพฯ นั้น ด้วยความที่ผู้วิจัยได้เล่าเรียนในสถาบันละแวกนั้นตั้งแต่เด็กจนโต ทำให้มีความผูกพันกับสถานที่เหล่านี้มาตลอด ไม่ว่าจะอยู่ในประเภทของอาคารราชการหรืออาคารพาณิชย์ที่ผู้คนใช้ในการค้าขาย ซึ่งปัจจุบันนี้มีการบูรณะอาคารต่างๆเหล่านี้ขึ้นมากมาย เพื่อที่ใช้เป็นความสวยงามและจุดท่องเที่ยวของกรุงเทพมหานคร

ความสวยงามของอาคารสถาปัตยกรรมเหล่านี้ ส่วนมากมาจากศิลปกรรมทางตะวันตกเป็นส่วนมาก ในการตกแต่งและเอกลักษณ์ต่างๆที่นำมาใช้นั้น มีความสวยงามร่วมสมัยมาจนถึงปัจจุบัน โดยที่ผู้วิจัยมีความสนใจในความงามรูปทรงต่างๆของอาคารสถาปัตยกรรมเก่าที่มีที่มาจากตะวันตกอยู่แล้ว จึงทำให้มีความสนใจอาคารสถาปัตยกรรมเหล่านี้ที่มีอยู่รอบตัวในกรุงเทพฯ อยู่มาก

อาคารสถาปัตยกรรมเก่าที่อยู่รอบตัวในกรุงเทพฯ นั้น ส่วนมากมักเป็นอาคารเก่าของผู้มีฐานะดีในสมัยก่อน เช่น ขุนนาง เสนาบดี หรือ พ่อค้าคหบดี ส่วนมากมีความใหญ่โต โอ่อ่า และวิจิตรงดงามเหนือกว่าบ้านอื่นๆในสมัยนั้น โดยที่อาคารเหล่านี้ส่วนมากได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตก ไม่ว่าจะในด้านโครงสร้างอาคารภายนอก หรือการตกแต่งภายในอาคาร

วังที่ปรากฏอยู่ทุกวันนี้ส่วนมากเป็นวังพระราชโอรสที่สร้างขึ้นในสมัยประมาณ รัชกาลที่ 5 เป็นส่วนใหญ่ วังเหล่านี้จึงเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงศิลปกรรมในสมัยแรกเริ่มที่อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกเข้ามาแทรกซึมทุกด้านของศิลปกรรมไทย คือศิลปกรรมสมัยเมื่อ 100 ปีมาแล้ว เช่น สถาปัตยกรรมแบบยุโรป ที่วังบางขุนพรหม วังวรดิศ วังปารุสกวัน เป็นต้น จะเห็นได้ว่าวังเหล่านี้ที่ยังคงสภาพดีมาถึงปัจจุบันนั้น นอกจากสมัยก่อนใช้เป็นที่พักแล้ว จนถึงยุคสมัยนี้ยังมีฐานะเป็นศูนย์ศิลปวัฒนธรรมของชาติเฉพาะสมัยด้วย³

จุดเริ่มต้นช่วงแรกของอาคารสถาปัตยกรรมแนวตะวันตกที่เริ่มมาสร้างในกรุงเทพฯ คือ พระราชวังสราญรมย์ เป็นสถาปัตยกรรมชิ้นสุดท้ายในบั้นปลายพระชนม์ชีพของรัชกาลที่ 4 โดยทรงมุ่งหวังจะใช้วังสราญรมย์เป็นที่ประทับขณะทรงพระราชฯ เป็นการเตรียมสละพระราชสมบัติให้แก่องค์ยุวกษัตริย์ แต่ยังไม่ก่อสร้างมีทันเสร็จก็ทรงเสด็จสวรรคตเสียก่อน เลยมานำสำเร็จในสมัยรัชกาลที่ 5 และได้เปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยใหม่มาเป็นวังต้อนรับราชอาคันตุกะ และต่อมาเตรียมไว้สำหรับให้เป็นที่ประทับของ รัชกาลที่ 6 ภายหลังเสด็จลี้ลับจากการศึกษาที่ประเทศอังกฤษ⁴

ผู้วิจัยได้เห็นถึงความงามทรงอาคาร ประตู และหน้าต่างของอาคารเหล่านี้ที่อยู่ตลอดเวลาที่ใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเทพมหานครตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กรุงเทพมหานครถือว่าเป็นเมืองที่มีอายุมากพอสมควร มีประวัติศาสตร์ต่างๆเกิดขึ้นมากมาย ความหลากหลายในด้านวัฒนธรรม ศาสนา ชีวิตความเป็นอยู่ ประกอบจน

² ชลุด นิยมเสมอ. (2553). วาดเส้นสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์. 8-10
³ แบ่งน้อย ศักดิ์ศรี, ม.ร.ว.และคณะ. (2525). พระราชวังและวังในกรุงเทพฯ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 524.
⁴ เทัญสุภฯ สุขตะ เองอินทร์. (2549). อลังการสถาปัตยกรรม 200 ปี กำฟ้าเพ็ญทิว. กรุงเทพฯ: บริษัทสามเสนการพิมพ์ จำกัด. 87.

ความหลากหลายที่ปะปนอยู่ด้วยกันของสถาปัตยกรรมเก่ากับสถาปัตยกรรมใหม่ที่อยู่ในกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นเมืองเก่าและอยู่ด้วยกันอย่างผสมกลมเกลียว สะท้อนความรู้สึกความทรงจำตั้งแต่อดีตที่ผูกพันกับเมืองนี้

วิธีการวิจัย

การดำเนินการและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

เริ่มการทำงานระยะเริ่มต้นด้วยการวางแผนโครงเรื่องการสร้างสรรคผลงาน จากนั้นได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเก่าที่มีอยู่ในกรุงเทพมหานคร ประกอบกับไปสัมผัสสถานที่พร้อมกับบันทึกภาพรายละเอียดต่างๆทั้งภายในและภายนอกของสถาปัตยกรรมเก่าที่ชื่นชอบ อีกทั้งยังได้ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสารอ้างอิง เพื่อเพิ่มเติมความสมบูรณ์ที่สุดของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

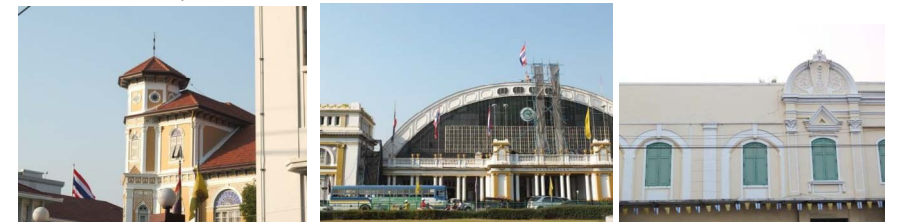
ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ของผลงานได้จัดแบ่งขั้นตอนของการดำเนินการออกเป็น 4 ส่วนที่สำคัญดังนี้

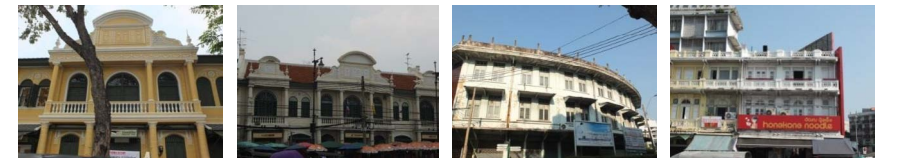
1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่ได้จากเอกสารงานวิจัยและสื่อต่างๆเป็นข้อมูลงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอาคารสถาปัตยกรรมเก่าตลอดจนประวัติความเป็นมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันว่ามีการพัฒนาไปในทิศทางใดและมีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ได้ตั้งไว้
2. ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์เดิม หรือข้อมูลที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานเดิมถือเป็นประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้รับรู้และสั่งสมจนกลายเป็นบ่อเกิดของแนวความคิด และแรงบันดาลใจ ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม
3. วิเคราะห์ข้อมูลในเรื่องที่ต้องการศึกษาเพื่อสรุปและประมวลผลทั้งหมดมาเป็นในรูปแบบของแบบภาพร่าง ให้ตรงตามแนวความคิดที่ตั้งไว้
4. ขยายแบบภาพร่างต้นแบบเพื่อนำมาเป็นการสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานจริงจากนั้นวิเคราะห์พิจารณาและตรวจสอบความสมบูรณ์ทั้งหมดของผลงาน

ภาพข้อมูลในการนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

อาคารราชการต่างๆ



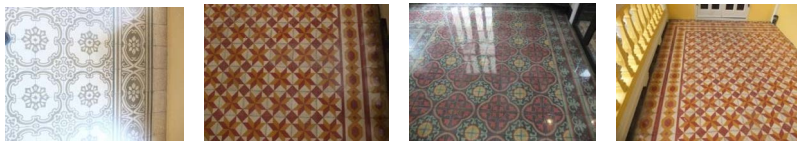
อาคารพาณิชย์



รายละเอียดในส่วนต่างๆของอาคาร



ลายกระเบื้องเก่าต่างๆ



ภาพร่าง (Sketch)



ภาพ: ภาพข้อมูลในการนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงาน 2 ชั้นสุดท้าย มีบางส่วนที่ไม่ได้มาจากอาคารเก่าในกรุงเทพมหานครด้วย แต่นำมาให้อารมณ์แบบและสไตล์งานประกอบกัน
ที่มา: เตะนิธิ สังฆะทรัพย์

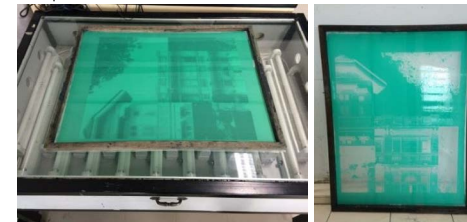
เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ เป็นงานจิตรกรรมผสม ซึ่งเกิดจากกระบวนการทางจิตรกรรมและภาพพิมพ์ คือ ภาพพิมพ์ตระแกรงไหม การเขียนสีอะคริลิก และกระบวนการใช้ลูกกลิ้งโดยสีน้ำมัน บนผ้าใบ ซึ่งเป็นกระบวนการเทคนิคส่วนตัวของข้าพเจ้าที่ได้ทดลองพัฒนาผลงาน ตลอดจนนำเทคนิคต่างๆมาผสมผสาน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงานให้สอดคล้องกับแนวความคิดในการทำงานชุดนี้ โดยมีขั้นตอนต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

1. นำภาพร่างต้นแบบมาดราฟร่างเส้นลงไปบนชิ้นงานและพ่นสีอะคริลิกลงไปในพื้นที่ต่างๆ



2. ถ่ายบล็อกสกรีนในส่วนต่างๆของผลงาน



3. สกรีนลงบนผลงานที่ได้พ่นสีอะคริลิกไว้แล้ว โดยที่ส่วนที่สกรีนไปจะเป็นส่วนรายละเอียดต่างๆในผลงาน และจะใช้บล็อกสกรีนหลายบล็อกในการสกรีนรายละเอียดก่อน



4. การใช้ลูกกลิ้งสีน้ำมันในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนที่เป็นท้องฟ้าไล่สี



ภาพผลงาน



ภาพ: ภาพผลงาน

ผลงาน 2 ชิ้นสุดท้าย มีบางส่วนที่ไม่ได้มาจากอาคารเก่าในกรุงเทพมหานครด้วย แต่นำมาให้อารมณ์และสไตล์งานประกอบกัน

ที่มา: เตชนิธิ สังฆะทรัพย์

ภาพข้อมูลในการนำไปใช้กับเครื่องแต่งกาย

EVISU



ภาพ: เครื่องแต่งกายแบรนด์ evisu

ที่มา: www.evisu.com

UNIQLO: HOKUSAI BLUE



Katsushika Hokusai



ภาพ: เครื่องแต่งกายแบรนด์ UNIQLO: Katsushika Hokusai

ที่มา: www.uniqlo.com

แบรนด์ Evisu และ Uniqlo (set Hokusai blue) นั้นเป็นตัวอย่างในการนำภาพผลงานศิลปะมาใช้บนเครื่องแต่งกายได้อย่างสวยงามและน่าสนใจ โดย Evisu นั้นใช้เทคนิคการปักเป็นหลักในการนำไปใช้บนเครื่องแต่งกาย โดยมีการจัดวางที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของแบรนด์นี้ ส่วน Uniqlo (set Hokusai blue) นั้น ได้นำภาพ “The Great Wave off Kanagawa” มาลดรูป ตัดทอน และจัดวางในแต่ละส่วนของเครื่องแต่งกาย ด้วยเทคนิคการพิมพ์ลงบนผ้า รวมถึงภาพผลงานอื่นๆของ Katsushika Hokusai อีกด้วย

ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจิตรนั้นนั้น รูปทรง สี และรายละเอียดที่จะนำไปใช้กับเครื่องแต่งกายนั้น จะต้องมีการคัดเลือกส่วนประกอบต่างๆในผลงานออกไปใช้ โดยอาจจะเลือกแค่ช่วงหนึ่งของอาคาร รูปแบบหน้าต่างและประตู หรือนำรายละเอียดของลวดลายกระเบื้องเก่า โดยนำไปใช้ให้เหมาะสมกับความงามและพื้นที่หรือสัดส่วนที่จะนำภาพๆนั้นไปใช้ โดยจะไม่นำทั้งภาพไปใช้ เพราะมองว่าเป็นรายละเอียดที่มากเกินไปที่

จะอยู่บนเครื่องแต่งกายให้มีความงามและความทันสมัย โดยในการสร้างสรรค์ผลงานบนเครื่องแต่งกายอาจเป็นเทคนิคสกรีน พิมพ์ หรือการปักก็ต้องดูตามความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์นั้นๆ

โดยได้มีการทดลองตัดทอนรูปภาพและได้พิมพ์ลงบนเสื้อยืดสีขาว รวมถึงทดลองตัดทอนชิ้นส่วนของภาพออกมาเป็นส่วนต่างๆของอาคารและได้ทดลองทำภาพร่าง (Sketch) เพื่อที่จะเป็นไอเดียในการทดลองทำจริงในภายภาคหน้าต่อไปอีกด้วย

ภาพผลงานที่ได้ทำการทดลองพิมพ์ลงบนเสื้อ



ภาพ: ภาพผลงานที่ได้ทำการทดลองพิมพ์ลงบนเสื้อ

ที่มา: เตะชนิธิ สังขะทรัพย์

ภาพร่าง (Sketch) การนำภาพแต่ละส่วนจากผลงานไปจัดวางบนเครื่องแต่งกาย





ภาพ: การนำภาพแต่ละส่วนจากผลงานไปจัดวางบนเครื่องแต่งกาย
ที่มา: เตะนิธิ สังขะทรัพย์

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ของผู้วิจัยเป็นงานที่สะท้อนความสวยงามของอาคารสถาปัตยกรรมเหล่านี้ ซึ่งมีอยู่รอบตัวคนในกรุงเทพมหานคร ในปัจจุบันนี้หลายคนอาจเบื่อกับความวุ่นวาย เร่งรีบของเมืองหลวง แต่หากมองให้ดีนั้นเมืองหลวงนี้มีสิ่งสวยงามตั้งแต่อดีตกาลแฝงอยู่รอบตัวตลอดเวลา หากผู้รับชมได้เห็นถึงความงามของอาคารสถาปัตยกรรมเหล่านี้ไม่ว่าจะในทางที่มาชมผลงานจิตรกรรม หรือผลงานที่อยู่บนเครื่องแต่งกายไม่ว่าจะอยู่ในเทคนิคสกรีน ปรีนดิจิตอล หรืองานปัก ประกอบจนในอนาคตอาจเพิ่มเติมเป็นรูปแบบป้ายห้อยหรือถุงผ้าที่เป็นคอลเลกชันเดียวกัน ผู้วิจัยคิดว่าผู้ชมจะได้เข้าถึงความงามของอาคารเหล่านี้ได้มากกว่าผลงานจิตรกรรมที่จะต้องชมในหอศิลป์หรือตอนแสดงงานเท่านั้น หากแต่ผู้คนทั่วไปได้สวยใส่เครื่องแต่งกายเหล่านี้ ก็จะเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้คนทั่วไปได้เห็นความงามของอาคารเหล่านี้มากขึ้นอีกทางก็เป็นได้

บรรณานุกรม

- กิตติ วัฒนมะหาคดี. (2537). *วังเจ้า วังเดิม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธรรมสาร.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2553). *องค์ประกอบศิลปะ*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.
- ชลุติ นิมเสมอ. (2553). *วาดเส้นสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- ณัฐ ประกายเกียรติและคณะ. (ม.ป.ป.). *ประมวลภาพ วังและตำหนัก*. กรุงเทพฯ: เจฟลิ่ม โปรเซส.
- ธงทอง จันทรางศุ และคณะ. (2530). *พระที่นั่งอนันตสมาคม*. กรุงเทพฯ: อักษรสัมพันธ์.
- ผุสดี ทิพทัส และคณะ. (2525). *บ้านในกรุงเทพฯ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ เกาทอง. (2536). *หลักการทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: อักษรการพิมพ์.
- สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์. (2548). *ทรรศน์นิยามการ : อาคารอนุรักษ์ของสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์*. กรุงเทพฯ : กองโครงการอนุรักษ์ ฝ่ายโครงการพิเศษ สำนักงาน ทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์.
- โชติ กัลยาณมิตร. (2525). *สมุดภาพสถาปัตยกรรมกรุงรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- แน่นน้อย ศักดิ์ศรีและคณะ. (2525). *พระราชวังและวังในกรุงเทพฯ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แน่นน้อย ศักดิ์ศรี. (2537). *มรดกสถาปัตยกรรมกรุงรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพฯ.
- เพ็ญสุภา สุขคตะ ใจอินทร์. (2549). *อลังการสถาปัตยกรรม 200 ปี กำฟ้าเพื่อนท้าว*. กรุงเทพฯ: บริษัทสามเสน การพิมพ์ จำกัด.
- เสาวลักษณ์ พงษา โปษยะนันท์และคณะ. (2547). *175 มรดกสถาปัตยกรรมในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ : สมาคมสถาปนิกสยาม.

www.evisu.com

www.uniqlo.com

การประเมินคุณค่านาฏศิลป์จิงจูและพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์ในพื้นที่จิงจูซานต้าของประเทศจีน

The Evaluation of Value for Ritual Dance and Guidelines for Managing Dance Learning Centre in Jingzu Sandao, China

Qin Huang¹
ภวษา เรืองชีวิน²
มนัส แก้วบุชา³

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การประเมินคุณค่านาฏศิลป์จิงจูและพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์ในพื้นที่จิงจูซานต้าของประเทศจีนนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือประเมินคุณค่านาฏศิลป์จิงจูเพื่อการจัดการและเสนอแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์จิงจูในพื้นที่จิงจูซานต้าของประเทศจีน การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความทางวิชาการ การสังเกต และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดการจัดการแหล่งเรียนรู้และการสื่อความหมายทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า นาฏศิลป์จิงจูมีคุณค่าด้านสังคม คุณค่าด้านสิ่งแวดล้อม คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ คุณค่าด้านการเชื่อมโยง คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ความงาม และคุณค่าด้านวิทยาศาสตร์ ส่วนแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์จิงจูดังนี้ 1) ออกแบบและจัดทำสื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจู 2) สนับสนุนให้สาวฮามเยและอาสาสมัครเป็นผู้สื่อความหมายและนำเสนอนาฏศิลป์จิงจู และ 3) จัดทำกิจกรรมทางเลือกเพื่อสื่อความหมายและนำเสนอนาฏศิลป์จิงจู

คำสำคัญ: การจัดการแหล่งเรียนรู้, ประเมินคุณค่านาฏศิลป์จิงจู, พื้นที่จิงจูซานต้า

Abstract

The purpose of this research was to evaluate the value of ritual dance of Jing nationality and propose guidelines for managing Ritual Dance Learning Centre in Jingzu Sandao, China. This research is a qualitative research which through collecting literature, observation and in-depth interviews, then analyzing data with the concept of learning centre and cultural interpretation. The study shows that: Ha festival dance has academic value, social value, historic value, association value, aesthetic value and scientific value. Guidelines for managing Ha Festival Dance Learning Centre are as follows: 1) design and make interpretation of Ha festival dance; 2) Encourage Ha Mei and volunteers to be the docent for tourists to understand Ha festival dance; 3) Organize related activities on Ha festival dance for tourists to participate.

Keywords: Managing Learning Centre, Ritual Dance, Jingzu Sandao

¹ นิสิตปริญญาเอก สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

² อาจารย์ ดร. สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

³ อาจารย์ ดร. สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

tourists to understand Ha festival dance; 3) Organize related activities on Ha festival dance for tourists to participate.

Keywords: Managing Learning Centre, Ritual Dance, Jingzu Sandao

บทนำ

ชนชาติจิงจูเป็นชนกลุ่มน้อยกลุ่มหนึ่งในประเทศจีน ซึ่งมีประชากร 2 หมื่นกว่าคน ปัจจุบันนี้ ชนชาติจิงจูส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในพื้นที่จิงจูซานต้า (Jing Zu San Dao) ซึ่งพื้นที่แห่งนี้ตั้งอยู่ในเมืองตงซิงของเขตปกครองตนเองชนเผ่าจ้วงกวางสี และประกอบด้วยชุมชนสามแห่ง คือ ชุมชนวานเหวย (Wan Wei) ชุมชนซานซิน (San Xin) และชุมชนอูเถา (Wu Tou) บรรพบุรุษของชาวจิงจูเดิมอาศัยในประเทศเวียดนามและอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่จิงจูซานต้าเมื่อสมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ.1911-2187) ของจีน เนื่องจากพื้นที่จิงจูซานต้าติดกับทะเล จึงทำให้วิถีชีวิตของชาวจิงจูผูกพันกับทะเลตลอดกาลเวลา

เทศกาลฮาเจี (Ha Jie) เป็นเทศกาลที่สำคัญมากสำหรับชาวจิงจู ซึ่งชุมชนวานเหวยจัดงานขึ้นเมื่อวันที่ 10 เดือน 6 ตามปฏิทินจันทรคติของจีน ส่วนชุมชนอูเถาจัดงานขึ้นเมื่อวันที่ 1 เดือน 8 และชุมชนซานซินจัดงานขึ้นเมื่อวันที่ 10 เดือน 8 ตามปฏิทินจันทรคติของจีนเช่นกัน นาฏศิลป์พื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของพิธีไหว้เจ้า ซึ่งประกอบด้วยรำถวายสุรา รำถวายธูป รำถวายดอกไม้ รำโคมสวรรค์และรำชอูบผา นาฏศิลป์พื้นบ้านเป็นการฟ้อนรำแบบดั้งเดิมของมนุษย์ มีที่มาจากประเพณี วัฒนธรรม การฟ้อนรำของชาวบ้านตามชนบท ที่มีการร้องรำประกอบเพลงพื้นบ้านมีลักษณะที่เรียบง่ายแต่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตนในด้านการเคลื่อนไหว และรู้จักกันเฉพาะท้องถิ่น (ปราณี วงษ์เทศ, 2525, หน้า 330)

แหล่งการเรียนรู้คือสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต ได้แก่ บุคคล สถานที่ต่าง ๆ แหล่งวิทยาการ ธรรมชาติสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยประสบการณ์ตรงเพื่อให้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2549, หน้า 64) แหล่งเรียนรู้ นับเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย แหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านที่สำคัญในพื้นที่จิงจูซานต้าอย่างน้อยมี 4 แห่ง ได้แก่ ศาลเจ้าฮาเถิง (Ha Ting) ชุมชนวานเหวย ศาลเจ้าฮาเถิงชุมชนอูเถา ศาลเจ้าฮาเถิงชุมชนซานซิน และพิพิธภัณฑ์ชนชาติจิงจู แหล่งเรียนรู้มีบทบาทที่สำคัญในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่หลากหลาย (กิ่งแก้ว อารีรักษ์และคณะ, 2548, หน้า 118) ถึงแม้ว่านาฏศิลป์จิงจูในเทศกาลฮาเจีเป็นส่วนหนึ่งของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมจิงจู แต่สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจู สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจู และกิจกรรมการสื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจูในแหล่งเรียนรู้ของพื้นที่จิงจูซานต้ายังมีน้อยมากนัก ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวและผู้สนใจอยากที่จะเข้าใจองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจูอย่างเป็นระบบ

ด้วยความตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของนาฏศิลป์จิงจูในพื้นที่จิงจูซานต้าและการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์จิงจูที่มีอยู่ในชุมชนและองค์กรอย่างเป็นระบบที่สามารถเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและการพัฒนาศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง การประเมินคุณค่านาฏศิลป์จิงจูและพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์จิงจูในพื้นที่จิงจูซานต้าของประเทศจีน ซึ่งผลการวิจัยนี้ได้สามารถนำมาพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์จิงจูเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่จิงจูซานต้าให้ยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ประเมินคุณค่าทางศิลปะป็นปัจจัยเพื่อการจัดการความรู้
2. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะป็นปัจจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การประเมินคุณค่าทางศิลปะป็นปัจจัยและพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะป็นพื้นที่ที่จิงจู้ชานต่าวของประเทศจีน ผู้วิจัยได้ดำเนินการในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพในขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การศึกษาเอกสารภาษาจีน ภาษาเวียดนามและภาษาอังกฤษ โดยการศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ จากเอกสารด้านวิชาการ รายงานวิจัย บทความ วิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องและแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
2. การศึกษาในพื้นที่เป็นการศึกษาจากข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์และการสังเกตสภาพพื้นที่ วิถีชีวิตและกิจกรรมในเทศกาลฮาเจ้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยผู้นำชุมชน กลุ่มคนเด่นรำพื้นบ้าน (สาวฮาเม้ย Ha Mei) ปรารชญ์ท้องถิ่นและเจ้าหน้าที่ในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงชาวบ้านบางส่วนในพื้นที่ศึกษา โดยผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการเลือกตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ส่วนเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยแบบสังเกตและแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง
3. ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากเอกสารการสัมภาษณ์ และการสังเกตมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจะพิจารณาเลือกข้อมูลประเภทต่าง ๆ ทั้งที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่มาประกอบรวมในการวิเคราะห์
4. นำเสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. คุณค่าของนาฏศิลป์ป็นปัจจัย

1.1 คุณค่าด้านสำนักศิลปะ

นาฏศิลป์ป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมทางศาสนาในเทศกาลฮาเจ้ รำพื้นบ้านที่แสดงขึ้นในศาลเจ้าฮาเจ้ นั้นมักเกี่ยวข้องกับความเชื่อ วิถีชีวิตและประเพณีของชาวจิงจู้ ซึ่งนาฏศิลป์ป็นศิลปะพื้นถิ่นที่หายากในประเทศจีน เมื่อชุมชนในพื้นที่จิงจู้ชานต่าวจัดงานเทศกาลฮาเจ้ขึ้น ก็ดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และชมการแสดงรำพื้นบ้านของจิงจู้ในศาลเจ้าฮาเจ้ จึงทำให้ศาลเจ้าฮาเจ้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ศิลปะ วัฒนธรรม และดนตรีของชาวจิงจู้ และทำให้วัฒนธรรมชาวจิงจู้เป็นตัวแทนของวัฒนธรรมเมืองฝางเฉิงกั่ง (Fang Cheng Gang) ด้วย เมื่อปี พ.ศ. 2559 นักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมกิจกรรมในเทศกาลฮาเจ้เกือบหนึ่งหมื่นคน ซึ่งแสดงให้เห็นว่านาฏศิลป์ป็นหนึ่งในเทศกาลฮาเจ้มีส่วนช่วยเผยแพร่ชื่อเสียงของถิ่น อนึ่ง เนื่องจากนาฏศิลป์ป็นปัจจัยมีคุณค่าด้านสำนักศิลปะ จึงทำให้นักวิชาการบางส่วนสนใจศึกษาวัฒนธรรมชาวจิงจู้

1.2 คุณค่าด้านสังคม

นาฏศิลป์ป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ประจำถิ่นในพื้นที่จิงจู้ชานต่าว สาวฮาเม้ยแสดงรำพื้นบ้านขึ้นเพื่อขอให้เทพเจ้าและผีบรรพบุรุษทั้งหลายคุ้มครองลูกหลานชาวจิงจู้ให้มีความสุขความเจริญสืบไป รำที่มีความโดดเด่นมากที่สุดคือ ท่ามือแบบ Lun Zhi เมื่อสาวฮาเม้ยทำท่ามือแบบนี้ จะให้นิ้วมือทั้งสองข้างยึดออกพร้อมกัน และให้ฝ่ามือหันไปข้างบน จากนั้น ให้นิ้วก้อย นิ้วนาง นิ้วกลาง นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือหันเข้าข้างในตามลำดับ และพลิกข้อมือด้วยกัน แล้วให้นิ้วมือทั้งสองข้างยึดออกตามลำดับ ท่ามือแบบ Lun Zhi ถือว่าเป็นหัวใจหลักของรำพื้นบ้านจิงจู้ ถึงแม้ว่าประเทศจีนมีเผ่าพันธุ์ 56 กลุ่ม แต่รำพื้นบ้านที่มีท่ามือแบบ Lun Zhi น้อยมาก ซึ่ง

ท่ามือแบบนี้อาจจะปรากฏในรำพื้นบ้านจิงจู้เท่านั้น และท่ามือแบบ Lun Zhi อาจจะได้พัฒนามาจากท่าลากแห เนื่องจากสาวจิงจู้จะใช้ไม้ก้อย ไม้นาง ไม้กลาง ไม้ชี้และนิ้วหัวแม่มือเกี่ยวแหก่อน แล้วจะลากแหขึ้นฝั่ง ส่วนท่าทำท่าก็ได้พัฒนามาจากการจับหอยที่อยู่ในกองทรายของหาดทะเล เมื่อสาวจิงจู้ไปจับหอย จะต้องเหยียบทรายอย่างเบาๆ นอกจากแสดงรำพื้นบ้านในศาลเจ้าฮาเจ้แล้ว หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนยังเชิญชวนสาวฮาเม้ยเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยเพื่อให้นักเรียน นักศึกษา นักท่องเที่ยวและผู้สนใจได้รู้จักและเรียนรู้วัฒนธรรมชาวจิงจู้ เช่น ปี พ.ศ. 2558 มหาวิทยาลัยนาฏศิลป์ปักกิ่งได้เชิญศิลปินชาวจิงจู้ไปแสดงรำพื้นบ้านที่กรุงปักกิ่ง จากที่กล่าวมาข้างบน สรุปได้ว่านาฏศิลป์ป็นปัจจัยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ประเพณีและกิจกรรมของสังคม

1.3 คุณค่าด้านประวัติศาสตร์

เทศกาลฮาเจ้มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน และเป็นเทศกาลที่สำคัญมากในพื้นที่จิงจู้ชานต่าว เนื่องจากนาฏศิลป์ป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งของเทศกาลฮาเจ้ จึงทำให้นาฏศิลป์ป็นปัจจัยมีประวัติพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องคู่กับกิจกรรมอื่น ๆ ที่ขาดไม่ได้ในงานเทศกาลฮาเจ้ ประวัติเกี่ยวกับการสืบต่อนาฏศิลป์ป็นปัจจัยและประวัติของสาวฮาเม้ยทุกรุ่นถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่จิงจู้ชานต่าว ถึงแม้ว่าสังคมชาวจิงจู้ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ฉาก ขั้นตอนการแสดง บทเพลง เครื่องดนตรี และท่ารำส่วนใหญ่ยังได้รับการอนุรักษ์เป็นอย่างดี ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ชาวจิงจู้เคารพนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติและรักษาขนบของถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เมื่อนักท่องเที่ยว นักเรียนและนักศึกษาสัมผัสนาฏศิลป์ป็นปัจจัย ก็จะได้เรียนรู้องค์ความรู้ทางภูมิปัญญาและเข้าใจประวัติศาสตร์ที่แฝงอยู่ในรำพื้นบ้าน

1.4 คุณค่าด้านการเชื่อมโยง

บรรพบุรุษของชาวจิงจู้เดิมอาศัยอยู่ในภาคเหนือของเวียดนามและได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในจีนเมื่อ 500 ปีก่อน ดังนั้น นาฏศิลป์ป็นปัจจัยจึงมีส่วนเชื่อมโยงกับศิลปะท้องถิ่นของเวียดนาม เมื่อพื้นที่จิงจู้ชานต่าวจัดงานเทศกาลฮาเจ้ หรือทางเวียดนามจัดงานเล่ห้อย ทั้งสองฝ่ายก็ส่งตัวแทนและสาวฮาเม้ยไปร่วมงานด้วย โดยเฉพาะงานเทศกาลของชุมชนชาวจีน ฝ่ายจัดงานมักจะเชิญชวนสาวฮาเม้ยจากชุมชนว่านหนิงฟางของเวียดนามมาแสดงรำพื้นบ้านในพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งทำให้สาวฮาเม้ยทั้งจีนและเวียดนามได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางนาฏศิลป์พื้นบ้านและถ่ายทอดความงามกัน

เมื่อสาวฮาเม้ยรุ่นเก่าในจีนแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางนาฏศิลป์กัน คนส่วนใหญ่สามารถสื่อสารกันด้วยภาษาเวียดนามและภาษาจีนกวางตุ้ง แต่สาวฮาเม้ยรุ่นใหม่สามารถสื่อสารกันได้ทั้งภาษาจีนกลาง ภาษาเวียดนามและภาษาจีนกวางตุ้ง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นาฏศิลป์ป็นปัจจัยมีการประสานกลมกลืนกันทั้งวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมเวียดนาม

ชาวจิงจู้ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการประมง การออกแบบท่ารำจึงอาจจะได้รับแรงบันดาลใจจากการทำงาน อนึ่ง เนื่องจากบรรพบุรุษของชาวจิงจู้ประกอบอาชีพประมงในท่ามกลางปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ไม่สามารถเข้าใจได้ ไม่ว่าจะเป็นพายุ ฝนฟ้าร้องผ่า ฯลฯ ทำให้บรรพบุรุษของชาวจิงจู้เกิดความเชื่อว่ามีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีอำนาจลึกลับอยู่เหนือปรากฏการณ์เหล่านี้ ซึ่งสามารถบันดาลคุณและโทษแก่ตนได้ ฉะนั้น บรรพบุรุษของชาวจิงจู้จึงพยายามหาวิธีการอ่อนนออนเอาใจ หรือต่อรองกับอำนาจลึกลับของธรรมชาติด้วยการบูชาบนบานหรือเซ่นไหว้ ซึ่งนาฏศิลป์พื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมเซ่นไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ จากที่กล่าวมาข้างบน จึงสรุปได้ว่า พิธีกรรมทางศาสนา นาฏศิลป์ป็นปัจจัย ชาวจิงจู้ ศาลเจ้าฮาเจ้ในพื้นที่จิงจู้ชานต่าวและวิถีชีวิตได้เชื่อมโยงกันตลอดกาล นาฏศิลป์ป็นปัจจัยเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำของพื้นที่จิงจู้ชานต่าว

1.5 คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ความงาม

คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ความงามของนาฏศิลป์ป็นปัจจัยมักปรากฏในเครื่องแต่งกาย ท่ารำและจังหวะเสียงดนตรี ชุดอ่าวห่วยเป็นชุดแต่งกายพื้นบ้านที่สาวฮาเม้ยสวมใส่เมื่อแสดงรำในศาลเจ้าฮาเจ้ ซึ่งชุดอ่าวห่วยมักตัดด้วยผ้าแพรและมีชายเสี้อยาวถึงข้อเท้าเพียง 2 ชั้นด้านหน้าและด้านหลัง แต่งเป็นชุดคู่กับกางเกงยาวขากว้างตัดด้วยผ้าแพร หรือผ้าต่วน เสน่ห์ของอ่าวห่วยอยู่ที่ชายเสี้อกถูกแหวกตั้งแต่เอวลงไปถึงข้อเท้า เพราะสวมทับกางเกง

แพรวยา ทำให้ทิวทรวงของสาวฮามเยียดูสะโอดสะอง หุหรงามตากับลายดอกหลากสีสันของผ้าแพรวและลวดลายปักฝีมือบนผ้า ความงามของชุดอ่าวหายทำให้นาฏศิลป์จึงมีความโดดเด่นมากขึ้น สำหรับลีลาท่ารำของสาวฮามเยียน มักเคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกลมกลืนกันไปทุกส่วนของร่างกายตามจังหวะของเสียงดนตรี ลักษณะของท่ารำเต็มไปด้วยความอ่อนโยน และสื่อได้ถึงความงามของนาฏศิลป์จึงจับกับภาพลักษณ์ที่ดีของชาวจีน

1.6 คุณค่าด้านวิทย์วิชาการ

นาฏศิลป์จึงจึงมีความรู้ที่เชื่อมโยงกับขนบธรรมเนียม จารีต และประเพณีในพื้นที่จึงจูนชานต่าว คำบอกเล่าของสาวฮามเยียดูสะโอดสะองเป็นข้อมูลที่บ่งบอกว่านาฏศิลป์จึงได้สืบเนื่องของแท้ดั้งเดิม นาฏศิลป์จึงจึงมีระบบการถ่ายทอดสืบสานเรียนรู้มาอย่างต่อเนื่อง เช่น ระบบการสืบทอดแบบการบอกเล่าจากผู้สูงอายุไปยังบุคคลรุ่นหลังโดยตรง ซึ่งสาวฮามเยียนรุ่นใหม่มักจะสืบทอดองค์ความรู้จากนาฏศิลป์ที่บ้านในเทศกาลฮาเจิงจากสาวฮามเยียนเก่า หรือผู้เชี่ยวชาญในชุมชนชาวจีนจู่ อนึ่ง นาฏศิลป์จึงจึงมีคำศัพท์เฉพาะศาสตร์ เช่น ท่ามือแบบ Lun Zhi Shou Hua ท่ามือแบบ Zhuan Wan Fan Hua ท่ามือแบบ Lun Zhi Rao Hua และท่าก้าวเท้าแบบ San Jiao Bu ซึ่งท่ารำเหล่านี้ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์จึงจึงด้วย นักวิชาการสามารถนำวิธีศึกษาค้นคว้าวิจัยเฉพาะศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์นาฏศิลป์จึงจึง

2. แนวทางพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ชาวจีน

สถานที่ที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบทอดนาฏศิลป์จึงจึง 5 แห่ง คือ ศาลเจ้าฮาลิงชุมชนฮานเว่ย ศาลเจ้าฮาลิงชุมชนเอา ศาลเจ้าฮาลิงหงซัน ศาลเจ้าฮาลิงชุมชนชานซินและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เมื่อถึงเทศกาลฮาเจิง นักท่องเที่ยวสามารถเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ได้ในศาลเจ้าฮาลิง โดยเฉพาะรับชมนาฏศิลป์จึงจึงในพิธีกรรมทางศาสนาและเรียนรู้ชาวจีนจากสาวฮามเยียน ส่วนนอกเวลาจัดกิจกรรมของเทศกาลฮาเจิง นักท่องเที่ยวสามารถไปแสวงหาความรู้ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

ถึงแม้ว่านาฏศิลป์ที่บ้านในเทศกาลฮาเจิงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมจึงจึง แต่เมื่อผู้วิจัยลงภาคสนามไปสำรวจพื้นที่ศึกษา ก็พบว่า สื่อความหมายนาฏศิลป์ที่บ้าน ผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์ที่บ้าน และกิจกรรมการสื่อความหมายนาฏศิลป์ที่บ้านในแหล่งเรียนรู้ของพื้นที่จึงจูนชานต่าวยังมีน้อยมาก ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวและผู้สนใจอยากที่จะเข้าใจองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ที่บ้านของชาวจีนจู่อย่างเป็นระบบ เพราะฉะนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและเสนอแนวทางการสื่อความหมายนาฏศิลป์ที่บ้านเพื่อการสืบทอดตามกฎบัตรอริโคโมสว่าด้วยการสื่อความหมายและการนำเสนอแหล่งมรดกวัฒนธรรม ซึ่งองค์ประกอบของกฎบัตรอริโคโมส ได้แก่ การสื่อความหมาย (Interpretation) การนำเสนอ (Presentation) โครงสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้านการสื่อความหมาย (Interpretive Implementation) ผู้สื่อความหมาย (Interpreter) และแหล่งมรดกภูมิปัญญา (Cultural Heritage Site)

2.1 แนวทางออกแบบสื่อความหมายนาฏศิลป์จึงจึง

แผ่นพับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่งที่เกิดโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาจากการสรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่าง ๆ แผ่นพับมีส่วนช่วยสร้างความสนใจให้กับผู้อ่านสะดวกต่อการหยิบถือและแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วน ๆ ได้โดยไม่ต้องมีเลขหน้ากำกับ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจออกแบบและจัดทำแผ่นพับเกี่ยวกับนาฏศิลป์จึงจึงทั้งภาษาจีนกลาง ภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อให้นักท่องเที่ยวอ่านแล้วเข้าใจง่ายและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งแนวทางการออกแบบและจัดทำแผ่นพับดังนี้

(1) ออกแบบโลโก้ของแผ่นพับ

โลโก้ คือสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับสิ่งของหรือผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เป็นที่จดจำและรู้จักไปอย่างกว้างขวาง องค์ประกอบของโลโก้มีทั้งตัวอักษร รูปภาพและสีต่าง ๆ ซึ่งสามารถสื่อแทนสิ่งต่าง ๆ ได้ จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บทบาทของโลโก้มี 3 ประการ คือ 1) เป็นเครื่องหมายที่บ่งบอกความเป็นตัวคุณสำหรับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 2) เป็นสัญลักษณ์ประจำสิ่งของที่จะถูกทุกคนจดจำ และ 3) เป็นสื่อความหมายทรัพยากรทาง

วัฒนธรรมเนื่องจากทุกโลโก้ที่นั่นมักจะมี ความหมายอยู่เบื้องหลัง ซึ่งสิ่งที่อยู่เบื้องหลังนั้นเกี่ยวกับวัฒนธรรม เนื่องจากโลโก้ที่สวยงามโดดเด่นจะส่งผลแบ่งกในหลาย ๆ มิติต่อความรู้สึกของผู้พบเห็น เพราะฉะนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจึงจึงมาใช้เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์จึงจึงและช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมจึงจึงสู่สามัญชน ก่อนที่จะออกแบบโลโก้ของสื่อความหมายนาฏศิลป์จึงจึง ผู้วิจัยจะศึกษาข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของจึงจึง และลงภาคสนามเก็บข้อมูลเกี่ยวกับโลโก้ของจึงจึง หลังจากนั้น จะนำข้อมูลที่เกี่ยวของมาวิเคราะห์และออกแบบโลโก้ใหม่ขึ้น

เนื่องจากคู่มือที่จะจัดทำนั้นเกี่ยวกับนาฏศิลป์จึงจึงในเทศกาลฮาเจิง ดังนั้น ผู้วิจัยจะนำท่ารำของสาวฮามเยียนมาใช้ในการออกแบบโลโก้ใหม่ ราพื้นบ้านที่แสดงในพิธีกรรมทางศาสนาของเทศกาลฮาเจิงมีทั้งหมด 4 หรือ 5 ชุดตามข้อมูลจากภาคสนาม ซึ่งราโคมสวรรค์เป็นราพื้นบ้านที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของเมืองฝางเฉิงกึ่งและเมืองตงซิง อนึ่ง ราชุดนี้ได้ผลิตซ้ำเป็นราใหม่และผู้ราเคยแสดงขึ้นในกิจกรรมต่าง ๆ ที่กรุงปักกิ่งและไต้หวัน ซึ่งราโคมสวรรค์มีความชื่อเสียงมากกว่า เพราะฉะนั้น ผู้วิจัยจึงนำท่ารำของราโคมสวรรค์มาใช้

ศาลเจ้าฮาลิงเป็นสถานที่แสดงราพื้นบ้านในเทศกาลฮาเจิง และเป็นสัญลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมของพื้นที่จึงจูนชานต่าว เพราะฉะนั้น จึงควรมีภาพศาลเจ้าฮาลิงในโลโก้ใหม่ด้วย อนึ่ง ชาวจีนจู่เป็นชนกลุ่มน้อยที่มีชีวิตผูกพันกับทะเลในประเทศจีน ซึ่งคนส่วนใหญ่เป็นชาวจีนประมง และทำไร่บางส่วนของสาวฮามเยียนได้รับแรงบันดาลใจจากการซ่อมแซม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทะเลมาปรับใช้ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ ได้แก่ ลายคลื่น สีน้ำเงิน เป็นต้น



京族 JING NATIONALITY

ภาพที่ 1 โลโก้ (ตราสัญลักษณ์) ของสื่อความหมายนาฏศิลป์จึงจึง

(2) ศึกษาแผ่นพับตัวอย่าง

แผ่นพับตัวอย่างที่นำมาศึกษานั้นเป็นแผ่นพับที่ผู้วิจัยรวบรวมจากที่ต่าง ๆ เช่น แผ่นพับเกี่ยวกับข้อมูลอำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา แผ่นพับเกี่ยวกับการแสดงโขนตอนพิเภกสวามิภักดิ์ แผ่นพับเกี่ยวกับข้อมูลศาลเจ้าฉางกู่ถึงเมืองกังกายแห่งประเทศไทยนาม และแผ่นพับเกี่ยวกับข้อมูลอุทยานป่าไฉ่ไกวเมืองซินโจวแห่งประเทศจีน เนื่องจากแผ่นพับตัวอย่างมีความโดดเด่นในการออกแบบ ผู้วิจัยจึงนำมาศึกษาเพื่อ ค้นหาแนวทางการออกแบบที่ดีมาประยุกต์ใช้

จากแผ่นพับตัวอย่างดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปแนวทางออกแบบแผ่นพับได้ดังนี้ 1) แผ่นพับตัวอย่างส่วนมากเป็นแผ่นพับการท่องเที่ยวแบบสามทบ ยกเว้นแผ่นพับเกี่ยวกับการแสดงโขนตอนพิเภกสวามิภักดิ์ ซึ่งเป็นแผ่นพับแบบสองทบ 2) ตราสัญลักษณ์ของแผ่นพับตัวอย่างดังกล่าวล้วนอยู่ที่ด้านหน้าของแผ่นพับร่วมกับพาดหัว

และภาพประกอบหลัก 3) หน้าแรกของแผ่นพับออกแบบได้สวยงามและสะดุดตา 4) ภาพหรือกราฟิกที่ใช้ประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา 5) จัดเรียงลำดับเนื้อหาเหมาะสมและเว้นพื้นที่ว่างไว้เพื่อไม่ให้อึดอัดมากเกินไป 6) ใช้ตัวอักษรสีเข้มบนพื้นสีอ่อนและใช้แบบอักษรเพียง 2-3 แบบ 7) แผ่นพับการท่องเที่ยวควรมีแผนที่ที่เกี่ยวข้อง และ 8) องค์ประกอบที่สำคัญในแผ่นพับมีตราสัญลักษณ์ พาดหัว ภาพถ่าย แผนที่และข้อความสั้น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะนำข้อดีและจุดเด่นของแผ่นพับตัวอย่างดังกล่าวมาปรับใช้ในการออกแบบและจัดทำแผ่นพับเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู ซึ่งรายละเอียดดังต่อไปนี้

(3) ออกแบบและจัดทำแผ่นพับเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู

เนื่องจากนาฏศิลป์จิงจูเป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งของเทศกาลฮาเจ้และแสดงขึ้นในศาลเจ้าฮาถึง องค์ประกอบของแผ่นพับจึงควรมีตราสัญลักษณ์ พาดหัวเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู แผนที่ของพื้นที่จิงจูซานต้า ภาพถ่ายทั้งศาลเจ้า กำปั้นบ้าน สาวฮาเมย์และพิธีกรรมทางศาสนา และข้อความเกี่ยวกับเทศกาลฮาเจ้ เป็นต้น สำหรับการคัดเลือกภาพถ่ายที่จะนำไปใช้นั้น ผู้วิจัยจะใช้ภาพถ่ายที่ได้มาจากเทศกาลฮาเจ้ในชุมชนว่านเหยว ชุมชนอูเถาและชุมชนซานซินเนื่องจากขั้นตอนการจัดงานเทศกาลฮาเจ้ทั้ง 3 ชุมชนนี้คล้ายกัน อนึ่ง แผ่นพับที่จะทำเป็นผลงานที่จะนำไปมอบให้หน่วยงานต่าง ๆ ในพื้นที่จิงจูซานต้า ผู้วิจัยจึงใช้ภาพถ่ายที่ได้จาก 3 ชุมชนดังกล่าวเป็นหลัก

ผู้วิจัยจะทำแผ่นพับด้วย Microsoft Word 2010 และจะทำกัน 6 ช่อง หน้าละ 3 ช่องทั้งสองด้าน รายละเอียดของขั้นตอนการทำแผ่นพับดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 เปิด Microsoft Word จากนั้นคลิกที่แท็บ Page Layout
- ขั้นตอนที่ 2 ตั้งค่าแนวกระดาษให้เป็นแนวอนที่ Page Layout > Orientation > Landscape
- ขั้นตอนที่ 3 ตั้งค่าขอบกระดาษที่ Margins > Custom Margins
- ขั้นตอนที่ 4 กำหนดขอบกระดาษตามรูปเสร็จแล้วคลิก OK
- ขั้นตอนที่ 5 ตั้งค่าคอมมันให้เป็น 3 คอมมันเลือกได้ที่ Columns > Three
- ขั้นตอนที่ 6 ใส่ข้อมูลหรือตกแต่งตามที่ต้องการ
- ขั้นตอนที่ 7 ตั้งค่าแบบอักษรที่ Home > Body
- ขั้นตอนที่ 8 ใส่ภาพถ่ายที่ Insert > Picture ซึ่งคัดเลือกภาพถ่ายตามที่ต้องการเสร็จแล้วคลิก OK
- ภาพถ่ายที่จะใส่เข้าไปมีทั้งภาพปราสาทบ้าน โลโก้ (ตราสัญลักษณ์) และแผนที่ เป็นต้น
- ขั้นตอนที่ 9 ตั้งค่าสีสันของพื้นหลังที่ Page Layout > Page Color ผู้วิจัยจะเลือกใช้สีเหลือง
- เนื่องจากสีเหลืองเป็นสีแห่งสิริมงคลสำหรับชาวจีนและชาวจิงจู
- ขั้นตอนที่ 10 ตั้งค่า Water Mark ที่ Page Layout > Water Mark > Custom Water Mark



ภาพที่ 2 ด้านหน้าของแผ่นพับเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู (ฉบับภาษาจีน)



ภาพที่ 3 ด้านหน้าของแผ่นพับเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู (ฉบับภาษาอังกฤษ)



ภาพที่ 4 ด้านหน้าของแผ่นพับเกี่ยวกับนางศิลปิพันธ์จิงจื๋อ (ฉบับภาษาไทย)

2.2 ผู้สื่อความหมายและนำเสนอานาฏศิลป์จิงจื๋อ

การนำเสนอการสื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจื๋อเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่สำคัญส่วนหนึ่งที่ไม่ได้ในการจัดการองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจื๋อ ซึ่งมีบทบาทที่สำคัญมากในการช่วยให้สาธารณชนเข้าใจวัฒนธรรมจิงจื๋อและส่งเสริมให้ชุมชนและผู้คนต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาและอนุรักษ์นาฏศิลป์จิงจื๋อ เนื่องจากผู้วิจัยได้ลงภาคสนามไปเก็บข้อมูลเกือบ 1 ปี และได้พูดคุยกับชาวบ้านในพื้นที่ศึกษาเป็นอย่างดี ชาวบ้านส่วนใหญ่ให้ความร่วมมืออย่างกระตือรือร้น การศึกษาครั้งนี้จึงกลายเป็นงานที่ปลูกสำนึกและกระตุ้นให้สาวงามเมย์ นักวิชาการและเจ้าหน้าที่ในหน่วยงานภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อความหมายและนำเสนอานาฏศิลป์จิงจื๋อ ซึ่งผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจื๋อในพื้นที่จิงจื๋อชานตัวมีดังนี้

นาย Lin Guoxiong (ชื่อภาษาอังกฤษชื่อว่า Richard Lim) เป็นชาวเมืองฝางเฉิงกึ่งและจบปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยเป่ย์ปักกิ่ง (เดิมชื่อว่า มหาวิทยาลัยซินโจว) ซึ่งนาย Lin Guoxiong สามารถพูดภาษาจีนกลาง ภาษาจีนกวางตุ้งและภาษาอังกฤษได้ เมื่อปี พ.ศ. 2556 นาย Lin Guoxiong เคยไปเรียนหนังสือที่ Universiti Utara Mmalaysia (UUM) ของมาเลเซีย เนื่องจากนาย Lin Guoxiong สามารถพูดภาษาอังกฤษได้คล่องและพักอยู่ในชุมชนที่ติดกับพื้นที่จิงจื๋อชานตัว จึงอาสาสมัครเป็นผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจื๋อด้านภาษาอังกฤษ (นาย Lin Guoxiong. 2561-09-10 : สัมภาษณ์)

นางสาว Lan Shuiping (ชื่อเวียดนามชื่อว่า Lam Thuy Binh) เป็นอาจารย์ที่สอนภาษาเวียดนามในมหาวิทยาลัยเป่ย์ปักกิ่ง และจบปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยชนชาติกวางสี นางสาว Lan Shuiping เคยไปเรียนหนังสือที่Vietnam National University ของเวียดนาม ซึ่งสามารถพูดภาษาเวียดนามได้คล่องแคล่ว เนื่องจากนางสาว Lan Shuiping ได้ศึกษาภาษาและวัฒนธรรมเวียดนามหลายปี จึงอาสาสมัครเป็นผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจื๋อด้านภาษาเวียดนามในพื้นที่จิงจื๋อชานตัว (นางสาว Lan Shuiping. 2561-09-17 : สัมภาษณ์)

นาง Luo Mei เป็นสาวงามเมย์รุ่นที่ 3 ในชุมชนวานเหว่ย เนื่องจากนาง Luo Mei สามารถพูดภาษาจีนกลาง ภาษาจีนกวางตุ้งและภาษาจิงจื๋อ (สำเนียงถิ่นในภาษาเวียดนาม)ได้ จึงอาสาสมัครเป็นผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจื๋อ (นาง Luo Mei. 2561-10-21 : สัมภาษณ์)

นาย Yao Yueman (ชื่อไทยชื่อว่า วิ) เป็นไกด์นำเที่ยวภาษาไทยและจบปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยเป่ย์ปักกิ่ง นาย Yao Yueman เคยไปเรียนภาษาไทยที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2 ปี นอกจากสามารถพูดภาษาไทยได้แล้ว นาย Yao Yueman ยังสามารถพูดภาษาจีนกวางตุ้งด้วย ดังนั้น นาย Yao Yueman จึงอาสาสมัครเป็นผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์จิงจื๋อเพื่อให้บริการกับนักท่องเที่ยวชาวไทย (นาย Yao Yueman. 2561-09-17 : สัมภาษณ์)

2.3 กิจกรรมทางเลือกเพื่อสื่อความหมายและนำเสนอานาฏศิลป์พันธ์บ้าน

ชาวจิงจื๋อส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการประมง ดังนั้น วิถีชีวิต ความเชื่อ ศิลปะและวัฒนธรรมจึงผูกพันกับทะเลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ถ้านักท่องเที่ยวและผู้สนใจวัฒนธรรมจิงจื๋อได้เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่จิงจื๋อชานตัวมากขึ้น ก็จะได้เข้าใจองค์ความรู้นาฏศิลป์จิงจื๋อที่แฝงอยู่ในกิจกรรม เมื่อพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้นาฏศิลป์จิงจื๋อ ก็ควรให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมทางเลือกด้วย ซึ่งกิจกรรมทางเลือกที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์จิงจื๋อมีดังนี้

กิจกรรมทางเลือก 1 : เทศกาลฮาเจ้ง

เทศกาลฮาเจ้งเป็นเทศกาลที่สำคัญมากสำหรับชาวจิงจื๋อ ซึ่งรองลงมาจากเทศกาลตรุษจีน พิธีกรรมทางศาสนาในเทศกาลฮาเจ้งเป็นประเพณีที่สืบทอดมาแต่โบราณ เพื่อเป็นการแสดงความเคารพและบอกกล่าวแด่บรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว และขอให้เทพเจ้าและผีบรรพบุรุษคุ้มครองลูกหลาน ปัจจุบันนี้ ชุมชนที่จัดงานเทศกาลฮาเจ้งมี 4 แห่ง คือ ชุมชนวานเหว่ย ชุมชนอุเถา ชุมชนซานซินและชุมชนหงซัน ชุมชนวานเหว่ยจัดงานเทศกาลฮาเจ้งขึ้นเมื่อวันที่ 9-16 เดือน 6 ตามปฏิทินจันทรคติของจีน ชุมชนอุเถาจัดงานขึ้นเมื่อวันที่ 1-7 เดือน 8 ชุมชนซานซินจัดงานขึ้นเมื่อวันที่ 10-14 เดือน 8 และชุมชนหงซันจัดงานขึ้นเมื่อวันที่ 26-29 เดือนอ้าย ถึงแม้ว่าเวลาที่จัดงานเทศกาลฮาเจ้งของแต่ละชุมชนต่างกัน แต่กิจกรรมและขั้นตอนของพิธีกรรมทางศาสนามคล้ายคลึงกัน ซึ่งกิจกรรมที่สำคัญมีทั้งพิธีเชิญเจ้า พิธีไหว้เจ้า การแสดงรำพื้นบ้าน การขับร้องเพลงฮาเกอและพิธีส่งเจ้า

กิจกรรมทางเลือก 2 : กิจกรรมการจับสัตว์น้ำเค็ม

กิจกรรมการจับสัตว์น้ำเค็มมักจะจัดที่หาดทรายทองของชุมชนวานเหว่ย เมื่อชาวจิงจื๋อจัดงานเทศกาลฮาเจ้งขึ้น ก็จะจัดพิธีเชิญเจ้าที่หาดทรายแห่งนี้ วิถีจับสัตว์น้ำเค็มที่มีลักษณะเด่นของชาวจิงจื๋อ 2 วิถี คือ การใช้แหใหญ่จับสัตว์น้ำเค็ม (La Da Wang) และ การเหยียบท่อนไม้จับปลา (Gao Qiao Bu Yu หรือ Gao Jiao Zeng) แหใหญ่ที่นำมาจับสัตว์น้ำมีความยาวประมาณ 1,000-4,000 เมตร และความกว้างประมาณ 4-6 เมตร ส่วนชาวประมงที่ช่วยกันลากแหจากท้องทะเลมีประมาณ 20-40 คน เมื่อใช้แหใหญ่จับสัตว์น้ำเค็ม ทุกคนจะต้องร่วมแรงร่วมใจกันลากแหจากท้องทะเล 2-6 ชั่วโมง หลังจากใช้แหใหญ่จับสัตว์น้ำเค็มเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้หญิงชาวจิงจื๋อต้องเก็บและซ่อมแหใหญ่ไว้ใช้ ซึ่งทำมือของรำพื้นบ้านที่แสดงในเทศกาลฮาเจ้งได้รับแรงบันดาลใจจากการซ่อมแห

วิธีการเหยียบท่อนไม้จับสัตว์น้ำคล้ายกับการเล่นลิเกไม่อย่างกางเกง หรือขาโลกเกกของไทย ซึ่งเครื่องมือแบบนี้ทำด้วยท่อนไม้ 2 ท่อน เจาะรูเพื่อทำสำหรับวางเท้า ให้สามารถขึ้นปีนแล้วเดินได้เมื่อใช้แหสามเหลี่ยมจับสัตว์น้ำที่ชายหาด โดยจะมีความสูงตามต้องการที่เหมาะสมกับความสามารถในการทรงตัวของชาวประมง เมื่อปี พ.ศ. 2559 วิธีการเหยียบท่อนไม้จับปลาได้รับการพิจารณาให้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของเมืองฝางเฉิงกึ่ง

กิจกรรมทางเลือก 3 : การรับประทานอาหารที่ร้านอาหารไห่หิงเหมิน

ร้านอาหารไห่หิงเหมิน (Hai Ying Men) ตั้งอยู่หาดทรายทองของชุมชนว่านเหว่ยและติดกับโรงแรมจิงต่าว นอกจากรับประทานอาหารแล้ว ยังสามารถรับชมรำพื้นบ้านที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนาฏศิลป์จิงจูในเทศกาลฮาเจ้งด้วย อาหารที่มีชื่อเสียงในร้านนี้ ได้แก่ ผัดก้วยเตี่ยวจิงจู หนั่งแมงกะพรุนแซ่เยี่ยน หนอนทรายผัดไซเห่า หอยผัดใบไซเห่า ปูผัด ปลาแดงทอด ปลาทอดไข่ไก่ ปลาเฮยล่านี้้ง หนอนทรายทอด ปลาหมึกลวก แกงจืดก้วยเตี่ยวจิงจู ข้าวต้มมันเทศ โจ๊กข้าวเหนียวน้ำตาล และขนมจ้าง เป็นต้น

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

นาฏศิลป์จิงจูมีส่วนเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ความเชื่อ ประวัติศาสตร์และประเพณีของชาวจิงจู นาฏศิลป์จิงจูทำให้ชาวจิงจูมีความรู้สึกผูกพัน สามารถพึ่งพาอาศัยกันและกันได้และมีจิตสำนึกถึงความเป็นพวกเดียวกัน เนื่องจากชาวจิงจูส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการประมง ชาวบ้านจึงจัดงานเทศกาลฮาเจ้งขึ้นเพื่อขอให้เทพเจ้าคุ้มครองลูกหลานและเปิดโอกาสให้ทุกคนพักผ่อนกัน การแสดงรำขึ้นในพิธีกรรมทางศาสนาทำให้ผู้คนได้รู้จักเรียนรู้และสัมผัสวัฒนธรรมชาวจิงจู ทำมื่อและทำเท่าที่ปรากฏในรำได้รับแรงบันดาลใจจากสาวฮามैयाจากเวียดนามและได้พัฒนาจากพฤติกรรมกรจับสัตว์น้ำเค็มในชีวิตประจำวัน ชื่อเรียกของท่ารำถือว่าเป็นคำศัพท์เฉพาะศาสตร์ ชุดอ่าวหย่ายี่ที่สาวฮามैयाสวมใส่นั้นสื่อถึงความงามของนาฏศิลป์จิงจู เนื่องจากงานเทศกาลฮาเจ้งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมในพื้นที่จิงจูชานต่าว จึงทำให้หนักท้องเที่ยวจากทั่วสารทิศแห่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะกิจกรรมเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู อนึ่ง นาฏศิลป์จิงจูมีความสำคัญและมีคุณค่าเป็นอย่างยิ่งต่อสังคมจีน สมควรที่ชาวจิงจูจะต้องตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าดังกล่าว โดยร่วมกันสืบสานจรรโลงประเพณีและวัฒนธรรมที่ดีงามของจิงจูให้คงอยู่กับสังคมจีนสืบไป

สถานที่ที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้และสืบทอดนาฏศิลป์จิงจูมี 4 แห่ง คือ ศาลเจ้าฮาลิงชุมชนว่านเหว่ย ศาลเจ้าฮาลิงชุมชนฮูเถา ศาลเจ้าฮาลิงหงซัน ศาลเจ้าฮาลิงชุมชนชานจินและพิพิธภัณฑ์จิงจู ส่วนปัญหาหลักของการจัดการแหล่งเรียนรู้ชาวจิงจูดังกล่าวคือ สื่อความหมายนาฏศิลป์พื้นบ้าน ผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์พื้นบ้าน และกิจกรรมการสื่อความหมายนาฏศิลป์พื้นบ้านในแหล่งเรียนรู้ของพื้นที่จิงจูชานต่าวยังมีน้อยมากนัก แหล่งเรียนรู้จะเกิดความยั่งยืนได้นั้นจะต้องประกอบการจัดการที่ดี ซึ่งประกอบด้วยแนวทางการจัดการดังนี้

1. จัดทำแผนพับเกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจู ซึ่งขั้นตอนการออกแบบและจัดทำแผนพับมี 3 ขั้นตอน คือ ออกแบบโลโก้ของแผนพับ ศึกษาแผนพับตัวอย่างและจัดทำแผนพับหลายภาษา แผนพับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่งที่มีส่วนช่วยเผยแพร่ข้อมูลของแหล่งเรียนรู้ให้กับคนทั่วไป โดยเฉพาะนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธนิ เลิศชาญฤทธ์ (2554, หน้า 127) แผนพับมักเป็นเอกสารแจกฟรีเพื่อเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชมแหล่งทรัพยากรวัฒนธรรม ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้ข้อมูลเบื้องต้นสำหรับเตรียมตัวในการชม และใช้เป็นของที่ระลึกสำหรับบางคนที่ต้องการเก็บความทรงจำในการท่องเที่ยวเอาไว้

2. สนับสนุนให้สาวฮามैयाและอาสาสมัครเป็นผู้สื่อความหมายและนำเสนอนาฏศิลป์พื้นบ้าน ซึ่งบุคคลที่อยากเป็นผู้สื่อความหมายนาฏศิลป์พื้นบ้านมี 4 คน ได้แก่ นาย Lin Guoxiong นางสาว Lan Shuiping นาง Luo Mei และนาย Yao Yueman การจัดการแหล่งเรียนรู้ชาวจิงจูด้วยการร่วมคิดและปฏิบัติการร่วมกันย่อมส่งผลดีต่อการสื่อความหมายและนำเสนอนาฏศิลป์จิงจู ก่อให้เกิดกระบวนการชุมชนพึ่งพาตนเองอย่างยั่งยืน อนึ่ง การจัดการแหล่งเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพควรต้องอาศัยความร่วมมือของคนที่ในและนอกพื้นที่จิงจูชานต่าวเข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อความหมายทรัพยากรทางวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของณรงค์ ญ เชียงใหม่ (2546, หน้า 1) การมีส่วนร่วมของประชาชนมีความสำคัญและมีความจำเป็นยิ่งต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน การผลักดันให้ประชาชนมีความรู้สึกถึงการเป็นเจ้าของ เกิดความต้องการอยากเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

ความสนใจและการให้โอกาสแก่ประชาชนได้มีส่วนร่วมดำเนินงานพัฒนาด้วยตนเอง ตั้งแต่การร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมรับผลประโยชน์ จะส่งผลให้การพัฒนามีความยั่งยืน

3. จัดทำกิจกรรมทางเลือกเพื่อสื่อความหมายและนำเสนอนาฏศิลป์พื้นบ้าน ซึ่งกิจกรรมทางเลือกที่สำคัญมี 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมในเทศกาลฮาเจ้ง กิจกรรมการจับสัตว์น้ำเค็มในทะเลและกิจกรรมการรับประทานอาหารที่ร้านอาหารไห่หิงเหมิน ซึ่งกิจกรรมที่หลากหลายมีส่วนช่วยดึงดูดให้นักท่องเที่ยวและผู้ที่สนใจวัฒนธรรมจิงจูเข้ามาท่องเที่ยวพื้นที่จิงจูชานต่าว และศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์จิงจูเนื่องจากนาฏศิลป์จิงจูกับกิจกรรมทางเลือกดังกล่าวมีความสัมพันธ์กันไม่น้อย ซึ่งสรุปได้ว่า ผู้ที่สร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเทศกาลฮาเจ้งอาจได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต คติความเชื่อและประเพณีของชาวจิงจู ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Lv Yisheng (2011, P.54) นาฏศิลป์ได้ผูกพันกับวิถีชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความต้องการในชีวิตเป็นเหตุปัจจัยที่ก่อให้เกิดนาฏศิลป์แบบดั้งเดิม

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานภาครัฐควรให้ความสำคัญกับเรื่องความสะอาดในแหล่งเรียนรู้ชาวจิงจูชานต่าว โดยเฉพาะเรื่องความสะอาดของห้องน้ำในศาลเจ้าฮาลิง
2. ควรศึกษาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมจิงจูที่อยู่นอกพื้นที่จิงจูชานต่าว เช่น ชุมชนจู่ชาน และชุมชนถันจี
3. ชุมชนอื่น ๆ ที่มีนาฏศิลป์โดดเด่นในประเทศจีนควรนำผลการวิจัยครั้งนี้มาปรับใช้ในการพัฒนาแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมายได้ด้วยดีเพราะความเมตตา ช่วยเหลือและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ยิ่งของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คุณอาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจจริงและความทุ่มเทของอาจารย์และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ อนึ่ง ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์อยู่ไม่น้อยจึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่าคุณจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

บรรณานุกรม

- กิ่งแก้ว อารีรักษ์และคณะ. (2548). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบหลากหลาย*. กรุงเทพฯ: อัลฟา มิเลียนเนียม.
- ณรงค์ ญ เชียงใหม่.(2546). *การมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. วารสารรัฐสมิแล, 23(2-3), 1-4 ธนิ เลิศชาญฤทธ์ (2554).*การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ปราณี วงษ์เทศ. (2525). *พื้นบ้านพื้นเมือง*. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2549). *พัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยา.
- Lv Y. (2011). *The Aesthetics of Dance(舞蹈美学)*. Beijing: The Central University of Nationalities Press.
- Lin G. เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. Qin Huang เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่ชุมชนฮูเถา, 2561-09-10.
- Lan S. เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. Qin Huang เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่มหาวิทยาลัยเป่ย์ปู้กั๊ก, 2561-09-17.
- Luo M. เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. Qin Huang เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่ชุมชนว่านเหว่ย, 2561-10-21.
- Yao Y. เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. Qin Huang เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่มหาวิทยาลัยเป่ย์ปู้กั๊ก, 2561-09-17.

การวิเคราะห์อารมณ์รักและการนำมาใช้วาดภาพดิจิทัล Analysis of Love Emotion and use of Digital Painting

Long Yizhen¹

ภานุ สรวัยสุวรรณ²

บทคัดย่อ

ความรักมีความสัมพันธ์อย่างมากกับชีวิตประจำวันของเรา ในสังคมปัจจุบันผู้คนต่างให้ความใส่ใจกับความรู้น้อยลง อีกทั้งสังคมก็ไม่ได้ให้ความสำคัญเท่าที่ควร จนกระทั่งเกิดเป็นปัญหาความรักมากมาย การติดต่อสื่อสารสำหรับคู่รักสามีภรรยาหรือคู่รักถือเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ดังนั้นเพื่อที่จะทำความเข้าใจสถานการณ์ของสังคมวัยรุ่นในปัจจุบันว่ามีทัศนคติอย่างไรกับความรัก จึงได้จัดทำการวิจัยครั้งนี้ขึ้นมา พร้อมทั้งศึกษาและเรียนรู้การติดต่อสื่อสารของคู่รักมีผลกระทบอะไรต่อผู้อื่นบ้าง โดยศึกษาจากความรู้สึกส่วนตัวของผู้วิจัยในขณะที่คบหากับคนรัก มาใช้เป็นภูมิหลัง ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวาดภาพแบบดิจิทัลในการนำเสนอความรู้สึกในด้าน การติดต่อสื่อสารที่สำคัญ ในสังคมปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าและล้ำสมัย Digital painting(การวาดภาพแบบดิจิทัล) นับวันยังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ในยุคอินเทอร์เน็ตที่ศิลปะการวาดภาพแบบDigital painting เป็นที่ได้รับความนิยมและยังสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผลงานศิลปะไปถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความรู้สึกของการคบหาดูใจกันและการติดต่อสื่อสารในระหว่างนั้น อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงความรู้สึกให้ผสมผสานเข้ากับผลงานศิลปะและยังศึกษาความหมายข้างในความรู้สึกนั้นๆ ผู้วิจัยใช้การติดต่อสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างการคบหากันเป็นปัจจัยหลัก ทำให้ผู้อ่านที่เ็นทั้งรักทางไกลและรักทางไกล สามารถเข้าใจถึงความหมายของการสื่อสารและการคบหากันได้มากขึ้น และเป็นการส่งเสริมให้ผู้อ่านมีทัศนคติด้านความรักที่ดีและถูกต้อง

คำสำคัญ: ความรัก ทัศนคติด้านความรัก การสื่อสาร การวาดภาพดิจิทัล

Abstract

Love is closely related to our life. People in modern real life often tend to give up on emotion easily, which makes it get little attention in the society and finally leads to a variety of bad habits of love. Communication is of great importance for lovers and couples. In order to focus on modern young people's understanding of love in reality and what effect does the research of communication in love has on people, Digital painting, which is set in the creator's own feelings in love, shows the importance of communication in a relationship in the form of digital painting illustration art. And in the society with highly-developed information network, Digital painting is getting more and more popular. The illustration art of Digital painting has been highly publicized in the Internet era and it is more effective to convey the artist's emotions to the audience. While studying love, emotion and communication, we should attach importance to the combination of artistic emotion, study the expression of the emotional connotation of the content, and take communication in love as

the theme of creation so as to let the readers who are in a long-distance relationship or with their lovers around have a deeper understanding of the connotation of love and communication in love. By doing so, they can establish a correct and healthy view of love.

Keywords: Love, Attitude of love, Communication, Digital painting

ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ในสังคมยุคปัจจุบันมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาแล้ว ส่งผลให้ภาพวาดดิจิทัลเป็นที่นิยมและแพร่หลายมาก ภาพวาดดิจิทัลในยุคที่มีการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ตมาก ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของศิลปินไปสู่ใจผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้จะทำการวิจัยเกี่ยวกับอารมณ์ความรักและการสื่อสาร ยังมีการศึกษาถึงวิธีการทำงานของโปรแกรมภาพวาดดิจิทัลอย่างละเอียด เพื่อพัฒนาเทคนิคการวาดภาพแบบเดิมของตนเองและในอนาคตหวังว่าศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจะให้ความสำคัญกับการสื่อถึงความหมายในทางความรู้สึกของเนื้อหาที่วิจัย โดยการใช้การสื่อสารระหว่างคนรักมาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้คู่รักที่กำลังประสบปัญหาการสื่อสารไม่เข้ากัน สามารถทำความเข้าใจในความหมายของความรักและรวมทั้งความสำคัญของการสื่อสารและการสื่อสารระหว่างกันของคนรักเพื่อสร้างแนวความคิดที่ถูกต้องและมีทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับความรัก

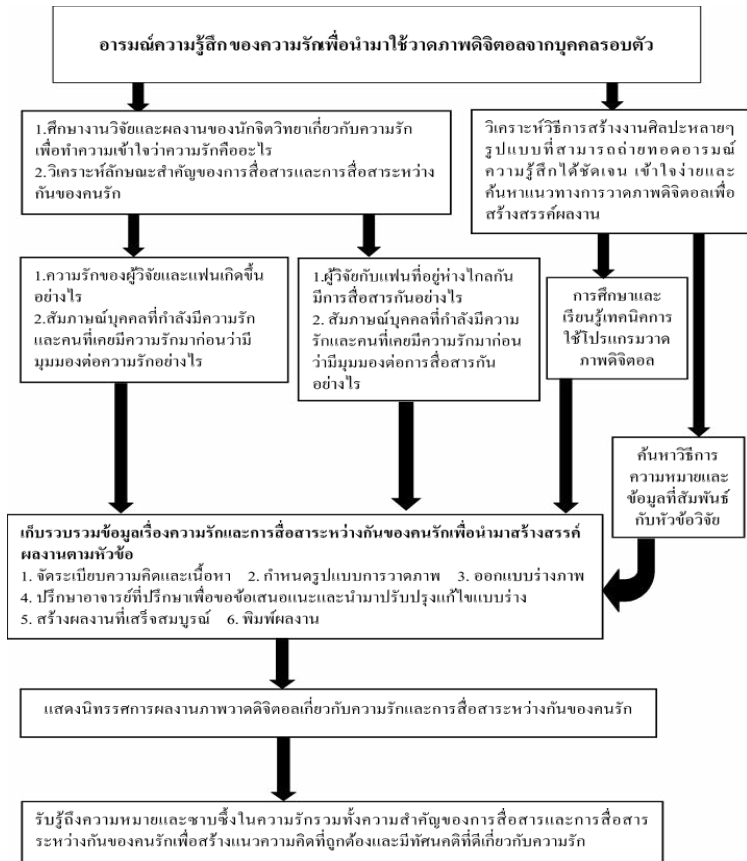
วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อให้คู่รักเข้าใจถึงความหมายและความสำคัญของความรัก รวมทั้งผลกระทบของการขาดการสื่อสารที่ดี
2. เพื่อศึกษาความรักของบุคคลรอบตัวว่ามีการสื่อสารระหว่างกันอย่างไร ทั้งนี้เพื่อให้เกิดมุมมองและทัศนคติที่ดีต่อความรัก และสามารถนำข้อมูลที่ได้รับมาสร้างเป็นผลงานศิลปะได้
3. เพื่อพัฒนาเทคนิคการวาดภาพดิจิทัลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและความหมายในการทำวิจัย

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน



วิธีการวิจัย

นำวิธีการวาดภาพดิจิทัลมาใช้ในการสร้างภาพศิลปะที่สามารถแสดงออกถึงความรักและการสื่อสารระหว่างกันของคนรัก จากนั้นที่ผ่านการศึกษาและวิเคราะห์ของผู้วิจัยรวมถึงผู้วิจัยจะต้องสามารถอธิบายความหมายแฝงทางศิลปะขั้นนั้นให้สื่อออกมาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้จะแสดงถึงพื้นฐานความเข้าใจของตนเองที่มีต่อความความรักและการสื่อสารของคนรักและสามารถถ่ายทอดให้มีทัศนคติที่ดีในด้านของความรัก

วิธีการวิจัยที่ 1 รวบรวมวรรณกรรมเกี่ยวกับความรัก วรรณคดี บทกวี นวนิยายและผลงานวรรณกรรมอื่น ๆ รวมถึงการศึกษาจากบุคคลที่กำลังคบหาดูใจกัน คู่แต่งงานและผู้ที่มีประสบการณ์ความรัก โดยการ

สัมภาษณ์ เพื่อบันทึกความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้คนเกี่ยวกับความรักและการสื่อสารระหว่างกันของคนรัก

วิธีการวิจัยที่ 2 เรียบเรียงข้อมูลที่เก็บรวบรวม ศึกษาและวิเคราะห์ความหมายของ ความ วางแผนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน กำหนดการใช้สีที่เหมาะสม ออกแบบแบบร่างผลงาน

วิธีการวิจัยที่ 3 นำตัวอย่างแบบร่างผลงานภาพเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และปรับแก้ตามข้อเสนอแนะต่อไป จากนั้นบันทึกผลงานและขั้นตอนการวาดภาพส่งอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อเก็บเป็นข้อมูลสำรอง

วิธีการวิจัยที่ 4 สรุปผลการวิจัย อภิปรายแนวคิดในการภาพวาดและนำเสนอผลงาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ทุกๆผลงานนอกจากใช้โปรแกรม SAI ผู้วิจัยยังได้ใช้โปรแกรม Photoshop ควบคู่กันไปด้วย แต่สำหรับผลงานของคู่รักร่วมเพศ มีการใช้การวาดแบบดิจิทัลผสมกับการใช้วัสดุต่างๆ

เขตพื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย ประเทศจีน(บ้านเกิดของผู้วิจัย)และประเทศไทย(พื้นที่ที่อาศัยอยู่ในปัจจุบัน) หลังจากที่ได้ศึกษาเรื่องราวความรักมากมาย ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจได้ว่า “ความรัก” เป็นสิ่งที่ไม่iformแดน ไม่มีข้อจำกัดในเพศแต่อย่างใด

ชื่อผลงานชิ้นที่1: ความรักและความรู้สึกของFonและSouth



ภาพที่1: ความรักและความรู้สึกของFonและSouth (ใช้โปรแกรม: PaintTool SAI Ver.2 ขนาด: 100x75cm)

ที่มา: วิทยานิพนธ์ของหลง อี้เจิน

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างต้องการสื่อถึงความรักข้ามพรมแดน ผู้วาดเรียนปริญญาโทสาขาศิลปะกรรมอยู่ที่จังหวัดชลบุรี ประเทศไทยส่วนแฟนหนุ่ม SOUTH นั้น ทำงานอยู่ที่ประเทศจีน ทั้งสองอยู่ในที่ที่ห่างไกลกันมาก ดูได้จากแผนที่ของสองประเทศที่แสดงตำแหน่งของทั้งสอง ความรักและการสื่อสารของทั้งคู่ทำได้เพียงผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือเท่านั้น ผู้วาดเลือกใช้สีสีทองลากเส้นต่อกันเป็นสายโทรศัพท์ที่กระดาศเพื่อแสดงถึง

ความรักที่มั่นคงของทั้งสอง เพราะการใช้เส้นลากเชื่อมกันระหว่างโทรศัพท์กระดาษยังสื่อความหมายถึงใจเชื่อมใจ อีกด้วย

ประเทศไทยและประเทศจีนล้วนแต่เป็นประเทศที่ติดทะเล ทั้งคู่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของตัวเองผ่านทะเล ด้วยเหตุนี้ผู้วาดใช้สีแห่งความฝันของแมงกะพรุนเพื่อแสดงถึง ภาษารัก การสื่อสารของทั้งคู่ ความรู้สึกคิดถึง แมงกะพรุนคือสัตว์ที่มีความสวยงามและอ่อนโยนชนิดหนึ่งแต่ในขณะเดียวกันก็มีความอันตรายภายในตัวมากเช่นกัน แมงกะพรุนมีสีส้มที่สดใสสวยงามแสดงถึงความเบิกบานใจ ความคิดถึง ความรัก แต่ก็เป็นสีที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกเศร้าเสียใจ ความเจ็บปวดจากความคิดถึงซ่อนอยู่ พื้นหลังสีน้ำเงินเข้มแสดงถึงท้องฟ้าในยามค่ำคืนที่เต็มไปด้วยดวงดาว ท่ามกลางดวงดาวที่กระจายอยู่เต็มท้องฟ้านั้นมีกลุ่มฝนดาวตกแห่งความหวัง และยังแสดงให้เห็นถึงสีน้ำเงินเข้มกลางทะเลอีกด้วย มีจุดแสงกระทบเล็กๆเป็นจุดๆที่แสดงถึงความหวัง ความปรารถนาที่มีต่อความรัก ส่วนพื้นหลังสีฟ้าอ่อนนั้นแสดงถึงท้องฟ้าในตอนกลางวัน และแสดงถึงน้ำตื้นใกล้ฝั่ง ความรักของทั้งคู่สามารถถ่ายทอดได้จากสีของทะเล พื้นหลังทั้งสองสีนี้ต้องการที่จะสื่อให้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็นเวลา กลางวันหรือเวลากลางคืนทั้งคู่ยังคิดถึงกันเสมอ

ชื่อผลงานชิ้นที่2: ความรักของFangqieและHaozhang



ภาพที่2: ความรักของFangqieและHaozhang (ใช้โปรแกรม: PaintTool SAI Ver.2 ขนาด: 100x75cm)

ที่มา: วิทยาลัยพนธ์ของหลง อี้เจิน

ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการแสดงถึงความสำคัญของการติดต่อสื่อสารระหว่าง FangqieกับHaozhang รวมทั้งความสุขที่ทั้งคู่ได้คบหากันและความสุขที่ทั้งคู่ได้แต่งงานมีลูกด้วยกัน ตามที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์และสำรวจรวบรวมข้อมูล ความรักของทั้งคู่คือการที่มีงานอดิเรกและรสนิยมทางศิลปะที่เหมือนกัน คล้ายกับว่าเป็นคู่ซี้ที่รู้จักกันและกัน ไม่ว่าจะทำกิจกรรมอะไรก็ล้วนทำด้วยกันได้อย่างมีความสุข ดังนั้นแทบจะไม่ได้ทะเลาะกันเลย ทั้งคู่สามารถพูดคุยกันได้ทุกเรื่อง อีกทั้งยังเข้าใจถึงสไตล์การใช้ชีวิตของอีกฝ่ายหนึ่งได้เป็นอย่างดี ความรู้สึกเหล่านี้จึงทำให้พวกเขาทั้งคู่พัฒนาไปถึงความสัมพันธ์ที่ดี จนส่งผลให้พวกเขาทั้งคู่ได้แต่งงานกันและได้ให้กำเนิดลูกน้อยที่น่ารักหนึ่งคน

ชื่อผลงานชิ้นที่3: ความรักของChenและFluke



ภาพที่3: ความรักของChenและFluke (ใช้โปรแกรม: PaintTool SAI Ver.2 ขนาด: 40x40cm)

ที่มา: วิทยาลัยพนธ์ของหลง อี้เจิน

ผลงานชิ้นนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวความรักและความรู้สึกของเพื่อนผู้วิจัยชาวจีนกับชายหนุ่มชาวไทย นามว่า พลุก เป็นเรื่องราวความรักของคู่รักต่างสัญชาติ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ตัวอักษรหรือตัวหนังสือเพื่อแสดงถึง การสื่อสารของพวกเขาคู่รักในขณะที่ยังคบหากัน ผู้ชายสวมใส่ชุดไทย มีใบหน่ารูปไข่ ซึ่งแสดงออกได้ถึง ผู้ชายชาวไทย ส่วนผู้หญิงจะสวมใส่ชุดจีน มีใบหน้าคล้ายดอกโบตั๋น ซึ่งแสดงออกได้ถึง ผู้หญิงชาวจีน ช่วงตรงกลางระหว่างตัวละครทั้งสองตัว ผู้วิจัยได้แทรกตัวหนังสือภาษาไทยและตัวอักษรภาษาจีนเข้าไป อีกทั้งยังได้แทรกสัญลักษณ์ที่แสดงถึงสิ่งปลูกสร้างและวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ของทั้งสองประเทศเข้าไปด้วย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความพยายามของทั้งสองคนในการติดต่อสื่อสารและความพยายามในการเรียนรู้วัฒนธรรมของอีกฝ่ายหนึ่ง

จากผลงานชิ้นข้างต้นยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานเรื่องราวความรักของหญิงสาวชาวไทยกับชายหนุ่มชาวอเมริกา



ภาพที่4: ความรักของหญิงสาวชาวไทยกับชายหนุ่มชาวอเมริกา (ใช้โปรแกรม: PaintTool SAI Ver.2 ขนาด:40x40cm)

ที่มา: วิทยาลัยพนธ์ของหลง อี้เจิน

โดยที่สีแดงเข้มจะแสดงถึงต่างสัญชาติกันแต่สีเลือดสีแดงเดียวกัน ดอกกุหลาบเป็นดอกไม้ชนิดหนึ่งของประเทศอเมริกา ซึ่งยังมีความผสมผสานระหว่างความรักและความงามเข้าด้วยกัน อีกทั้งยังมีรูปร่างที่งดงามจึงเปรียบเสมือนสีเลือดของกามเทพ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นดอกไม้แห่งความรัก ส่วนดอกบัวเป็นดอกไม้ชนิดหนึ่งของประเทศไทย ซึ่งมีความหมายว่า ขาวสะอาด บริสุทธิ์ และยังแสดงถึงความรักที่ซื่อสัตย์จริงใจต่อกัน

ชื่อผลงานชิ้นที่4: ความรักร่วมเพศ



ภาพที่5: ความรักร่วมเพศ (ใช้โปรแกรม: PaintTool SAI Ver.2 ขนาด: 100x75cm)

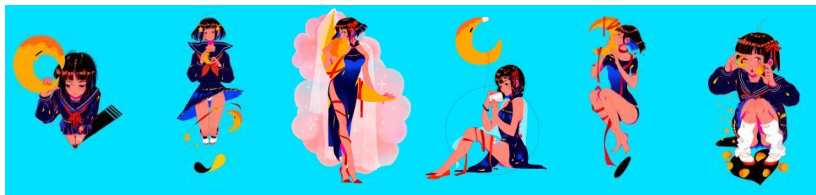
ที่มา: วิทยาลัยพนธ์ของหลวง อี้เจิน

นักวิจัยเคยมีเพื่อนที่เป็นLESBIANพวกเขาไม่มีทางที่จะมีความรักแบบเดียวกับเพศตรงข้าม ปัจจุบันมีผู้คนมากขึ้นที่ยอมรับเรื่องความรักร่วมเพศ แต่ก็ยังมีคนที่ไม่สามารถยอมรับได้ สิ่งที่พวกเขาต้องการที่จะทำทลายไม่ใช่แค่ความรู้สึกภายในของตัวเองเท่านั้น แต่ยังเป็นการทดสอบอีกครั้งหนึ่งของความรักของพวกเขา นอกจากนี้ยังจำเป็นที่จะต้องต่อสู้กับความแตกต่าง การยอมรับของผู้คนในสังคม การสื่อสารให้บุคคลที่ไม่ยอมรับความรักร่วมเพศจึงเป็นสิ่งที่ยากมาก แต่หวังว่าความรักที่แท้จริงสามารถเอาชนะอุปสรรคทั้งหมดได้

ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นหลังที่โปร่งใสเพื่อแสดงถึงความรักที่บริสุทธิ์ของพวกเขา ส่วนปีกสีทองที่ส่องประกายของพวกเขาแสดงถึงความรู้สึกและอารมณ์มากมาย ทั้งความเสียใจและความปิติยินดี

ผู้วิจัยยังได้ทำการศึกษาการสื่อสารที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของพวกเขา ซึ่งสามารถเข้าใจได้ว่า อารมณ์และความรู้สึกของพวกเขาทั้งสองคนจะมีความซับซ้อนมากกว่าคู่รักปกติ จึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยเลือกใช้สีสันทันทีหลากหลาย

ชื่อผลงานชิ้นที่5: ความรักของผู้วิจัยที่มีต่อคนรัก



ภาพที่6: ความรักของผู้วิจัยที่มีต่อคนรัก (ใช้โปรแกรม: PaintTool SAI Ver.2 ขนาด: 30x42cm(9), 30x58cm(1), 50x30cm(1), 50x50cm(1))

ที่มา: วิทยาลัยพนธ์ของหลวง อี้เจิน

ซึ่งตัวละครในผลงานก็คือ ตัวของผู้วิจัย ส่วนพระจันทร์ก็คือ คนรักของผู้วิจัย(SOUTH) ในขณะเดียวกันคนรักของผู้วิจัยมีชื่อภาษาอังกฤษว่า MOON(ที่มีความหมายว่า พระจันทร์) ดังนั้นพระจันทร์ที่อยู่ในผลงานจึงควาหมายถึง คนรักของผู้วิจัย(SOUTH) รับบิ้นสีแดงคือ ของขวัญอย่างหนึ่งที่คนรักของผู้วิจัยซื้อให้ ดังนั้นจึงมีความหมายแฝงว่า ยามใดที่ผู้วิจัยมองของขวัญชิ้นนี้ก็มักจะคิดถึงคนรักของตนอยู่เสมอๆ

ก่อนที่ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้นมา ขณะนั้นผู้วิจัยกำลังศึกษาอยู่ที่ประเทศไทย ยามที่ผู้วิจัยหงนหน้ามองพระจันทร์ก็มักจะเกิดความรู้สึกคิดถึงคนรักของตน และหลายครั้งก็เกิดความโหยหาและความคิดถึง ทำให้ผู้วิจัยได้คิดว่าความรู้สึกเหล่านี้ไม่ใช่จะเกิดขึ้นแต่กับตนเองเพียงคนเดียวเท่านั้น แต่ยังมีอีกหลายคู่รักต่างไกลต้องเผชิญกับปัญหาเหล่านี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงตัดสินใจนำความรู้สึกเหล่านี้มาถ่ายทอดผ่านการวาดภาพตนเองและสิ่งของที่ตนเองเคยพบเห็นมาประกอบเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน และนำความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลาเหล่านั้นมาใช้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมา

ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

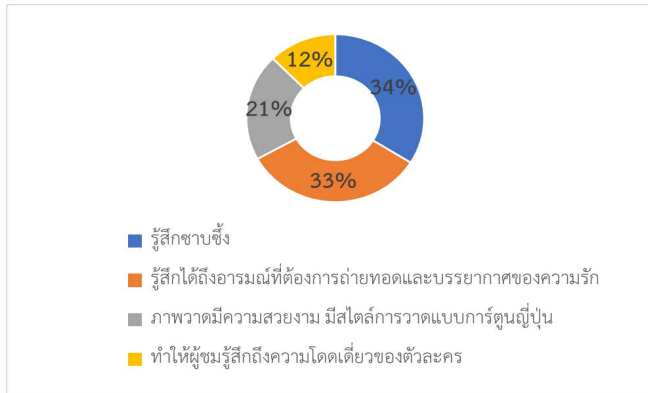
ผู้วิจัยได้จัดงานนิทรรศการขึ้น ณ ร้านอาหารคลีน OTARU สาขาบางแสน ชลบุรี



ภาพที่7: ภาพงานนิทรรศการ

ที่มา: วิทยาลัยพนธ์ของหลวง อี้เจิน

คนที่เข้ามาชมงานนิทรรศการส่วนใหญ่จะเป็นคนวัยทำงานและนักศึกษาที่เข้ามารับประทานอาหารหรือสังสรรค์ที่ร้านนี้ และก็มีบางส่วนที่เป็นนักจิตกร และเพื่อให้เข้าใจผลการวิจัยในเชิงลึก ผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์ผู้ชมจำนวนหนึ่งและนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผล



ภาพที่10: ผลการสรุปจากการสัมภาษณ์ความรู้สึกผู้ชมที่มีต่อตัวละครหลักในภาพ

ที่มา: วิทยานิพนธ์ของหลง อี้เจิน



ภาพที่8: ความรู้สึกที่มีต่อมุมมองของตัวละครหลัก

ที่มา: วิทยานิพนธ์ของหลง อี้เจิน

หลังจากจัดทำผลสถิติการวิจัยเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ และยังได้นำความคิดเห็นของผู้ชมมาใช้พัฒนาแนวทางการวิจัย ยกย่องทักษะการวาดภาพและยกระดับความคิด เพื่อให้ผลงานครั้งต่อไปมีความสมบูรณ์แบบและหลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้มากขึ้นอีกด้วย และจากการจัดทำกรวิจัยของวิทยานิพนธ์นี้และจากการสำรวจผลสถิติหลังการจัดนิทรรศการ ผู้วิจัยจึงสามารถรวบรวมประเด็นสำคัญที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ได้ดังต่อไปนี้

1. สามารถเข้าใจถึงความสำคัญของการเข้าใจกันและกันและความรักที่ดีในความรัก และยังสามารถเข้าใจถึงความสุขของชีวิต ว่าเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การทะนุถนอม
2. ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารในด้านความรักมากขึ้น ก่อให้เกิดความคิดที่อยากจะเคารพและอดทนในความรัก ทั้งนี้เพื่อปกป้องความรักของตนเองและการสื่อสารของทั้งคู่ และยังเป็นการทะนุถนอมความรู้สึกของกันและกันอีกด้วย
3. สามารถเรียนรู้ที่จะอภัยและแสดงความรู้สึกในด้านความรักของตนเองได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งยังสามารถใช้ความรักมาเป็นแรงผลักดันให้ตนเองและคนรักก้าวหน้าไปในทางที่ดีขึ้น ความรักที่มั่นคงและจริงใจต่อกันจะส่งผลให้ความรักเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งจะทำให้คู่รักรู้สึกได้ถึงความสุขที่แท้จริง
4. สีสันในผลงาน สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความอบอุ่นของความรักและความอบอุ่นของเรื่องราวความรักของแต่ละคู่รัก
5. สามารถเรียนรู้ถึงการวาดภาพดิจิทัลในยุคสังคมปัจจุบันว่ามีความหลากหลายขนาดเพียงใดและขยายตัวอย่างไร
6. ผู้วิจัยเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองและจากการฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาพัฒนาวิธีการวิจัยในครั้งนี้ ทั้งยังช่วยปรับปรุงในเรื่องการวาดภาพ แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ และสามารถทำให้ผลงานในอนาคตมีความสมบูรณ์และตอบโจทย์ผู้ชมมากขึ้น

ในสังคมปัจจุบัน “ความรัก” นับเป็นความรู้สึกอย่างหนึ่ง การติดต่อสื่อสารเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ไม่สามารถขาดไปได้ ความรักเป็นมากกว่าแรงกระตุ้นทางอารมณ์และความต้องการของร่างกาย มันเป็นการผสมผสานระหว่างจิตวิญญาณและการสื่อสารเข้าด้วยกัน รูปแบบการติดต่อสื่อสารนั้นมีหลากหลายวิธีทั้งการใช้ตัวอักษรและการใช้โทรศัพท์ เป็นต้น ความเข้าใจและการให้อภัยซึ่งกันและกันเป็นสิ่งจำเป็นต่อการติดต่อสื่อสาร ทั้งนี้ยังช่วยให้ความรักมีความยั่งยืนและมั่นคงยิ่งขึ้น

ในความคิดของผู้วิจัยรู้สึกว่าการงานศิลปะที่มีอารมณ์และความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้องควรมีการใช้สีสันที่หลากหลาย ในมุมมองของผู้คนทั่วไปหรือนักจิตกร สีและสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันอาจจะบ่งบอกความหมายและ

ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปได้ สำหรับการเลือกใช้สีและสัญลักษณ์ของผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงมาจากความรู้สึกส่วนตัวและประสบการณ์ด้านความรักของตนเอง ดังนั้นการผสมผสานระหว่างสีสันและความรู้สึกเข้าด้วยกัน จึงเป็นวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

การผสมผสานระหว่างเรื่องราวความรัก การติดต่อสื่อสารและการวาดภาพแบบดิจิทัล ไม่สามารถจำกัดความว่าสมบูรณ์แบบหรือไม่สมบูรณ์แบบได้ การวาดภาพแบบดิจิทัลและการวาดภาพแบบปกติทั่วไปล้วนมีมาตรฐานเดียวกัน ผลงานที่สมบูรณ์แบบคือ ผลงานที่มีการวางสัดส่วนภาพวาดและการใช้สีสันที่สวยงาม ในปัจจุบันการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การวาดภาพแบบดิจิทัลเป็นที่แพร่หลายยิ่งขึ้น หากนำไปเปรียบเทียบกับกรวาดภาพแบบปกติทั่วไป เห็นได้ชัดว่าการวาดภาพแบบดิจิทัลนั้นมีความสะดวกสบายและรวดเร็วกว่า และยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาได้ตรงกับความต้องการอย่างง่ายดายและสะดวกสบายยิ่งขึ้น

งานศิลปะมีต้นกำเนิดมาจากชีวิต ส่วนชีวิตก็มีต้นกำเนิดมาจากงานศิลปะ ในขณะที่พวกเรากำลังชื่นชมอยู่กับผลงานศิลปะ พวกเราสามารถสัมผัสและรับรู้ได้ถึงเรื่องราวความรักที่แสนสำคัญและงดงาม ทุกๆผลงานล้วนมีความรู้สึกและอารมณ์มากมายแอบแฝงอยู่

เอกสารอ้างอิง

Baidu. (2014). Love. Retrieved from http://baike.baidu.com/link?url=uqJFGV5vNbj9aUuVFKQHNaHA09TIW40tFc5u4hAdF8f9GbEHJVoSEYavDwa8tH0nrDwBwCzGrtOfjglxWQSDUFxgoSOltgXa5mgID_1sv_

Elisabeth Young-Buehl. (2003). *Where Do We Fall When We Fall In Love, Journal for the Psychoanalysis of Culture and Society*. Retrieved from <http://muse.jhu.edu/article/46481>

Harry F. Harlow. (2000). *The Nature of Love*. Retrieved from <http://psychclassics.yorku.ca/Harlow/love.htm#f1>

Sharon S. Brehm, Rowland S. Miller. (2010). *Love psychology*. China. Beijing, BJ: Renmin Dianyou.

Sternberg, Robert J. (1997). *Construct validation of a triangular love scale: European Journal of Social Psychology*, 97(3), 313-335. doi:10.1002/(SICI)1099-0992(199705)27:3<313::AID-EJSP824>3.0.CO;2-4.

งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ
วัฒนธรรม และการออกแบบระดับชาติ ครั้งที่ 1

ARTS BEYOND BORDER

“ก้าวข้ามขอบเขตศิลปะ- และงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์”

คณะกรรมการที่ปรึกษา

- ผศ. ณธกร อุไรรัตน์
- รศ. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์
- ผศ. ดร. นภดล ทิพย์รัตน์
- อ. เด่น หวานจริง
- อ. ดร. ภาวษา เรืองชีวิน
- อ. ดร. บุญชู บุญลิขิตศิริ
- ผศ. ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิช
- อ. กมลศิริ วงศ์หมึก
- อ. ณมณ ชันธชวณะ
- ผศ. ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์
- อ. สุดารัตน์ สุภาพพัฒน์
- อ. ภัทพร เลียนพานิช

กองบรรณาธิการ

- ผศ. กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข
- อ. ดร. ศรีดารุ ดิเพียร
- อ. ณมณ ชันธชวณะ
- ผศ. ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิช
- อ. ภาษิศร์ ณ รังษี
- อ. กมลศิริ วงศ์หมึก
- นายชัยวัฒน์ พิรุณสาร
- นายทวีศักดิ์ เจ๊ะนะ
- นางอัญชรี กางกรณ์

ร่วมสนับสนุนโดย



รูปเล่มโดย : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

110/1-4 ถนนประชาชื่น เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10210 ประเทศไทย

ร่วมจัดงานโดย

**4U
PLUS+**
Conference &
Art Exhibition
2019

