

ISSN : 2822-0447 (print)  
ISSN : 2822-0439 (online)



The Fine and Applied Arts Journal

# ศิลปกรรมสาร

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๖ Vol.16 No.2 July-December 2023





ISSN : 2822-0447 (print) ISSN : 2822-0439 (online)



# ศิลปกรรมสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๖

กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๖

The Fine and Applied Arts Journal / Vol.16 No.2, 2023



คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

## โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์ เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้รับการสงวนสิทธิ์ตามกฎหมายการตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น ลายลักษณ์อักษร

# ศิลปกรรมสาร ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2566

## วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

### มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

**เจ้าของ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
**สำนักงาน** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
โทรศัพท์ 0 2696 6248, 0 2696 6305-10  
โทรสาร 0 2986 8601-2  
Website ศิลปกรรมสาร ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstjournal/index>

### วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอก ทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้มีแหล่งนำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงผลออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ได้กำหนดไว้

### ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทวีตานนท์	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตนิน	ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เกษียณราชการ)
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์	ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย (เกษียณราชการ)
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกษียณราชการ)
ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว	ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (เกษียณราชการ)
ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน
รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)
อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้สตูไกล	อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน); CEA

## บรรณาธิการ

ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราชน

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์  
(เกษียณราชการ)

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์  
ศาสตราจารย์ ดร.พดชา อุทิสวรรณกุล

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชุมณี  
รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน ไส้ตัญญูไกล  
รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
นักวิชาการอิสระ/ศิลปินนักร้องแบบสิงห์หอ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรภา โต๊ะบุรินทร์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์พิสา รูปเทียน  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล  
คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชภูมิ ปัญส่งเสริม

คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทรี วณิชตระกูล

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมภากร

## ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับที่ 2 ประจำปีที่ 16 (2566)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ เกียรติวิภาด

คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณพงศ์ หอมแย้ม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทร์สะหาโร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาต จิรจรรักษ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พชญ อัดพราหมณ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร อินทุมา	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง	คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมาพร คล้ายวิเชียร	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์	คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กัมพล แสงเอี่ยม	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณิตา โกมลสิริโชค	คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์	นักวิชาการอิสระ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัทมา วัฒนพานิช	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
อาจารย์ ดร.นริรัตน์ พินิจธนาสาร	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมากร	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร	นักวิจัย สำนักวิจัยสาธาณศิลป์เพื่อนิเวศสุนทรีย์
อาจารย์ปณณทัต โพธิเวชกุล	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์วิวัฒน์ วอทอง	ผู้เชี่ยวชาญอาวุโส คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

## ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานำ	นักวิชาการศึกษานานาชาติพิเศษ
นายวินัย ทองกร	นักวิชาการศึกษานานาชาติ
นางสาวสุนิสา เถาว์พุดชา	นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

<b>ออกแบบปก</b>	รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
<b>ภาพปก</b>	ดร.อภิโชติ เกตุแก้ว
<b>จัดรูปเล่ม</b>	นันทน์ภัส ทัดตนบัณฑิต
<b>พิมพ์ที่</b>	โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
<b>พิมพ์เมื่อ</b>	ธันวาคม 2566
<b>จำนวน</b>	100 เล่ม

## 01

บทความวิจัย

p.1

การออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนผ่านผลิตภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยว เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี  
Community Identity Design through Souvenir Products and Public Relations Media for Tourism: A Case Study of Bang Muang Subdistrict Municipality, Bang Yai District, Nonthaburi Province

>> ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิช | กมลศิริ วงศ์หมึก |  
ปรววรรณ ดวงรัตน์ | ณมณ ชันธชวะนะ | ธนิต จึงดำรงกิจ  
Tippaluk Komolvanij | Kamonsiri Wongmuek |  
Porrawan Doungrat | Namon Khantachawana |  
Thanit jungdamrongkit

## 02

บทความวิจัย

p.33

แห่ช้างผ้า: แนวคิดจากภูมิทัศน์วัฒนธรรมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่  
Chang Pha: Concepts from Cultural Landscapes through Creative Processes in New Contexts

>> บุษกร ฮวบเข้ม | อนุชา พ่วงเกษร  
Busakorn Houbcham | Anucha Pangkesorn

## 03

บทความวิจัย

p.53

ภาพจักรวาลตามวรรณกรรมไตรภูมิบนตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา  
สู่การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ  
Portrayal of Cosmos Based on Traibhumi Literature on the Tripitaka Cabinets from Ayutthaya Period to the Creation of 3D Lacquer Work Painting

>> นฤทธิ วัฒนภู  
Narit Vadhanabhu

## 04

บทความวิจัย

p.76

การสร้างสรรคดีวีดิโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Me-Memory: การสำรวจความทรงจำและพื้นที่  
The Making of Video Performance  
“Me-Memory”: An Exploration of Memory and Space

>> ปนัดดา อิมสะอาด | ธนัทพร กิตติก้อง  
Panadda Imsaart | Tanatchaporn Kittikong

# 05

บทความวิจัย  
p.96

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์  
จากความศรัทธาเทพฮินดู ชุด ตริมุรติ  
The Creation of Dance  
from the Faith in Hindu Deity: Trimurti  
>> อภิโชติ เกตุแก้ว | นรีรัตน์ พินิจธนसार  
*Apichot katekeaw | Nareerat Phinitthanasarn*

# 06

บทความวิจัย  
p.117

อักษกถิต: จากตำนานรักดอกเอื้องแซะ  
สู่ศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์  
Hug Sathit: from the Love Legend  
of Uangsae (Orchidaceae)  
to Lanna Performing Arts Creation  
>> ปทิตตา ไชยปรุง | ลิขิต ใจดี | ภุคิต ทิรวัดนกุล  
*Pathitta Chaiprung | Likhit Jaidee | Bhudit Siriwattanakula*

# 07

บทความวิจัย  
p.138

การจัดการความรู้สู่ป้อมวัดโพธิ์ชัย  
บ้านนาผึ้ง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย  
Knowledge Management of Mural Painting  
at Wat Phochai, Napueng Village,  
Na Haew District, Loei Province  
>> ไทยโรจน์ พวงมณี | คชสีห์ เจริญสุข | นัยนา อรรถนатар  
*Thairoj Phoungmanee | Kotchasi Charoensuk |  
Naiyana Ajanathorn*

# 08

บทความวิชาการ  
p.167

คুমิฮิเมะ : การสื่อสารความหมาย  
ผ่านเกลียวเชือกสู่การฟื้นฟูงานหัตถศิลป์ญี่ปุ่น  
ในบริบทสังคมสมัยใหม่  
Kumihimo: The Communication through Cords  
and the Revitalization of Japanese Craftmanship  
in A Modern Society  
>> วราภรณ์ ชลอสันตีสกุล  
*Varaporn Chalosantisakul*

## บทบรรณาธิการ

*ศิลปกรรมสาร* เป็นวารสารวิชาการด้านศิลปกรรม บริหารจัดการภายใต้การดูแลของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้รับการจัดกลุ่มจากการประเมินคุณภาพของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index-TCI) ให้อยู่ในวารสารวิชาการกลุ่มที่ 2 *ศิลปกรรมสาร* ดำเนินงานมาถึงปีที่ 16 ฉบับที่ 2 (มิถุนายน - ธันวาคม) ประจำปี 2566 รวมระยะเวลา 16 ปี และเข้าสู่ปีที่ 17 ในปีหน้า สำหรับวารสารฉบับที่ 2 ประจำปี 2566 นี้ ประกอบด้วยบทความวิชาการจำนวน 8 บทความ โดยส่วนใหญ่เป็นบทความวิจัยสร้างสรรค์ ได้แก่

บทความจากการวิจัยสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ 3 บทความ ได้แก่ “ภาพจักรวาลตามวรรณกรรมไตรภูมิบนตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา สู่อารยธรรมผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ” “แห่ช้างผ้า: แนวคิดจากภูมิทัศน์วัฒนธรรมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่” และ “การออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนผ่านผลิตภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยว เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี”

บทความจากการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง 3 บทความ ได้แก่ “การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Me-Memory: การสำรวจความทรงจำและพื้นที่” “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความศรัทธาเทพอินดุ ชุด

ตรีมูรติ” และ “อักษิต: จากตำนานรักดอกเอื้องแซะสู่ศิลปะการแสดงล้านนาร่วมสมัย”

บทความวิจัยเชิงคุณภาพด้านศิลปวัฒนธรรม จำนวน 1 บทความ ได้แก่ “การจัดการความรู้สู่ป้อมวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพึ่ง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย”

นอกจากนี้ยังมีบทความวิชาการ เรื่อง “คู่มือโมะ: การสื่อสารความหมายผ่านเกลียวเชือกสู่การฟื้นฟูงานหัตถศิลป์ญี่ปุ่นในบริบทสังคมสมัยใหม่”

*ศิลปกรรมสาร* ขอขอบคุณอาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษาผู้เชี่ยวชาญบทความจากหลากหลายสถาบัน และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาสละเวลาพิจารณาคุณภาพบทความเป็นไปตามมาตรฐานทางวิชาการ *ศิลปกรรมสาร* ยินดีเปิดรับบทความวิชาการ บทความวิจัย บทความปริทัศน์ด้านศิลปกรรมทุกแขนง เข้ารับการพิจารณาเผยแพร่ตลอดปี อนึ่ง *ศิลปกรรมสาร* จะมีการเก็บค่าธรรมเนียมการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ทาง *ศิลปกรรมสาร* ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2567 เป็นต้นไป ตามอัตราที่เป็นธรรมและมีมาตรฐานเช่นเดียวกับวารสารวิชาการในฐานข้อมูล TCI โดยทั่วไป ผู้สนใจนำเสนอบทความสามารถดูรายละเอียดแนวทางการส่งบทความและอัตราค่าธรรมเนียมดังกล่าว ได้ทางเว็บไซต์ของวารสารได้ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>

ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง  
บรรณาธิการ

01

ได้รับบทความ : 1/05/2566 | แก้ไขบทความ : 07/07/2566 | ตอรับบทความ : 12/07/2566

Received : 01/05/2023 | Revised : 07/07/2023 | Accepted : 12/07/2023



## การออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนผ่านผลิตภัณฑ์ ของที่ระลึก และสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อการท่องเที่ยว เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี

### Community Identity Design through Souvenir Products and Public Relations Media for Tourism: A Case Study of Bang Muang Subdistrict Municipality, Bang Yai District, Nonthaburi Province

ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิจ<sup>1</sup>, กมลศิริ วงศ์หมึก<sup>2</sup>, พรพรรณ ดวงรัตน์<sup>3</sup>, ณมน ชันธะชนะ<sup>4</sup>, ธนิต จิงดำรงกิจ<sup>5</sup>  
Tippaluk Komolvanij<sup>1</sup> | Kamonsiri Wongmuek<sup>2</sup> | Porrawan Doungrat<sup>3</sup> |  
Namon Khantachawana<sup>4</sup> | Thanit jungdamrongkit<sup>5</sup>

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เอกการออกแบบกราฟิก  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: tippaluk.kom@dpu.ac.th)

<sup>2-5</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

<sup>1</sup> Assistant Professor at Faculty of Fine and Applied Arts, Program in Creative Design,  
Dhurakij Pundit University / Corresponding Author (E-mail: tippaluk.kom@dpu.ac.th)

<sup>2-5</sup> Lecturer at Faculty of Fine and Applied Arts, Program in Creative Design, Dhurakij Pundit University, Thailand.

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภายในชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี 2) เพื่อศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในพื้นที่ตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี และ 3) เพื่อศึกษาผลตอบรับของนักท่องเที่ยวต่อการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพศึกษาด้านประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญา อัตลักษณ์ และสถาปัตยกรรม มีการสำรวจ การสังเกตการณ์ สัมภาษณ์ทั่วไปและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ใช้การศึกษาแบบมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนตำบลบางม่วงและนักศึกษาทุกหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ผลการศึกษาพบว่า อัตลักษณ์ที่สื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี แบ่งเป็น 2 ด้าน โดยด้านที่ 1 สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนตำบลบางม่วง คือ บ้านริมน้ำ วัด และวิถีชีวิตริมน้ำ ด้านที่ 2 บุคลิกภาพการสื่อสารสำหรับตำบลบางม่วง คือ ความเป็นมิตรและความเป็นชนบทท้องถิ่น มองโลกในแง่ดีมีความสุขสดชื่น ระลึกความหลัง สำหรับแนวทางการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและเลขานศิลป์สำหรับประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ ได้แก่ 1) การออกแบบตราสัญลักษณ์สำหรับใช้บนสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ของเทศบาลตำบลบางม่วง 2) ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก จำนวน 6 ชนิด ได้แก่ สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์เสื้อยืด สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์กระเป๋าผ้า นาฬิกาแขวนผนัง ปฏิทินไม้ตั้งโต๊ะ พวงกุญแจและแม่เหล็กติดตู้เย็น ศิลปะประชาสัมพันธ์ชุมชน 4 ศิลป์ ได้แก่ ศิลป์แหล่งท่องเที่ยวชุมชน ปราชญ์ชาวบ้านด้านอาหารดาว ปราชญ์ชาวบ้านด้านขนมหวาน ปราชญ์ชาวบ้านด้านสุนทรียศิลป์ (เรือไม้จำลอง)

สิ่งสำคัญที่ค้นพบจากงานวิจัยนี้ คือ การสร้างภาพจำใหม่ด้วยการนำภาพที่ค้นพบจากอัตลักษณ์ชุมชนผ่านกระบวนการออกแบบด้วยระบบกริด และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก การนำระบบกริดมาประยุกต์ใช้กับอัตลักษณ์ชุมชน ช่วยเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์และเข้าถึงเครื่องมือและวิธีการที่เรียบง่ายนี้ได้อย่างไม่ซับซ้อน โดยกระบวนการออกแบบและต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้สามารถนำมาพัฒนาเป็นสินค้าสร้างรายได้ ชุมชนสามารถใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสร้างงานออกแบบของตนเอง ส่งเสริมให้อัตลักษณ์ของความเป็นชุมชนตำบลบางม่วงเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

**คำสำคัญ :** ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก, อัตลักษณ์, ชุมชนตำบลบางม่วง, เลขานศิลป์, ระบบกริด

## Abstract

This research studied 1) local cultural identity and 2) product design development in Bang Muang Community, Bang Yai District, Nonthaburi Province as well as 3) tourist responses to the use of design identity in local tourism public relations. Qualitative research was done to study history, local lore, identity, and architecture. Data was gathered by sample group interviews, observation, in-depth expert interviews, survey, and participatory study among Faculty of Fine and Applied Arts, Dhurakij Pundit University students.

Results were that community identity conveying local culture was divided into site reminders, including riverside houses, temples, and riparian lifestyles, and communicating the local personality of friendliness, rural charm, refreshing happiness, optimism, and nostalgia.

Product design direction, souvenir product development, and graphics comprised: 1) a logo for Bangmuang Subdistrict municipality products; and 2) six souvenir product categories: t-shirts, textile bags, wall clocks, table-top wooden calendars, keychains, and refrigerator magnets as well as four public relations video clips of attractions, such as local lore in food flavors, desserts, and crafts (wooden boat models).

These findings suggest that new images should be created by using community identity imagery through a grid-based system design process and applied to souvenir product design for easy and efficient access. The design process and output may be further developed into revenue-generating products. The community may use lessons from design creations to further promote Bangmuang Subdistrict community identity.

**Keywords** : Souvenir products, Identity, Bangmuang Community,  
Graphic Design, Grid System

## บทนำ

จังหวัดนนทบุรี ตั้งอยู่ในภาคกลางบนฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นจังหวัด 1 ใน 5 ของจังหวัดปริมณฑล คือ จังหวัดนนทบุรี จังหวัดสมุทรปราการ จังหวัดนครปฐม จังหวัดสมุทรสาคร และจังหวัดปทุมธานี มีเนื้อที่ประมาณ 622.38 ตารางกิโลเมตร (เมื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่ของจังหวัดในภาคกลางทั้งหมด จังหวัดนนทบุรีมีขนาดเล็กเป็นที่ 2 รองจากจังหวัดสมุทรสงคราม) โดยแม่น้ำเจ้าพระยาได้ตัดแบ่งพื้นที่จังหวัดออกเป็น 2 ส่วน คือ ฝั่งตะวันตกและฝั่งตะวันออก จังหวัดนนทบุรีอยู่ห่างจากกรุงเทพมหานคร ประมาณ 20 กิโลเมตร ประกอบด้วยอำเภอทั้งหมด 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองนนทบุรี อำเภอปากเกร็ด อำเภอบางบัวทอง อำเภอบางใหญ่ อำเภอบางกรวย และอำเภอไทรน้อย มีองค์กรปกครองท้องถิ่นประกอบด้วย องค์การบริหารส่วนจังหวัด 1 แห่ง เทศบาลนคร 2 แห่ง เทศบาลเมือง 4 แห่ง เทศบาลตำบล 11 แห่ง และองค์การบริหารส่วนตำบล 28 แห่ง พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม แต่เดิมประชาชนส่วนใหญ่มีอาชีพทำสวนผลไม้ และทำไร่ ทำนา ปัจจุบันพื้นที่ของจังหวัดซึ่งเคยเป็นสวนผลไม้และมีอาณาเขตติดต่อกับกรุงเทพมหานคร เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงเป็นที่อยู่อาศัยของประชาชนที่อพยพมาจากทุกภาคของประเทศ นอกจากนี้พื้นที่บางส่วนของจังหวัดในบางอำเภอยังเป็นที่รองรับการขยายตัวในด้านอุตสาหกรรม มีการจัดสรรที่ดิน และก่อสร้างโรงงานอุตสาหกรรมเป็นจำนวนมาก (จังหวัดนนทบุรี, 2563)

สภาพภูมิศาสตร์ของจังหวัดนนทบุรีตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์เป็นแหล่งเรียกสวนไร่ นา แหล่งกำเนิดผลไม้รสเลิศที่มีชื่อเสียง รวมถึงมีอุทยานท้องถิ่น รวมไปถึงเป็นแหล่งรวบรวมผลงานพุทธศิลป์โบราณ และงานสถาปัตยกรรมอันทรงคุณค่าที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของประเทศชาติเป็นเวลายาวนาน ปัจจุบันจังหวัดนนทบุรีเป็นเมืองปริมณฑลของกรุงเทพมหานครเป็นเมืองที่รองรับการขยายตัวของกรุงเทพมหานครในด้านต่างๆ ที่มีการพัฒนาจากเรียกสวนไร่ นามาเป็นบ้านเมืองที่มีชุมชนขนาดใหญ่กระจายตัวอยู่ทั่วทั้งจังหวัด (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.), 2560, เอกสารแผ่นพับ)

ตำบลบางม่วงในอดีต มีทำเลที่ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา (ปัจจุบันคือ คลองอ้อม และคลองบางกอกน้อย) จึงเป็นพื้นที่หนึ่งในจังหวัดนนทบุรีที่มีการตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชนมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนต้น เมื่อมีการปฏิรูปการบริหารราชการและการปกครองท้องถิ่นสมัยรัตนโกสินทร์ บริเวณที่ตั้งชุมชนบางม่วงก็มีฐานะเป็นตำบลบางม่วง ตำบลบางเลน และตำบลเสาชิงหินตามกฎหมายลักษณะการปกครองท้องถิ่น โดยมีคลองอ้อมและคลองบางใหญ่เป็นเส้นแบ่งเขตระหว่างตำบลทั้งสาม ในเวลาต่อมากระทรวงมหาดไทยได้จัดตั้ง “สุขาภิบาลบางม่วง” ขึ้น

ครอบคลุมบริเวณชุมชนบางม่วง (บางใหญ่) ตรงปากคลองบางใหญ่ทั้งสองฝั่งคลองอ้อม เพื่อประโยชน์ในการทำนุบำรุงท้องถิ่นให้เจริญก้าวหน้า ในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2542 ได้มีพระราชบัญญัติยกเลิกการปกครองส่วนท้องถิ่นแบบสุขาภิบาลและยกฐานะสุขาภิบาลที่มีอยู่ทั่วประเทศในขณะนั้นขึ้นเป็นเทศบาลตำบลทั้งหมด (เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี, 2563)

เทศบาลตำบลบางม่วง จึงได้เปลี่ยนแปลงฐานะจากสุขาภิบาล ตามพระราชบัญญัติเปลี่ยนแปลงฐานะของสุขาภิบาลเป็นเทศบาล พ.ศ.2542 โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 116 ตอนที่ 9 ก วันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2542 และมีผลบังคับใช้ เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2542 สำนักงานเทศบาลตั้งที่อยู่เลขที่ 32/20 หมู่ที่ 2 ถนนบางใหญ่ บางคูรัด ตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี พื้นที่รับผิดชอบ จำนวน 1.67 ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่ 3 ตำบลดังนี้ ตำบลบางม่วง ตำบลบางเลน และตำบลเสาชิงหิน (เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี, 2563)

จุดเด่นของพื้นที่ประกอบด้วย 1. สวนสาธารณะเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ พระชนมายุครบ 80 พรรษา 2. วัดอัมพวัน 3. วัดเสาชิงหิน 4. วัดพิบูลเงิน 5. สนามกีฬาเทศบาลตำบลบางม่วง (เทศบาลตำบลบางม่วงอำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี, 2563)

จากวิสัยทัศน์ของการพัฒนาเทศบาลตำบลบางม่วง (2562, น.11) ที่ว่า “ประชาชนมีคุณภาพชีวิต เศรษฐกิจมั่นคง ดำรงวัฒนธรรมไทย ใส่ใจสิ่งแวดล้อม” ซึ่งให้เห็นว่า เทศบาลตำบลบางม่วงให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในชุมชนในทุกด้าน โดยทางเทศบาลได้มีพันธกิจการพัฒนาท้องถิ่นใน 5 ด้านได้แก่ 1. ปรับปรุงและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สาธารณูปโภค สาธารณูปการ ให้ได้มาตรฐานเพื่อรองรับการขยายตัวของชุมชนและเศรษฐกิจในอนาคต 2. ส่งเสริมคุณภาพชีวิตและพัฒนาศักยภาพของชุมชนให้มีความเข้มแข็ง ในการมีส่วนร่วมในการเมืองการปกครอง 3. เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 4. ส่งเสริมและพัฒนาระบบการศึกษา ศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น และ 5. ส่งเสริมและสนับสนุนการรักษาความสงบเรียบร้อย การป้องกันและรักษาความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การป้องกันบรรเทาสาธารณภัย

จากพันธกิจการพัฒนาท้องถิ่นใน 5 ด้านดังกล่าว คณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของพันธกิจข้อที่ 2 และข้อที่ 4 ในการดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมอันงดงามของชุมชนด้วยการส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดการบำรุงรักษาศิลปะ โบราณสถาน วัฒนธรรม จารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัฒนธรรมอันดีของท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความเป็นเอกลักษณ์ แสดงให้เห็นอัตลักษณ์อันงดงามของชุมชน และสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาให้เกิดเป็นแนวทางการสร้างอาชีพได้อย่างหลากหลาย ซึ่งจะส่งเสริมคุณภาพชีวิตและพัฒนา

ศักยภาพของชุมชนให้มีความเข้มแข็ง

จากศึกษาพื้นที่บริเวณเขตการปกครองของเทศบาลตำบลบางม่วง ร่วมกับทางนายกเทศมนตรีตำบลบางม่วง คุณพรเทพ ประดับพลอยและคุณเบญจพร ทองเหม รองนายกเทศมนตรีตำบลบางม่วง (สัมภาษณ์, ตุลาคม 2564) พบว่า พื้นที่ตำบลบางม่วง มีศักยภาพในการรองรับการท่องเที่ยว ประกอบกับทางเทศบาลได้ส่งเสริมให้มีตลาดสามสายน้ำ บางม่วง เพื่อให้เป็นตลาดน้ำย่านเมืองนนท์ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและมุ่งเน้นให้เป็นตลาดระดับโลก

ทั้งนี้การพัฒนาพื้นที่ชุมชนตำบลบางม่วงให้เกิดเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามวิสัยทัศน์ของเทศบาลตำบลบางม่วงนั้นจะก่อให้เกิดรายได้ทางเศรษฐกิจและสร้างอาชีพให้กับคนในชุมชนได้ แต่จากการสำรวจพบว่าทางชุมชนตำบลบางม่วงยังขาดตราสัญลักษณ์ที่สื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชน และยังไม่มียุทธศาสตร์สินค้าที่เป็นของที่ระลึกสำหรับจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวและยังขาดสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของดีภายในชุมชน คณะผู้วิจัยจึงดำเนินการวิจัยเพื่อศึกษาและค้นหาอัตลักษณ์ชุมชน หาแนวทางการออกแบบเลขณศิลป์ที่เกิดจากอัตลักษณ์ภายในชุมชน นำมาสู่การออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก สำหรับนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอดเป็นสินค้าอื่น ๆ รวมถึงออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวเทศบาลตำบลบางม่วง โดยผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นจะได้มีการนำไปต่อยอดผลิตเพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชุมชนสำหรับจำหน่ายบริเวณตลาดสามสายน้ำ บางม่วง และช่องทางอื่น ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของธวัช ราชฎริโยธา (2565) ซึ่งกล่าวว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชุมชนนั้นมีผลต่อการท่องเที่ยวชุมชนและเศรษฐกิจในชุมชน ของที่ระลึกรูปแบบใหม่จะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจซื้อและอยากมาท่องเที่ยวในพื้นที่มากขึ้น

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภายในชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอ บางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบเลขณศิลป์ ผลิตภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอ บางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี
3. เพื่อศึกษาผลตอบรับของนักท่องเที่ยวต่อการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอ บางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี

## นิยามศัพท์

**การออกแบบเลขณศิลป์** ตรงกับคำว่า Graphic Design ซึ่งหมายถึง การออกแบบเพื่อให้อ่าน ในที่นี้หมายรวมถึงงานของการออกแบบกราฟิก ได้แก่ ตราสัญลักษณ์ที่สื่อสารถึง

เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี และการออกแบบกราฟิกจากอัตลักษณ์ชุมชนตำบลบางม่วง และการนำเลขคณิตที่ได้ไปพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน ให้มีลักษณะที่ทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจมีเอกลักษณ์ และง่ายต่อการจดจำ

**อัตลักษณ์ (Identity)** หรือเอกลักษณ์ หมายถึง หลักเกณฑ์ทางวัฒนธรรมและมนุษย์บนโลกที่สรุปความหมายในการเป็นตัวตนของตนเอง โดยเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมใน 3 ระดับ คือ ความเป็นปัจเจก ความเป็นกลุ่มและความเป็นสังคม โดยอาศัยการสื่อสารเป็นตัวเชื่อมโยง (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2559) เอกลักษณ์ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่น ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี โดยอาศัยองค์ประกอบของกราฟิก เช่น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ภาพประกอบ ฯลฯ เพื่อสื่อสารถึงภาพลักษณ์ของพื้นที่ชุมชนตำบลบางม่วง อย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย

**การออกแบบอัตลักษณ์ (Corporate Identity Design)** หมายถึง การนำองค์ประกอบต่างๆ ทางเลขคณิต เช่น ภาพ ตัวอักษร สี ฯลฯ นำมาออกแบบเป็นตราสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายของสินค้า และบริการ ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเข้าใจที่ตรงกันและสร้างการจดจำ (ชลิดา รัชตะพงศ์ธร, 2565)

**ระบบกริด (Grids)** คือ เครื่องมือของเส้นที่ประกอบด้วยเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอน ช่วยให้การกำหนดระยะห่างความสัมพันธ์ในแต่ละตำแหน่งด้วยระยะที่มั่นคงทั้งแนวตั้งและแนวนอน (ปาพจน์ หนูนภักดี, 2553) ใช้เป็นขอบเขตในการออกแบบงานและจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งภาพและเนื้อหา และส่วนประกอบอื่นๆ เข้าไว้ด้วยกันให้สวยงามในพื้นที่ที่กำหนด สำหรับงานวิจัยนี้มีการประยุกต์ระบบกริดในการออกแบบสัญลักษณ์ภาพมาใช้ในการออกแบบเลขคณิตสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญภายในตำบลบางม่วง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

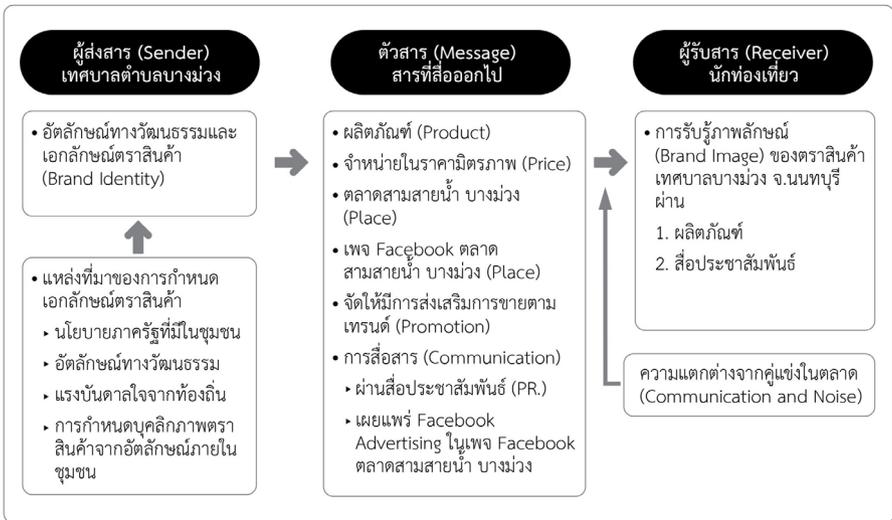
## กรอบแนวความคิดในการวิจัย

1. กรอบแนวความคิดในการศึกษาวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภายในชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สิ่งที่เทศบาลตำบลบางม่วงในฐานะผู้ส่งสาร (Sender) จะส่งสาร (อัตลักษณ์) ออกไปยังนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวชมในเขตเทศบาลตำบลบางม่วงต่อไป

2. กรอบแนวความคิดในการศึกษาวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ศึกษาแนวทางการออกแบบเลขคณิต ผลิตภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี เพื่อนำข้อมูลที่ได้ (สารที่จะสื่อออกไป เช่น อัตลักษณ์

บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลิตภัณฑ์ สื่อประชาสัมพันธ์) นำไปประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชน

3. กรอบแนวคิดในการศึกษาวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3 ศึกษาผลตอบรับของนักท่องเที่ยวในฐานะผู้รับสาร (Receiver) ต่อการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง ตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย  
ที่มา: ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิช

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาเฉพาะพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวที่อยูในความรับผิดชอบของเทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีคลอง 3 คลองมาบรรจบกัน ได้แก่ คลองบางกอกน้อย คลองอ้อมนนท์ และคลองบางใหญ่ โดยศึกษาจากลักษณะทางกายภาพที่สามารถพบได้ โดยมีกลุ่มประชากรที่ศึกษาคือ คนในชุมชนพื้นที่ 3 ตำบลที่อยู่ในเขตการปกครองของเทศบาลตำบลบางม่วง กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐ (เจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลบางม่วง) และกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยทั่วไป

## วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินงานศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภายในชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนผ่านผลิตภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยว คณะผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเริ่มจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การศึกษาด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา ภูมิปัญญา อัตลักษณ์ และสถาปัตยกรรม โดยใช้วิธีการสำรวจ (Survey) การสังเกตการณ์ (Observation) สัมภาษณ์ทั่วไป และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อเก็บข้อมูลที่สำคัญ โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล เริ่มจากการออกแบบกรอบการวิจัยและวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล จำกัดประเด็นที่จะศึกษาและออกแบบ จากนั้นดำเนินการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งเจ้าหน้าที่รัฐและตัวแทนชุมชนตำบลบางม่วง จำนวน 8 คน โดยมีวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และนำข้อมูลเบื้องต้นที่ได้มาออกแบบเครื่องมือนี้ออกแบบครั้งแรก ครั้งที่ 1

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการหาแนวทางการออกแบบนี้ มีการใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบสอบถามที่ใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า และสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มบุคลากรเจ้าหน้าที่รัฐ จำนวน 15 คน กลุ่มบุคคลที่อาศัยอยู่ในชุมชนตำบลบางม่วง จำนวน 15 คน กลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวในพื้นที่ชุมชนตำบลบางม่วง จำนวน 10 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบ จำนวน 3 คน จากนั้นนำผลที่ได้มาสรุปเป็นแนวทางการออกแบบ เพื่อให้ได้แนวคิดทางการออกแบบ (Concept) มาดำเนินการออกแบบ โดยผลิตเป็นต้นแบบ (Prototype) เลขศิลป์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และสื่อประชาสัมพันธ์ นำผลข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ประเด็นสำคัญและทำการปรับแก้ไขต้นแบบ และนำต้นแบบที่ปรับปรุงแล้วไปสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปด้วยแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 224 คน จากนั้นจึงนำผลที่ได้มาสรุปเชิงพรรณนาวิเคราะห์ด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

## ผลการวิจัย (Research Results)

### 1. สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1

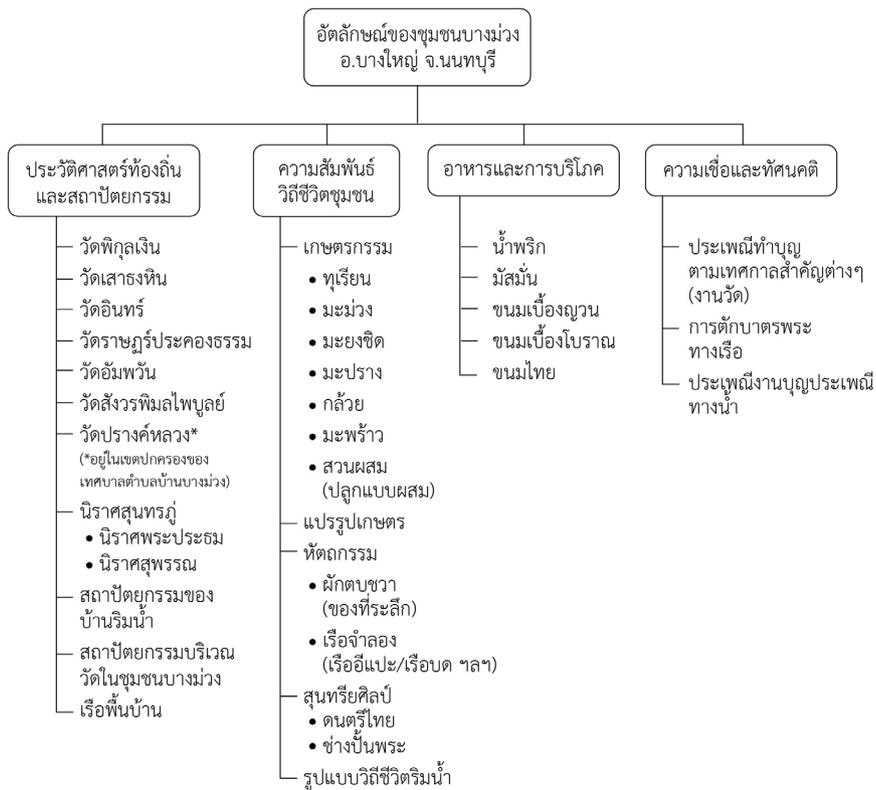
จากการสำรวจ (Survey) สังเกตการณ์ (Observation) สัมภาษณ์ทั่วไป และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีการศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภายในชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

1.1 พื้นที่ตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ได้รับการยกระดับจากสุขาภิบาล เป็นเทศบาลตำบลบางม่วง เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2442 และมีผลบังคับใช้

เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2542 ตามประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 116 ตอนที่ 9 ก มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการสนับสนุนการท่องเที่ยวของเทศบาลตำบลบางม่วง 3 ยุทธศาสตร์หลักคือ ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาด้านการบริหารจัดการ และอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนาด้านการวางแผน การส่งเสริมการลงทุน พาณิชยกรรม การท่องเที่ยว เกษตรกรรมและอุตสาหกรรม และยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาด้านศิลปะ วัฒนธรรม จารีตประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งแต่ละยุทธศาสตร์มีโครงการที่เกี่ยวข้องและช่วยส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวภายในชุมชนทั้งแบบทางตรงและทางอ้อม

1.2 เทศบาลตำบลบางม่วงจัดให้มีตลาดสามสายน้ำ บางม่วง โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนจากทางการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และมีนโยบายการรักษาสิ่งแวดล้อม ตามยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาด้านการบริหารจัดการ และอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และวางนโยบายให้ตลาดสามสายน้ำ บางม่วง เป็นตลาดสีเขียว ใช้ภาชนะที่ช่วยลดโลกร้อน โดยพยายามใช้ถ้วย จาน ชาม ที่ทำจากใบไม้ ทั้งจากใบสัก และใบตอง ซึ่งใบตองเป็นทรัพยากรที่มีมากในพื้นที่ตำบลบางม่วง และสามารถในพื้นที่ตลาดแห่งนี้เป็นที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากชุมชนได้

1.3 ลักษณะและที่มาของอัตลักษณ์ชุมชนตำบลบางม่วง สามารถแบ่งได้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 อัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและสถาปัตยกรรม ด้านที่ 2 อัตลักษณ์ด้านความสัมพันธ์วิถีชุมชน ด้านที่ 3 อัตลักษณ์ด้านอาหารและการบริโภค และด้านที่ 4 อัตลักษณ์ด้านความเชื่อและทัศนคติ (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 แสดงอัตลักษณ์ในแต่ละด้านของชุมชนบางม่วง  
ที่มา: ศิษย์ลักษณ์ โกมลวนิช

โดยอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและสถาปัตยกรรม ประกอบด้วย วัดพิบูลเงิน วัดเสาธงหิน วัดอินทร์ วัดราชบุรุษระคองธรรม วัดอัมพวัน วัดสังวรพิมลไพบุลย์ วัดปรางค์หลวง (ปัจจุบันอยู่ในเขตปกครองของเทศบาลตำบลบ้านบางม่วง แต่ก็มีอิทธิพลหล่อหลอมจนทำให้เกิดอัตลักษณ์ของคนในชุมชนตำบลบางม่วงด้วยเช่นกัน) ลักษณะของสถาปัตยกรรมบ้านริมน้ำ สถาปัตยกรรมบริเวณวัดในชุมชนตำบลบางม่วง และภูมิปัญญาพื้นบ้านเกี่ยวกับการต่อเรือ และทำเรือจำลอง นอกจากนี้ยังมีงานวรรณกรรมที่คนในท้องถิ่นภาคภูมิใจและกล่าวถึงบ่อย ๆ คือ นิราศพระประธมและนิราศสุพรรณของสุนทรภู่ ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงความเก่าแก่ของพื้นที่บางม่วง

ส่วนอัตลักษณ์ด้านความสัมพันธ์วิถีชุมชน ประกอบด้วยเกษตรกรรม ซึ่งชาวบ้านในพื้นที่ทำสวนทุเรียน มะม่วง มะยงชิด มะปราง กลัวย มะพร้าวและสวนผสม รวมถึงมีการแปรรูป

สินค้าเกษตร และทำหัตถกรรมผักตบชวาเป็นของที่ระลึก การทำเรือจำลอง (เรืออีแปะ/เรือบด ฯลฯ) และยังเป็นถิ่นที่อยู่ของศิลปินพื้นบ้านด้านอนุรักษ์มรดกไทย สาขานาฏศิลป์และดนตรีไทย ครูสกล แก้วเพ็ญภาค บม. (ปัจจุบันถึงแก่กรรม)

สำหรับอัตลักษณ์ด้านอาหารและการบริโภค บริเวณชุมชนตำบลบางม่วงมีอาหารที่ขึ้นชื่อในพื้นที่คือ แกงมัสมั่นสูตรโบราณและน้ำพริกต่าง ๆ ของร้านข้าวแกงโบราณแม่สงิม มีขนมเบื้องญวน ขนมเบื้องโบราณ ของคุณป้าอรชร และมีขนมไทย (รับผลิตแบบขายส่งอย่างเดียว ไม่เปิดหน้าร้าน)

ส่วนอัตลักษณ์ด้านความเชื่อและทัศนคติ คนในชุมชนตำบลบางม่วงได้ถูกหล่อหลอมจากประเพณีการทำบุญตามเทศกาลวันสำคัญต่างๆ (งานวัด) โดยมีงานวัดพิบูลเงินเป็นงานใหญ่ประจำปีของชุมชน และมีการดักบาตรเทโวทางน้ำหรือในช่วงเทศกาลสำคัญอื่น ๆ

1.4 อัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง จากผลการศึกษาพบว่า สิ่งที่ทำให้คิดถึงตำบลบางม่วงมากที่สุด อันดับที่ 1 คือ บ้านริมน้ำ (ค่าเฉลี่ย 4.70) อันดับที่ 2 คือ วัดในเขตตำบลบางม่วง (ค่าเฉลี่ย 4.50) อันดับที่ 3 คือ วิถีชีวิตริมน้ำ (ค่าเฉลี่ย 4.43) สามารถสรุปเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบเลขณศิลป์ ผลิตภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ ได้คำสำคัญ (Keywords) คือ “บ้าน-วัด-เรือ”

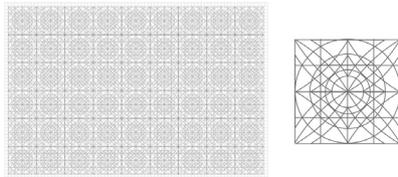
1.5 บุคลิกภาพการสื่อสารชุมชนตำบลบางม่วงที่ต้องการสื่อสารออกไปให้นักท่องเที่ยวได้จดจำ จากผลการสำรวจพบว่า บุคลิกภาพของคนในตำบลบางม่วง อันดับที่ 1 คือ ความเป็นมิตร (Friendly) และมีความเป็นชนบทท้องถิ่น (Provincial) มีค่าเฉลี่ย 5.00 อันดับที่ 2 คือ มองโลกในแง่ดีมีความสุขสดชื่น (Cheerful) มีค่าเฉลี่ย 4.73 อันดับที่ 3 คือ ระลึกความหลังเกี่ยวกับความคิดถึง (Nostalgic) (มีค่าเฉลี่ย 4.65)

## 2. สรุปผลการวิจัยตามจุดประสงค์งานวิจัยที่ 2

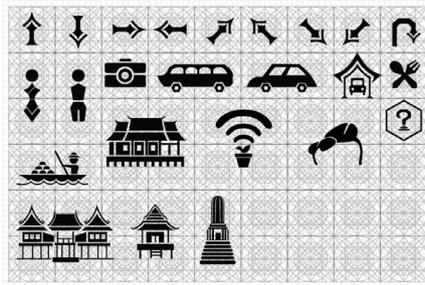
ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาเลขณศิลป์ ผลิตภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี คณะผู้วิจัยได้นำคำสำคัญเกี่ยวกับอัตลักษณ์ บ้าน-วัด-เรือ มาใช้ในการออกแบบโครงสร้างระบบกริดเพื่อให้เกิดอัตลักษณ์ใหม่ที่สะท้อนความเป็นชุมชนตำบลบางม่วง โดยมีแนวทางที่น่าสนใจ 2 แนวทาง คือ แนวทางที่ 1 ออกแบบโครงสร้างระบบกริดจากการนำรูปทรงหน้าจั่วบ้านเรือนไทยทางภาคกลางที่พบเห็นได้บริเวณริมน้ำในพื้นที่ตำบลบางม่วง ผสมรวมกับรูปทรงเรือและลายไทยจากลายประดับตามวัดที่สำคัญในพื้นที่ (ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.25) แนวทางที่ 2 ออกแบบโครงสร้างระบบกริดจากการนำรูปทรงของเรือพายที่ยังมีการใช้งานกันอยู่ในพื้นที่ตำบลบางม่วง ซึ่งแสดงถึงความผูกพันของสายน้ำกับชุมชน (ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.13) เมื่อได้ระบบกริดทั้ง 2 แบบเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปใช้ในการออกแบบเลขณศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง

องค์ประกอบทางเลขนศิลป์เหล่านี้คณะผู้วิจัยได้นำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของ  
 ที่ระลึกต่อไป และได้แสดงให้เห็นความสำคัญของการนำคำสำคัญ (Keywords) คือ “บ้าน-  
 วัด-เรือ” มาใช้เป็นแนวความคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ  
 ดังแสดงในภาพที่ 3

### Grid System แบบที่ 1

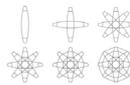


#### Pictogram Design



### Grid System แบบที่ 2

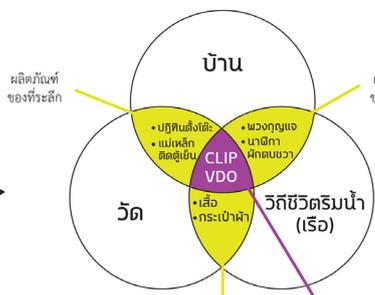
ศึกษาลักษณะของเรือและการใช้งานในพื้นที่จากภาพต่างๆ



ตัดทอนเรือและ  
พัฒนาไปเป็นระบบกริด



องค์ประกอบทางเลขนศิลป์สำหรับนำไปประยุกต์ใช้



ผลิตภัณฑ์  
ของที่ระลึก

ผลิตภัณฑ์  
ของที่ระลึก

ผลิตภัณฑ์  
ของที่ระลึก

ผลิตภัณฑ์  
ของที่ระลึก

- แสดงวิถีชีวิตที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง บ้านริมน้ำ-วัด-วิถีชีวิตริมน้ำ (เรือ) โดยวิถีชีวิตริมน้ำเสนอผ่าน 3 Clips คือ

  1. ปราชญ์ด้านอาหารหวาน
  2. ปราชญ์อาหารหวาน
  3. ปราชญ์ด้านสุนทรียศิลป์

- ส่วนอีก 1 Clip นำเสนอภาพรวมแหล่งท่องเที่ยวภายในพื้นที่เทศบาลตำบลบางมด

ภาพที่ 3 ผลงานการออกแบบเลขนศิลป์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้า  
 ของที่ระลึก และสื่อประชาสัมพันธ์

ในส่วนของการออกแบบตราสัญลักษณ์สำหรับใช้บนผลิตภัณฑ์ของเทศบาลตำบลบางม่วง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์จะได้แบ่งกล่าวถึงแนวคิดและกระบวนการออกแบบดังนี้

## 2.1 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ / ตราสินค้าเทศบาลตำบลบางม่วง (Brand Identity)

แนวความคิดสำหรับนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนผ่านตราสัญลักษณ์หรือสร้างตราสินค้าสำหรับเทศบาลตำบลบางม่วง คือ บ้าน-วัด-เรือ โดยนำเสนอบุคลิกภาพในลักษณะแสดงความเป็นมิตร (Friendly) มีกลิ่นอายของความเป็นชนบทท้องถิ่น (Provincial) และมีความสุขสดชื่น (Cheerful) นำเสนอผ่านแนวคิด “วิถีบางม่วง” ซึ่งต้องการแสดงถึงความเป็นบางม่วงให้เห็นชัดเจน โดยแสดงให้เห็นวิถีชีวิตของชาวบ้านตามริมคลอง มีการค้าขายโดยพายเรือ มีการขายผลไม้ที่ขึ้นชื่อของบางม่วง คือ “มะม่วงยายกล่ำ” จึงออกแบบตราสัญลักษณ์ให้มีองค์ประกอบในรูปทรงกึ่งวงกลม มีคลื่นน้ำสีเหลืองด้านล่าง เพื่อสื่อถึงน้ำในคลอง ในวงกลมด้านบนมีองค์ประกอบของบ้านทรงไทยริมน้ำ มีต้นไม้สื่อถึงสวนมะม่วงและภาพท้องร่องสวนผลไม้ มีแม่ค้าพายเรือขายผลไม้ บริเวณด้านล่างสุดเขียนว่า บางม่วง โดยออกแบบตัวอักษรขึ้นมาใหม่ให้มีเอกลักษณ์สื่อถึงความเป็นชนบทท้องถิ่นด้วยลักษณะของตัวอักษรเขียนแบบตัววัด (ภาพที่ 4) แบบตราสัญลักษณ์นี้ได้รับการคัดเลือกให้นำไปใช้ โดยมีค่าเฉลี่ยจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในระดับมากที่สุด 5.00 และมีค่าเฉลี่ย 4.45 ระดับมากที่สุดจากกลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐ ประชาชนในชุมชน และนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 4 ตราสัญลักษณ์สำหรับใช้กับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของชุมชนตำบลบางม่วง

## 2.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ / ของที่ระลึก

ในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึก คณะผู้วิจัยได้นำคำสำคัญ บ้าน-วัด-เรือ มาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึก และนำไปสำรวจข้อคิดเห็น พบว่าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ได้รับการคัดเลือกให้ผลิตเป็นต้นแบบ (Prototype) มี 6 อย่าง ได้แก่ 1. ปฏิทินตั้งโต๊ะ ชื่อ Fruity Calendar (ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.22) 2. แม่เหล็กติดตู้เย็น ชุดวัดวา เรืองาม ริมสามลำคลอง (ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.55) 3. นาฬิกาแขวนผนังผักตบชวา (ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.49) 4. พวงกุญแจ ณ บางม่วง (ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.95) 5. เสื้อยืดดอกกลม (ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.08) และ 6. กระเป๋าผ้าดิบ (ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.50) โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้ง 6 อย่าง ดังนี้

### 2.2.1 กระบวนการออกแบบปฏิทินไม้

**Fruity Calendar** เป็นปฏิทินตั้งโต๊ะที่ออกแบบโดยใช้ไม้ ซึ่งเป็นวัสดุในท้องถิ่น นำมาออกแบบเป็นรูปลูกบาศก์ จัดเรียงตัวเลขวันที่และเดือน ภายในกล่องเปิดด้านหน้า สามารถสังเกตเห็นวันที่และเดือนได้อย่างชัดเจน จากภาพต้นแบบที่นำเสนอต่อกลุ่มตัวอย่าง มีมติเลือกผลงานชิ้นนี้เพื่อพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง ด้วยค่าระดับของความเหมาะสมมากที่สุด (4.22) ที่จะสามารถนำไปผลิตเป็นของที่ระลึก จากการสำรวจพบว่า มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงรูปแบบของการออกแบบให้เรียบง่ายขึ้นและใช้ไม้เป็นวัสดุหลักในการผลิตผลงาน ถ้าเป็นไปได้ควรใช้ไม้ในท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง เช่น ไม้ต้นมะม่วง จะสามารถแสดงอัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างชัดเจน

ผลการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลงานออกแบบปฏิทินไม้ ชื่อ Fruity Calendar พบว่า การนำอัตลักษณ์ที่สื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอ บางม่วง จังหวัดนนทบุรี นำมาใช้สื่อสารได้ 2 ด้าน คือ

**ด้านที่ 1** สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนตำบลบางม่วง คือ วิถีชีวิตริมน้ำ คณะผู้วิจัยได้นำเสนอวิถีชีวิตของชาวสวนผลไม้ ผ่านรูปทรงของผลไม้จิว ที่เกิดจากการปั้นและนำมาประดับตกแต่งลงบนตัวปฏิทินไม้ รูปผลไม้ที่นำมาประดับ ได้แก่ มะม่วง น้อยหน้า มะยงชิด และทุเรียน ซึ่งจัดได้ว่าเป็นผลไม้ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนบางม่วง



ภาพที่ 5 ผลไม้จิ๋วภาพจำลองอัตลักษณ์ของชุมชนบางม่วง

ด้านที่ 2 บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลงานชุดนี้ สื่อสารบุคลิกภาพของความเป็นมิตร ความเป็นชนบทท้องถิ่นและความสุขสดชื่นผ่านการใช้นิโม่เป็นวัสดุหลัก เน้นการแสดงลายไม้อย่างเป็นธรรมชาติ ในส่วนของตัวเลขและชื่อวัน-เดือน ภายในกรอบกล่องสีม่วงอ่อนเปิดด้านหน้าให้ดูสว่างสดใส ทำให้ผลงานดูนุ่มนวล อ่อนหวาน ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพของชาวชุมชนบางม่วงที่มีความเป็นมิตร และเต็มไปด้วยมุมมองโลกในแง่ดี



ภาพที่ 6 ปฏิทินไม้ ชุด “Fruity Calendar”

### 2.2.2 กระบวนการออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น

แม่เหล็กติดตู้เย็น ชุด “วัดวา เรือนงาม ริมสามลำคลอง” เป็นของที่ระลึกที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างของหอไตรกลางน้ำ และบ้านเรือนริมน้ำ ซึ่งจัดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนบางม่วง จากภาพต้นแบบที่นำเสนอต่อกลุ่มตัวอย่างมีมติเลือกผลงานชิ้นนี้เพื่อพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง ด้วยค่าระดับของความเหมาะสมระดับมาก (3.55) จากการสำรวจพบว่า มีข้อเสนอแนะให้ตัดส่วนพื้นหลังออก โฉว์หลังคาของสถาปัตยกรรมให้ชัดเจน และให้ทดลองจัดวางรูปทรงสถาปัตยกรรมกับเส้นลำคลองให้มีหลากหลายองค์ประกอบ

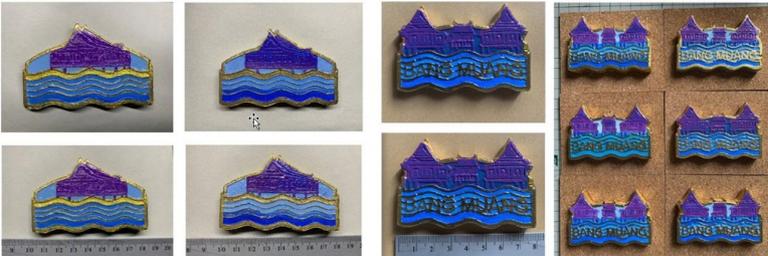
ผลการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลงานออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น ชุด “วัดวา เรือนงาม ริมสามลำคลอง” พบว่า การนำอัตลักษณ์ที่สื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางม่วง จังหวัดนนทบุรี นำมาใช้สื่อสารได้ 2 ด้าน คือ

**ด้านที่ 1** สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนตำบลบางม่วง คือ บ้านริมน้ำ และวัด คณะผู้วิจัยได้นำเสนอภาพของบ้านเรือนริมน้ำที่ยังคงเอกลักษณ์จากอดีตถึงปัจจุบัน จัดวางลงเส้นโค้งแสดงความเป็นระลอกน้ำในลำคลอง โดยการสร้างภาพจำใหม่จากระบบกริดด้วยการนำภาพที่ค้นพบจากอัตลักษณ์ชุมชน ซึ่งได้แก่ ภาพบ้านเรือนริมคลอง ภาพหอไตรกลางน้ำวัดอัมพวัน และภาพแม่ค้าผลไม้พายเรือล่องลำคลอง

**ด้านที่ 2** บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลงานแม่เหล็กติดตู้เย็น ชุด “วัดวา เรือนงาม ริมสามลำคลอง” สื่อสารบุคลิกภาพของความเป็นชนบทท้องถิ่น และการระลึกความหลัง ด้วยการจำลองภาพสถานที่ที่สำคัญทางพระพุทธศาสนาของชุมชนตำบลบางม่วง เช่น หอไตรกลางน้ำ วัดอัมพวัน เป็นเรือนไม้ยกใต้ถุนสูง ตัวหอมีขนาด 2 ห้อง นอกจากนี้ในด้านบุคลิกภาพการสื่อสารถึงความเป็นชนบทท้องถิ่นและการระลึกความหลัง คณะผู้วิจัยได้ใช้ภาพของแม่ค้าผลไม้พายเรือล่องลำคลองและบ้านริมคลอง เพื่อเป็นสื่อแทนวิถีชีวิตของชาวบ้านชุมชนตำบลบางม่วงในอดีต ที่สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วงอย่างแท้จริง



▲ การทดลองขึ้นต้นแบบด้วยการใช้ไม้เป็นวัสดุ



▲ การทดลองขึ้นต้นแบบด้วยการหล่อปูนปลาสเตอร์

ภาพที่ 7 แม่เหล็กติดตู้เย็น เทคนิคแกะไม้ และเทคนิคหล่อปูนปลาสเตอร์ จำลองภาพหอไตรกลางน้ำ วัดอัมพวัน บ้านเรือนริมคลอง และแม่ค้าผลไม้พายเรือล่องลำคลอง

### 2.2.3 กระบวนการออกแบบนาฬิกาแขวนผนังฝักตบชวา

นาฬิกาแขวนผนังฝักตบชวา ออกแบบโดยใช้ฝักตบชวาซึ่งเป็นวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่นนำมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้กันในทุกครัวเรือน นอกจากประโยชน์ด้านการบอกเวลาแล้วยังสามารถใช้ตกแต่งบ้านให้สวยงามได้อีกด้วย และเป็นการนำวัสดุในท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชน จากการสำรวจพบว่า ตัวเลขเล็กไปอ่านไม่ชัด แนวคิดสามารถสื่อความหมายถึงอัตลักษณ์ของชุมชนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ได้นำข้อคิดเห็นมาปรับการออกแบบ ด้วยการเพิ่มความหนาของตัวเลขและใช้แผ่นไม้รองตัวเลขเพื่อความชัดเจน และใช้ตราสัญลักษณ์ของเทศบาลบางม่วงที่ออกแบบขึ้นใหม่

ผลการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลงานออกแบบนาฬิกาแขวนผนังฝักตบชวา พบว่า การนำอัตลักษณ์ที่สื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางม่วง จังหวัดนนทบุรี สามารถสื่อสารได้ 2 ด้าน คือ

ด้านที่ 1 สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนตำบลบางม่วง คือ บ้านริมน้ำ วัด และวิถีชีวิตริมน้ำ สะท้อนผ่านสัญลักษณ์ของชุมชน ด้วยการนำภาพที่ค้นพบจากอัตลักษณ์ชุมชน ผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อสร้างเป็นภาพจำใหม่ของชุมชนบางม่วง ใช้การออกแบบจัดวาง 2 แบบ โดยแบบที่ 1 ติดภาพเลขนาฬิกาที่ออกแบบมาลงบนหน้าปัดของนาฬิกา และแบบที่ 2 นำมาห้อยด้านล่างคล้ายรูปแบบของนาฬิกาโบราณ

ด้านที่ 2 บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลงานชุดนี้ สื่อสารบุคลิกภาพของความเป็นมิตร ความเป็นชนบทท้องถิ่น และความสุขสดชื่น ผ่านการใช้ฝักตบชวาเป็นวัสดุหลัก ตกแต่งด้วยตัวเลขและเข็มนาฬิกาที่ทำมาจากไม้ แสดงถึงความเป็นธรรมชาติ สื่อสารถึงความเป็นชนบทและท้องถิ่น



ภาพที่ 8 นาฬิกาแขวนผนังฝักตบชวา ชุด “ณ กาลเวลา”

### 2.3.4 กระบวนการออกแบบพวงกุญแจ

พวงกุญแจ ๓ บางม่วง เป็นของที่ระลึกที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตของชุมชน บางม่วง ซึ่งใช้สายน้ำเป็นเส้นทางในการจราจร และใช้ในการค้าขายซึ่งจัดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนบางม่วง จากการสำรวจพบว่า รูปทรงสี่เหลี่ยมอาจจะไม่เหมาะกับการพกพา คณะผู้วิจัยได้ปรับปรุงโดยปรับเป็นรูปทรงวงรีและวงกลม เพื่อความสะดวกในการใช้งาน

ผลการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลงานออกแบบพวงกุญแจ พบว่า การนำอัตลักษณ์ที่สื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางม่วง จังหวัดนนทบุรี สามารถสื่อสารได้ 2 ด้าน คือ

**ด้านที่ 1** สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนตำบลบางม่วง คือ บ้านริมน้ำ วัด และวิถีชีวิตริมน้ำ สะท้อนผ่านสัญลักษณ์ของชุมชน ด้วยการนำภาพที่ค้นพบจากอัตลักษณ์ชุมชนมาใช้เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชน

**ด้านที่ 2** บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลงานชุดนี้ สื่อสารบุคลิกภาพของความเป็นมิตร ความเป็นชนบทท้องถิ่น และความสุขสดชื่น ผ่านการใช้ไม้เป็นวัสดุหลัก แสดงความเป็นธรรมชาติ สื่อสารถึงความเป็นชนบทและท้องถิ่น



ภาพที่ 9 ภาพต้นแบบพวงกุญแจ ๓ บางม่วง

### 2.3.5 กระบวนการออกแบบเสื้อยืดพิมพ์ลาย

ในการออกแบบเสื้อยืดพิมพ์ลาย คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้เสื้อยืดดอกกลมสีขาวแขนสั้น ผลิตจากผ้าฝ้าย (Cotton) ขนาดกลาง (Medium, M) ขนาดใหญ่ (Large, L) และขนาดใหญ่พิเศษ (Extra Large, XL) พิมพ์ลายที่ระลึกของชุมชนตำบลบางม่วง นำภาพของสถานที่สำคัญในพื้นที่ 3 แห่ง และนำเลขนิตยภัตมาใช้เป็นลวดลาย โดยเชื่อมโยงทั้ง 3 สถานที่เข้าด้วยกันด้วย

แผนที่สีเทาที่เป็นพื้นหลัง ส่วนสีที่พิมพ์สถานที่แต่ละสถานที่ก็จะใช้สีที่แตกต่างกันไป จากการสำรวจพบว่า รูปแบบน่าสนใจ มีแผนที่แล้วทำให้ดูน่าสนใจขึ้น ทำให้ดูมีจุดหมายของสถานที่นั้นๆ ช่วยสร้างความเชื่อมโยงให้พื้นที่ได้ แต่ควรต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิต ราคา ต้นทุน และวิธีการผลิต คณะผู้วิจัยจึงเลือกใช้ผ้าฝ้าย (Cotton) ในการผลิตเสื้อยืด เนื่องจากมีเนื้อสัมผัสนุ่มนวล ใสน่าใช้ เหมาะกับการซื้อเป็นของที่ระลึก และใช้เทคนิคการพิมพ์แบบการรีดแผ่นใส (Direct to Film, DTF) ลงบนเสื้อ ซึ่งทำได้ง่ายไม่จำเป็นต้องทำในปริมาณมาก ผลการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลงานออกแบบเสื้อยืดพิมพ์ลาย สามารถสื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางม่วง จังหวัดนนทบุรี ใน 2 ด้าน คือ

**ด้านที่ 1** สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนตำบลบางม่วง คือ บ้านริมน้ำ วัด และวิถีชีวิตริมน้ำ สะท้อนผ่านสัญลักษณ์ของชุมชน ด้วยการนำภาพที่ค้นพบจากอัตลักษณ์ชุมชน ผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อสร้างเป็นภาพจำใหม่ของชุมชนบางม่วง การนำรูปภาพสถานที่สำคัญที่สื่อสารทั้ง 3 เรื่องมาออกแบบลดทอนให้เป็นลายกราฟิกเหมาะกับการเป็นสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนชุมชนได้ดี ไม่ว่าจะเป็นลวดลาย บ้านริมน้ำคลองบางม่วง (สะท้อนถึงบ้านริมน้ำ) หอไตรกลางน้ำวัดอัมพวันบางม่วง (สะท้อนถึงวัด) ตลาดสามสายน้ำบางม่วง (สะท้อนถึงวิถีชีวิตริมน้ำ)

**ด้านที่ 2** บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลงานชุดนี้ สื่อสารบุคลิกภาพของความเป็นมิตร ความเป็นชนบทท้องถิ่น และความสุขสดชื่น ผ่านการเล่าเรื่อง ในด้านการแสดงถึงความเป็นมิตร ใช้ลายเส้นอิสระ (Freehand) ดัดทอนภาพแผนที่ทำให้ดูไม่เป็นทางการ สำหรับในด้านความเป็นชนบทท้องถิ่น นำเสนอภาพเส้นทางที่ยังคงมีการใช้เรือสัญจรไปยังสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชน ส่วนความสุขสดชื่น นำเสนอด้วยการใช้สีม่วง สีเขียว และสีแดงเลือดหมู ทำให้ผลงานสดใสมีชีวิตชีวา



Front

Back

- C31 M99 Y4/ K18
- C63 M34 Y100 K26
- C63 M87 Y0 K0



T-SHIRT



ภาพที่ 10 เสื้อยืดพิมพ์ลายที่ระลึกชุมชน

### 2.3.6 ประเภทผลิตภัณฑ์ – กระเป๋าผ้า

การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้า ใช้ลดหลายในการออกแบบเป็นการเล่าเรื่องสถานที่สำคัญชุมชนเหมือนลดหลายของเสื้อยืด จากการสำรวจพบว่า ผลงานออกแบบชิ้นนี้ สามารถนำไปผลิตเป็นของที่ระลึกของชุมชนได้ คณะผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคการผลิตที่เหมาะสมกับการผลิตกระเป๋าที่เป็นการผลิตต้นแบบจำนวนไม่มาก และไม่เลือกวิธีการพิมพ์แบบบล็อกสกรีน (Block Screen Printing) เนื่องจากต้องมีการแยกสีและแยกหลายหลาย ซึ่งจะเป็นการเพิ่มต้นทุนในการผลิต จึงได้เลือกเทคนิคการพิมพ์สีระเหิด (Sublimation) ลงบนกระเป๋าผ้า ซึ่งสามารถพิมพ์ลงบนผ้าเส้นใยสังเคราะห์ได้สีสด ชัดเจน และผลิตง่าย ผลิตได้ในจำนวนที่ไม่มากนัก ลักษณะสำคัญของกระเป๋านี้คือ เป็นกระเป๋าใส่เอกสารผ้าดิบหรือผ้าที่ยังไม่ผ่านกระบวนการฟอกขนาดกว้าง 13.5 นิ้วและยาว 13.5 นิ้ว เย็บตัดที่ก้นกระเป๋า เพิ่มความหนา ผลิตจากผ้า TK ซึ่งหมายถึงเนื้อผ้าที่มีส่วนผสมของโพลีเอสเตอร์ 100 เปอร์เซ็นต์ มีคุณสมบัติยับยัก น้ำหนักเบา ราคาถูก และพิมพ์สีได้สด ชัด ดิด ทน สียิดเกาะกับเนื้อผ้า ตัวกระเป๋าใส่ขาวออฟไวท์ สายผ้าในตัว ขนาดกว้าง 1.2 นิ้ว และยาว 22.5 นิ้ว

ผลการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลงานออกแบบกระเป๋าผ้า สามารถสื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนบางม่วง อำเภอบางม่วง จังหวัดนนทบุรี ใน 2 ด้าน คือ **ด้านที่ 1** สิ่งที่ทำให้นึกถึงชุมชนบางม่วง คือ บ้านริมน้ำ วัด และวิถีชีวิตริมน้ำ สะท้อนผ่านสัญลักษณ์ของชุมชน เหมือนผลิตภัณฑ์เสื้อยืด **ด้านที่ 2** บุคลิกภาพการสื่อสาร ผลงานชุดนี้ สื่อสารบุคลิกภาพของความเป็นมิตร ความเป็นชนบทท้องถิ่น และความสนุกสนาน เหมือนผลิตภัณฑ์เสื้อยืด



ภาพที่ 11 ภาพต้นแบบกระเป๋าผ้า

2.3 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ คณะผู้วิจัยได้จัดทำเป็นดิลิเวอรีดีโอสำหรับการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้คนต่างถิ่นหรือนักท่องเที่ยวได้รู้จักและได้เห็นความงดงามของสถานที่ต่างๆ ภายในบริเวณชุมชนตำบลบางม่วง และได้เห็นภูมิปัญญาที่สำคัญของปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่ตรงนี้ โดยใช้แนวคิดในการทำสื่อด้วยคำสำคัญ (Keywords) คือ “บ้าน-วัด-เรือ” และคิดแตกขยายออกเป็นแนวคิด “ยายกล่ำตระเวนทัวร์บางม่วง” โดย

ยายกล่ำเป็นชื่อพันธุ์มะม่วงที่มีปลูกเก่าแก่ในบริเวณพื้นที่นี้แต่นำมาเล่นคำพ้องเสียง ให้นึกถึงเป็นบุคคลพาทั่วบางม่วง โดยแนวคิดนี้ได้รับการคัดเลือกให้นำมาใช้ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.67) โดยมีคำขวัญหรือคำโฆษณา (Slogan) ว่า ยายกล่ำทำchimของอร่อยทั่วบางม่วง ในการออกแบบศิลป์วิดีโอสำหรับใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์นี้ทั้งหมด 4 คลิป ได้แก่ 1. คลิปนำเสนอมุมมองแหล่งท่องเที่ยวบริเวณชุมชนตำบลบางม่วง ด้วยภาพถ่ายมุมสูง (ภาพถ่ายจากโดรน) 2. คลิปนำเสนอประเพณีชาวบ้านด้านอาหารคาว ร้านข้าวแกงโบราณแม่ส้ม 3. คลิปนำเสนอประเพณีชาวบ้านด้านอาหารหวาน ขนมเบื้อง ป้าอรร และ 4. คลิปนำเสนอประเพณีชาวบ้านด้านสุนทรียศิลป์ เรือไม้จำลอง ลุงจิด ไม้ทอง



ภาพที่ 12 ศิลปสื่อประชาสัมพันธ์ที่เผยแพร่ผ่านเฟซบุ๊กเทศบาลตำบลบางม่วง  
ที่มา: เฟซบุ๊กเทศบาลตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี

### 3. สรุปผลการวิจัยตามจุดประสงค์งานวิจัยที่ 3

การศึกษาผลตอบรับของนักท่องเที่ยวต่อการใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ดำเนินการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตามความสะดวก (Convenience Sampling) ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม – วันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ.2565 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 224 คน แบ่งเป็น 3 ตอน สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลสำรวจส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นนักท่องเที่ยวหรือประชาชนทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาเป็นนักเรียน นักศึกษา (ร้อยละ 40.63) และมีส่วนน้อยที่เป็นผู้ประกอบการ และประชาชนทั่วไปที่อาศัยอยู่ในชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศหญิง (ร้อยละ 59.38) รองลงมาคือเพศชาย (ร้อยละ 34.38) และไม่ต้องการระบุเพศ (ร้อยละ 6.25) สำหรับอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุน้อยกว่า 25 ปี (ร้อยละ 37.50) รองลงมาคืออายุอยู่ระหว่าง 35-44 ปี (ร้อยละ 31.25) และไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้สูงอายุ ในด้านอาชีพ จากการสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็น นักเรียน นักศึกษา (ร้อยละ 43.75) รองลงมาเป็นอาชีพอื่น ๆ เช่น ประกอบอาชีพอิสระ (ร้อยละ 31.25) และไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นข้าราชการ สำหรับระดับการศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี (ร้อยละ 59.38) รองลงมาคือระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 31.25) ส่วนในด้าน ความรู้จักเกี่ยวกับ ชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี” ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากถึงร้อยละ 75 ไม่รู้จักชุมชนนี้ และมีเพียงร้อยละ 25 ที่รู้จักชุมชนตำบลบางม่วง

2. ผลสำรวจส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์และเลขณศิลป์ที่นำมาประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ ชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี แบ่งอธิบายได้ 9 ผลงาน ดังนี้

2.1 ตราสินค้าของชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี ผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงความคิดเห็นด้วยมากในทุกประเด็น เรียงตามลำดับ คือ การสื่อสารอัตลักษณ์ (4.06) การสื่อสารถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสุขสดชื่น (4.00) และมีความสุขงาม เหมาะสมที่จะใช้เป็นสัญลักษณ์สำหรับสินค้าของชุมชน (3.94)

2.2 แม่เหล็กติดตู้เย็น ชุด"วัดวา เรือนงาม ริมสามลำคลอง" สำหรับสินค้าของที่ระลึก แม่เหล็กติดตู้เย็น ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นด้วยในระดับปานกลาง และระดับมาก โดยในด้านของการสื่อสารอัตลักษณ์ และความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสุข

สดชื่น อยู่ในระดับมาก (3.41) ส่วนในด้านความสวยงามน่าซื้อจัดอยู่ในระดับเห็นด้วยในระดับปานกลาง (3.22)

2.3 ปฏิทินตั้งโต๊ะ ชุด "Fruity Calendar" สำหรับสินค้าของที่ระลึก ปฏิทินตั้งโต๊ะ ชุด "Fruity Calendar" ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นด้วยในระดับปานกลาง และระดับมาก โดยในด้านความสวยงามน่าซื้อ และความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น อยู่ในระดับมาก (3.47 และ 3.41) ส่วนในด้านการสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วงมีความเห็นด้วยในระดับปานกลาง (3.28)

2.4 นาฬิกาแขวนผนังผักตบชวา แบบที่ 1 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นด้วยในระดับมาก โดยเรียงตามลำดับ คือ การสื่อสารถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น (3.91) รองลงมา การสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง (3.72) และมีความสวยงาม น่าซื้อ (3.69)

2.5 นาฬิกาแขวนผนังผักตบชวา แบบที่ 2 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นด้วยในระดับมาก โดยเรียงตามลำดับ คือ การสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง (3.84) รองลงมา คือ การสื่อสารถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น (3.81) และมีความสวยงาม น่าซื้อ (3.69)

2.6 พวงกุญแจ ฦ บางม่วง ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นด้วยในระดับมาก โดยเรียงตามลำดับ คือ การสื่อสารถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น (3.59) รองลงมา การสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง (3.47) และมีความสวยงามน่าซื้อ (3.41)

2.7 เสื้อยืด ชุด "เส้นทางสามสายน้ำ" สินค้าของที่ระลึก เสื้อยืดชุด "เส้นทางสามสายน้ำ" พบว่า เห็นด้วยในระดับมากทุกประเด็น เรียงตามลำดับคือ การสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง (3.88) รองลงมา คือ การสื่อสารถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น (3.72) และมีความสวยงาม น่าซื้อ (3.47)

2.8 กระเป๋า ชุด "เส้นทางสามสายน้ำ" สินค้าของที่ระลึก กระเป๋า ชุด "เส้นทางสามสายน้ำ" พบว่าเห็นด้วยในระดับมากทุกประเด็น เรียงตามลำดับ คือ การสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง และการสื่อสารถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น (3.88) รองลงมา คือ มีความสวยงาม น่าซื้อ (3.72)

2.9 คลิปวีดีโอสื่อประชาสัมพันธ์ตำบลบางม่วง จัดทำจำนวน 4 คลิป ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความเห็นด้วยในระดับมากทุกคลิป โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 คือ คลิปที่ 2 เรื่อง ปราชญ์อาหารดาว คลิปที่ 3 เรื่อง ปราชญ์อาหารหวาน และ คลิปที่ 4 ปราชญ์ด้านสุนทรียศิลป์ รองลงมา คือ คลิปที่ 1 ห้องเที่ยวบางม่วง มีค่าเฉลี่ย 3.50

3. ผลสำรวจส่วนที่ 3 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับราคาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 7 รายการ ดังนี้

3.1 แม่เหล็กติดตู้เย็น ชุด "วัดวา เรือนงาม ริมสามลำคลองผู้ตอบแบบสอบถาม ร้อยละ 43.80 เห็นด้วยว่าควรตั้งราคา 50 บาทต่อชิ้น รองลงมา คือ ราคา 51-100 บาท และร้อยละ 8.90 เห็นว่าควรตั้งราคา 20 บาทต่อชิ้น

3.2 ปฏิทินตั้งโต๊ะ ชุด "Fruity Calendar" ร้อยละ 50 เห็นด้วยว่าควรตั้งราคา 250 บาทต่อชิ้น รองลงมาคือ ราคา 251-300 บาท และมีผู้ตอบแบบสอบถามเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ควรมีราคาที่ต่ำกว่า 200 บาท ถึง 100 บาท จึงจะเหมาะสมกับกำลังซื้อของนักท่องเที่ยว

3.3 นาฬิกาแขวนผนังผักตบชวา แบบที่ 1 ร้อยละ 62.50 เห็นด้วยกับราคา 250 บาทต่อชิ้น รองลงมา ร้อยละ 18.8 คิดว่าควรตั้งราคา 251-300 บาท และมีความคิดเห็นเพิ่มเติมร้อยละ 7.14 คิดว่าควรตั้งราคา 100 บาท

3.4 นาฬิกาแขวนผนังผักตบชวา แบบที่ 2 ร้อยละ 65.50 เห็นด้วยกับราคา 250 บาทต่อชิ้น รองลงมา ร้อยละ 18.8 คิดว่าควรตั้งราคา 251-300 บาท และมีความคิดเห็นเพิ่มเติมร้อยละ 4.46 คิดว่าควรตั้งราคา 100 บาท

3.5 พวงกุญแจ ณ บางม่วง ร้อยละ 68.80 เห็นด้วยกับราคา 60 บาทต่อชิ้น รองลงมา ร้อยละ 13.39 คิดว่าควรตั้งราคา 20-50 บาท และร้อยละ 9.38 คิดว่าควรตั้งราคา 61-80 บาท

3.6 เสื้อยืด ชุด "เส้นทางสามสายน้ำ" ร้อยละ 65.60 เห็นด้วยกับราคา 250 บาทต่อชิ้น รองลงมา ร้อยละ 15.60 คิดว่าควรตั้งราคา 201-300 บาท และมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ร้อยละ 15.6 คิดว่าควรตั้งราคา 50-200 บาท

3.7 กระเป๋า ชุด "เส้นทางสามสายน้ำ" ร้อยละ 65.30 เห็นด้วยกับราคา 100 บาทต่อชิ้น รองลงมา ร้อยละ 31.3 คิดว่าควรตั้งราคา 101-300 บาท และมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ร้อยละ 12.50 คิดว่าควรตั้งราคาอยู่ที่ 50-89 บาทเท่านั้น

## อภิปรายผล

1. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภายในชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี

พื้นที่ของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี เป็นชุมชนริมคลองที่ยังคงความสมบูรณ์เป็นทั้งแหล่งทุนทรัพยากรที่หล่อเลี้ยงครัวเรือนมากกว่าร้อยครัวเรือน มีรูปแบบของวิถีชีวิตที่แตกต่างออกไปจากชุมชนเมือง มีความเรียบง่าย เอื้ออารีพึ่งพาอาศัยกันโดยใช้ประโยชน์จากทรัพยากรทางธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ ผลไม้ต่าง ๆ เช่น มะม่วง หุเรียน มะยงชิด และศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในวัดวาอารามตลอดลำคลอง รวมถึงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น บ้านริมคลอง ล้วนแล้วแต่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของชาวบางม่วงอย่างชัดเจน ลักษณะการใช้ชีวิตความเป็นอยู่สองริมคลองของชาวชุมชนตำบลบางม่วงเปรียบเสมือนซุเปอร์มาร์เก็ตทางธรรมชาติที่ให้ชุมชนส่วนใหญ่ได้ใช้ประโยชน์จากทรัพยากรอย่างหลากหลาย และซึมซับเอาศิลปวัฒนธรรม ผสมผสานกับภูมิปัญญาตามวิถีชาวบ้าน ส่งผลให้เกิดคุณลักษณะของอัตลักษณ์ชุมชนตำบลบางม่วง ทั้ง 4 ด้าน คือ อัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและสถาปัตยกรรม อัตลักษณ์ด้านความสัมพันธ์วิถีชุมชน อัตลักษณ์ด้านอาหารและการบริโภค และอัตลักษณ์ด้านความเชื่อและทัศนคติ มีข้อสังเกตว่า อัตลักษณ์ส่วนใหญ่ที่พบมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิถีชีวิตของผู้คนริมสองฝั่งคลอง อาจเป็นเพราะพื้นที่นี้เป็นที่บรรจบกันของคลองบางใหญ่ คลองอ้อม และคลองบางกอกน้อย ทำให้เกิดชุมชนที่หนาแน่น และมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ มีทรัพยากรทางธรรมชาติ และทางวัฒนธรรมมากมาย ส่งผลให้คนในชุมชนเกิดการรับรู้และจิตสำนึกร่วมในความเป็นคนในพื้นที่ โดยมุมมองของคนในชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรี แสดงให้เห็นว่าชุมชนของพวกเขามีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นแตกต่างไปจากชุมชนอื่นในละแวกใกล้เคียง ซึ่งวิธีคิดนี้สอดคล้องกับที่ เบอร์ค และ โรซ (Burke & Reitzes, 1991) ได้อธิบายถึงการเกิดขึ้นของอัตลักษณ์ของกลุ่มว่าเป็นกระบวนการสร้างสำนึกร่วมกับกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งสำนึกร่วมดังกล่าวสามารถสร้างและปรับเปลี่ยนได้โดยอาศัยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในกระบวนการวัฒนธรรมของกลุ่ม ทำให้การดำรงรักษาและการเปลี่ยนอัตลักษณ์เกิดจากบทบาทของสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ กับทั้งอาจเป็นเพราะการที่ผู้คนเข้ามาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ตั้งแต่ 2-3 ชั่วโมงขึ้นไปก็จะเกิดสำนึกร่วมในการเป็นคนท้องถิ่นเดียวกัน ซึ่งอัตลักษณ์ดังกล่าวไม่ได้มีลักษณะเพียงหนึ่งเดียว หากแต่ว่ามีหลายอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยสังคมที่คนในชุมชนเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน

นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับที่ สไตรเกอร์ และสตาแฮม (Stryker & Statham, 1985 อ้างถึงใน Jan Stets & Peter J. Burke, 2014) ได้กล่าวว่าอัตลักษณ์ (Identity) ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติหรือเกิดขึ้นลอย ๆ แต่ก่อตัวขึ้นมาจากภายในชุมชนของวัฒนธรรม ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ซึ่งวัฒนธรรมนั้นก็เป็ยโครงสร้างทางสังคม (Social Construct) ที่ไม่หยุดนิ่งและเป็นวงจรซึ่งเรียกว่ “วงจรแห่งวัฒนธรรม” (Circuit of Culture) โดยอัตลัษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ที่พบเป็นอัตลัษณ์ร่วมหรืออัตลัษณ์ระดับสังคม เป็นอัตลัษณ์ที่ไม่ได้อยู่ตามธรรมชาติ แต่ถูกสร้างขึ้และมีลักษณะเป็นพลวัตที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยตัวตนหรือสิ่งที่แสดงความเป็นตัวตนของชุมชนตำบลบางม่วง จังหวัดนนทบุรีถูกเชื่อมโยงเข้ากับลักษณะทางกายภาพในการเป็นพื้นที่เข้าด้วยกัน อัตลัษณ์ดังกล่าวชาวชุมชนตำบลบางม่วงสามารถนำไปใช้ในการบอกเล่าเรื่อง ผ่านการผลิตเป็นสินค้าประเภทต่าง ๆ รวมถึงการใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตราสินค้า บรรจุภัณฑ์ และของที่ระลึกที่สามารถสร้างรายได้เสริมให้กับคนในชุมชน

## 2. แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ และเลขนศิลป์สำหรับประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี

จากการศึกษาหาแนวทางการออกแบบอัตลัษณ์ชุมชนผ่านผลิตภัณฑ์และสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยว เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี พบว่า แต่เดิมในชุมชนยังไม่มีสินค้าที่เป็นเสมือนตัวแทนของชุมชนตำบลบางม่วง สำหรับจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว จากงานวิจัยนี้ได้มีการออกแบบเลขนศิลป์ ที่ได้จากการผสมผสานอัตลัษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง มาพัฒนาด้วยระบบกริดจนเกิดเป็นอัตลัษณ์ใหม่ ซึ่งทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะเป็นของชุมชนตำบลบางม่วง เมื่อนำเลขนศิลป์ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้ ทำให้สินค้ามีเอกลักษณ์ที่สะท้อนอัตลัษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้หากพิจารณาตามกรอบแนวคิดการวิจัย สามารถกล่าวได้ว่า ผู้ส่งสาร (Sender) ซึ่งเป็นเทศบาลตำบลบางม่วงในฐานะตัวแทนของชุมชนตำบลบางม่วงได้มีตราสินค้าที่นำเอาอัตลัษณ์ทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เกิดเอกลักษณ์ตราสินค้า (Brand Identity) โดยมีผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาของงานวิจัยนี้มาใช้เป็นตัวสาร (Message) ที่จะสื่อออกไปถึงบุคคลภายนอกชุมชนให้รู้จักแหล่งท่องเที่ยวภายในตำบลบางม่วงมากขึ้น เมื่อสำรวจการรับรู้ภาพลักษณ์ดังกล่าวทั้งจากตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอกับนักท่องเที่ยวและบุคคลทั่วไปรวมถึงคนในชุมชนตำบลบางม่วง พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอ สามารถสื่อถึงอัตลัษณ์ของชุมชนตำบลบางม่วง และสื่อถึงความเป็นมิตร ความเป็นชนบท และความสดชื่น ที่สำคัญคือ ผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม น่าซื้อ ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดการวิจัยที่ว่า หากชุมชนสร้างอัตลัษณ์ให้สามารถใช้สื่อสารผ่านผลิตภัณฑ์หรือสินค้าของที่ระลึก เมื่อมาท่องเที่ยวในพื้นที่แล้วก็สามารถซื้อหาของที่ระลึกไปเป็นของฝากแก่คนที่รู้จัก และผลิตภัณฑ์เหล่านั้นก็สามารถทำหน้าทีประชาสัมพันธ์บางม่วงต่อไปยังบุคคลภายนอกอื่น ๆ ได้อีกไม่รู้จัก ทำให้มีคณมาท่องเที่ยว

ในพื้นที่มากขึ้น ซึ่งผลงานวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของชลิดา รัชตะพงศ์ธรร (2565) และบทสัมภาษณ์คุณเบญจพร ทองเหม (สัมภาษณ์, กุมภาพันธ์ 2566) ที่พบว่าสินค้าที่เป็นสัญลักษณ์หรือที่ระลึก สามารถบ่งบอกอัตลักษณ์ วิสัยทัศน์ของชุมชน สามารถจัดความยากจนและยกระดับคุณภาพชีวิตชาวชุมชนตำบลบางม่วงได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ผลิตรัณฑ์เหล่านี้กลายเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้หน่วยงานและประชาชนทั่วไปได้รู้จักชุมชนบางม่วงมากขึ้น ทำให้ชุมชนเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย สามารถประกอบธุรกิจการค้าขาย การท่องเที่ยว หรือธุรกิจการให้บริการได้อย่างต่อเนื่องและกว้างขวาง จนสามารถพัฒนาเศรษฐกิจในชุมชนได้ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของชาวชุมชนบางม่วง สอดคล้องกับงานวิจัยของศิริประภา ประภากรเกียรติ (2562) ในเรื่องการทำให้ชุมชนมีสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับใช้สื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวภายในชุมชนและภายนอกชุมชน ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีให้กับชุมชนตำบลบางม่วงได้ สอดคล้องกับการศึกษาของธวัช ราชฤทธิ์โยธา (2565) ที่กล่าวว่า ผลิตรัณฑ์ที่ระลึกของชุมชนมีผลต่อการท่องเที่ยวชุมชนและเศรษฐกิจในชุมชน ของที่ระลึกรูปแบบใหม่จะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจซื้อและอยากมาท่องเที่ยวในพื้นที่มากขึ้น

3. การสร้างนวัตกรรมผลิตรัณฑ์ผ่านอัตลักษณ์ชุมชนตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี เกิดขึ้นจากกระบวนการออกแบบและพัฒนาแนวคิดจากการศึกษา โดยนำเอาหลักคิดการออกแบบกราฟิกระบบกริดมาประยุกต์เข้ากับอัตลักษณ์ของชุมชน ทำให้เกิดมุมมองใหม่และเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์และเข้าถึงผ่านเครื่องมือและวิธีการที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน โดยสามารถออกแบบลวดลายต่าง ๆ ต่อได้เองจากระบบกริดที่คณะผู้วิจัยได้ออกแบบต้นแบบไว้ให้

4. ผลิตรัณฑ์ที่ได้สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน หากมีการนำไปผลิตและจัดจำหน่าย สามารถสร้างรายได้ให้กับครัวเรือน ยกตัวอย่างเช่น พวงกุญแจ ต้นทุนราคา พวงกุญแจไม้ราคา 10 บาท หากนำไปยิงเลเซอร์ตราสัญลักษณ์ของชุมชนราคาประมาณ 30 บาทต่อ 2 ด้าน รวมต้นทุนอยู่ที่ 30-40 บาท ผู้บริโภคยอมรับได้ที่ราคา 60-80 บาท ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการเพิ่มมูลค่าด้วยการสร้างอัตลักษณ์ลงในผลิตรัณฑ์สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้ดี

## ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้จากผลการศึกษาดังนี้ คณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการนำงานออกแบบเลขคณิตศิลป์ ผลิตรถยนต์ ไปใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชนตำบลบางม่วง ดังนี้ 1. การนำเลขคณิตศิลป์ไปใช้ควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับสารที่จะนำเสนอ โดยควรนำรูปแบบของเลขคณิตศิลป์ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง รูปทรง ขนาด สี และตัวอักษรที่มีไปใช้ในแนวทางเดียวกัน 2. ผลิตรถยนต์ของที่ระลึก แต่ละแบบจะมีลักษณะการผลิตที่แตกต่างกัน สามารถนำไปสั่งผลิตได้ในหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับต้นทุนและปริมาณการผลิต คณะผู้วิจัยแนะนำให้เริ่มจากเลือกแบบการผลิตที่มีต้นทุนน้อยที่สุดและผลิตเป็นครั้ง ๆ ครั้งจะไม่มาก ควรคำนึงถึงการลงทุนผลิต การจัดเก็บและความเสื่อมของสินค้า 3. ควรนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ถ่ายทอดให้กับหน่วยงานเทศบาลชุมชนตำบลบางม่วง เพื่อให้เทศบาลชุมชนตำบลบางม่วงสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดให้วิสาหกิจชุมชน และวิสาหกิจชุมชนสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดให้กับสมาชิกในชุมชนต่อได้

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยย่อยจากโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและความเข้มแข็งของชุมชนอย่างสร้างสรรค์ เพื่อลดปัญหาความยากจน พื้นที่ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ภายใต้งบประมาณของทุนวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ประจำปีงบประมาณ 2565 และได้รับงบประมาณอุดหนุนงานวิจัย ประจำปี 2565 Talent Project (TP) จากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

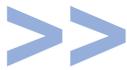
## เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.). (2545). *คู่มือท่องเที่ยววนนทบุรี* [เอกสารแผ่นพับเผยแพร่].
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.). (2560). *สำนักงานภาคกลาง เขต 6. นนทบุรี* [เอกสารแผ่นพับเผยแพร่].
- จังหวัดนนทบุรี. (2563). *ประเภทที่ 9 ข้อมูลพื้นฐานของจังหวัด*. <http://wanich.ac.th/download/datacollege/2563/9%20ข้อมูลพื้นฐานของจังหวัด.pdf>
- ชลิดา รัชตะพงศ์ธร. (2563). *การออกแบบเลขคณิตที่บ้านช่างทองโบราณ 100 ปี ริมคลองบางราวนก อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี* [งานวิจัย ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- ชลิดา รัชตะพงศ์ธร. (2565). *การออกแบบเลขคณิตที่บ้านช่างทองโบราณ 100 ปี ริมคลองบางราวนก อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์, 17(1), 197-218.*
- เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี. (2562). *แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2561 – 2565* [เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์].
- เทศบาลตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี. (2563). *ประวัติความเป็นมาตำบลบางม่วง*. <https://bangmoung.go.th/public/list/data/index/menu/1142>
- ธวัช ราชภูริโยธา. (2565). *การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวชุมชน OTOP นวัตกรรมดี. วารสารศิลปศาสตร์ (วังนางเลิ้ง) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2, 92-115.* <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/LiberalJ/article/view/2289/1553>
- ปาพจน์ หนูนภักดี. (2553). *Graphic Design Principle*. โอดีซี.
- ศิริประภา ประกายเกียรติ. (2562). *การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐาน*. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. [http://www.thai-explore.net > submitter > file\\_doc](http://www.thai-explore.net > submitter > file_doc)
- สุรพงษ์ โสณะเสถียร. (2559). *ทฤษฎีการสื่อสาร (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. โรงพิมพ์ระเบียงทอง.
- Burke, P. J., & Reitzes, D. C. (1991). An identity theory approach to commitment. *Social Psychology Quarterly, 54(3), 239-251.* <https://doi.org/10.2307/2786653>

Stets, Jan & Burke, Peter. (2014). *The Development of Identity Theory*. [https://doi.org/10.1108/S0882-6145\\_2014\\_0000031002](https://doi.org/10.1108/S0882-6145_2014_0000031002).

02

ได้รับบทความ : 1/05/2566 | แก้ไขบทความ : 07/07/2566 | ตอรับบทความ : 12/07/2566  
Received : 01/05/2023 | Revised : 07/07/2023 | Accepted : 12/07/2023



## แห่ช่างผ้า: แนวคิดจากภูมิทัศน์วัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่

### Chang Pha: Concepts from Cultural Landscapes through Creative Processes in New contexts

บุษกร ฮาบแฮม<sup>1</sup>, อมูชา แฟงเกษร<sup>2</sup>  
Busakorn Houbcham<sup>1</sup>, Anucha Pangkesorn<sup>2</sup>

<sup>1</sup> หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: busakorn\_gang@hotmail.com)

<sup>2</sup> ศาสตราจารย์ ประธานหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

<sup>1</sup> Ph.D. Candidate in Doctor of Philosophy, Program in Culture – Based Design Arts. Silpakorn University. Corresponding Author (E-mail: busakorn\_gang@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professor at Faculty of Decorative Arts, Doctor of Philosophy Program in Culture – Based Design Arts. Silpakorn University

## บทคัดย่อ

บทความนี้เรียบเรียงขึ้นเพื่ออธิบายวิธีการและแนวคิดของผลงานสร้างสรรค์ “Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่งผ้า)” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “ภูมิทัศน์วัฒนธรรม: การออกแบบเพื่อชุมชนที่ยั่งยืนจากแนวคิดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กรณีศึกษา ชุมชนบ้านเมาะหลวง จังหวัดลำปาง” จากการศึกษารวบรวมข้อมูลทั้งทางด้านเอกสารและการลงพื้นที่ชุมชนบ้านเมาะหลวง จังหวัดลำปาง พบว่ามีประเด็นสำคัญของชุมชนบ้านเมาะหลวงที่จัดขึ้นในช่วงวันสงกรานต์ของทุกปี ประเด็นผู้เฒ่าจากตำนานภูมิศาสตร์พื้นที่ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ เกิดขึ้นในช่วงสมัยที่ทำการค้าไม้กับต่างชาติ การระลึกถึงบุญคุณของสัตว์ที่เป็นแรงงานสำคัญของการหาเลี้ยงชีพ จึงเป็นประเพณีสืบต่อกันมาด้วยความเชื่อที่ว่าทำให้เกิดความร่มเย็นเป็นสุขในชุมชน การส่งต่อของศรัทธาความเชื่อวิถีปฏิบัติมาจนถึงปัจจุบัน และกลายเป็นอัตลักษณ์ของชาวเมาะหลวง อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภูมิทัศน์วัฒนธรรมในพื้นที่ ทางด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ชาติพันธุ์ วิถีชีวิต ความภูมิใจของชาวเมาะหลวงอีกด้วย การถ่ายทอดภูมิปัญญาและวัสดุพื้นถิ่นสู่สัญลักษณ์รูปทรงของช้างเป็นตัวแทนของความศรัทธา ความร่วมมือร่วมใจ ศูนย์รวมแห่งจิตใจของชุมชนบ้านเมาะหลวง ในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนเสน่ห์ของชุมชนบ้านเมาะหลวง ชื่อผลงาน “Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่งผ้า)” ประติมากรรม 3 มิติจากไม้ไผ่ โดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะเป็นตัวถ่ายทอด ซึ่งได้ติดตั้งจัดแสดงในนิทรรศการ “หลงเสน่ห์” ณ หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา เพื่อนำไปสู่การสรุปผลว่าตรงตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานมากน้อยเพียงใด ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การรับรู้และมีส่วนร่วมกับผู้ชมในพื้นที่ในบริบทใหม่จึงได้มีการเก็บแบบสอบถามเพื่อเป็นการประเมินจากผู้ชมต่อผลงานชิ้นนี้ด้วย ปรากฏข้อมูลดังนี้ ด้านผู้ชมนิทรรศการที่ไม่เคยรู้จักประเพณีแห่งผ้ามาก่อนร้อยละ 92.1 เห็นว่าผลงานมีการแสดงออกได้ตรงตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ร้อยละ 59.5 และคิดว่าผลงานมีความน่าสนใจร้อยละ 60.5 จากผู้เข้าชมและมีส่วนร่วมในงานและตอบแบบสอบถาม

คำสำคัญ : ##แห่งผ้า, ภูมิทัศน์วัฒนธรรม, อริบทใหม่

## Abstract

This article is composed to discuss the methodology and concepts of the creative work titled "Charming Chang Pha," which is part of the research on "Cultural Landscape: Designing Sustainable Communities from the Core Philosophy of the Sufficiency Economy, a Case Study of the Ban Moh Luang, Lampang Province." The study involved the collection and analysis of data from both documentary sources and on-site observations within the Ban Moh Luang in Lampang Province.

The community has significant traditional customs, particularly an annual ceremony held during the Songkran festival. This ritual, rooted in the geographical history of the Thai-Lue ethnic group, originated during the period of timber trade with foreign nations. It commemorates the gratitude towards elephants, which played a crucial role in livelihoods. This tradition has been passed down through generations, believed to bring prosperity and unity to the community.

The article explores the transmission of beliefs and practices over time, evolving into an identity for the Moh Luang villagers. It serves as a connection between cultural landscape elements, incorporating historical, geographical, ethnic, and lifestyle aspects, as well as the pride of the Maoluang community. The transfer of wisdom and local materials to the symbolic figure of the elephant represents faith, cooperation, and the community's spiritual center. The three-dimensional artwork "Charming Chang Pha" is sculpted from bamboo and serves as an artistic medium for conveying these cultural nuances.

The installation was exhibited in the "Enchanting Charms" art exhibition at the Bann Chao Phraya Art Gallery, providing an opportunity to evaluate the degree to which the objectives and hypotheses were met. Surveys conducted with exhibition visitors revealed that 92.1% were previously unfamiliar with the Chang Pha procession tradition. Furthermore, 59.5% believed that the artwork accurately reflected the creator's conceptualization, and 60.5% found the artwork intriguing. These findings indicate the success of the interaction, perception, and involvement of visitors from outside the community in this new context.

**Keywords :** Chang Pha, Cultural Landscape, New Context

## บทนำ

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Culture landscapes) หมายถึง สภาพแวดล้อมสร้างสรรค์ที่อยู่ล้อมรอบตัวมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีการตั้งถิ่นฐานในที่ใด ๆ จะมีการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้ตอบสนองต่อความต้องการในการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรม แต่การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมนี้เป็นไปอย่างพอเพียงและเคารพต่อธรรมชาติ เพื่อให้มนุษย์สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับสภาพแวดล้อมในแต่ละท้องถิ่นได้อย่างเป็นสุข (เกรียงไกร เกิดศิริ, 2551) เพื่อให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคนกับพื้นที่โดยต้องแก้ ต้องทำความเข้าใจภูมิหลังที่มีมาแต่เดิม การศึกษาท้องถิ่นโดยพิจารณาความสำคัญของสภาพแวดล้อมที่เชื่อมโยงกับชีวิต สังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์จึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2554) การศึกษาภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชุมชนจึงต้องมองให้ลึกกลงไปยังประวัติศาสตร์ของพื้นที่ โดยความหมายและคำจำกัดความของคำว่า “ภูมิทัศน์วัฒนธรรม” (Cultural Landscapes) ในการศึกษา นี้ เป็นการเชื่อมโยง มนุษย์ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ และศิลปวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ การเรียนรู้และเข้าใจในวิถีสังคมของมนุษย์ ใช้ทรัพยากรธรรมชาติในการดำเนินชีวิตความเป็นอยู่อย่างพอดีเคารพต่อสิ่งแวดล้อมในพื้นที่ ผลลัพธ์ของการดำเนินไปของวัฒนธรรมของมนุษย์บนธรรมชาติที่อยู่แวดล้อมนี้เองที่เป็นความหมายของคำว่า “ภูมิทัศน์วัฒนธรรม” (เกรียงไกร เกิดศิริ, 2551) สิ่งที่มีมาตั้งแต่ในอดีตถูกถ่ายทอดให้ปรากฏอยู่จนถึงปัจจุบันแม้จะมีกาลเวลาเป็นตัวแปรปรับเปลี่ยนไปบ้าง ถือเป็นข้อบ่งชี้ที่สำคัญว่า ประเพณีที่มีต้นกำเนิดมาจากความเชื่อ ความศรัทธาของมนุษย์มิได้สูญหายไปโดยง่าย ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติ และคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ที่ทำให้เกิดสำนึกร่วมของการอยู่เป็นกลุ่มเหล่าในพื้นที่วัฒนธรรมเดียวกัน (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2551) แนวคิดภูมิทัศน์วัฒนธรรมในบริบทสากลมีลักษณะร่วมกันคือ เป็นการศึกษา รูปแบบภูมิทัศน์ที่เกิดขึ้นและอธิบายด้วยมิติทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ภายใต้แนวคิดที่ว่า ผลลัพธ์ที่แสดงออกมาในรูปของภูมิทัศน์ที่มองเห็น โดยมีวัฒนธรรมเป็นผู้กระทำ ธรรมชาติเป็นสื่อกลาง และภูมิทัศน์วัฒนธรรม ก็คือผลการกระทำดังกล่าว โดยกระบวนการศึกษามุ่งเน้นไปที่การแปลความหมายและคุณค่าของภูมิทัศน์วัฒนธรรมเป็นหลัก (อนุวัฒน์ การถัก, ทรงยศ วีระทวีมาศ, 2558)

ชุมชนบ้านเมาะหลวง ตั้งอยู่ในอำเภอแม่เมาะเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดลำปาง แต่เดิมตั้งอยู่หมู่ที่ 4 ตำบลบ้านดง ต่อมาในปี พ.ศ. 2583 มีการสำรวจพบถ่านหินลิกไนต์ที่บริเวณลำห้วยแม่เมาะ จึงได้มีการสร้างโรงไฟฟ้าที่ใช้ถ่านหินลิกไนต์เป็นเชื้อเพลิงต่อมาในปี พ.ศ.2534 การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแม่เมาะ ได้เปิดขยายเหมืองเพื่อขุดถ่านหินลิกไนต์ขึ้นมาใช้ในการผลิตกระแส

ไฟฟ้าเข้าไปถึงบ้านเมาะหลวง บ้านใหม่มาแจม บ้านเวียงสุวรรณในตำบลบ้านดง จึงได้อพยพราษฎรจากบ้านเมาะหลวงเดิม มาตั้งถิ่นฐานใหม่ที่หมู่ 8 ตำบลแม่เมาะ ซึ่งเป็นที่ตั้งในปัจจุบัน และยังคงเรียกชื่อหมู่บ้านของตนเหมือนเดิมคือบ้านเมาะหลวง (สมคิด วงศ์ษา, ม.ป.ป.)

ความเป็นมาของบ้านเมาะหลวง ตามประวัติเดิมของหมู่บ้านแห่งนี้ เป็นชุมชนที่ตั้งถิ่นฐานมาแต่โบราณ โดยเป็นเมืองหน้าด่านของเมืองนครลำปาง เรื่องราวปรากฏในราว พ.ศ. 2445 เมื่อครั้งเกิดศึกเงี้ยว (ไทใหญ่) ในล้านนา เงี้ยว (ไทใหญ่) จากเมืองแพร่ได้ฆ่าพระยาไชยบูรณ์ เจ้าเมืองแพร่ และยกทัพจะไปตีเมืองนครลำปาง ได้แวะพักที่ชุมชนเมาะหลวงแห่งนี้ ซึ่งเป็นชุมชนชาวเงี้ยว (ไทใหญ่) ที่ทำป่าไม้เหมือนกัน อพยพมาตั้งหลักแหล่งการทำป่าไม้ภายใต้สิทธิสภาพนอกอาณาเขตของอังกฤษ ในสังกัดของบริษัท บอมเบย์เบอร์มา จำกัด (พินัยวิสัยทอง, 2557) บ้านเมาะหลวงมีลำห้วยแม่เมาะไหลผ่าน มีที่ราบอุดมสมบูรณ์เหมาะสำหรับการทำไร่ ทำนาความเป็นมาของชื่อบ้านเมาะหลวงเล่าสืบต่อกันมาว่า มีพระภิกษุรูปหนึ่งผู้ดุจดั่งโปรดสัตว์ผ่านมาในเขตนี้ ได้พบแต่ความแห้งแล้งกันดารมาตลอดทาง วันหนึ่งได้เดินศึกษาจรมาพบแม่น้ำสายหนึ่งใสสะอาดมีต้นไม้ให้ความร่มรื่น ชุ่มชื้นดี จึงได้กล่าวกับชาวบ้านแถบนี้ว่า ลำน้ำสายนี้อุดมสมบูรณ์เหมาะที่จะพักอาศัยเพราะมีความร่มเย็น นับแต่นั้นมา ชาวบ้านแถบนี้จึงเรียกขานแม่น้ำสายนี้ว่า "น้ำแม่เมาะ" ต่อมาเพี้ยนเป็นน้ำแม่เมาะและเรียกหมู่บ้านที่ตั้งบริเวณนี้ว่า บ้านเมาะ หรือ เมืองเมาะ เมื่อมีคนมาอยู่มากขึ้นจึงเรียกว่า บ้านเมาะหลวงประชากรในบ้านเมาะหลวงเป็นชาวพื้นเมืองเดิมซึ่งมีอาชีพทำไร่ทำนาและมีชาวไทยใหญ่หรือที่เรียกกันว่าชาวเงี้ยว ที่อพยพมาจากจังหวัดเชียงใหม่ เข้ามา มีอาชีพทำป่าไม้ (ป่าไม้ และเลี้ยงช้างไว้สำหรับใช้งาน ชาวไทยใหญ่เมื่อเข้ามาอาศัยอยู่ในบ้านเมาะหลวงได้นำวัฒนธรรมประเพณีของตนเข้ามาปฏิบัติจนกลายเป็นประเพณีของท้องถิ่นและสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน (สมคิด วงศ์ษา, ม.ป.ป.) ซึ่งประเพณีการแห่ช้างผ้าเป็นหนึ่งในประเพณีอันสำคัญของบ้านเมาะหลวง

จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลของภูมิทัศน์วัฒนธรรมชุมชนบ้านเมาะหลวง จังหวัดลำปาง ผ่านประเพณีแห่ช้างผ้า ประกอบกับแนวคิดทฤษฎีทางศิลปะ ที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อสารต่อบุคคลภายนอกให้รับรู้โดยแฝงความหมายของการมีส่วนร่วม การแสดงออกสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดสุนทรีย์ภาพผ่านงานประติมากรรม 3 มิติ

## วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลภูมิทัศน์วัฒนธรรม ด้านสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ ศิลปะ วัฒนธรรม ที่เชื่อมโยงกับประเพณีแห่ช้างผ้า ชุมชนบ้านเมาะหลวง จังหวัดลำปาง
2. เพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดการรับรู้ และการมีส่วนร่วมสู่บุคคลภายนอกพื้นที่ภายใต้บริบทใหม่

## ขอบเขตในการศึกษาและการสร้างสรรค์

1. ศึกษาและเก็บข้อมูลด้านสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจและวัฒนธรรมของชุมชนบ้านเมาะหลวง จังหวัดลำปาง
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่ พื้นที่ หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ในการติดตั้งจัดแสดงผลงาน

**สมมติฐานในการสร้างสรรค์** สร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ต่อบุคคลภายนอกพื้นที่

### อัตลักษณ์จากตำนานของพื้นที่

บ้านเมาะหลวง มีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบระหว่างเนินเขา คล้ายแอ่งกระทะ ด้านหลังของหมู่บ้านมีภูเขาล้อมรอบ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ป่าไม้ การตั้งบ้านเรือนของชาวบ้านอยู่กระจายกันเป็นสัดส่วน แต่ละบ้านมีพื้นที่เท่า ๆ กัน (สมคิด วงศ์ษา, ม.ป.ป.) จากการสัมภาษณ์ผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชน ชุมชนแม่เมาะ หรือในอดีตคือเมืองเมาะ มีฐานะเป็นเมืองหน้าด่านของเมืองลำปาง ติดกับเส้นทางโบราณคือ ช่องประตูผา มีความเชื่อและศรัทธาในช้าง ซึ่งมีสัญลักษณ์ประจำชุมชนคือ “ดอยผาช้าง” มีตำนานเกี่ยวข้องกับสถานที่สำคัญในเขตเมืองเมาะ และเมืองจาง มีตำนานเกี่ยวข้องกับรอยพระพุทธรูปสำคัญที่วัดพระบาทนารอง ตำบลบ้านดง อำเภอแม่เมาะอีกด้วย ประเพณีแห่ช้างผ้าถือนั้นเป็นประเพณีที่เกิดขึ้นจากการริเริ่มของชาวไทใหญ่ หรือชาวเงี้ยวที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่กับคนเมืองพื้นถิ่น (คนเมือง) ที่เมืองเมาะ ในราวพุทธศตวรรษที่ 24 กระจายไปตั้งถิ่นฐานในหลายหมู่บ้าน โดยชุมชนบ้านเมาะหลวงจะมีชาวไทใหญ่มาอาศัยอยู่ แต่งานกับชาวบ้านพื้นถิ่นหนาแน่นกว่าชุมชนอื่น ๆ ชาวไทใหญ่ที่เข้ามาในยุคนั้น มีทั้งทำอาชีพป่าไม้ เลี้ยงช้าง และค้าขาย ส่วนใหญ่จะเป็นพ่อเลี้ยงช้างหรือเป็น “เจ้าช้าง” มีช้างเป็นจำนวนมากเพื่อใช้ลากซุง ทำกิจการป่าไม้กับบริษัทบอมเบย์เบอร์ม่า (ลิจิต เค็ร็อบูญมา, 2562)

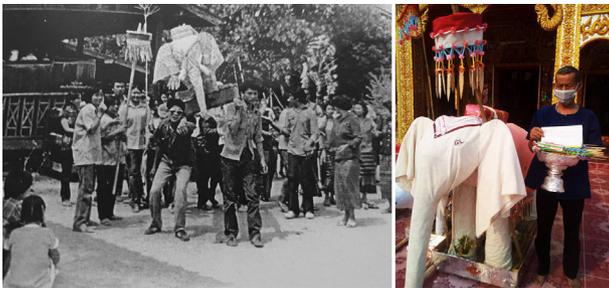
การแห่ช้างผ้าถือนั้นมีตำนานเล่าว่า มีช้างเชือกหนึ่งเดินไปติดหล่มโคลนที่ห้วยอ้อหรือกลุ่มอ้อ ซึ่งเป็นบริเวณพื้นดินที่เป็นดินโป่ง มองเหมือนพื้นดินธรรมดา แต่เนื้อดินอ่อน มีน้ำขัง มีหญ้างขึ้น ช้างถอนตัวขึ้นไม่ได้ ชาวบ้านมาช่วยกันอย่างไรช้างก็ขึ้นจากห้วยอ้อไม่ได้ พ่อเลี้ยงช้างจึงบนบานศาลกล่าวเจ้าที่ขอให้ช่วยช้างเชือกนี้ขึ้นจากโคลนได้โดยไม่ได้รับอันตรายใด ๆ เลย แล้วตนจะนำช้างเผือกมาถวาย เมื่อบนบานแล้วช้างเชือกนั้นก็เดินขึ้นจากหล่มได้อย่างปลอดภัย พ่อเลี้ยงช้างหาช้างเผือกมาถวายเป็นของขวัญไม่ได้จึงทำจึงทำหุ่นรูปช้างเผือกที่ทำจากผ้าสีขาวแพะไปถวายแทน ต่อมาช้างในหมู่บ้านก็ไม่ได้รับอันตรายใด ๆ อีก พ่อเลี้ยงช้างจึงทำช้างจากผ้าไปถวาย (สมคิด วงศ์ษา, ม.ป.ป.) เพื่อเป็นการตอบแทนที่ใช้แรงงานจากช้าง แสดงความกตัญญูต่อช้าง

และบรรพบุรุษ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ปกป้องคุ้มครองบ้านเมือง มีการสืบทอดยึดถือปฏิบัติกันมานานหลายร้อยปีและปฏิบัติสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจะทำงานในช่วงเทศกาลปีใหม่เมือง หรือ ประเพณีสงกรานต์ โดยจะเริ่มตั้งแต่วันที่ 12- 14 เมษายน ของทุกปี

วิธีการศึกษา มีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ปราชญ์ชุมชน นักวิชาการอิสระในพื้นที่และศึกษาเอกสารที่บันทึกเกี่ยวกับประเพณีแห่ช้างผ้าของชุมชนบ้านเมาะหลวงจังหวัดลำปางนั้น ได้พบว่ามี การบันทึกข้อมูลเอกสารวิชาการ หนังสือแบบเรียน บทสัมภาษณ์ผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชน และมีการเขียนภาพจิตรกรรมไว้ที่ฝาผนังโบสถ์และสถานที่สำคัญหลายแห่งในชุมชนอีกด้วย จึงเห็นได้ว่าแห่ช้างผ้าเป็นประเพณีที่แสดงถึงอัตลักษณ์ที่สำคัญของชุมชนไม่ว่าจะเป็นความสอดคล้องทางด้านภูมิศาสตร์ พื้นที่ตั้งของชุมชนเป็นการผูกโยงตำนานให้เล่าขานสืบทอดกันมา ความเชื่อในรูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) ประกอบกับจินตนาการสู่การมองเห็นทางไสยศาสตร์ จึงเกิดสัญลักษณ์ที่มีความหมายต่อพื้นที่อย่างยิ่ง



ภาพที่ 1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังตำนานคอยผ้าช้าง ณ โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ  
ที่มา: วรินทร์ ชัยเนตร



ภาพที่ 2 ภาพประเพณีแห่ช้างผ้าในอดีต ปี พ.ศ.2530 และในยุคโควิด พ.ศ. 2563  
ที่มา: ชุมชนบ้านเมาะหลวง

การสร้างหุ่นขี้ผึ้งผ้าที่เป็นตัวแทนของช่างเผือกเพื่อใช้แหในพิธีของทุก ๆ ปี ขึ้นตอน การสร้างขี้ผึ้งผ้าของแม่เมาะเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและศิลปหัตถกรรมการตกแต่งแบบพื้นบ้าน โดยโครงสร้างภายในของตัวขี้ผึ้งจะทำด้วยไม้เนื้อแข็ง เช่น ไม้สัก เพื่อให้มีความแข็งแรง โดยทำเป็นขาทั้งสี่ข้างและตอกตะปู้ยึดกับไม้แกนสั้นหลังและไม้คานหาม ส่วนของเท้าขี้ผึ้งจะทำการ สานก่าย (ภาษาเหนือ แปลว่า ตะกร้าสานด้วยไม้ไผ่) ขนาดเล็กเพื่อสวมเป็นเท้าขี้ผึ้ง หัวขี้ผึ้งจะ ทำจากตอกสานเป็นก่ายขนาดใหญ่ ปลายก่ายรวบเข้าไว้ด้วยกันเพื่อเป็นส่วนของวง โดยจะ นำฟางข้าว หรือหญ้าคาแห้งมามัดเป็นล่ำปล้องยาวต่อจากปลายก่ายมาเป็นวงขี้ผึ้ง นอกจากนี้ ส่วนหัวจะมีการสาน “บะเต้า” ขนาดครึ่งวงกลมเล็ก ๆ ไว้ติดเพื่อเป็นโหนกหัวและโหนกหน้า ของขี้ผึ้งด้วย มีทั้งหมด 3 ก่อน ส่วนหูจะใช้ไม้ไผ่เหลาและขัดเป็นวงกลม ซึ่งจะมีการทำกลไกต่อ กับเชือกทะเล่อกมาทางกันของขี้ผึ้งเพื่อใช้ดึงให้หูสามารถขยับไปมาได้ ส่วนหางขี้ผึ้งและสั้นหลัง ขี้ผึ้งก็เช่นกันจะใช้ฟางข้าวมัดรวมกันเป็นปล้องตามความยาวที่ต้องเพื่อนำไปประกอบใส่ส่วนของ สั้นหลังเพื่อเพิ่มความนุ่มยาวจนถึงหาง ส่วนของปลายหางจะนิยมสอดไม้กวาดดอกหญ้าเข้าไป เพื่อให้ไหล่ดอกมาเป็นแพนของหางขี้ผึ้ง จากนั้นจะใช้ไม้ไผ่ที่จักเป็นดอกแล้ว สานตะเป็นแผ่น ๆ นำมาหุ้มทับโครงสร้างทั้งหมดให้ประสานเป็นเนื้อเดียวกัน โดยในอดีตจะใช้ใบตองดึ่งที่หาเก็บได้ ง่ายในท้องถิ่น ปัจจุบันใช้กระดาษสาหรือหนังสือพิมพ์ทากาวแล้วปิดทับพื้นผิวทั้งหมดเพื่อความ เรียบเนียน จากนั้นก็จะใช้ผ้าสีขาวหรือผ้าตามสีที่ต้องการตามเจตนามาห่อหุ้มและเย็บติดเข้า ด้วยกัน ตาของขี้ผึ้งใช้เข็มเย็บผ้าสองอันกลัดไขว้กันและใช้ด้ายสีดิวานไปมาเป็นรูปสามเหลี่ยม จนได้เป็นรูปตาของขี้ผึ้ง (ลิขิต เตรีอบุญมา, 2562)

องค์ประกอบของขี้ผึ้งผ้าในกระบวนแห ได้แก่ ฉัตร ใช้ไม้ไผ่ทำเป็นวงกลม นำผ้าสีขาว สีแดงเย็บต่อกันมา ส่วนล่างจะหามาขายจากกระดาษเงิน กระดาษทอง กระดาษทองแดง มาม้วนเป็นท่อนกลมคล้ายหลอดกาแฟ เอาเศษไหมพรมทำเป็นดอกไม้ปลายล่างของตาขาย ดอกห้อยฝ้ายและใบไซ (คล้ายใบโพธิ์) ร้อยไว้ แต่ปัจจุบันมีการนำซอนหรือของใช้ต่าง ๆ มาทำ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้อีก ส่วนบนของปลายฉัตรจะมีลักษณะแหลมคล้ายดอก (พินัย วิลิยทอง, 2557)



### การตกแต่ง



ผ้า, ใบไฮ, โหมพรม, หลอดกาแฟ, กระจาดเงิน กระจาดทอง



### โครงสร้าง

ไม้สัก, ไม้จำฉา, ไม้ไผ่, ตอกสาน, กระจาดมะพร้าว



### กลไก

เชือกไนล่อน

### การชมโครงสร้าง

ชั้นที่ 1 ใบตองตึง, กระจาดสา, กระจาดหนังสือพิมพ์

ชั้นที่ 2 ผ้าสีขาวหรือสีอื่นๆ



ภาพที่ 3 ส่วนประกอบของช้างผ้า

## ความเชื่อมโยงทางภูมิทัศน์วัฒนธรรม

ประเพณีแห่ช้างผ้าในบริบทเดิมของชุมชนที่ผูกเล่าจากตำนานของพื้นที่ มีการเชื่อมโยงที่แสดงถึงภูมิทัศน์วัฒนธรรม ทางด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ชาติพันธุ์ วิถีชีวิต ความเชื่อ ความภูมิใจของชาวเมาะหลวง ตั้งแต่ในอดีตที่ได้ส่งต่อมาสู่ศรัทธา วิถีปฏิบัติจนถึงปัจจุบันของชาวเมาะหลวง โดยสรุปดังนี้

- **ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์** พื้นที่ของแม่เมาะในสมัยก่อนมีความอุดมสมบูรณ์ของป่าไม้อย่างมากจึงเป็นพื้นที่สำคัญของการทำป่าไม้กับบริษัทบอมเบย์เบอร์มาของอังกฤษ อีกทั้งยังมีดอยผาช้างเป็นสัญลักษณ์ประจำชุมชนจากพื้นที่ทางภูมิศาสตร์
- **วิถีชีวิต ความเชื่อ ความศรัทธา** ดังที่กล่าวมาแล้วว่าวิถีชีวิตในการประกอบอาชีพของชุมชนบ้านเมาะหลวงมีการเกี่ยวข้องกับช้าง ซึ่งนับว่าเป็นสัตว์ที่สำคัญมากทั้งเป็นพาหนะและใช้ในการลากซุง ดันกำเนิดตำนานของการแห่ช้างผ้านั้นก็ได้เชื่อมโยงกับช้างและพ่อเลี้ยง ความรู้ช้างชาวไทใหญ่ การบนบานต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ในพื้นที่จนถึงถือเป็นประเพณีสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน เพื่อความร่มเย็นเป็นสุขของคนในชุมชน

- **ภูมิปัญญาและวัสดุพื้นถิ่น** การสร้างช่างผ้าขึ้นมานั้น ต้องอาศัยภูมิปัญญาของสลา (ช่างฝีมือ) ในพื้นถิ่นหลายส่วนด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการขึ้นโครงสร้างตัวช่างที่ใหญ่ให้มีลักษณะคล้ายจริง การสร้างกลไกต่าง ๆ เพื่อให้ส่วนต่าง ๆ ของช่างขยับได้ เช่น วงง หู ตลอดจนการหุ้มโครง เย็บ การตกแต่ง ซึ่งเป็นงานฝีมือส่วนประกอบต่าง ๆ ล้วนมาจากวัสดุที่หามาได้จากในพื้นที่ทั้งสิ้น เช่น ไม้ไผ่ ดอก ใบตองตึง ผ้า
- **ความภูมิใจ ก่อเกิดอัตลักษณ์** ประเพณีแห่ช่างผ้านับได้ว่าเป็นความภูมิใจของชาวชุมชนเมาะหลวง จนก่อเกิดเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญ ซึ่งตามสถานที่สำคัญหลายแห่งในชุมชนจะมีการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังเกี่ยวกับประเพณีแห่ช่างผ้าบันทึกไว้แทนการบอกเล่าเรื่องราวแห่งความศรัทธาเสมือนสิ่งนี้เป็นการแสดงสัญลักษณ์ของพื้นที่
- **น้ำหนึ่งใจเดียวของการมีส่วนร่วม** การจะสร้างช่างผ้าขึ้นมาจนสำเร็จได้นั้นจำเป็นต้องอาศัยคนจำนวนมากร่วมมือร่วมใจกันทำ ต้องอาศัยแรงศรัทธา บางคนสละเวลาช่วยด้วยร่างกาย บางคนบริจาคแรงทรัพย์ กว่าจะประกอบกันเป็นช่างผ้าที่มีขนาดใหญ่ได้ จึงนับว่าเป็นการสร้างความสามัคคีของคนในชุมชนอีกด้วย
- **การอนุรักษ์ สืบสาน** เมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2563 ได้มีการจัดเสวนาเรื่อง “ประเพณีแห่ช่างผ้า” การจัดเก็บข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เพื่อเสนอขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมแห่งชาติ ด้านแนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมประเพณี และงานเทศกาล เพราะทางชุมชนเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ประเพณีพื้นถิ่นให้ดำรงอยู่สืบต่อไป

### ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์



### วิถีชีวิต ความเชื่อ-ศรัทธา



### ภูมิปัญญา



ประเพณีแห่ช้างผ้า

ของขวัญ  
ภูมิทัศน์วัฒนธรรม

### วัสดุพื้นถิ่น



### ความภูมิใจ



### การมีส่วนร่วม



### อัตลักษณ์



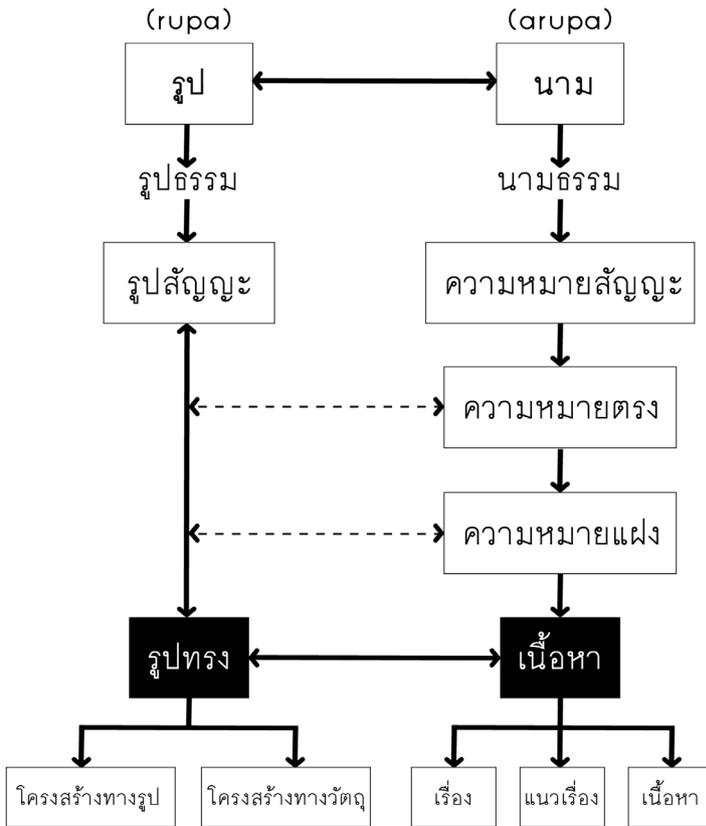
### การอนุรักษ์



ภาพที่ 4 ความเชื่อมโยงทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมของประเพณีแห่ช้างผ้า  
ที่มา: บุขกร ฮวบแจ่ม และ ภาพจากเฟสบุ๊คเพจ: คนเมืองเมาะ

## แนวความคิดผ่านทฤษฎีและองค์ประกอบศิลป์

จากการศึกษาการรวบรวมข้อมูลในข้างต้น ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์โดยมีแนวความคิดจาก รูปทรง โครงสร้างของหุ่นจำลองช้างผ้า รูปทรงที่เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติ (Nature Form) ธรรมชาติทางกายภาพที่มองเห็นได้คือลักษณะเป็นรูปธรรม มีรูปร่างนอกและโครงสร้าง ขนาด สัดส่วนเป็นลักษณะเฉพาะตัวของมันเอง ในเรื่องความสำคัญของธรรมชาตินั้น มีผู้กล่าวไว้ว่า “ธรรมชาติเป็นครู” วิธีการถ่ายโยงจากธรรมชาติของศิลปินตะวันตกจะให้ความสำคัญกับโลกภายในไปตามความคิดหรือจินตภาพ (Mental Image) มากกว่าการรับรู้จากธรรมชาติ ภายนอกไปตามสิ่งที่มองเห็นได้ (Visual Image) ตามข้อเท็จจริงในแบบตะวันตก (สุชาติ เถาทอง, 2559) การถ่ายทอดธรรมชาติมีหลักการใหญ่ ๆ ปรากฏเป็นรูปแบบเฉพาะที่เห็นกันอยู่ทั่วไป 3 ประการคือ 1. ถ่ายทอดตามความเป็นจริง (Realism) 2. ถ่ายทอดตามการตัดทอน (Distortion) 3. ถ่ายทอดตามความรู้สึก (Abstraction) (อารี สุทธิพันธุ์, 2535) ซึ่งรูปแบบช้างผ้าของสล่า (ช่างฝีมือ) บ้านเมาะหลวงนั้นเป็นการถ่ายทอดในรูปแบบที่มีการเลียนแบบจากรูปทรงช้างจริง แต่ในรายละเอียดต่าง ๆ ก็มีการลดทอนไปเนื่องจากข้อจำกัดทางวัสดุที่หาได้ในพื้นที่นั้น แต่ด้วยอาศัยภูมิปัญญาและฝีมือที่มีประกอบกับแสดงออกแบบตรงไปตรงมาด้วยสัจจะแห่งวัสดุ



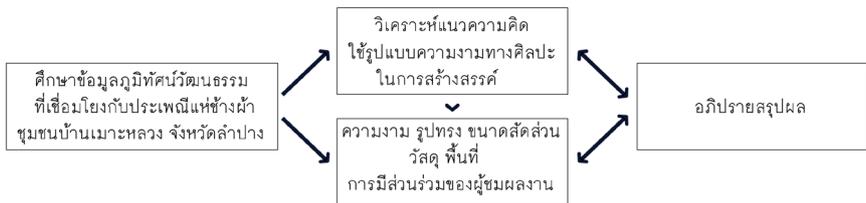
ภาพที่ 5 โครงสร้างของรูป-ความหมาย  
ที่มา: สุชาติ เกาทอง (2559)

การรับรู้ การมีส่วนร่วม ในรูปแบบผลงานที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้ชมผลงาน ในบริบทแวดล้อมใหม่ การใช้งานสร้างสรรค์ที่ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive) เป็นประเภทของ ศิลปะที่ผู้ชมมีส่วนร่วมด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งโดยการให้ข้อมูลเพื่อกำหนดผลลัพธ์ ต่างจากรูปแบบ ศิลปะแบบดั้งเดิม ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเป็นเพียงเหตุการณ์ทางจิต การโต้ตอบช่วยให้การ นำทาง การประกอบ และ/หรือการสนับสนุนงานศิลปะประเภทต่าง ๆ ทำได้มากกว่ากิจกรรม ทางจิตวิทยาล้วน ๆ (Thames & Hudson Inc, 2003) ศิลปะเชิงโต้ตอบเป็นรูปแบบของศิลปะ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมในลักษณะที่ช่วยให้งานศิลปะบรรลุจุดประสงค์ การมีปฏิสัมพันธ์ต่อต่อ งานทำให้เกิดความหมายที่มากกว่ารับชมด้วยการมองเห็นเท่านั้น ผู้ชมได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของ งานศิลปะ การร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงานดึงดูดผู้ชมและช่วยสร้างการมีส่วนร่วมได้เป็นอย่างดี

## กระบวนการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่

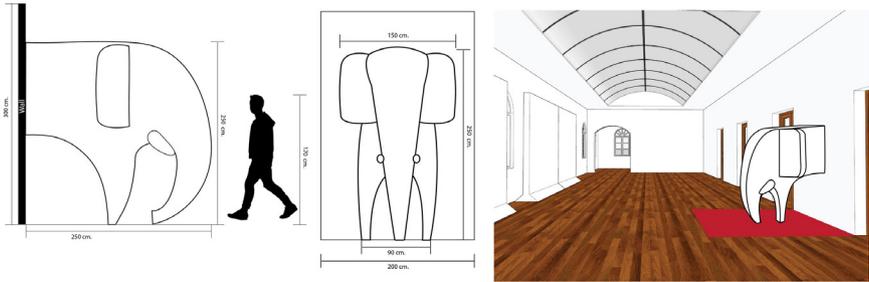
การสร้างสรรค์ผลงานภายใต้บริบทใหม่ (New Context) ในที่นี้เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากการรับรู้เพียงแต่เฉพาะคนในพื้นที่ขยายผลออกมาสู่บุคคลภายนอกพื้นที่ ก้าวข้ามกรอบของชุมชน ความห่างไกลของพื้นที่และการรับรู้ในวงแคบที่มีข้อจำกัด การแสดงงานในหอศิลป์จึงเป็นการใช้พื้นที่ที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้ามามีส่วนร่วมต่อผลงานการสร้างสรรค์ได้ แสดงถึงการมีส่วนร่วมในผลงานเช่นเดียวกับการสร้างช่างผ้าของคนในชุมชนและเป็นนัยยะของการสานต่อวัฒนธรรมอันดีงามให้เผยแพร่ต่อไป ขนาดและสัดส่วนมีผลต่อพื้นที่ติดตั้งผลงานจึงต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก ผลงาน “Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่ช่างผ้า)” จัดแสดงในนิทรรศการ “หลงเสน่ห์” นิทรรศการแสดงความก้าวหน้าวิทยานิพนธ์ นักศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม รุ่นที่ 1 ณ หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา ระหว่างวันที่ 8-22 พฤศจิกายน 2563

จากหลักการองค์ประกอบทางด้านศิลปะผู้ศึกษาได้ร่างผลงานเพื่อกำหนดโครงสร้างขนาด สัดส่วน ด้านรูปทรงนั้นได้มีการใช้การตัดทอนจากรูปทรงเพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะ (Artistic Form) เป็นการใช้รูปทรงกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ให้เหมาะสมกับพื้นที่ โดยกำหนดกรอบแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 6 กรอบแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

เนื่องจากผลงานเป็นรูปแบบประติมากรรม การร่างภาพจึงต้องอาศัยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติช่วยในการออกแบบเพื่อให้เห็นมิติของงานชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมุมมองแต่ละด้านต้องมีความสัมพันธ์กันกับพื้นที่ในการติดตั้ง โดยผลงานมีขนาดใหญ่สามารถสร้างความน่าสนใจต่อผู้ชมได้ แต่อย่างไรก็ตามต้องมีพื้นที่พอจะทำกิจกรรมต่อผลงานได้อย่างสะดวกไม่แออัด ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบชิ้นงานให้ยื่นออกมาจากด้านหนึ่งของกำแพงเพื่อความเหมาะสม



ภาพที่ 7 ภาพร่างผลงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และ 3 มิติ

เมื่อได้ภาพร่าง รูปทรง ขนาดสัดส่วนของงานที่เหมาะสมกับพื้นที่ในการติดตั้งแล้ว ขนาดของผลงานจะมีความ สูง 250 ซม. ความกว้าง 200 ซม. ความยาว 250 ซม. โดยประมาณ การเลือกวัสดุทำโครงรูปตัวข้างด้วยไม้ไผ่ตามแบบข้างผ้าเดิม เนื่องจากเป็นวัสดุที่สื่อถึงความ เป็นธรรมชาติและพื้นถิ่น ไม้ไผ่สามารถนำมาดัดเป็นโครงสร้างขนาดใหญ่ได้ สานให้มีช่องว่าง เป็นตารางเพื่อนำมาติดผ้าจากชุมชนโดยตัดเป็นเส้นความกว้างประมาณ 1 นิ้ว, เส้นตอกไม้ไผ่ เตรียมไว้ให้ผู้ชมผลงานมีส่วนร่วมในการนำผ้ามาผูก มัด สานกับโครงสร้าง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวัสดุ เครื่องมือ ที่ผู้ชมต้องใช้และมีการอธิบายขั้นตอนวิธีการของกรมีส่วนร่วมไว้ใกล้ ๆ กับ บริเวณที่ติดตั้งผลงาน ซึ่งก็ได้รับความสนใจจากแขกผู้ร่วมงานในกิจกรรมนี้



ภาพที่ 8 ผลงาน “Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่งข้างผ้า)”

ในส่วนของการจัดแสดงงานผู้ศึกษาได้ออกแบบภาพกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลและบอก รายละเอียดของขั้นตอนกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชมต่อผลงาน ตลอดจนเนื้อหาเพิ่มเติมของ ประเพณีแห่ช้างผ้า เป็นการสื่อสารสร้างการรับรู้ต่อผู้ชมอีกวิธีการหนึ่ง

## ภูมิทัศน์วัฒนธรรม: การออกแบบเพื่อชุมชนที่ยั่งยืน จากแนวคิดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง กรณีศึกษา ชุมชนบ้านมะทลวง จังหวัดลำปาง



ประเพณีแห่ช้างผ้า



รายละเอียดเพิ่มเติม

ภาพที่ 9 ภาพกราฟิกเพื่อใช้ในการนำเสนอผลงาน  
“Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่ช้างผ้า)”



ภาพที่ 10 ภาพรายละเอียดผลงาน “Charming Chang Pha (สืบสานแห่ข้างผ้า)”



ภาพที่ 11 การมีส่วนร่วมของผู้ชมผลงาน “Charming Chang Pha (สืบสานแห่ข้างผ้า)”

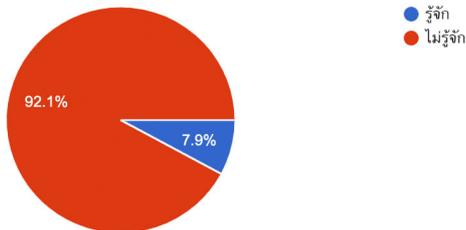
## อภิปรายสรุปผล

ผลงาน Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่ช้างผ้า)” ที่ผ่านการศึกษาข้อมูลวิเคราะห์หาความเชื่อมโยงทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมจากประเพณีแห่ช้างผ้าของบ้านเมาะหลวงดังที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้วนั้น ประกอบกับแนวคิดทฤษฎีเพื่อแสดงออกทางศิลปะ ผู้ศึกษาได้เห็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเครื่องมือทางศิลปะเชิงตอบโต้มีผลต่อการรับรู้และเข้าถึงการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้อย่างดี

เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการประเมินผล การรับรู้ การมีส่วนร่วม ข้อคิดเห็นตลอดจนข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ในนิทรรศการครั้งนี้ ผู้ศึกษาจึงได้สร้างแบบสอบถามโดยมีจำนวนคำถามทั้งหมด 7 ข้อ จำนวนผู้เข้าชมและมีส่วนร่วมในงานและตอบแบบสอบถามทั้งหมด 38 คน สรุปออกมาในรูปแบบแผนภูมิวงกลมจากโปรแกรม Google Form นำเสนอเฉพาะข้อที่สำคัญต่อผลงานจำนวน 3 ข้อดังนี้

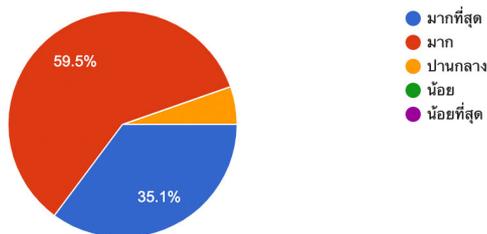
ท่านรู้จักประเพณีแห่ช้างผ้าของอำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปางหรือไม่

คำตอบ 38 ข้อ



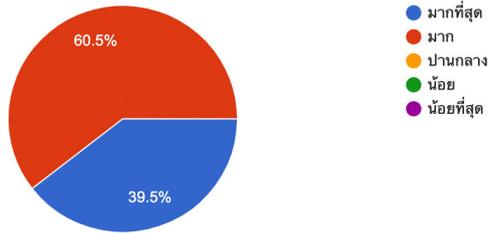
ท่านคิดว่าผลงาน "Charming Chang Pha" มีการแสดงออกได้ตรงตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด

คำตอบ 37 ข้อ



## ท่านคิดว่าผลงาน "Charming Chang Pha" มีความน่าสนใจในระดับใด

คำตอบ 38 ข้อ



ภาพที่ 12 แผนภูมิวงกลมแสดงข้อมูลการประเมินแบบสอบถามจากผู้ร่วมชมงาน

การได้รับความร่วมมือจากผู้เข้าชมผลงานในการตอบแบบสอบถามและการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยสรุปข้อคิดเห็นจากผู้ชมผลงานได้ว่า ผู้เข้าชมผลงานโดยส่วนใหญ่ไม่เคยรู้จักประเพณีแห่ช้างผ้ามาก่อน ทำให้ได้รู้จักประเพณีเพิ่ม เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเชื่อและความภูมิใจของชาวเมะหลอง และให้คนชมผลงานร่วมการสร้างผลงานศิลปะมากขึ้น ใช้วัสดุธรรมชาติได้อย่างมีเสน่ห์ วัสดุดิบงานตรงไปตรงมา ดีความไม่ยาก เข้าถึงผู้เสพงานได้ค่อนข้างกว้าง เป็นการอนุรักษ์และสานต่อวัฒนธรรมแห่ช้างผ้า ผลงานน่าสนใจ น่าค้นหา ซึ่งและผลงาน “Charming Chang Pha (สืบ สาน แห่ช้างผ้า)” ถือว่าตอบโจทย์ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สามารถสร้างการรับรู้ต่อประเพณีแห่ช้างผ้าให้แก่คนนอกพื้นที่ชุมชนบ้านเมะหลองได้น่าสนใจในระดับมาก โดยการนำภูมิปัญญาศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี เฉพาะพื้นที่มาปรับให้เข้ากับบริบทพื้นที่ใหม่ เพื่อสืบสานประเพณีดั้งเดิมเผยแพร่แก่บุคคลภายนอกอีกด้วย

### ข้อเสนอแนะ

ในส่วนข้อเสนอแนะของผู้ชมได้ให้ความเห็นว่าสัดส่วนช้างน่าจะมีควมสมส่วนได้เพิ่มเติม และอาจมีการเคลื่อนไหวได้ด้วย นอกจากนี้ยังมีการเสนอถึงการจัดการกับผลงานภายหลังจัดแสดงงาน เช่น การนำไปจัดแสดงต่อเนื่อง ซึ่งข้อเสนอแนะดังกล่าวที่มีต่อผลงานทางผู้สร้างสรรค์ ถือว่าเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไข พัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไป

จากสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาในปี.ศ. 2562 ที่ประสบปัญหาหาคู่ทุกพื้นที่ในโลก ทำให้นักท่องเที่ยวภายนอกเข้าไปยังชุมชนลดลงจำนวนมาก ซึ่งประเพณีแห่ช้างผ้า

ต้องปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยคนจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นส่วนขั้นตอนของการเตรียมพิธีการหรือขบวนแห่ ทำให้ในปีพ.ศ. 2563 การจัดงานพิธีเป็นแบบเรียบง่าย ไม่มีขบวนแห่ มีเพียงแต่การทำหุ่นช้างผ้าขึ้นมาจากฝีมือของสล่า (ช่างฝีมือ) ร่วมกับคนในชุมชนบางส่วน การรวมตัวกันก็มีความระมัดระวังป้องกันตัวอย่างดี ซึ่งในอนาคตภายหน้ายังไม่ทราบว่าสถานการณ์ของโรดระบาดจะเป็นอย่างไร ประเพณีต่าง ๆ ที่เป็นกิจกรรมการรวมตัวทำกิจกรรมของคนหมู่มากก็ย่อมได้รับผลกระทบไปด้วย ด้วยข้อจำกัดอาจทำให้วัฒนธรรมประเพณีมีการปรับเปลี่ยนหรืออาจไม่มีการสืบต่อ ทำให้สูญหายในรายละเอียดหรือแก่นแท้ตามแบบฉบับดั้งเดิม อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์หวังไว้ว่าผลงานนี้จะเป็นอีกหนึ่งช่องทางเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นให้เป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอกได้บ้าง

## เอกสารอ้างอิง

- กานดา คำลือสาย. (2554). *แนวทางการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีการแห่ช้างผ้า กรณีศึกษา บ้านเมาะหลวง หมู่ที่ 8 ตำบลแม่เมาะ จังหวัดลำปาง* [วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา.
- เกรียงไกร เกิดศิริ. (2551). *ชุมชนกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม*. สำนักพิมพ์อุษาคเนย์.
- ดาเรน ที. ลิตฟิน. (2563). *Ecovillages: Lessons for Sustainable Community* [ชุมชนนิเวศวิถี บทเรียนเปลี่ยนชีวิตและโลก]. สำนักพิมพ์ อิน์บูคส์.
- ชูศักดิ์ วิทยาภัก. (2561). *นิเวศวิทยามนุษย์: การศึกษาสิ่งแวดล้อมในมิติของสังคมและวัฒนธรรม*. ศูนย์บริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- พินัย วิไลทอง. (2557). *การศึกษาประเพณีแห่ช้างผ้า ชุมชนเมาะหลวง อำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปาง เพื่อการอนุรักษ์และสืบสานอย่างมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคม* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- รวงทอง รักข์สกุล. (ม.ป.ป.). *ตำนานช้างผ้าบ้านเมาะหลวง*. หนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ(นาฏศิลป์).
- ลิขิต เครือบุญมา. (2562). *ประเพณีแห่ช้างผ้าและห่อผ้า เมืองเมาะ นครลำปาง*. <https://www.facebook.com/muangmohlampang>.
- ศรีตักกร วัลลิโกดม. (2551). *คู่มืออุกคิต ความหมายของภูมิวัฒนธรรม การศึกษาจากภายในและสำนึกของท้องถิ่น*. มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์.
- ศรีตักกร วัลลิโกดม. (2554). *การศึกษาสังคมไทยผ่านภูมิวัฒนธรรม*. <http://lek-prapai.org/watch.php?id=84>.
- ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่. (2538). *ตำนานพื้นเมืองเมืองเชียงใหม่ ฉบับเชียงใหม่ 700 ปี*. โรงพิมพ์มิ่งเมือง.
- สมคิด วงศ์ษา. (ม.ป.ป.). *บ้านเมาะหลวง* [หนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย].
- สุชาติ เกาทอง. (2559). *ศิลปะวิจัย สร้างวิชาการแบบการปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะ*. จรัญสนิหวงศ์การพิมพ์.
- อนุวัฒน์ การถัก และทรงยศ วีระทวีมาศ. (2558). *ภูมิทัศน์วัฒนธรรม: ความหมาย พัฒนาการทางแนวคิดและทิศทางการศึกษาวิจัย*. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 14(2), 5.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2535). *ศิลปะนิยม* (พิมพ์ครั้งที่ 4). โอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.
- Christiane Paul. (2003). *Digital Art(World of Art)*. Thames & Hudson Inc.

03

ได้รับบทความ : 28/04/2566 | แก้ไขบทความ : 19/07/2566 | ตอรับบทความ : 09/08/2566  
Received : 28/04/2023 | Revised : 19/07/2023 | Accepted : 09/08/2023



**ภาพจักรวาลตามวรรณกรรมไตรภูมิ  
บนตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา  
สู่การสร้างสรรค์ผลงาน  
ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ**

**Portrayal of Cosmos based on Traibhumi  
Literature on the Tripitaka Cabinets  
from Ayutthaya Period to the Creation  
of 3D Lacquer Work Painting**

.....  
นฤทธิ วัฒนภู<sup>1</sup>  
Narit Vadhanabhu<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
(อีเมล: narit@buu.ac.th)

<sup>1</sup> Assistant Professor Dr., Piboonbumpen Demonstration School, Burapha University. (E-mail : narit@buu.ac.th)

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภาพจักรวาลตามเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิบนตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา 2) สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติจากภาพจักรวาล และ 3) วิเคราะห์ผลงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยศึกษาภาพจักรวาลบนตู้พระไตรปิฎก จากนั้นนำภาพจักรวาลมาเป็นแรงบันดาลใจและต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ และวิเคราะห์ผลงานสำเร็จในประเด็นต่าง ๆ ผลการวิจัยพบว่า

ภาพจักรวาลที่ปรากฏบนตู้พระไตรปิฎก เป็นภาพที่ใช้เทคนิคลายรดน้ำ มีองค์ประกอบและรายละเอียดสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิ แต่คัดเลือกรายละเอียดบางส่วนมาออกแบบภาพ เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ในการประดับตู้เท่านั้น

การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ โดยใช้ภาพจักรวาลที่ศึกษาเป็นต้นแบบ มีกระบวนการ 3 ส่วนหลัก ได้แก่ กระบวนการลายรดน้ำ กระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม และกระบวนการเคลือบอีพ็อกซีเรซิน โดยใช้วัสดุที่สำคัญ 2 ส่วนคือ แผ่นทองคำเปลวแท้ จำนวน 1,094 แผ่น และอีพ็อกซีเรซิน สูตร 2 : 1 (A = 2 และ B = 1) จำนวน 9 กิโลกรัม ในการสร้างสรรค์ภาพและเคลือบผิว จำนวน 15 ชั้น (Layer)

ผลงานสำเร็จเป็นภาพจักรวาลที่ใช้เทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ มีขนาด 101 X 70 เซนติเมตร เป็นภาพที่แสดงถึงระยะ มิติ มุมมองมากกว่า มีความคงทนต่อการสัมผัส แต่มีข้อจำกัดด้านน้ำหนักของผลงาน ระยะเวลาการสร้างสรรค และพื้นผิวที่เป็นเงาสะท้อน

**คำสำคัญ :** ภาพจักรวาล, ไตรภูมิ, ตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา, ลายรดน้ำแบบสามมิติ

## Abstract

This article aims 1) to examine picture of cosmos based on Traibhumi literature on the Tripitaka cabinets from Ayutthaya period housed in Chao Sam Phraya National Museum, 2) to create a 3D lacquer work painting of cosmos, and 3) to analyze the created painting. This is a creative research beginning with examining the pictures of cosmos on the Tripitaka cabinets; then, the pictures are used as the model for 3D lacquer work painting. Finally, the finished work is analyzed in different aspects and the findings are as follows.

The pictures of cosmos on the Tripitaka cabinets were made by employing lacquer work technique. The composition and details of the pictures agree with the story of the Traibhumi literature, but only some parts of the story are taken to create the pictures on the cabinet doors.

The procedure of 3D lacquer work painting creation consists of 3 main processes: lacquer work production, patterning by using pointed tools, and epoxy coating. For the coating process, two materials are required: 1,094 gold leaves and 9 kg. of epoxy resin (with a ratio of 2:1; A = 2 and B = 1) for 15 layers of coating.

The finished work, which is the output of 3D lacquer work technique, displays a picture of cosmos sized 101 X 70 cm. It displays better perspective and dimension and it is touching resistant. However, there are some disadvantages including being weightier, taking longer time to produce, and reflecting incident light.

**Keywords :** Cosmos, Traibhumi, Tripitaka cabinets from Ayutthaya period,  
3D lacquer work painting

## ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยาหลังหนึ่ง เลขที่ 508/2543 (เลขเดิม 1) ถูกจัดเก็บภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีลักษณะที่เรียกว่า ตู้ขามือ คือ ขาดูทั้งสี่เป็นแท่งไม้สี่เหลี่ยม ตกแต่งโครงสร้างด้วยวิธีการแกะสลักไม้ ลงรักปิดทองและประดับกระจก ส่วนบานตู้ทั้งสี่ด้านประดับด้วยเทคนิคลายรดน้ำ โดยเฉพาะภาพลายรดน้ำที่บานประตูทั้งสองของตู้ เป็นภาพที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีลักษณะเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ ที่มีองค์ประกอบเกี่ยวข้องกับจักรวาลตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิ หรือที่เรียกกันว่า ไตรภูมิพระร่วง หรือเดวภูมิภา ซึ่งมีบันทึกว่าแต่งขึ้นในสมัยสุโขทัย โดยพระมหาธรรมราชาลิไท (เสถียรโกเศศ, 2544, น. 3) วรรณกรรมไตรภูมิมีเนื้อหาโดยสังเขปที่กล่าวถึงภพภูมิใหญ่ ๆ 3 ภูมิ ได้แก่ 1. กามภูมิ 2. รูปภูมิ และ 3. อรูปภูมิ และในภูมิใหญ่ทั้งสามถูกแบ่งย่อยอีก คือ 1. กามภูมิ เป็นแดนที่ยังเกี่ยวข้องกับกามคุณ ประกอบด้วย นรก เปรต อสุรกาย สัตว์เดรัจฉาน มนุษย์ และสวรรค์ทั้ง 6 ชั้น คือ จาตุมหาราชิกา ดาวดึงส์ ยามา ดุสิต นิมมานนรดี และปรนิมมิตตวตัสสดี 2. รูปภูมิ เป็นแดนของพรหมที่มีรูป มีทั้งสิ้น 16 ชั้น เรียกพรหมเหล่านี้ว่า โสฬสพรหม แบ่งตามกำลังमानตั้งแต่मान 1 – 4 ประกอบด้วย ปฐมฉานภูมิ แดนสำหรับผู้สำเร็จมาน 1 ได้แก่ พรหมปาริฉชชา พรหมบุโรหิตา และมหาพรหมา ทูตยฉานภูมิ แดนสำหรับผู้สำเร็จมาน 2 ได้แก่ ปริตรตาภา อัปปทานภา และอภัสรา ตตยฉานภูมิ แดนสำหรับผู้สำเร็จมาน 3 ได้แก่ ปริตตสุภา อัปปมาณสุภา สุกกิงหา จตุตถฉานภูมิ แดนสำหรับผู้สำเร็จมาน 4 ได้แก่ เวฬุผลา อสยญฐิตตา อวิหา อตปปา สุทสสา สุทสสี อนิชฐา และ 3. อรูปภูมิ เป็นแดนของพรหมที่ไม่มีรูป มี 4 ชั้น แบ่งตามอำนาจของฉาน 4 ลักษณะ ได้แก่ อากาसानัญจายตนะ เป็นแดนสำหรับผู้สำเร็จ อากาसानัญจายตนะ วิญญานัญจายตนะ เป็นแดนสำหรับผู้สำเร็จวิญญานัญจายตนะ อากัญญายตนะ เป็นแดนสำหรับผู้สำเร็จอากัญญายตนะ และเนวสัญญานาสัญญายตนะ เป็นแดนสำหรับผู้สำเร็จเนวสัญญานาสัญญายตนะ (สมชาติ มณีโชติ, 2529) รวมทั้งสิ้น 31 ภูมีย่อย แต่เรียกว่า ไตรภูมิ หรือภูมิสาม

เนื้อหาและรายละเอียดในวรรณกรรมไตรภูมิ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมหลายแขนง ตัวอย่างเช่น ภาพจิตรกรรมแบบเขียนสีที่ประดับบนฝาผนังด้านหลังของพระพุทธรูปประธาน ภายในพระอุโบสถตามวัดหลายแห่ง สมุดภาพไตรภูมิสมัยต่าง ๆ หรือผลงานด้านประติมากรรมและสถาปัตยกรรมที่แสดงรูปแบบที่สื่อถึงคติสัญลักษณ์ของเขา พระสุเมรุ ซึ่งเป็นศูนย์กลางของจักรวาล (โชติ กัลยาณมิตร, 2548) รวมถึงภาพจักรวาลบนตู้พระไตรปิฎกในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา หลังนี้ด้วย

จากการตรวจสอบดูพระไตรปิฎกที่ประดับด้วยเทคนิคลายรดน้ำหลายแหล่ง ทำให้ทราบในเบื้องต้นว่า ภาพจักรวาลที่ประดับบนดูพระไตรปิฎกหลังนี้ มีลักษณะที่ไม่เหมือนกับลวดลายหรือภาพเล่าเรื่องบนดูพระไตรปิฎกอื่น ๆ ถือว่าอาจมีเพียงดูหลังนี้เท่านั้นที่เป็นภาพลักษณะดังกล่าว แต่รายละเอียดของภาพจักรวาลบนดูหลังนี้ มีลวดลายทองและตัวภาพบางส่วนที่ลบเลือนและชำรุด จนไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นภาพใด ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นกับผลงานศิลปะลายรดน้ำในแหล่งอื่นด้วย ซึ่งเป็นข้อจำกัดของผลงานลักษณะนี้ เพราะหากมีการเคลื่อนย้ายหรือสัมผัสโดยตรงกับผลงาน จะส่งผลให้ภาพลายทองเกิดความชำรุดเสียหายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งนี้เป็นผลมาจากการระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายรดน้ำ ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญคือ การเขียนน้ำยาหรรดาล เพื่อป้องกันไม่ให้แผ่นทองคำเปลวติดในส่วนที่ไม่ต้องการ จากนั้นจึงลงรักและปิดประดับด้วยแผ่นทองคำเปลวแท้ สุดท้ายจึงนำผลงานไปรดด้วยน้ำสะอาด เมื่อน้ำยาหรรดาลที่เขียนกันไว้ถูกน้ำจะค่อย ๆ ละลายและหลุดออก จึงปรากฏภาพลายทองในส่วนที่เว้นน้ำยาหรรดาลไว้ ผลงานที่ผ่านกระบวนการลักษณะนี้ จึงถูกกำหนดชื่อเรียกว่า ลายรดน้ำ (กรมศิลปากร, 2545) ซึ่งความบอบบางของแผ่นทองคำเปลวแท้ และไม่มีการเคลือบผิวเพื่อป้องกันภาพลายทองไว้ จึงทำให้ผลงานชำรุดและลบเลือนเมื่อถูกสัมผัสบ่อยครั้ง

ในปี พ.ศ. 2564 ผู้วิจัยทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาอิพ็อกซีเรซินร่วมกับการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะลายรดน้ำแบบสามมิติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างมิติ มุมมอง ให้เกิดขึ้นกับภาพลายรดน้ำ รวมทั้งเพื่อปกป้องลวดลายให้มีความคงทนต่อการสัมผัส ซึ่งผลการศึกษาดลองเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยใช้วัสดุสมัยใหม่ที่เรียกว่า อิพ็อกซีเรซิน ในการสร้างชั้น (Layer) ด้วยการเคลือบพื้นผิวของภาพลายทอง ร่วมกับกราวด์เส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลมบนผิวทองคำเปลว เพื่อสร้างน้ำหนักให้เกิดแสงและเงา ส่งผลให้ภาพลายรดน้ำมีลักษณะเป็นภาพ 3 มิติ แสดงออกถึงระยะการทับซ้อนของตัวภาพอย่างชัดเจน และช่วยปกป้องผลงานให้มีความคงทนต่อการขีดขูด

จากความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น รวมถึงในปัจจุบันดูพระไตรปิฎกหลังนี้ถูกจัดเก็บเข้าคลังของพิพิธภัณฑฯ และไม่มีกำหนดนำออกมาจัดแสดงอีก แต่ภาพที่ปรากฏบนบานประตูของดูหลังนี้ มีลักษณะที่น่าสนใจทางด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอธิบายสัจธรรมของจักรวาลตามคติทางพระพุทธศาสนา รวมถึงลักษณะการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีความแตกต่างจากภาพลายทองบนดูพระไตรปิฎกอื่น ๆ อีกทั้งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย ประเภทลายรดน้ำ ที่ผ่านมามีเพียงการปรับเปลี่ยนรูปแบบภาพหรือลวดลาย แต่ยังคงมีลักษณะเป็นงานสองมิติ และยังคงมีความบอบบาง ชำรุดเสียหายเมื่อมีการสัมผัสผลงานบ่อยครั้ง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำภาพจักรวาลบนดูพระไตรปิฎกหลังนี้ มาเป็นต้นแบบ และแรงบันดาลใจเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะเป็นภาพลายรดน้ำแบบสามมิติ เพื่อประโยชน์ต่อ

การเผยแพร่เทคนิควิธีการที่ผู้วิจัยคิดค้นขึ้น รวมทั้งส่งผลให้ผลงานลายรดน้ำของไทยมีความร่วมสมัยและคงทนถาวรมากกว่าลายรดน้ำแบบทั่วไป เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผลงานศิลปะไทยได้พัฒนาอย่างหลากหลายยิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพจักรวาลตามเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิบนตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติจากภาพจักรวาล
3. เพื่อวิเคราะห์ผลงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ

## นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพจักรวาล หมายถึง ภาพเล่าเรื่องที่มืองค์ประกอบเกี่ยวกับภูมิต่าง ๆ ตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ซึ่งปรากฏเป็นเนื้อเรื่องอยู่ในวรรณกรรมไตรภูมิพระร่วง

ตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา หมายถึง ตู้ลายรดน้ำที่จัดแสดงอยู่ภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เลขที่ 508/2543 (เลขเดิม 1) มีลักษณะเป็นตู้ขาหมู บานประตูของผู้เขียนภาพด้วยเทคนิคลายรดน้ำเป็นภาพจักรวาลตามวรรณกรรมไตรภูมิ โดยภาพจักรวาลดังกล่าวเป็นภาพที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

ลายรดน้ำแบบสามมิติ หมายถึง ผลงานลายรดน้ำที่นำอิพ็อกซีเรซินมาสร้างชั้น (Layer) และวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลมบนตัวภาพและลวดลาย ทำให้ภาพและลวดลายเกิดมิติ แสดงระยะใกล้ กลาง ไกลและมีมุมมองที่เห็นการทับซ้อนของภาพแต่ละชั้น (Layer)

## วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาภาพจักรวาลที่ระดับบนตู้พระไตรปิฎก สมัยอยุธยา ซึ่งจัดเก็บภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ด้วยวิธีการบันทึกภาพหนึ่งเพื่อป้องกันการสัมผัสกับศิลปวัตถุโดยตรง
2. ศึกษาองค์ประกอบและรายละเอียดแต่ละส่วนของภาพโดยเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิพระร่วง เพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดที่ลบลือนหรือสูญหายให้เป็นภาพจักรวาลที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์
3. ร่างภาพลายเส้นเพื่อเป็นต้นแบบให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ โดยตรวจสอบรายละเอียดกับภาพจักรวาลบนตู้พระไตรปิฎก เพื่อให้ผลงานสื่อถึงภาพจักรวาลที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจ

4. สร้างสรรค์ผลงานตามภาพลายเส้นต้นแบบที่ได้ร่างไว้ ด้วยกระบวนการลายรดน้ำแบบสามมิติ
5. วิเคราะห์ผลงานสำเร็จที่ผ่านกระบวนการตามเทคนิคของลายรดน้ำแบบสามมิติในประเด็นต่าง ๆ
6. วิเคราะห์ข้อมูลและเขียนรายงานการวิจัย

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ผู้วิจัยอธิบายผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

### 1. ศึกษาภาพจักรวาลตามเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิบนตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา

ตู้พระไตรปิฎกที่ปรากฏภาพจักรวาล เป็นตู้พระไตรปิฎกสมัยอยุธยา ปัจจุบันอยู่ในความดูแลรักษาของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีรูปลักษณะและรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ลักษณะทางกายภาพของตู้พระไตรปิฎก



ภาพที่ 1 สภาพของตู้พระไตรปิฎก เลขที่ 508/2543 (เลขเดิม 1) ที่ปรากฏภาพจักรวาลบนบานประตู

ตู้พระไตรปิฎกหลังนี้ เลขที่ 508/2543 (เลขเดิม 1) ประดับลวดลายด้วย 2 เทคนิค ได้แก่ โครงสร้างตู้ทั้งหลังเป็นไม้ ใช้วิธีการแกะสลัก ลงรักปิดทอง ประดับกระจก ส่วนภาพลายทองบนบานประตูและฝาผนังเป็นลายรดน้ำ ตู้หลังนี้เป็นผลงานในสมัยอยุธยา ช่วงพุทธศตวรรษที่ 23 – 24 ขนาดโดยรวม คือ ความกว้าง 83 เซนติเมตร ความยาว 123 เซนติเมตร และความสูง 198 เซนติเมตร เรียกตู้แบบนี้ว่า ตู้ขามู ส่วนที่เป็นงานลายรดน้ำ ประกอบด้วยบานประตูทั้งสองบานเขียนเป็นภาพจักรวาล ซึ่งเป็นภาพต้นแบบในงานวิจิตรครั้งนี้ ส่วนด้านข้างทั้งสองตกแต่งเป็นภาพทิวทัศน์คล้ายทวีปที่กำลังเกิดของมนุษย์ 2 ทวีป แต่ด้านหนึ่งลวดลายเลือนราง แต่สันนิษฐานว่าอาจเป็นภาพทวีปอีก 2 ทวีป ส่วนพื้นที่ของบานปิดด้านหลังเขียนเป็นภาพทวารบาลในท่ายืนเหยียบสิงห์ 2 องค์ (ฉันทะภูมิกัณฑ์ จันทวิษ, 2549)

สภาพในปัจจุบันของตู้พระไตรปิฎกหลังนี้ ค่อนข้างชำรุดและภาพลายรดน้ำมีสภาพลบลือนหลายส่วน โดยเฉพาะบานประตูของตู้ที่ผู้วิจัยนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรคผลงาน เช่น บริเวณด้านซ้ายมือที่เป็นภาพยอดเขา หรือรายละเอียดภาพภายในรูปร่างกลมขนาดเล็กบนบานประตูด้านซ้าย หรือบานประตูด้านขวามือที่เป็นรอยดำเกินพื้นที่ค่อนข้างกว้าง ฯลฯ

- รูปแบบของภาพจักรวาลบนบานประตูตู้พระไตรปิฎก



ภาพที่ 2 ภาพจักรวาลบนบานประตูตู้พระไตรปิฎก

ภาพจักรวาลบนบานประตูของตู้พระไตรปิฎกหลังนี้ แบ่งออกเป็น 2 บาน คือ ด้านซ้าย และด้านขวา ประตูทั้งสองบานใช้กรอบนอกร่วมกัน เนื่องจากมีเนื้อหาที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงสัมพันธ์กันทั้งหมดบริเวณกึ่งกลางเป็นตำแหน่งการจัดวางภาพหลักที่สำคัญ คือ ภาพเขาพระสุเมรุ ที่มีขนาดความสูงใหญ่กว่าภูเขาที่แวดล้อม บนยอดเขาทุกภาพปรากฏภาพปราสาทภายในมีภาพบุคคลประทับนั่งอยู่ด้วย โดยเฉพาะเขาพระสุเมรุที่อยู่กึ่งกลาง แสดงภาพสิ่งก่อสร้างที่มีรายละเอียดอย่างวิจิตร สลับซับซ้อนกว่าภูเขาอื่น ประกอบด้วย ภาพปราสาทองค์ใหญ่ที่ภายในมีภาพบุคคลประทับอยู่ ทางด้านขวามีภาพพระเจดีย์และภาพปราสาทอีกองค์หนึ่ง ส่วนอีกด้านเป็นภาพต้นไม้ 1 ต้น มีรายละเอียดที่ค่อนข้างเลือนราง ส่วนฐานรองรับสิ่งก่อสร้างทั้งหมดบนยอดเขาพระสุเมรุ มีลักษณะเป็นโขดหินและมีภาพช้าง 3 เศียรรองรับอยู่ จึงสามารถอนุมานได้ว่า บริเวณยอดเขาพระสุเมรุ เป็นสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เนื่องจากปรากฏภาพพระอินทร์ประทับภายในปราสาทเหนือช้างเอราวัณ และมีพระเจดีย์จุฬามณี รวมทั้งต้นปาริชาติ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้อยู่บนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ โดยเชื่อมโยงสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิ

ส่วนพื้นที่ด้านข้างทั้งด้านซ้ายและขวา มีภาพสิ่งก่อสร้างรูปแบบต่าง ๆ เช่น ปราสาทใหญ่ น้อย ที่มีขนาดต่างกัน สื่อความถึงวิมานของเหล่าเทวดาแต่ละชั้น ระหว่างพื้นที่ว่างของหมู่ปราสาทแทรกด้วยภาพเทวดา นางฟ้าที่แสดงท่าเหาะ พร้อมช่อดอกไม้ พิจารณาได้ว่า ภาพเหล่าเทพยดาที่ปรากฏอยู่ทั้งสองด้านของบานประตู ล้วนหันหน้าเข้าหาเขาพระสุเมรุที่อยู่กึ่งกลางของพื้นที่ แสดงถึงภาพเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อความถึงการกระทำพุทธบูชาต่อองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ที่แทนด้วยภาพพระเจดีย์จุฬามณีบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ส่วนด้านล่างที่ติดกับภูเขาชั้นนอกสุด ปรากฏภาพปราสาทและภาพบุคคลที่แสดงท่าทางต่าง ๆ ภาพดังกล่าวปรากฏได้ชัดเจนเฉพาะบานประตูด้านซ้าย ส่วนตำแหน่งเดียวกันของบานประตูด้านขวา มีสภาพค่อนข้างลบเลือน แต่ร่องรอยที่ยังหลงเหลืออยู่ รวมทั้งขอบเขตของพื้นที่พอจะอนุมานได้ว่า ภาพที่ลบเลือนไปน่าจะมีความสัมพันธ์กับภาพของบานประตูอีกด้านหนึ่ง แต่รายละเอียดปลีกย่อยอาจมีความแตกต่างกัน ในส่วนนี้ผู้วิจัยทำการเทียบเคียงกับภาพไตรภูมิจากแหล่งอื่นและเพิ่มเติมให้มีความครบถ้วนเหมาะสมกับพื้นที่และสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ปรากฏในวรรณกรรมไตรภูมิ

ส่วนพื้นที่ตอนล่างของบานประตูทั้งสอง ถูกแบ่งแยกภาพด้วยเส้นพื้นปลาที่เรียกว่า เส้นสินเทา เป็นการใช้เส้นสินเทาเพื่อแบ่งแยกเนื้อหา เรื่องราว หรือแบ่งฉากของภาพ โดยปรากฏเป็นช่องว่างระหว่างเส้นสินเทาเป็น 2 ช่อง คือ ช่องว่างกึ่งกลางที่มีขนาดเล็ก อยู่บริเวณตอนล่างของภาพเขาพระสุเมรุ เป็นภาพสิ่งก่อสร้างและบรรยากาศธรรมชาติ ส่วนบนของขอบเส้นสินเทาถูกบดบังด้วยอุปกรณ์ปิดเปิดบานประตูของตู้ที่เป็นโลหะรูปกนิรี ส่วนนี้ผู้วิจัยทำการเชื่อมโยงภาพตามแนวเส้นจนครบถ้วน โดยแสดงเป็นภาพปราสาทและมีภาพบุคคลอยู่ภายใน ส่วนพื้นที่ในกรอบเส้นสินเทาส่วนล่าง เป็นพื้นที่ที่มีขนาดกว้าง เทียบได้ 1 ใน 3 ของพื้นที่ทั้งหมด

ภาพที่ปรากฏบนบานประตูด้านซ้าย เป็นแนวเส้นวงกลมที่ขดม้วนกันขนาดใหญ่ อยู่กึ่งกลางของบานประตู ภายในวงกลมเป็นภาพหัวสัตว์ 4 ชนิด ได้แก่ หัวสิงห์ หัวช้าง หัวม้า และหัวโค ด้านในสุดเป็นเส้นโค้งที่วางสลับสับหว่างกันแทนคลื่นน้ำ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงสระอโนดาต นอกพื้นที่วงกลมจัดวางภาพสัตว์ทั้งสี่ชนิดตามลักษณะของหัวสัตว์ที่อยู่ในวงกลม แทรกด้วยภาพภูเขา ใจคหิน พรรณไม้ นานาชนิด และบรรยากาศที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ ส่วนพื้นที่บานประตูด้านขวา เป็นภาพที่ต่อเนื่องมาจากบานประตูด้านซ้าย มีการจัดวางภาพธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ขนาดใหญ่ น้อย ใจคหิน ลำธาร มีภาพบุคคลแทรกอยู่เป็นระยะ ที่สังเกตเห็นได้ชัดเจนคือ ภาพกษัตริย์ที่แสดงท่าร้ายรำ แต่ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ รูปวงกลม 7 วง แม้จะมีขนาดที่ไม่ใหญ่มากนัก แต่มีความเด่นชัด ภายในวงกลมเขียนเป็นเส้นสายน้ำ และมีดอกบัวผุดขึ้นมาจากสายน้ำ เป็นดอกบัวที่มีรูปแบบแตกต่างกันทั้งหมด รายละเอียดของภาพที่ปรากฏในส่วนล่างของบานประตู สื่อความได้ถึงพื้นที่ของป่าหิมพานต์ ที่ตั้งอยู่บริเวณเชิงเขาพระสุเมรุตามที่บรรยายไว้ในวรรณกรรมไตรภูมิ (พระญาติไท, 2515)

รูปแบบของภาพจักรวาลที่กล่าวมาข้างต้น ปรากฏตัวภาพมากกว่าลวดลายประดับ โดยส่วนใหญ่จะเน้นภาพเขาพระสุเมรุที่อยู่กึ่งกลางของพื้นที่ โดยเน้นรายละเอียดที่สลับซับซ้อนและมีความเด่นชัดมากกว่าส่วนอื่น แม้แต่ภาพบุคคลที่กระจายอยู่ตามตำแหน่งต่าง ๆ บางภาพเป็นเพียงโครงร่างเท่านั้น ไม่เน้นรายละเอียดมากนัก ภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏจึงมีขนาดเล็ก แต่เป็นภาพที่มีลักษณะเดียวกันจำนวนมาก ถูกอัดแน่นอยู่ในพื้นที่ที่จำกัด จนบางส่วนยากที่จะอนุมานได้ว่าเป็นภาพใด และบางส่วนที่ลบลือนไป ผู้วิจัยใช้วิธีการเทียบเคียงกับภาพไตรภูมิในแหล่งอื่น และตรวจสอบกับเนื้อหาในวรรณกรรมไตรภูมิอีกต่อหนึ่ง จึงสามารถทำให้ภาพต้นแบบมีความครบถ้วนก่อนนำเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังภาพลายเส้นต่อไปนี้



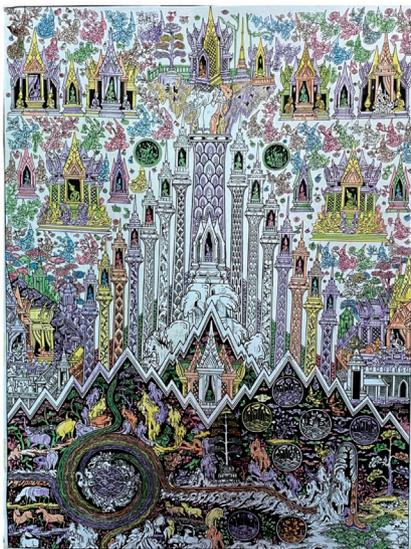
ภาพที่ 3 ภาพลายเส้นจักรวาลที่ใช้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานลายรดน้ำแบบสามมิติ

## 2. สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติจากภาพจักรวาล

การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติจากภาพจักรวาลที่ได้ทำการศึกษา ผู้วิจัยนำเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะลายรดน้ำแบบสามมิติมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่สามารถแบ่งออกได้ 3 ส่วนใหญ่ ได้แก่ กระบวนการศิลปะลายรดน้ำ กระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม และกระบวนการเคลือบอีพ็อกซีเรซินตามรายละเอียดและภาพประกอบต่อไปนี้

### ส่วนที่ 1 กระบวนการศิลปะลายรดน้ำ

ผู้วิจัยนำต้นแบบภาพจักรวาลที่ทำการศึกษา และเพิ่มเติมรายละเอียดอย่างครบถ้วนทำสำเนา จำนวน 2 ชุด โดยชุดที่ 1 สำหรับทำแบบปรุลาย โดยนำกระดาษไขวางบนภาพต้นแบบ ใช้เข็มปลายแหลมเจาะตามเส้นขอบนอกของภาพ โดยให้กระดาษไขทะลุในลักษณะเส้นประสำหรับใช้โรยแบบบนพื้นผิว ส่วนชุดที่ 2 ทำการระบายสีให้แตกต่างกันเพื่อกำหนดชั้น (Layer) สำหรับใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพแต่ละชั้น (Layer) ตามภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพที่ 4 การกำหนดชั้น (Layer) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพ

จากภาพประกอบที่ 4 ผู้วิจัยระบายสีให้แตกต่างกันในแต่ละชั้น โดยพิจารณาจากลักษณะการจัดวางและการทับซ้อนของแต่ละภาพเป็นหลัก การกระทำเช่นนี้เพื่อความสะดวกในการสร้างสรรค์ภาพแต่ละชั้น (Layer) โดยจัดเรียงลำดับสีจำนวน 15 สีเท่ากับจำนวนชั้น (Layer) ได้แก่ สีฟ้าอ่อน สีเขียวอ่อน สีฟ้าเข้ม สีเขียวเข้ม สีแดงอ่อน สีน้ำตาลอ่อน สีม่วงอ่อน สีม่วงเข้ม สีเหลือง สีส้มอ่อน สีเทา สีส้มเข้ม สีแดงเข้ม สีน้ำตาลเข้ม และขาว โดยเริ่มชั้นแรกจากสีฟ้าอ่อนและสร้างสรรค์ภาพไล่เรียงจนครบตามลำดับ

จากนั้นเตรียมน้ำยาหารดาลสำหรับการเขียนลายเส้นของภาพ รวมทั้งพื้นผิวสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

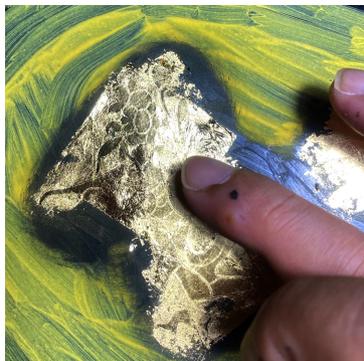
- การเตรียมน้ำยาหารดาล  
ผู้วิจัยนำส่วนผสม 3 ส่วน ประกอบด้วย ผงหินหยาบ น้ำกาวยกระกิน และน้ำฝักส้มป่อยใส่ลงในโถรงบดยา ผสมให้เข้ากันสำหรับใช้เป็นน้ำยากันในส่วนที่ไม่ต้องการให้แผ่นทองคำเปลวติด
- การเตรียมพื้นผิว  
ผู้วิจัยตัดแผ่นไม้อัดเท่ากับภาพต้นแบบ ขนาด 101 X 70 เซนติเมตร เสริมโครงสร้างด้วยไม้ดีโครงเป็นกรอบทั้งสี่ด้าน จากนั้นขัดแต่งพื้นไม้ให้เรียบ และทาสีอะคริลิกสีดำเพื่อเป็นพื้นหลังของภาพ

เมื่อเตรียมน้ำยาหรดาลและพื้นผิวเรียบร้อยแล้ว นำแบบปรุลายที่เตรียมไว้ วางบนพื้นผิวให้ตรงตำแหน่ง ใช้ลูกประคบดินสอพองลูบบนแบบปรุลาย ผงดินสอพองจะร่วงลงบนพื้นผิวตามแนวเส้นประของแบบปรุลาย ช่วยให้เห็นแนวเส้นสำหรับการเขียนน้ำยาหรดาล

จากนั้นใช้ฟู่กัน ขนาด 0 พิเศษ จุ่มน้ำยาหรดาลและเขียนตามแนวเส้นจนครบตามชั้น (Layer) ต่าง ๆ (โดยพิจารณาจากภาพต้นแบบ (ภาพที่ 4) ประกอบการเขียน) ใส่รายละเอียดในภาพแต่ละส่วน ระบายพื้นหลังเพื่อป้องกันแผ่นทองคำเปลวติดในส่วนที่ไม่ต้องการ จากนั้นใช้สำลีสะอาด แต้มสีน้ำมันชนิดแห้งช้า (สีดำ) เช็ดละเอียดบนภาพที่เขียนไว้จนทั่ว แล้วปิดแผ่นทองคำเปลวแท้ตามพื้นที่ที่เคลือบสีน้ำมันไว้ ลูบด้วยนิ้วมือเพื่อประสานให้ทองคำเปลวแต่ละแผ่นแนบติดกับพื้นผิว จากนั้นนำชิ้นงานไปรดด้วยน้ำสะอาด เมื่อน้ำยาหรดาลสัมผัสกับน้ำจะพองตัวและละลายหลุดออก หลงเหลือเฉพาะส่วนที่ไม่ได้เขียนน้ำยาหรดาลไว้เท่านั้น ปล่อยให้ชิ้นงานแห้งสนิทก่อนนำเข้าสู่กระบวนการขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการเขียนน้ำยาหรดาล



ภาพที่ 6 ขั้นตอนการปิดทอง

## ส่วนที่ 2 กระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม

เมื่อชิ้นงานแห้งสนิทใช้เครื่องมือปลายแหลม แรงงานบนภาพแต่ละส่วนเป็นเส้นลักษณะต่าง ๆ เช่น เส้นตรง เส้นทแยง เส้นสานกันไปมา เส้นขดวน เพื่อสร้างน้ำหนักและแสงเงาให้เกิดขึ้นกับภาพ เป็นการลดความสว่างของทองคำเปลวในส่วนที่เป็นเงาในระดับต่าง ๆ จนครบทั้งหมด



ภาพที่ 7 กระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม

## ส่วนที่ 3 กระบวนการเคลือบอีพ็อกซีเรซิน

นำชิ้นงานจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสม เป็นพื้นระนาบที่ได้ระดับเสมอกัน และปราศจากฝุ่นละออง นำกระดาษกาวกันขอบภาพโดยรอบให้สูงเกินจากระดับพื้นผิวประมาณ 2 มิลลิเมตร เพื่อป้องกันอีพ็อกซีเรซินไหลออกนอกชิ้นงาน จากนั้นผสมอีพ็อกซีเรซิน โดยใช้สูตร 2 : 1 คือ ส่วน A = 2 ส่วน และส่วน B = 1 ส่วน จากขนาดของชิ้นงานนี้ ผู้วิจัยใช้อีพ็อกซีเรซินในการเคลือบแต่ละชั้น (Layer) ปริมาณเท่ากับ ส่วน A = 800 กรัม และส่วน B = 400 กรัม โดยนำอีพ็อกซีเรซินทั้งสองส่วนผสมให้เข้ากันในแก้วพลาสติก จากนั้นเทอีพ็อกซีเรซินทั้งหมดลงบนชิ้นงาน ใช้เกียงพลาสติกเกลี่ยอีพ็อกซีเรซินให้ไหลเคลือบพื้นผิวจนทั่ว ใช้หัวพ่นเปลวไฟเป่าความร้อนเพื่อไล่เม็ดฟองอากาศในอีพ็อกซีเรซิน ปล่อยให้ชิ้นงานไว้ประมาณ 10 ชั่วโมง จึงสามารถดำเนินการในชั้น (Layer) ต่อไป

จากรายละเอียดของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานข้างต้น เป็นเพียงกระบวนการใน 1 ชั้น (Layer) เท่านั้น แต่สำหรับกรวิจัยครั้งนี้ ภาพจักรวาลที่นำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยกำหนดให้มีภาพทับซ้อนกัน 15 ชั้น (Layer) ซึ่งต้องดำเนินการตามกระบวนการต่าง ๆ วนไปจนกว่าจะครบชั้นบนสุด ซึ่งเป็นชั้นที่มีระยะที่ใกล้ที่สุด



ภาพที่ 8 กระบวนการเคลือบอีพ็อกซีเรซิน

### 3. วิเคราะห์ผลงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลงานในแต่ละประเด็น จากผลงานสำเร็จในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ตามรายละเอียดในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

#### 3.1 รูปแบบและลักษณะของผลงาน

จากผลงานสำเร็จที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ มีรายละเอียดบางส่วนที่แตกต่างไปจากภาพต้นแบบ เช่น รายละเอียดภายในภาพหรือลวดลายประดับ ภาพที่จัดวางไว้กึ่งกลางของพื้นที่ แตกต่างจากภาพต้นแบบ เนื่องจากภาพต้นแบบเป็นภาพที่ประดับบนบานประตูทั้งสองของตู้ จึงมีเส้นกึ่งกลางที่แบ่งแยกบานประตูทั้งสองออกจากกัน รวมทั้งบริเวณที่เป็นอุปกรณ์ปิดเปิดบานประตูของตู้ที่เป็นประติมากรรมโลหะรูปกินรี ในส่วนนี้จึงไม่เห็นรายละเอียดที่ถูกปิดทับ รวมไปถึงบางตำแหน่งที่ภาพเดิมชำรุดลบเลือนด้วย ฯลฯ สาเหตุที่ส่งผลทำให้ผลงานมีรูปแบบที่ต่างออกไปจากต้นแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นหลัก โดยผู้วิจัยไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการคัดลอกผลงานที่ต้องสร้างให้เหมือนกับงานต้นแบบทั้งหมด แต่สร้างสรรค์ขึ้นโดยนำภาพต้นแบบมาเป็นแรงบันดาลใจ และปรับให้เหมาะสมกับเทคนิคการสร้างสรรคัลายรดน้ำแบบสามมิติเท่านั้น

ลักษณะของผลงานสำเร็จเป็นภาพจักรวาลที่แสดงออกถึงมิติ มุมมองที่แตกต่างจากภาพต้นแบบอย่างชัดเจน เป็นผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรมที่อยู่บนพื้นระนาบ มีขนาด 101X70 เซนติเมตร และมีความหนาของผลงาน 7.5 เซนติเมตร โครงสร้างทำด้วยไม้อัดและไม้ดีโครง ใช้แผ่นทองคำเปลวแท้และเคลือบด้วยอีพ็อกซีเรซิน

### 3.2 ระยะ มุมมอง และมิติของผลงาน

ภาพจักรวาลที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ เมื่อเปรียบเทียบกับภาพต้นแบบ จะพบว่า ภาพแต่ละส่วนแสดงออกถึงระยะใกล้ กลาง ไกล มีมุมมองที่สามารถมองได้มากกว่าทางด้านหน้า โดยแต่ละมุมมองจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน รวมไปถึงมิติของภาพแต่ละส่วน มีลักษณะเป็นงาน 3 มิติ ซึ่งแตกต่างจากภาพต้นแบบที่เป็นงาน 2 มิติที่มีลักษณะแบนราบทั้งภาพ



ภาพที่ 9 ผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 10 มุมมองต่าง ๆ ของภาพ

### 3.3 ความคงทนของผลงาน

ผลงานสำเร็จที่สร้างสรรคขึ้นด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ สามารถสัมผัส เช็ดถู ด้วยผ้าได้โดยตรง โดยไม่ทำลายหรือสร้างความเสียหายให้กับเนื้อทองคำเปลว

### 3.4 เวลาและค่าใช้จ่าย

ผลงานสำเร็จชิ้นนี้ ใช้ระยะเวลาสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงผลงานสำเร็จ 3 เดือน เริ่มตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ - เดือนเมษายน พ.ศ. 2566 ซึ่งทำการกำหนดและแบ่งชั้น (Layer) จำนวน 15 ชั้น โดยมีค่าใช้จ่ายที่สำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ แผ่นทองคำเปลวแท้ จำนวน 1,094 แผ่นและอิพ็อกซีเรซินที่ทำการเคลือบพื้นผิว จำนวน 15 ชั้น สามารถพิจารณาได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงปริมาณการใช้แผ่นทองคำเปลวและอิฟ็อกซีเรซิน

ชั้นที่	แผ่นทองคำเปลว (แผ่น)	อิฟ็อกซีเรซิน (กรัม)
1	30	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
2	36	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
3	102	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
4	163	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
5	120	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
6	127	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
7	97	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
8	102	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
9	80	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
10	77	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
11	68	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
12	32	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
13	28	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
14	22	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
15	10	ส่วน A = 400 : ส่วน B = 200
รวม	1,094 แผ่น	ส่วน A = 6,000 : ส่วน B = 3,000

จากรายละเอียดในตารางข้างต้น จะพบว่า ปริมาณการใช้งานแผ่นทองคำเปลวในแต่ละชั้น (Layer) แตกต่างกัน เนื่องจากจำนวนภาพที่ปรากฏในแต่ละชั้น (Layer) ไม่เท่ากัน ส่วนอิฟ็อกซีเรซินในการเคลือบแต่ละชั้น (Layer) ใช้ปริมาณเท่ากันทั้งหมด เพื่อต้องการให้ความหนาของแต่ละชั้น (Layer) เสมอกัน และจะส่งผลต่อระยะเวลาการทับซ้อนของภาพในแต่ละระดับชั้น (Layer) ด้วย

### 3.5 ข้อจำกัด

จากผลงานสำเร็จที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ ผู้วิจัยพบข้อจำกัด 3 ประเด็นใหญ่ ได้แก่

- 3.5.1. ชิ้นงานมีน้ำหนักมาก ซึ่งเป็นผลมาจากการเคลือบอิฟ็อกซีเรซินหลายชั้น
- 3.5.2. ใช้ระยะเวลาสร้างสรรค์ค่อนข้างมาก เนื่องจากมีวัตถุประสงค์ในการสร้างระยะ มิติ ให้กับภาพ จึงต้องดำเนินการโดยแบ่งแยกเป็นหลายชั้น ในแต่ละชั้นมิได้เสร็จสิ้นในกระบวนการเดียว ต้องดำเนินการวนให้ครบทั้ง

สามกระบวนการ คือ กระบวนการศิลปะลายรดน้ำ กระบวนการวาดเส้น ด้วยเครื่องมือปลายแหลม และกระบวนการเคลือบอีพ็อกซีเรซิน แตกต่างจากกระบวนการศิลปะลายรดน้ำแบบทั่วไปที่มีขั้นตอนที่เสร็จสิ้นในคราวเดียวเท่านั้น

3.5.3. พื้นผิวมีความเงาส่งผลต่อการบันทึกภาพ รวมไปถึงการมองรายละเอียดบางส่วนอาจเห็นเงาสะท้อนรบกวน ซึ่งเป็นผลมาจากคุณสมบัติของอีพ็อกซีเรซินที่นำมาใช้เคลือบผลงาน

## อภิปรายผล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่องนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาวิจัย และได้ผลการวิจัยตามรายละเอียดที่น่าเสนอ สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

### 1. เพื่อศึกษาภาพจักรวาลตามเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิบันฑูพระไตรปิฎกสมัยอยุธยา ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา

ภาพจักรวาลที่ประดับบนบานประตูของตู้พระไตรปิฎก สมัยอยุธยา ที่เก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีตัวภาพและองค์ประกอบตรงกับเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไตรภูมิที่กล่าวถึงภูมิต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 3 ภูมิใหญ่ ได้แก่ กามภูมิ รูปภูมิ และอรุณภูมิ ทั้งสามภูมิใหญ่นี้ยังถูกขยายความและบรรยายรายละเอียดออกเป็น 31 ภูมีย่อย มีทั้งแดนที่มีแต่ความทุกข์ คือ อบายภูมิทั้งสิ้น ได้แก่ นรก เปรต อสุรกาย และสัตว์เดรัจฉาน และกล่าวถึงแดนที่มีความสุข คือ สวรรค์แต่ละระดับชั้น ส่วนองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพจักรวาลบนบานประตูของตู้หลังนี้แสดงภาพเพียงบางส่วน เช่น เจาพระสุเมรุที่จัดวางไว้กึ่งกลางของพื้นที่บานประตูทั้งสอง สัตตบริภัณฑ์ทั้งเจ็ดที่ล้อมรอบเขาพระสุเมรุ ส่วนบนเป็นภาพที่แสดงถึงหมู่วิมานที่ลอยในอากาศ เป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึงความถึง สวรรค์และพรหมแต่ละชั้น ส่วนตอนกลางของพื้นที่ซึ่งขอบบนด้านซ้ายและขวาแสดงภาพกษัตริย์ หรือมหากษัตริย์ ส่วนตอนล่างเป็นภาพที่แสดงถึงป่าหิมพานต์ จากรายละเอียดที่กล่าวมาจะพบว่า ภาพจักรวาลบนบานประตูของตู้หลังนี้ มีองค์ประกอบไม่ครบถ้วนตามเนื้อเรื่องในวรรณกรรม โดยส่วนใหญ่นำเสนอสุดติภูมิหรือแดนแห่งความสุข แต่ปรากฏหุดติภูมิเพียงบางส่วน คือ เหล่าสัตว์ในป่าหิมพานต์เท่านั้น ลักษณะเช่นนี้มีความแตกต่างจากสื่อบางประเภท เช่น สมุดภาพไตรภูมิที่ปรากฏภาพทั้งสุดติภูมิและหุดติภูมิ ส่วนจิตรกรรมฝาผนังมีทั้งที่แสดงเพียงภาพสุดติภูมิ หรือแสดงทั้งภาพสุดติภูมิและหุดติภูมิในฝาผนังเดียวกัน แต่ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ล้วนแสดงภาพเพียงบางส่วน ไม่สามารถนำเสนอได้ครบทั้งวรรณกรรม ทั้งนี้เป็นผลมาจากขนาด พื้นที่ของสื่อแต่ละประเภท รวมทั้งจุดประสงค์ในการนำเสนอของผู้สร้างเป็นหลัก ซึ่งตรงกับผล

การศึกษาของ (ณมน พงศกรปภัส, 2548) ที่กล่าวว่า ลักษณะของสื่อแต่ละประเภทที่นำเสนอเรื่องราวในวรรณกรรมไตรภูมิจะมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับพื้นที่ของสื่อว่ามีขนาดมากน้อยต่างกันเพียงใด

ส่วนความชำรุดและลบเลือนของภาพจักรวาลบนบานประตูของผู้หลังนี้ ส่งผลให้ภาพบางส่วนเสียหายจนไม่สามารถใช้เป็นต้นแบบได้ทั้งหมด ผู้วิจัยทำการเพิ่มเติมรายละเอียดจนครบถ้วน โดยยึดเนื้อหาในวรรณกรรมไตรภูมิเป็นหลัก ภาพบางส่วนทำการเปรียบเทียบกับภาพที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิ สมัยอยุธยา เพื่อเทียบเคียงและคัดเลือกรูปลักษณะให้ใกล้เคียงมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติได้อย่างเหมาะสม

## 2. สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติจากภาพจักรวาล

การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติจากภาพจักรวาล ผู้วิจัยนำภาพต้นแบบมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติที่ผู้วิจัยคิดค้นขึ้น ประกอบด้วยกระบวนการหลัก 3 ส่วน ได้แก่ 1. กระบวนการตีลปะลายรดน้ำ เป็นขั้นตอนการสร้างภาพลายทองด้วยการเขียนน้ำยาหดล เพื่อป้องกันแผ่นทองคำเปลวติดในส่วนที่ไม่ต้องการ จากนั้นจึงปิดทองและรดด้วยน้ำสะอาด จะปรากฏภาพลายทองบนพื้นผิวสีดำ โดยเทคนิคนี้เป็นวิธีการที่ช่างไทยโบราณคิดค้นขึ้น ดำเนินการสร้างสรรค์และถ่ายทอดมาอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นผลงานลายรดน้ำหลายลักษณะ โดยภาพจักรวาลที่ประดับบนบานประตูของผู้พระไตรปิฎกหลังนี้ใช้เทคนิคลายรดน้ำ ลักษณะของผลงานแสดงรายละเอียดของภาพและลวดลายอย่างงานจิตรกรรม คือ เป็นภาพ 2 มิติ เป็นการเขียนด้วยเส้นที่ราบเรียบ ไม่มีกรแสดงน้ำหนัก แสงและเงา ที่จะทำให้มองเห็นเป็นภาพ 3 มิติ อีกทั้งการใช้แผ่นทองคำเปลวที่ปิดประดับเป็นภาพยังมีความบอบบางไม่คงทนต่อการสัมผัสจึงทำให้ภาพที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคลายรดน้ำมักชำรุดและลบเลือน 2. กระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม เป็นเทคนิคที่จะช่วยให้ภาพแสดงน้ำหนัก ความมืด ความสว่าง แสงและเงาได้ชัดเจนขึ้น หากเป็นผลงานลายรดน้ำโดยทั่วไปจะไม่มีการเขียนหรือขีดเส้นทับบนภาพลายทอง เนื่องจากทำให้ความสูงสว่างของเนื้อทองคำลดน้อยลง สีของทองคำจะเป็นสีเดียวเสมอกัน จึงไม่สามารถแบ่งแยกน้ำหนัก ความมืดและสว่างได้ ผลงานลายรดน้ำทั่วไปจึงมีลักษณะที่แบนราบเป็น 2 มิติ การวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลมลงบนเนื้อทองคำ จึงเป็นการลดความสูงสว่างของทองคำบนภาพในส่วนที่ต้องการให้เกิดความลึกหรือหลบแสง และส่วนใดเป็นภาพที่อยู่ด้านบนหรือต้องการให้เกิดความนูน จะยังคงใช้ความสูงสว่างของเนื้อทองคำโดยไม่ต้องวาดเส้นลงไป น้ำหนักของภาพจึงมีความแตกต่างกันแม้จะใช้เพียงแผ่นทองคำเปลวสีเดียวกัน และเมื่อน้ำหนักของภาพลายทองแต่ละส่วนมีความแตกต่างกัน แสดงออกถึงระยะ ใกล้ กลาง ไกล จึงสามารถลดจำนวนชั้น (Layer)

ของการเคลือบอีพ็อกซีเรซินลงได้ ซึ่งจะส่งผลดีต่อปริมาณการใช้อีพ็อกซีเรซินและทำให้ผลงานมีน้ำหนักที่เบาขึ้น และ 3. กระบวนการเคลือบอีพ็อกซีเรซิน มีคุณสมบัติ 2 ประการ ได้แก่ 1. ทำให้ภาพแต่ละชั้น (Layer) แยกแยกจากกันอย่างชัดเจน แม้การวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลม จะสามารถทำให้เกิดน้ำหนัก แสงและเงาของ แต่ละภาพได้ แต่การเคลือบอีพ็อกซีเรซินในแต่ละชั้น (Layer) นั้น สามารถเสริมให้ภาพแต่ละส่วนเกิดการทับซ้อนกัน เกิดมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น และ 2. ทำให้พื้นผิวมีความคงทนต่อการสัมผัส ด้วยคุณสมบัติของอีพ็อกซีเรซินที่มีความทนทานต่อแรงกดทับค่อนข้างดี จึงมีการนำอีพ็อกซีเรซินไปใช้ประโยชน์ในวงการอุตสาหกรรมหลายประเภท เช่น เคลือบพื้นผิวเครื่องเรือน เคลือบแผงวงจรไฟฟ้าหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (อนันต์นาฏ สมหวังธนโรจน์, 2562) เป็นต้น

### 3. วิเคราะห์ผลงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ

ผลงานสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ มีขนาด 101 x 70 เซนติเมตร มีน้ำหนัก 10 กิโลกรัม มีลักษณะที่แตกต่างจากภาพต้นแบบในบางส่วน เช่น รายละเอียดของภาพที่เพิ่มเติมขึ้นให้เหมาะกับการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคนี้ เนื่องจากภาพจักรวาลที่เป็นต้นแบบประดับบนบานประตูของตู้พระไตรปิฎกเป็นภาพที่ใช้เทคนิคลายรดน้ำแบบทั่วไป มีองค์ประกอบบางส่วนที่เหมาะสมกับตู้ เช่น บานประตูทั้งสองบานที่แบ่งแยกออกจากกัน อุปกรณ์ปิดเปิดที่ติดอยู่บนบานประตูทั้งสอง รวมไปถึงภาพบางส่วนที่ลบเลือนและชำรุดเสียหาย ผู้วิจัยทำการเพิ่มเติมและปรับรายละเอียด เพื่อให้เหมาะสมที่จะนำมาสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ แต่ยังคงรักษาโครงสร้างและองค์ประกอบหลักไว้ เพื่อให้ทราบถึงต้นแบบและแรงบันดาลใจในการวิจัยครั้งนี้ ความแตกต่างระหว่างผลงานสำเร็จและภาพต้นแบบ นอกจากด้านรูปแบบและรายละเอียดแล้ว ยังมีความต่างในด้านลักษณะของผลงาน โดยผลงานสำเร็จมีลักษณะเป็นภาพ 3 มิติอย่างชัดเจน พิจารณาได้จากการมองรายละเอียดในตำแหน่งต่าง ๆ สามารถมองได้หลายมุม โดยรายละเอียดของแต่ละมุมมองจะแตกต่างกัน แสดงถึงระยะใกล้ กลาง ไกลของแต่ละภาพ มีมิติความตื้น ลึกที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เป็นผลมาจากกระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลมลงบนเนื้อทองคำเพื่อทำให้เกิดน้ำหนักที่แตกต่าง รวมทั้งการเคลือบอีพ็อกซีเรซินที่ทำให้แต่ละภาพเกิดการทับซ้อนกัน แม้ผลงานสำเร็จจะมีลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้แต่มีข้อจำกัดบางประการสำหรับผลงานที่ใช้เทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ คือ การเคลือบอีพ็อกซีเรซินทับซ้อนกันหลายชั้น (Layer) ส่งผลทำให้ชิ้นงานมีน้ำหนักเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการติดตั้งผลงานเพื่อแสดงนิทรรศการ และต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มขึ้นกว่าการสร้างสรุปลายรดน้ำโดยทั่วไป เนื่องจากต้องผ่านกระบวนการวาดเส้นด้วยเครื่องมือปลายแหลมและเคลือบอีพ็อกซีเรซินในแต่ละชั้น (Layer) และอีกประการหนึ่ง คือ ความเงาของอีพ็อกซีเรซิน

ทำให้พื้นผิวของผลงานเกิดเงาสะท้อน ส่งผลโดยตรงต่อการบันทึกภาพ จากข้อจำกัดข้างต้น ซึ่งบางประเด็นไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เช่น ประเด็นด้านน้ำหนักของชิ้นงานที่มาก เนื่องจากการเคลือบอีพ็อกซีเรซินหลายชั้น (Layer) หากมีการนำผลงานไปติดตั้งเพื่อจัดแสดงควรจัดวางกับขาตั้งที่มีความแข็งแรง รวมถึงการใช้ระยะเวลาค่อนข้างานสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะจำเป็นต้องดำเนินการตามขั้นตอนอย่างครบถ้วน จึงจะได้ผลงานตามวัตถุประสงค์ ส่วนประเด็นด้านการบันทึกภาพผลงานที่มีพื้นผิวเงาและสะท้อนแสง ผู้วิจัยแก้ปัญหาโดยการจัดวางผลงานในตำแหน่งที่ปกคลุมด้วยกระดาษสีดำโดยรอบบริเวณ รวมทั้งด้านหน้าที่ตรงข้ามกับผลงาน เพื่อลดเงาสะท้อนให้น้อยลง แต่ภาพที่บันทึกได้จะไม่สมจริงเมื่อเทียบกับการมองด้วยสายตาที่สามารถมองเห็นรายละเอียด มิติ ระยะเวลาของแต่ละภาพ แต่ละชั้น (Layer) ความดันลึกของภาพ รวมทั้งมองเห็นได้หลายมุมมองมากกว่า

## ข้อเสนอแนะ

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป อาจมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของภาพจักรวาลให้เป็นเอกลักษณ์และร่วมสมัยมากขึ้น แต่ยังคงใช้เทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติ
2. หากผู้สนใจมีความต้องการนำเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติไปปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานโดยเฉพาะงานประเภทจิตรกรรม ควรทดลองกับผลงานขนาดเล็กให้เข้าใจในวัสดุก่อนการสร้างสรรค์ผลงานจริง เพื่อลดความผิดพลาดไม่ให้เกิดสูญเสียงบประมาณและเวลายาวนานเกินไป

## สรุป

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative research) ครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเทคนิคลายรดน้ำแบบสามมิติที่คิดค้นและศึกษา ทดลอง จนได้ผลเป็นอย่างดี มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ภาพจักรวาลในลักษณะใหม่ มีความร่วมสมัย ทั้งมีความคงทนกว่าเทคนิคดั้งเดิม ทั้งนี้หากมีผู้สนใจนำเทคนิควิธีการลายรดน้ำแบบสามมิติไปปรับใช้ จะส่งผลดีต่อวงการศิลปะเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะศิลปะไทยได้พัฒนารูปแบบ ลักษณะงาน และเทคนิควิธีการอย่างใหม่ เกิดพลวัตที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพวัฒนธรรมในปัจจุบัน

## เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2545). *ความรู้ทั่วไปในงานช่างศิลป์ไทย*. รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- โชติ กัลยาณมิตร. (2548). *พจนานุกรมสถาปัตยกรรมและศิลปะเกี่ยวเนื่อง* (พิมพ์ครั้งที่ 2).  
เมืองโบราณ.
- ณัฐภัทร จันทวิช. (2549). ของจีนเอกในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ: ตู้พระธรรมลายรดน้ภาพ  
ไตรภูมิ. *ศิลปากร*, 49(2), 109-117.
- ณมน พงศกรปภัส. (2548). *จิตรกรรมฝาผนังภาพไตรภูมิอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัด  
เพชรบุรี : ความสัมพันธ์ด้านรูปแบบและเนื้อหา กับสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยา เลข  
ที่ 6 [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พระญาติไทย. (2515). *ไตรภูมิพระร่วง*. คลังวิทยา.
- สมชาติ มณีโชติ. (2529). *จิตรกรรมไทย*. โอเดียนสโตร์.
- เสถียรโกเศศ. (2544). *เล่าเรื่องในไตรภูมิ*. ตยาม.
- อนงค์นาฏ สมหวังธนโรจน์. (2562). *เรซินอีพ็อกซี สำหรับชุดประกอบไมโครอิเล็กทรอนิกส์บน  
แผงวงจรยืดหยุ่น*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



## การสร้างสรรควิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Me-Memory: การสำรวจความทรงจำและพื้นที่

### The Making of Video Performance “Me-Memory”: An Exploration of Memory and Space

.....  
ปนัดดา อิ่มสะอาด<sup>1</sup>, ธนัชพร กิตติก้อง<sup>2</sup>  
Panadda Imsaart<sup>1</sup>, Tanatchaporn Kittikong<sup>2</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง  
แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง  
แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: tanaki@kku.ac.th)

<sup>1</sup> Undergraduate Student from Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

<sup>2</sup> Assistant Professor at Performance Practice Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University  
Corresponding Author (E-mail: tanaki@kku.ac.th)

## บทคัดย่อ

**Me-Memory** เป็นผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) ที่เกิดจากการตั้งคำถามต่อตนเองเพื่อค้นหาและสำรวจตัวตนผ่านความทรงจำ ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ที่กลับไปเชื่อมโยงความทรงจำในพื้นที่จริงและในพื้นที่ความรู้สึกของตนเอง ผ่านเรื่องราวความทรงจำที่ได้รับการบอกเล่าโดย พ่อ แม่ ยาย และตา มีกรอบแนวคิดในการทำงาน คือ ความทรงจำ (Memory) พื้นที่ (space) การแสดง (Performance) และกลวิธีเคลื่อนไหวร่างกายในฐานะการภาวนา ประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การสำรวจและวิเคราะห์เรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว (2) การค้นหาแนวทางนำเสนอ (3) การแสดงและการถ่ายทำ (4) การตัดต่อภาพเสียง (5) การจัดแสดงผลงาน ผลการดำเนินงานพบว่า **Me-Memory** สามารถนำเสนอกระบวนการสำรวจความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ผ่านภาพวิดีโอที่บันทึกการแสดงในพื้นที่ เสียงจากเรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว และการตัดต่อภาพ โดยภาพการแสดงที่ปรากฏเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายนั้นเป็นผลผลิตจากกระบวนการสำรวจการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางร่างกายกับพื้นที่และการสำรวจความรู้สึกภายในจิตใจร่วมกับเหตุการณ์ในอดีต การแสดงนำเสนอสภาวะความรู้สึกและความเข้าใจในตนเองในการสำรวจความทรงจำ

**คำสำคัญ** : วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์, การแสดง, ความทรงจำ, พื้นที่, กระบวนการสร้างสรรค์

## Abstract

The Video Performance **Me-Memory** is an undergraduate thesis for Performing Arts Degree. Its concept arises from questioning and exploring oneself through memory. The creative process aims to revisit my (creator's) personal memories as well as my parents', grandmother's and grandfather's memories of 'me' through stories they told. The conceptual framework includes Memory, Space, Performance, and Mindfulness/ Meditation-based Movement. There are 5 steps in the creative process of: (1) exploring and analyzing narratives from family memories; (2) searching for presentation methods; (3) performing and filming; (4) video and sound editing and (5) Public Exhibitions. The results show that **Me-Memory** can present the process of exploring memory through creator's bodily perceptions of space and inner feelings in conjunction with the stories. The performance is the product of this exploration. The footage of performance in the space, those stories from the memories through voices and the editing techniques are used in this video performance. The performance presents feelings and self-understanding based on exploration of memories.

**Keywords :** Video Performance, Performance, Memory,  
Space, Creative Process

## บทนำ

ผู้สร้างสรรค์เป็นคนที่ไม่ชอบจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ แต่ชอบฟังเรื่องราวของตนเองผ่านคนในครอบครัว ไม่ว่าเหตุการณ์นั้นจะผ่านมานานแค่ไหน ก็ยังชอบให้ครอบครัวเล่าถึงตัวเราซ้ำ ๆ เพราะการได้ฟังเรื่องราวเหล่านั้นมักทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ย้อนกลับไปนึกถึงตัวเองในวัยนั้น ได้รับรู้หรือมองเห็นตัวเองจากเหตุการณ์ในอดีต ในมุมมองของ พ่อ แม่ ยาย และตา จึงเกิดเป็นความสนใจในประเด็นของการกลับไปค้นหาตัวตนในอดีตผ่านความทรงจำของคนในครอบครัว

ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์และครอบครัวได้เผชิญเหตุการณ์ในอดีตร่วมกัน แต่การระลึกย้อนไปที่ความทรงจำเหล่านั้นและการเล่ารายละเอียดของแต่ละคนถึงเรื่องราว ความรู้สึกของเหตุการณ์นั้น ๆ กลับไม่เหมือนกัน สำหรับผู้สร้างสรรค์แล้ว เมื่อได้ฟังบางเรื่องบางเหตุการณ์ ก็ระลึกชัดเจนขึ้นมาทันที บางเรื่อง บางเหตุการณ์แม้ฟังไปเท่าใดก็บางเบาและจำเหตุการณ์เกือบไม่ได้ หรือบางครั้งตัวเราเองกลับจำเหตุการณ์ และเรื่องราวที่ต่างออกไปจากมุมมองของผู้เล่า แต่ทุกครั้งที่ได้ฟังเหตุการณ์จากความทรงจำ ผู้สร้างสรรค์รู้สึกได้ถึงคุณค่าของเรื่องราว และบุคคลที่อยู่ในเรื่องเล่าด้วย เพราะฉะนั้น การกลับไปเยี่ยมเยียนความทรงจำ จึงเป็นวิธีที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ค้นหาตัวตนของตนเองโดยสำรวจความรู้สึกภายในใจที่สัมพันธ์กับความทรงจำเหล่านั้น

ผู้สร้างสรรค์ตั้งคำถามถึงการกลับไปเยี่ยมเยียนความทรงจำในอดีตครั้งนี้ว่า การใช้เรื่องราวความทรงจำจาก พ่อ แม่ ยาย และตา และการกลับไป ณ สถานที่ที่เคยเกิดเหตุการณ์เหล่านั้น จะเป็นส่วนช่วยในการระลึกถึงความทรงจำในอดีตได้ชัดเจนยิ่งขึ้นและจะสามารถค้นพบตัวตนในอดีตระหว่างการค้นหาได้หรือไม่-อย่างไร? โดยมีคำถามนำวิจัยว่า การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ที่อาศัยความทรงจำและพื้นที่นั้นสามารถทำได้อย่างไร? มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ผ่านการค้นหาตัวตนผ่านความทรงจำและพื้นที่ในอดีตและปัจจุบัน ในบทความนี้ ผู้สร้างสรรค์จะวิเคราะห์แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และผลงานของตนเอง เพื่อตอบคำถามข้างต้น รวมถึงผลกระทบที่อาจทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและการได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองในปัจจุบัน

## กรอบแนวคิดและทฤษฎีในกระบวนการสร้างสรรค์

### 1. ความทรงจำ

ความทรงจำนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ความทรงจำที่เกิดขึ้นจากการทำอะไรซ้ำ ๆ (Semantic Memory) ความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลาและสถานที่ (Episodic

Memory) และความทรงจำที่อยู่ในกล้ามเนื้อ (Muscle Memory) (Choktapra, 2022) ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ต้องการสำรวจความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลาและสถานที่ หรืออีกชื่อหนึ่งคือ ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์

ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ (Episodic Memory) เป็นความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลา (time) และสถานที่ (place) และรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต เปรียบเทียบกับการจำได้ เป็นจุดสำคัญในการบันทึกประสบการณ์ของตนเอง หากจะขยายความให้เข้าใจง่ายเกี่ยวกับความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ คือ การทำให้เราสามารถย้อนกลับไปเยี่ยมเยือนช่วงเวลานั้นในความทรงจำได้ เช่น สถานการณ์บางอย่างในปัจจุบันที่อาจมีส่วนช่วยในการพาเราไปกลับไปเยี่ยมเยือนความทรงจำที่ทำให้ระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการกลับไปใช้เวลาอยู่กับสถานที่เดิม หรือ การได้ฟังเรื่องเล่าของตนเองถึงพื้นที่ที่เคยเป็นเหตุการณ์ในอดีต ย่อมมีผลต่อการประสบและย้อนระลึกได้ถึงเหตุการณ์ในอดีตได้อีกครั้งหนึ่ง (จุไรรัตน์ ดวงจันทร์, 2559) เป็นวิธีที่เราสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกในอดีตไปพร้อมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

ในขณะที่ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์เป็นความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลาและสถานที่ เป็นจุดสำคัญ แต่ในเหตุการณ์เดียวกันนั้นผู้เล่าแต่ละคนกลับเล่าไม่เหมือนกัน เป็นเพราะในสมองของแต่ละคนให้ความสนใจไม่เท่ากัน (Choktapra, 2022) อีกทั้งการศึกษากระบวนการทำงานและลักษณะของความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ยังพบว่า เมื่ออารมณ์เพิ่มขึ้นจะกระตุ้นให้เกิดการจดจำรายละเอียดของเหตุการณ์มากขึ้น และในทางตรงกันข้าม ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์จะมีความบกพร่องร่วมไปกับอารมณ์ได้ (ภัทรา สุดสาคร และคณะ, 2559) ดังนั้นความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ที่ครอบครัวยุ่กับสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์จำได้นั้นอาจไม่ตรงกัน หรือบางเหตุการณ์อาจจำไม่ได้ เป็นเพราะแต่ละคนให้ความสนใจไม่เท่ากัน หรือเกิดอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์ไม่เหมือนกัน อย่างไรก็ตาม Nora (1992 อ้างถึงใน อังกูร หงส์คณานุเคราะห์, 2560) เห็นว่าความทรงจำนั้นเชื่อมโยงอยู่กับปัจจุบัน เนื่องจากเรื่องราวในอดีตเป็นสิ่งที่ได้รับการจัดการให้เหมาะสมสอดคล้องกับความรู้สึกและอารมณ์ในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำนั้น เพราะฉะนั้นการกลับไปสำรวจความทรงจำในครั้งนี้จึงไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการค้นหาความจริงของเหตุการณ์ แต่เป็นการสำรวจความรู้สึกที่เกี่ยวกับเหตุการณ์เพื่อสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองในอดีตที่เชื่อมโยงกับปัจจุบันนั่นเอง

ทฤษฎีด้านการแสดงละครเวทีที่ได้มีการกล่าวถึงความทรงจำในเชิงการทำงานของนักแสดง เช่น ความทรงจำทางอารมณ์ (Emotional Memory) โดย Stanislavski ใช้คำว่าความทรงจำทางอารมณ์เพื่อแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์เชิงอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในอดีต เพื่อให้นักแสดงสำรวจและฝึกฝนเชิงเทคนิคการแสดง ช่วยให้นักแสดงไม่หมกหมุ่นกับการกระทำการแสดงออกทางอารมณ์มากเกินไป แต่กระตุ้นให้เรียนรู้การเกิด

จิ้นของความรู้สึกทางอารมณ์ผ่านความทรงจำของตนเอง ซึ่งนักแสดงจะต้องใช้ประสบการณ์ตนเองในการระลึกถึงความทรงจำทางอารมณ์ ผ่านการเปิดประสาทสัมผัสต่าง ๆ เพราะฉะนั้น การศึกษาและให้ความสนใจเกี่ยวกับความทรงจำจึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่นิยมในการนำมาใช้เป็นเทคนิคหรือแรงบันดาลใจในกระบวนการสร้างสรรค์ได้ด้วยนั่นเอง

## 2. พื้นที่

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิ้นนี้เห็นว่า พื้นที่ เป็นแนวคิดที่ไม่ได้หมายถึงเพียงพื้นที่เชิงกายภาพหรือสถานที่ หากเป็นการมองในเชิงนามธรรมที่สัมพันธ์การประกอบสร้างความหมาย การให้ความหมายของปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ที่ยังหยั่งลึกไปถึงตัวตนแต่ละบุคคลหรืออัตลักษณ์ เพราะการนิยามตัวตนย่อมต้องเชื่อมโยงกับพื้นที่เพื่อบ่งบอกว่าเราเป็นใคร เหมือนหรือแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไรด้วย (ศรัณย์ภัทร์ บุญฮก, 2563) จึงอาจกล่าวได้ว่า ความทรงจำเกี่ยวกับสถานที่เป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งต่อการระบุถึงตัวตนและการมีอยู่ของบุคคลทั้งลักษณะนามธรรมและรูปธรรม รวมถึงการปรุงแต่งจากการรับรู้ของสิ่งรอบตัว (จวีพร เพชรกิง, 2564) เพราะฉะนั้น “พื้นที่” ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกทำงานด้วยจึงหมายถึงใน 2 ลักษณะได้แก่ “สถานที่” จากความทรงจำของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้สร้างสรรค์ เป็นสถานที่ที่มีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างตัวผู้สร้างสรรค์กับคนในครอบครัวผ่านเหตุการณ์และเรื่องราวต่าง ๆ ในวัยเด็ก สถานที่เหล่านี้จึงมีส่วนเชื่อมโยงต่อตัวตนของผู้สร้างสรรค์และเป็นจุดเข้าถึงการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสกับเรื่องราวในความทรงจำซึ่งเป็น “พื้นที่ภายใน” ได้

## 3. MbM

ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้กลวิธีที่เรียกว่า MbM (Meditation/Mindfulness-based Movement) ซึ่งเป็นหลักการเคลื่อนไหวร่างกายในฐานภาวนาจากโครงการวิจัย “MbM: กลวิธีการฝึกฝนนักแสดงเพื่อสร้างพลังแห่งการอยู่กับปัจจุบันขณะด้วยแนวทางการภาวนาทางพระพุทธศาสนาของไทยและการเคลื่อนไหวโซมาติกส์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพร กิตติทอง เป็นผู้วิจัย ซึ่งผู้สร้างสรรค์เป็นอาสาสมัครโครงการวิจัยนี้ในระหว่างเดือนพฤษภาคม-พฤศจิกายน 2565

การภาวนาจิตผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับการฝึกฝนนักแสดงนี้เป็นหลักปฏิบัติที่ได้พัฒนาจากฐานการภาวนาในศาสนาพุทธนิกายเถรวาท โดยใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการเจริญสติ การระลึกไว้ในปัจจุบันขณะ ไม่ว่าจะเคลื่อนไหวแบบใดก็ตาม เป็นฐานในการสังเกตตนเองผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายและการเคลื่อนไหวของจิตใจ เรียนรู้ถึงสภาวะต่าง ๆ เช่น ความคิด ความทรงจำ หรือความรู้สึก ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจและตอบโต้กับสิ่งที่เกิดขึ้น

1 คาดว่าจะเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยภายในปี พ.ศ.2566

โดยเป้าหมายสำคัญคือ นักแสดงจะสามารถสร้างสรรค์และเข้าถึงประสบการณ์ในระหว่างการแสดงของตนเองได้ (ธนัพร กิตติก้อง, 2561)

ในผลงานชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอากลวิธีและเทคนิคของ MbM ที่เป็นการสำรวจความรู้สึกผ่านการภาวนาเข้ามาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ตั้งแต่จุดตั้งต้นจนถึงการสร้างงาน เนื่องจาก MbM เป็นสิ่งที่ทำให้ตัวผู้สร้างสรรค์มีสติอยู่กับลมหายใจและสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกเชื่อมโยงกับเรื่องราวความทรงจำของครอบครัวได้ดี ซึ่งการเลือกใช้ MbM สามารถเปิดการรับรู้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ดี ทั้ง รูป รส กลิ่น เสียงและสัมผัสในการลงไปทำงานกับพื้นที่ ช่วยในการแยกแยะความรู้สึก สามารถเลือกใช้สิ่งเร้าต่าง ๆ ที่เข้ามาผ่านประสาทสัมผัสเพื่อต่อยอดเป็นการทำงานได้

#### 4. วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance)

การแสดงหรือเพอร์ฟอร์แมนซ์ให้เห็นมิติหรือมุมมองใหม่ในการแสดงที่หลากหลายทั้งในเชิงวิธีการและแนวคิด เพอร์ฟอร์แมนซ์มักเน้นการแสดงที่ไม่มีบทและให้ความสำคัญกับกระบวนการ เน้นการรับรู้ถึงปัจจุบันขณะ รูปแบบการทดลอง การร้อยโครงสร้าง การค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ของการแสดงออก เพื่อนำเสนอผลงานที่เอื้อให้เกิดการตีความที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้ชมรับรู้และตีความตามแต่ประสบการณ์ของตน (Carlson, 2004 อ้างถึงใน ธนัพร กิตติก้อง, 2563) การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบการทำงานของวิดีโออาร์ตที่มีรูปแบบศิลปะที่ยืดหยุ่น โดยสามารถนำภาพและเสียงมาผสมผสานกันได้แบบไม่จำกัดเทคนิคหรือวิธีการ สามารถใช้การเล่าเรื่องราวหรือลำดับเหตุการณ์โดยไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับโครงสร้างตามแบบแผนเดิม วิดีโออาร์ตถือว่าเป็นเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ในความเป็นสุนทรีย์ได้อย่างไม่จำกัด จะเห็นได้จากคุณสมบัติ เช่น การรวมและผสมผสานความหลากหลายขององค์ประกอบเพื่อให้งานมีความน่าสนใจ อีกทั้งรูปแบบดิจิทัลของงานวิดีโอที่เอื้อต่อการสื่อสารความคิดและแสดงผลงานได้อย่างไม่จำกัด (Sylvia Martin, 2009: 23 อ้างถึงใน ศุภชัย อารีรุ่งเรือง, 2555)

ผลงานการแสดงเรื่อง **Me-Memory** ต้องการเน้นให้ผู้ชมรับรู้ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เสียงจากการเล่าเรื่อง พื้นที่ การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง และการตัดต่อ โดยในฐานะนักแสดงผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นจะทำงานในพื้นที่ด้วย MbM เพื่อเน้นการแสดงออกด้านสภาวะความรู้สึกและการเคลื่อนไหวร่างกาย และการอยู่ในพื้นที่ ณ ขณะที่ทำการสำรวจความทรงจำ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เนื่องจากต้องการถ่ายทอดบรรยากาศของพื้นที่จริง และความรู้สึก ณ เวลาการบันทึก ผ่านการบันทึกวิดีโอเพื่อเรียบเรียงความรู้สึกและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้น

ในการเลือกใช้คำว่า “วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์” ในกระบวนการสร้างสรรค์นี้จึงหมายถึงการให้ความสำคัญกับการแสดง (performance) ของนักแสดงเป็นหลักก่อน โดยการแสดงนั้น

จะบันทึกในรูปแบบวิดีโอ และอาศัยเทคนิคในแนวทางของวิดีโออาร์ตในการตัดต่อ เพื่อนำเสนอ หรือ ขยายการแสดงของนักแสดง “วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์” จึงเป็นทางเลือกที่ตอบโจทย์สำหรับผู้สร้างสรรคที่อยากนำเสนอ เอื้อต่อการทำงานของผู้สร้างสรรคที่สามารถนำเสนอแบบไม่จำกัดวิธีการ สามารถถึงเอาองค์ประกอบต่าง ๆ เข้ามาใช้ตามที่ต้องการจะสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ได้ในแบบเฉพาะตัว โดยเป้าหมายของผลงานและคุณค่าของผลงานก็ยังคงมุ่งเน้นการสื่อสารกับผู้ชม ด้านการรับรู้ ระดับอารมณ์ ความรู้สึก คุณค่าทางความคิด เป็นการสร้างความเข้าใจของผู้ชมผ่านการรับรู้ทางกาย ใจ และความคิดไปพร้อมกัน (ศุภชัย อารีรุ่งเรือง, 2555)

## กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การเชื่อมโยงแนวคิด ความทรงจำ พื้นที่ การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) และกลวิธีของ MbM เป็นแนวทางและขอบเขตในการออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ **Me-Memory** กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้อาศัยแนวทางของการวิจัยการแสดง มีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์เพื่อค้นหารูปแบบหรือวิธีการสร้างสรรค์ให้เกิดผลงาน โดยผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นประโยชน์ในเชิงรูปแบบวิธีการสร้างสรรค์และการค้นหาเชิงแนวคิดที่สามารถประเมินผลได้ในทางปฏิบัติและใช้อ้างอิงในหลักวิธีการได้ (Hadley, 2013 อ้างอิงถึงใน ธนัชพร กิตติก้อง, 2563)

ผู้สร้างสรรครวบรวมและบันทึกข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้จากการจดบันทึกของผู้สร้างสรรค การสังเกตการณ์กระบวนการสร้างสรรค์ทั้งการถ่ายทำและตัดต่อ การสะท้อนประสบการณ์ของผู้สร้างสรรคร่วมกับที่ปรึกษาและทีมงาน โดยผู้สร้างสรรคทำหน้าที่เป็นผู้กำกับผลงาน เป็นนักแสดง และเป็นผู้เรียบเรียงเนื้อหาการตัดต่อ รวมทั้งบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดด้วยตนเอง

การสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง **Me-Memory** สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้ (1) การสำรวจและวิเคราะห์เรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว (2) การค้นหาแนวทางในการนำเสนอ (3) การถ่ายทำ (4) การตัดต่อภาพ เสียง และ (5) การจัดแสดงผลงาน โดยผลลัพธ์ของงาน **Me-Memory** มีทั้งหมด 4 ตอน (Episode) ประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 ยาย ตอนที่ 2 พ่อ ตอนที่ 3 แม่ และตอนที่ 4 ตา โดยในบทความนี้จะนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ไปตามลักษณะของขั้นตอนทั้ง 5 ด้าน พร้อม ๆ กัน

### ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและวิเคราะห์เรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว

การเข้าไปพูดคุยสัมภาษณ์กับบุคคลในครอบครัว ได้แก่ พ่อ แม่ ตา ยาย ถึงเรื่องราวเหตุการณ์ในความทรงจำของเขาที่เกี่ยวกับผู้สร้างสรรคในวัยเด็ก หลังจากได้บทสัมภาษณ์แล้ว

จึงนำดลิปเสียงมาถอดบทสัมภาษณ์เพื่อเรียบเรียงและเลือกเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โดยแต่ละตอน (Episode) จะมีเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างกันไป ดังนี้

### ตอนที่ 1 ยาย (ในคลิปเสียงจะเป็นภาษาอีสาน)

เมื่อเล่าถึงการใช้ชีวิตที่ผ่านมาในวัยเด็ก ความทรงจำของผู้สร้างสรรคที่มีร่วมกับยายก็ จะชัดเจนกว่าคนอื่น ๆ ในครอบครัว เนื่องจากใช้เวลาร่วมกันกับยายมาก ไม่ว่าจะในช่วงเวลา ที่มีความสุข สนุก เจ็บปวด ร้องไห้ ก็จะมียายคอยอยู่ปลอบประโลม ผู้สร้างสรรคจำเรื่องเล่า ความทรงจำของยายได้ เช่น ยายลงมาหาที่ทุ่งนา แล้วตนเองรีบวิ่งไปหา จึงสะดุดก้อนหินล้ม ดางแตก และอีกเหตุการณ์ที่ตกลงไปนอนแช่โคลน เผ่ายายทำนา เหตุการณ์เหล่านี้ผู้สร้างสรรค จำได้แบบเป็นภาพที่ไม่ชัดเจน แต่ความรู้สึกในความทรงจำของเหตุการณ์นั้นชัดเจนมาก สถานที่ที่ เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น คือ ทุ่งนาและเถียงนา ที่ผู้สร้างสรรคมักตามยายไปด้วย ยายเล่าเหตุการณ์ ได้อย่างชัดเจนเป็นฉาก ๆ และจํารายละเอียดได้มากกว่าตัวผู้สร้างสรรคเอง ในแต่ละเรื่องราว ที่ยายเล่า ผู้สร้างสรรคสัมผัสได้ถึงความรู้สึกของยายที่มีต่อแต่ละเหตุการณ์ ความเป็นห่วงและ ความเอ็นดูจากน้ำเสียงและแววตาของยาย การได้กลับมาฟังยายเล่าถึงเหตุการณ์ในวันนั้น ส่งผลให้ตัวผู้สร้างสรรคนี้ย้อนกลับไปถึงเหตุการณ์ในความทรงจำครั้งนั้นไปพร้อม ๆ กับยาย เกิดความรู้สึกท่วมและรับรู้ได้ถึงบรรยากาศ ณ ตรงนั้น ยายเล่าถึงตัวผู้สร้างสรรคที่ตนเองยัง จำไม่ได้เลยว่า “ตน” เคยทำแบบนี้ เคยเป็นคนแบบนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรคกลับมามองตัวเองถึง สิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันอีกด้วย

### ตอนที่ 2 พ่อ (ในคลิปเสียงจะเป็นภาษาไทยผสมภาษาอีสาน)

พ่อเป็นคนที่พูดห้วนและเสียงดัง แต่ก็เป็นคนที่ดีคอยตามใจ และคอยสอนให้ใช้ชีวิตใน แบบของพ่อ เรื่องเล่าความทรงจำของพ่อเป็นเหตุการณ์ที่พ่อเดินทางไปทำงานอีกฝั่งที่ไกลออกไป ผู้ สร้างสรรคในวัยเด็กจึงเดินออกจากเปลร์ร้องไห้ตามไปหาพ่อ อีกเหตุการณ์หนึ่ง คือ การขอตาม ติดพ่อไปในสถานที่ต่าง ๆ ขอตามพ่อไปตกปลา ไปดูพ่อตกปลา ไปเฝ้าพ่อทำนา แล้วแอบไป ปีนต้นไม้ สถานที่ที่เหตุการณ์เกิดขึ้นก็คือทุ่งนา ในระหว่างการเล่าของพ่อ สิ่งแรกที่รับรู้ได้คือ พ่อยังคงรู้สึกถึงเด็กดีและเอาแต่ใจคนนั้น พ่อพูดซ้ำ ๆ ว่า “คอยวิ่งตามพ่อร้องไห้จะไปแต่กับ พ่ออย่างเดียว” พ่อพูดถึงฉัน เด็กที่ร้องไห้คนนั้นจะตามพ่อไปให้ได้อย่างเดียว เด็กผู้หญิงที่มีความชอบไปปีนป่าต้นไม้ที่ถ่ายทอดผ่านความรู้สึกของพ่อ การได้ฟังพ่อเล่าถึงเหตุการณ์ใน วันนั้นส่งผลให้ตัวผู้สร้างสรรครู้สึกประทับใจ เพราะไม่คาดคิดว่าพ่อจะจำเรื่องราวได้ แต่พ่อได้ ฟังผู้สร้างสรรคก็เหมือนได้กลับไปอยู่ในเหตุการณ์ที่พ่อเล่าอีกครั้ง ส่งผลต่อความรู้สึกที่สำคัญ ผ่านความสัมพันธ์พ่อและลูกในช่วงเวลานั้น

### ตอนที่ 3 แม่ (ในคลิปเสียงจะเป็นภาษาไทยผสมภาษาอีสาน)

ตัวผู้สร้างสรรคกับแม่มีช่วงเวลาที่ใช้ร่วมกันน้อย เพราะแม่ต้องไปทำงานและเลิกเด็ก

เวลาส่วนใหญ่ที่ได้ใช้ร่วมกันมักจะเป็นตอนเช้าที่แม่จะคอยดูแลจัดการก่อนไปส่งที่โรงเรียน เป็นช่วงเวลาที่แม่ขับรถจักรยานยนต์ไปส่งที่โรงเรียนจากทุ่งนา เรื่องเล่าความทรงจำของแม่ คือเหตุการณ์ที่แม่ขับรถจักรยานยนต์ตกหลุมเสียหลัก ล้ม และอีกเหตุการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ปั้นจักรยานหนีแม่ไปเล่นกับเพื่อน สถานที่ที่เหตุการณ์เกิดขึ้นคือถนนเส้นที่ใช้เดินทางไปทุ่งนา สิ่งแรกที่รับรู้จากเรื่องราวของแม่คือความพยายามที่แม่จะกลับไปนึกถึงเรื่องราววัยเด็กของเรา แม่มีความตื่นเต้นที่จะได้เล่าเหตุการณ์แต่ละอย่างให้ฟัง เพราะเราทั้งคู่ไม่ค่อยได้สื่อสารกันนัก การได้กลับมาฟังแม่เล่าถึงเหตุการณ์ในวันนั้นส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ยึดไปกับการนึกถึงเหตุการณ์ที่แม่ขับรถมอเตอร์ไซด์เสียหลักพาล้ม และรับรู้ได้ถึงความกังวลและความห่วงใยของแม่ที่มีต่อผู้สร้างสรรค์ในเหตุการณ์นั้น

#### ตอนที่ 4 ตา

ในคลิปเสียนั้นจะไม่ค่อยมีคำพูด หรืออาจจะไม่สามารถจับคำพูดได้ เนื่องจากตาไม่สามารถเล่าความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นกับตัวผู้สร้างสรรค์ได้ การเล่าเรื่องของตาดจึงเป็นการเล่าในมุมมองของผู้สร้างสรรค์แทนเหตุการณ์ในความทรงจำต่อตาดก่อนที่ตาจะป่วย ตาเป็นคนช่วยยายดูแลฉนในวัยเด็ก ตาทำของเล่นจากต้นไผ่ ต้นกล้วยให้ ตาเป็นคนสอนทักษะชีวิตในหลาย ๆ ด้าน เช่น วิธีการหาปลาขาย เพื่อสอนให้รู้จักหารายได้ หลังจากตาประสบอุบัติเหตุทำให้ตาไม่สามารถกลับมาสื่อสารได้อย่างปกติ มีการตอบโต้สื่อสารน้อยลง แต่ต่ายังคงรับรู้ในสิ่งที่คนในครอบครัวต้องการจะสื่อสาร ผู้สร้างสรรค์เองรับรู้ถึงสิ่งที่ตาพยายามจะสื่อสาร มีทั้งความสงสัยและความพยายามที่จะได้ตอบกัน มีเพียงการมอง และเสียงหัวเราะที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าตาจะไม่สามารถสื่อสารกับเราถึงความทรงจำต่าง ๆ ได้ และลึก ๆ แล้วฉันรู้สึกเสียใจแต่สิ่งที่ทำให้ดีใจ คือ การที่ต่ายังจำตัวผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันได้ รู้ว่าฉันคือใคร ในการสื่อสารครั้งนี้ ตาเป็นผู้ฟัง และพยายามจะตอบโต้เท่าที่จะทำได้ เพียงเท่านั้นก็รู้สึกดีใจที่ตาดพูดด้วยแล้ว

#### ขั้นตอนที่ 2 การค้นหาโจทย์และแนวทางในการนำเสนอ

ตัวผู้สร้างสรรค์จะทำการแสดงโดยอาศัย “เหตุการณ์” ที่ได้จากการพูดคุย และ “สถานที่” ที่เลือกไว้ เป็นจุดตั้งต้นต้นในค้นหาแนวทางการทำงาน ผู้สร้างสรรค์จะเป็นผู้ทำหน้าที่สำรวจความทรงจำผ่านการถ่ายทอดการแสดงด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายในพื้นที่นั้น ๆ ใช้กลวิธี MbM เพื่อเปิดการรับรู้ผ่านร่างกาย ณ ปัจจุบันขณะโดยทำงานกับพื้นที่และความทรงจำ การใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อเข้าถึงความทรงจำ และหวังว่าจะสามารถถ่ายทอดสภาวะอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจได้ การทำการแสดงจะไม่ได้กำหนดท่าทางหรือเวลาที่ตายตัว ภาพที่จะเกิดขึ้นเป็นการบันทึกการสำรวจในพื้นที่

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 1 ยาย

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: ยายกลับมาหาหลานที่ทุ่งนา หลานดีใจรีบวิ่งไปหายายแต่สะดุด  
ก้อนหินล้มค้างแตก

พื้นที่: บริเวณเถียงนาเก่าที่เกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำมีภาพชัดเจนในตอนที่ยังล้มค้างแตก

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์: หลานชอบตามยายไปทำนาไปนอนผ้านอนแช่โคลนเล่นรอยยาย  
ทำนา

พื้นที่: บริเวณทุ่งนาที่เคยเกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำมีภาพชัดเจนถึงภาพที่แช่โคลนรอยยาย

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 2 พ่อ

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: เป็นเด็กที่ติดพ่อมาก ไปไหนก็ร้องให้จะตามพ่อไปอย่างเดียว

พื้นที่: บริเวณทุ่งนาที่เคยเกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำชัดเจนทั้งภาพและความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้น ตอนที่ร้องให้  
ตามหาพ่อ

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์: ตามพ่อไปตกปลาแล้วก็ชอบร้องไห้อยากกลับบ้าน เวลาที่ไปด้วย  
ก็ชอบไปวิ่งแกล้งตัวเล็ก ไปปีนต้นไม้

พื้นที่: บริเวณทุ่งนาที่เคยเกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำในช่วงนี้จะกลาง ๆ ถึงเหตุการณ์ที่ไปรอพ่อ หรือไปปีนต้นไม้

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 3 แม่

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: แม่ขับรถเสียหลักพาลูกรถล้มเพราะฝนตกถนนเป็นหลุมทำให้มอง  
ไม่เห็นทาง

พื้นที่: ถนนเส้นที่ใช้ในการเดินทางไปยังทุ่งนา

ความทรงจำ: ความทรงจำในช่วงนี้จะกลาง ๆ ไม่ค่อยชัด เหลือเพียงความรู้สึกที่จำได้  
ว่าเคยเกิดขึ้นจริง

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์: ลูกปั่นจักรยานหนีไปเล่นกับเพื่อน ไม่เชื่อฟังที่แม่ห้ามไม่ให้ไป

พื้นที่: ถนนเส้นที่ใช้ในการเดินทางไปยังทุ่งนา

ความทรงจำ: ความทรงจำชัดเจนทั้งภาพและความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นตอนที่รีบหนีแม่  
ไปเล่นกับเพื่อน

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 4 ตา

**ช่วงที่ 1 เหตุการณ์:** ตาพาไปดูการหาปลา ตาทำของเล่นจากต้นไผ่ต้นกล้วยให้หลาน

**พื้นที่ :** หุ่นาบริเวณใกล้เคียงที่มีต้นไม้ที่ต้องการ

**ความทรงจำ:** ความทรงจำที่ชัดเจนของตัวผู้สร้างสรรคที่มีต่อตา

**ช่วงที่ 2 เหตุการณ์:**ตาเป็นคนที่แข็งแรงและคอยดูแลครอบครัว

**พื้นที่ :** หุ่นาบริเวณใกล้เคียงที่มีต้นไม้ที่ต้องการ

**ความทรงจำ:** ความทรงจำเกี่ยวกับตาเป็นคนที่แข็งแรงและคอยดูแลครอบครัว

ในการค้นหาแนวทางของการถ่ายทำ ผู้สร้างสรรคได้ลองวางบทบาทที่สอดคล้องกับความทรงจำไว้เบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทำ แต่จะตัดสินใจเมื่อการลงไปดูสถานที่จริงว่ามุมกล้องควรเป็นแบบไหน มีการถ่ายบล็อกช็อตไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์เชื่อมโยงสถานที่กับเหตุการณ์ โดยวันถ่ายทำจริงจะใช้ความยืดหยุ่นและอาจปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ โดยมีเพียงในตอนของ ตา ที่จะมีแนวทางการนำเสนอที่แตกต่างออกไปจากตอนที่ 1-3 เนื่องจากเหตุการณ์และสถานที่นั้นไม่ได้ถูกระบุอย่างชัดเจน ผู้สร้างสรรคเลือกใช้การนำเสนอผลงานโดยสัญลักษณ์ คือ ต้นไม้ใหญ่ที่ปัจจุบันกลายเป็นต้นไม้แห้งที่ไม่เหลือใบ แต่ถูกล้อมรอบด้วยต้นไม้เล็ก ๆ แทนภาพการมองเห็นการเปลี่ยนแปลงของตา พื้นที่ที่เลือกคือหุ่นาบริเวณใกล้เคียงต้นไม้นั้นในละแวกเดียวกันของการถ่ายทำตอนอื่น ๆ โดยเป้าหมายหลักคือการทำงานกับโจทย์ที่ตนเองได้ตั้งไว้

### ขั้นตอนที่ 3 การถ่ายทำ

ในระหว่างการถ่ายทำกับโจทย์ที่ตนเองได้ตั้งไว้ในฐานะนักแสดงผู้สำรวจและค้นหานั้น มีผลที่เกิดขึ้นดังนี้

#### ตอนที่ 1 ยาย

ในโจทย์ของยายทั้งสองโจทย์นั้นใช้วิธีเดียวกันในการค้นหา คือ ใช้เหตุการณ์เป็นจุดตั้งต้นในการทำงาน ในระหว่างการทำงานกับพื้นที่และร่างกายนั้น เหตุการณ์มีผลต่อการทำงาน ผู้สร้างสรรคจึงสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกในอดีตผ่านการเคลื่อนไหวจากประสาทสัมผัสทั้งห้าได้เป็นอย่างดี แต่ในระหว่างการค้นหานั้นไม่สามารถทำให้เห็นภาพความทรงจำในอดีตมากไปกว่าเดิม จึงทำให้ผู้สร้างสรรคถ่ายทอดสภาวะความรู้สึกที่รับรู้จากการมองเห็นและรับรู้ถึงความรู้สึกในอดีตออกมาผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย ณ ขณะนั้น

#### ตอนที่ 2 พ่อ

ในโจทย์แรก ระหว่างการค้นหานั้น ความรู้สึกในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นยิ่งชัดเจนเมื่อปะทะ

กับพื้นที่ การกระทำและการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจึงเป็นการเดินตามหาพวณเวียนอยู่แบบนั้น ส่วนในโจทย์ที่สองนั้น เหตุการณ์กลับไม่ได้มีผลต่อการทำงาน ส่วนใหญ่แล้วเป็นเรื่องของพื้นที่ ที่ทำงานกับประสาทสัมผัสของร่างกาย เกิดการเข้าถึงความทรงจำทางอารมณ์มากกว่าและทำให้เกิดเป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย ณ ช่วงเวลานั้น

### ตอนที่ 3 แม่

ในโจทย์แรก เนื่องจากความทรงจำไม่ค่อยชัดเจน จึงใช้การเลือกการทำงานกับพื้นที่ที่เป็นลักษณะทางยาวและประสาทสัมผัสจากร่างกายมาก กลายเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายในการวิ่งอยู่ตลอดเส้นทาง เกิดความรู้สึกภายในจิตใจที่เต็มไปด้วยความทูลุกทูลในการเดินทางที่สะท้อนกับเหตุการณ์นั้น เช่นเดียวกันกับโจทย์ที่ 2 ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากความทรงจำ กลายเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายผ่านสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นในการทำงานในพื้นที่นั้น

### ตอนที่ 4 ตา

ในโจทย์ของตานั้นทำเช่นเดียวกัน คือ ใช้ประสาทสัมผัสในการทำงานกับพื้นที่ เพื่อกระตุ้นให้สามารถเข้าถึงความรู้สึก หรือความทรงจำ ณ ขณะนั้น สิ่งที่ทำร่วมกับตัวผู้สร้างสรรค์คือ ความทรงจำทางอารมณ์ ผ่านการมองเห็นความเปลี่ยนแปลงของตาจากอดีตถึงปัจจุบัน และการยอมรับภายในใจของตัวผู้สร้างสรรค์กับสิ่งที่เกิดขึ้น แม้จะไม่สามารถขยายภาพความทรงจำในอดีตได้ แต่สามารถสะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายของตัวผู้สร้างสรรค์ที่มีความวุ่นวายจนค่อย ๆ ลดลงเป็นความสงบนิ่งพร้อมลมหายใจ

แม้การทำงานในการถ่ายทำจะไม่ได้เป็นไปตามที่แผนที่วางไว้ทั้งหมดแต่การทำงานก็ยังคงดำเนินต่อไปได้ เนื่องจากโจทย์ที่กำหนดไว้นั้นเป็นโจทย์ที่เอื้อต่อการค้นหาและสำรวจ ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดขอบเขตการทำงานในสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ ได้ โดยยังคงแนวทางที่กำหนดไว้ได้บนความยืดหยุ่นทางวิธีการ

## ขั้นตอนที่ 4 การตัดต่อภาพและเสียง

การตัดต่อในแต่ละตอนมีความแตกต่างกันไปทั้งในแง่ของภาพความจำที่ชัดเจนจากเรื่องเล่า หรือเรื่องของพื้นที่ที่มีส่วนสำคัญในการทำงานที่ได้ถูกถ่ายทำ ซึ่งกระบวนการทดลองในการถ่ายทำยังส่งผลมาถึงการเลือกภาพ ตัดต่อ ให้เป็นไปตามแนวทางที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารออกไป ดังนี้

ตอนที่ 1 ยาย เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้สร้างสรรค์กับการลงไปใช้ชีวิตที่ทุ่งนาในวัยเด็ก ดิใจที่ยายมาหาจนวิงสะดุดก้อนหินจากบันไดเถียงนาหลังเก่าแล้วดวงแตกและขอบลงไปนอนแช่โคลนรอยายทำนา



ภาพที่ 1 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของยาย  
ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857731325?share=copy>

การตัดต่อ เรียบเรียงและนำเสนอภาพมีสองลักษณะ คือ เรียบเรียงตัดต่อโดยสอดคล้องกับเรื่องราวจากความทรงจำของยายที่บอกเล่าในคลิปเสียง โดยผู้สร้างสรรค์เลือกภาพที่เชื่อมโยงกับเรื่องราว พื้นที่ การเคลื่อนไหวที่สื่อถึงความรู้สึกในเรื่องราวที่ยายเป็นผู้เล่าผสมผสานไปกับ การเรียบเรียงตัดต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันจากการฟังเรื่องเล่าของยาย เพื่อนำเสนอภาพการกลับไปสำรวจตัวตนในอดีตและสิ่งที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์เป็นอยู่ในปัจจุบัน

ตอนที่ 2 พ่อ เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้สร้างสรรค์ในวัยเด็กที่ติดพ่อ ชอบร้องไห้ตามพ่อไปทุกที่ ทั้งไปทำนา ไปตกปลา พ่อไปแล้วก็ร้องไห้อยากจะกลับบ้าน และสิ่งที่พ่อสอนให้เป็นคนที่ไม่กลัวอะไร สอนด้วยความจริงไม่โกหกเพราะการโดนโกหกตั้งแต่วัยเด็กจะทำให้เป็นคนกลัวความจริง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของพ่อ  
ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857731846?share=copy>





ภาพที่ 4 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของตา

ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857733164?share=copy>

การตัดต่อ เรียบเรียง และนำเสนอภาพในตอนที่ 4 เป็นภาพที่สร้างขึ้นจากมุมมองผู้สร้างสรรคที่มีต่อตา ในตอนนี้ยังคงมีเสียงจากตาในการประกอบภาพวิดีโอ แต่ความหมายของภาพจะมาจากการตีความในความทรงจำของผู้สร้างสรรคโดยใช้การเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ ได้ภาพที่เกิดขึ้นในสองลักษณะเช่นเดียวกัน คือภาพการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการรับรู้ของผู้สร้างสรรคไปตามภาพของตาที่ว่างไว้ อีกภาพเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้สร้างสรรคจากการฟังเสียงของตา ผู้สร้างสรรคได้กลับมาเห็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในอดีตว่าตนเองเคยเป็นคนที่ยึดติดและไม่ชอบความเปลี่ยนแปลงหรือให้คนรอบตัวเปลี่ยนไป

#### ขั้นตอนที่ 5 การจัดแสดงผลงาน

การจัดแสดงผลงาน Me-Memory ได้จัดแสดงลงบนเว็บไซต์ [www.bhenyukhue-performance.com](http://www.bhenyukhue-performance.com) และจัดนิทรรศการ “เป็น อยู่ คือ” โดยจัดแสดงวิดีโอการแสดงและรวมถึงการแสดงสดในวันที่กำหนด โดยงานจัดขึ้นระหว่างวันที่ 21 - 29 พฤศจิกายน 2565 เวลา 10.00 - 18.00 น. ณ หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลงานการแสดง Me-Memory ตอนที่ 1 ยาย ได้ฉายในช่วงนิทรรศการ ส่วนตอนอื่น ๆ นั้น ได้จัดแสดงผ่านเว็บไซต์ในช่วงปลายเดือนมกราคม 2566 เป็นต้นมา ท่านยังสามารถเข้าชมผลงานทุกชิ้นภายใต้นิทรรศการ “เป็น อยู่ คือ” ได้ที่ <https://vimeo.com/showcase/10606955>



ภาพที่ 5 ภาพโปสเตอร์นิทรรศการผลงานการแสดงวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

### บทวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรคดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Me-Memory” ทั้ง 4 ตอนนั้น ผู้สร้างสรรค์พบว่าแต่ละตอนมีความแตกต่างกัน ได้ค้นพบและเรียนรู้ตนเองต่างกันไปในแต่ละเรื่องราว ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

**ตอนที่ 1 ยาย** กระบวนการสร้างสรรค์นั้นได้จากการฟังเรื่องเล่า เลือกทำงานกับ “ความทรงจำที่ชัดเจน” ในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ ใช้ “พื้นที่” เป็นตัวตั้งต้นในการทำงาน จากนั้นลงไปสำรวจ ไม่ว่าจะเป็ความทรงจำ ความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้น การรับรู้จากสิ่งรอบข้างจากพื้นที่ และนำไปสู่การทำความเข้าใจต่อตนเองและการเชื่อมโยงตัวตนจากอดีตสู่ปัจจุบันได้ และพบว่าตนเองนั้น มีตัวตนในอดีตที่เป็นคนยึดติดกับตัวบุคคล (ยาย) จนเกิดเป็นความรู้สึกปลอดภัยเมื่ออยู่ด้วย และส่งผลถึงปัจจุบันที่ยังเป็นคนที่ไม่สามารถให้ความไว้วางใจกับใครได้ง่าย ๆ

**ตอนที่ 2 พ่อ** กระบวนการสร้างสรรค์นั้นได้จากการฟังเรื่องเล่า เลือกทำงานกับ “ความทรงจำที่ชัดเจน” และ “ความทรงจำที่เลือนลาง” ใช้ “พื้นที่” เป็นตัวตั้งต้นในการทำงาน ค้นหาและทำความเข้าใจกับ “ความรู้สึก” ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน นำไปสู่การทำค้นพบความทรงจำทางอารมณ์ที่เคยเกิดขึ้น จึงเชื่อมโยงกับความเข้าใจต่อตัวตนจากอดีตสู่ปัจจุบันได้ ปัจจุบันผู้สร้างสรรค์เรียนรู้และกล้าที่จะเผชิญกับความกลัวที่เกิดขึ้นภายในใจที่เคยเป็นคนกลัวความห่างจากพ่อ และระลึกถึงวิธีการสอนของพ่อที่ทำให้เป็นคนกล้า สามารถยอมรับความจริงได้ แม้ลึก ๆ ในใจยังมีความกลัวในอดีตซ่อนอยู่ภายในจิตใจ แต่ตัวผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันมีความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับสิ่งเหล่านั้น

**ตอนที่ 3 แม่** กระบวนการสร้างสรรค์นั้นได้จากการฟังเรื่องเล่า เลือกทำงานกับ “ความ

ทรงที่จำเลือนลาง” มาเป็นตัวตั้งต้นในการทำงาน กลายเป็นแนวทางของการสร้างภาพของชิ้นงาน ความเลือนลางนั้นเหมือนกับภาพวิ่งเร็วแล้วหายไป ใช้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในการเคลื่อนไหวร่างกาย ใช้การรับรู้ในพื้นที่นั้นในการกระตุ้นและทำงานกับการรับรู้และความทรงจำผ่านเรื่องราวที่ได้ยิน จึงพบความทรงจำทางอารมณ์ที่โดยเกิดขึ้น โดยผู้สร้างสรรคร์รับรู้ถึงตนเองในอดีตที่ยึดติดกับตัวบุคคล (แม่) จนเกิดเป็นความรู้สึกปลอดภัยเมื่ออยู่ด้วย และส่งผลต่อตนเองในปัจจุบันที่จะเลือกไว้วางใจบุคคลเหมือนกับยาย

ตอนที่ 4 ตา มีความแตกต่างไปจากตอนอื่น ๆ เนื่องจากเป็นมุมมองความทรงจำผู้สร้างสรรคร์ที่มีต่อตา โดยเลือกทำงานกับ “ความทรงจำที่ชัดเจน” ใช้ภาพที่ได้มาตีความและเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ ใช้ “พื้นที่” ที่ใกล้เคียงกับการเปรียบเทียบในการทำงาน ใช้ “พื้นที่” ในการสำรวจการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้พบความรู้สึกบางอย่างที่สะท้อนถึงตาและทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายกลับเชิงซ้ำและหยุดนิ่ง ความรู้สึกบางอย่างที่เกิดขึ้นนั้นเป็นความว่างเปล่าที่ทำให้ผู้สร้างสรรคร์ต้องพยายามเรียนรู้และและยอมรับว่าไม่มีสิ่งใดที่ไม่เปลี่ยนแปลง การทำงานตอนที่ 4 นี้ทำให้ผู้สร้างสรรคร์มองเห็นตนเองในอดีตว่าเคยเป็นคนยึดมั่น ไม่ชอบความเปลี่ยนแปลง ไม่ชอบให้คนรอบตัวเปลี่ยนไป ปัจจุบันผู้สร้างสรรคร์พยายามอยู่กับการเปลี่ยนแปลงให้ได้มากยิ่งขึ้น

## บทสรุป

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Me-Memory ทั้งหมด 4 ตอน มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่เอื้อให้ผู้สร้างสรรคร์เองได้เรียนรู้ตัวตนในอดีตผ่านการสำรวจพื้นที่ ความทรงจำ และถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะตามความต้องการและการตีความเชื่อมโยงของผู้สร้างสรรคร์ การแสดงนั้นไม่ได้กำหนดโดยท่าทางหรือเวลาที่ตายตัว แต่ใช้โจทย์ในการทำงาน ผ่านกลวิธี MbM เพื่อเปิดประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อเข้าถึง “ความทรงจำ” และนำไปสู่การค้นหาดวงใจในอดีต การระลึกรู้ อยู่กับลมหายใจและปัจจุบันขณะ โดยการเคลื่อนไหวจะถูกแสดงผ่านโจทย์ของเหตุการณ์ พื้นที่หรือสถานที่ และความรู้สึกภายในที่เกิดขึ้น เป็นตัวกำหนด กระตุ้น และส่งผลต่อการเคลื่อนไหวร่างกายในแต่ละช่วง การเคลื่อนไหวร่างกายจึงเป็นการแสดงถึงสภาวะความรู้สึกที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น เป็นร่องรอยของการสำรวจตนเองผ่านความทรงจำของครอบครัวที่มีต่อตัวผู้สร้างสรรคร์ การลงมือปฏิบัติเพื่อสำรวจตัวตนผ่านพื้นที่และความทรงจำ เกิดเป็นความเข้าใจในร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความคิดที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนมักจะเป็น “ความทรงจำด้านอารมณ์” หรือ “ความรู้สึก” มากกว่า “ภาพความทรงจำ” ที่เห็นเป็นภาพเป็นฉาก ๆ การที่ผู้สร้างสรรคร์ได้พยายามสำรวจผ่านการฝึกฝนแยกแยะและสังเกตการรับรู้ของตนเองและสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบันขณะ การทำงานกับพื้นที่ต่าง ๆ สามารถเป็นแนวทางในการ

สร้างสรรค์ผลงานที่ออกมาจากประสบการณ์ส่วนตัว ซึ่งถือว่าเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับการทำงานสะท้อนตนเอง (self-reflection) อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของงานประเภทนี้

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชพร กิตติก้อง ที่เปิดโอกาสให้ได้ทำงานตามความสนใจ คุณศิริวรรณ ปากเมย ที่คอยให้ความช่วยเหลือในการถ่ายทำ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทีม “เป็น อยู่ คือ” ทีมงานและคณาจารย์สาขาวิชาการแสดงทุกท่าน และขอขอบคุณครอบครัว คุณพ่อมาวิน อิมสะอาด คุณแม่รุ่งฤดี ดวงพิมพ์ คุณดาทองสุข ดวงพิมพ์ และคุณยายคำใส ดวงพิมพ์ ที่เป็นทั้งแรงบันดาลใจและกำลังใจในการทำงานชิ้นนี้

## เอกสารอ้างอิง

- จูรีพร เพชรกิ่ง. (2564). ความทรงจำกับสถานที่ผ่านสัมผัส. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 9(1), 106-141.
- จูไรรัตน์ ดวงจันทร์. (2559). การจำความสัมผัส: แนวคิดและการประยุกต์ใช้ในผู้สูงอายุ. *วารสารศูนย์การศึกษาแพทยศาสตร์คลินิก โรงพยาบาลพระปกเกล้า*, 33(4), 359-369.
- ธันชพร กิตติทอง. (2562). การขยายประสบการณ์ภายในของตัวละครด้วยวิธีปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนา: กรณีศึกษา ตัวละคร นาง จาก Land & Skin: The Ballad of Nak Phra Khanong. *วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 10(1), 345-392.
- ธันชพร กิตติทอง. (2563). การแสดง/PERFORMANCE: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภัทรา สุดสาคร, สุดสบาย จุลกัทพพะ, สุวิทย์ เจริญศักดิ์, และ เจียรชัย งามทิพย์วัฒนา. (2559). ผลของโปรแกรมการฝึกความจำด้านเหตุการณ์ที่เน้นกระบวนการด้านอารมณ์ในผู้สูงอายุ. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 61(3), 241-252.
- ศรัณย์ภัทร์ บุญชก. (2563). ลิลิตนิทราชาคริต พื้นที่ เวลา พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 40(4), 99-119.
- ศุภชัย อารีรุ่งเรือง. (2555). *วิดีโออาร์ต ชุดमारผจญ* [วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อังกูร หงส์คณานุกเคราะห์. (2560). ความหมายของพื้นที่ เงื่อนไขของความทรงจำ : ความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำกับการให้ความหมายของพื้นที่ บ้านห้วยกบ. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 43(2), 155-168.
- Choktapra, Thanwarat. (2565). สรุปรหนังสือ “Remember: ศาสตร์แห่งการจำและศิลปะแห่งการลืม”. <https://missiontothemoon.co/book-review-remember-lisa-genova/>

05

ได้รับบทความ : 25/02/2566 | แก้ไขบทความ : 01/06/2566 | ตอรับบทความ : 09/08/2566

Received : 25/02/2023 | Revised : 01/06/2023 | Accepted : 09/08/2023



## การสร้างสรรคานาฏศิลป์ จากความศรัทธาเทพฮินดู ชุด ตรีมูรติ

### The Creation of Dance from the Faith in Hindu Deity: Trimurti

อภิโชติ เกตุแก้ว<sup>1</sup> และ นรีรัตน์ พิณจอนสาร<sup>2</sup>

Apichot katekaw<sup>1</sup> and Nareerat Phinitthanasarn<sup>2</sup>

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: Apichottui@gmail.com)

<sup>2</sup> นรีรัตน์ พิณจอนสาร อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>1</sup> Lecturer, Master Degree Program, Faculty of Creative Industries Rattana Bundit University, Corresponding Author. (E-mail: Apichottui@gmail.com)

<sup>2</sup> Lecturer, Department of Drama, Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University

## บทคัดย่อ

การสร้างสรรคทางนาฏยศิลป์ ชุด ตรีมูรติ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคและศึกษาหา รูปแบบตามองค้ประกอบการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. บทการแสดง 2. นักแสดง 3. ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ 4. เสียงและดนตรี 5. เครื่องแต่งกาย 6. แสง ซึ่งมีกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรคจากแนวคิด 3 ประการ ได้แก่ เทวนิยมอินเดีย ปรานยามะ (Pranayama) และสุนทรีย์ทางนาฏศิลป์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลโดยใช้วิธีการ เก็บข้อมูลเชิงเอกสาร การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์ ตลอดจนข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ อื่น ๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลตามวัตถุประสงค์

ผลงานสร้างสรรคมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอความสัมพันธ์ของความคิดความศรัทธา ในเทวนิยมอินเดียที่ปรากฏในสังคมไทย และนำการควบคุมลมหายใจที่ เรียกว่า ปรานยามะ (Pranayama) มาใช้ในการแสดงเพื่อผู้แสดงสามารถควบคุมตนเองเข้าสู่ภาวะสงบของจิตใจ เกิดภาวะผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย และแสดงท่าทางอันแสดงออกถึงพลังของ เทพเจ้าตามคติความเชื่อได้อย่างงดงามสมบูรณ์ ซึ่งผลงานสร้างสรรคในครั้งนี้สามารถนำเอา ความรู้จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรคไปพัฒนาต่อยอดในการออกแบบผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์และศิลปะการแสดงอื่น ๆ ต่อไปได้ในอนาคต

**คำสำคัญ :** ตรีมูรติ, นาฏศิลป์สร้างสรรค, ปรานยามะ

## Abstract

The creation of dance, a set of "Trimurati," aims to create and study the pattern of the creation of dance performing that consist of six characteristics, namely 1)Play, 2)Actor, 3)Movement, 4)Sound and Music 5) Costume and 6)Light which generate the research–creation based on the three concepts; Indian theism, Pranayama, and Aesthetic of dramatic arts—with the researcher studied and employed collected documentary data, observation, and interview also the information from various sources to analyze, synthesis, and summarize the research objectives.

The objective of the creative work is to present the relevant idea of the belief of Indian theism which occurs in Thai society. Moreover, the controlled breathing known as Pranayama implemented in the performance allowed the dancers to self-control, relax, and reduce the effect of the stress to present the power of God as the belief with the exquisite performance. This creative work can utilize the knowledge from the creative work's approach to enhancing further designing dancing and various performance.

**Keywords :** Trimurti, Creative Dance, Pranayama

## บทนำ

ตรีมูรติ แปลว่า สามรูป เป็นแนวคิดที่พัฒนาขึ้นในยุคปุราณะในทางปรัชญาตรีมูรติมีความหมายถึงการที่พระเจ้าหรือพลังสูงสุด ได้แบ่งหน้าที่ออกเป็นสามอย่าง คือ พลังของการก่อกำเนิด พลังของการรักษา พลังของการทำลายหรือการหมุนเวียน ดังนั้น ตรีมูรติ จึงหมายถึงคณะเทพเจ้าสามพระองค์ ได้แก่ พระพรหม พระวิษณุ พระศิวะ หรือหมายถึงพระเจ้าองค์เดียวที่นับถือเป็นเทพเจ้าสูงสุดในแต่ละนิกายสำคัญขององค์เป็นสามภาค เช่น พระศิวะหรือพระวิษณุที่สำแดงพระองค์เป็นภาคผู้สร้าง ผู้รักษา ผู้ทำลายก็ได้ จะรวมกันเป็นร่างหนึ่งเดียวหรือจะแยกเป็นสามองค์ก็ได้ขึ้นอยู่กับแนวคิดและคำอธิบายแต่ละนิกาย (คมกฤษ อุยเต็กแดง, 2565) หน้าที่เทพเจ้าแต่ละองค์ ดังนี้ **พระพรหม** เป็นผู้สร้างมนุษย์และสรรพสิ่งทั้งหลายบนโลกรวมทั้งเทวดาทั้งหลาย ลักษณะของพระพรหมเป็นทั้งนามธรรมและรูปธรรม ในนามธรรมพระพรหมหมายถึงจักรวาลเป็น “อันติมลัจ” (ความจริงขั้นสูงสุด) ในรูปธรรมศาสนาพราหมณ์ได้กำหนดให้พระพรหมมีสี่พักตร์จะได้เห็นได้รอบทิศ เป็นเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ เป็นผู้สร้าง มีพระชายาชื่อ **พระสรัสวดี** **พระวิษณุหรือพระนารายณ์** ผู้รักษาและคุ้มครองโลกให้เป็นสุข เป็นเทพเจ้าที่มีพลังทางทำนุบำรุงโลก เมื่อเวลาใดโลกเกิดยุคเจริญ เมื่อเวลานั้น พระนารายณ์จะเสด็จไปช่วยบำบัดทุกข์ ปรายยุคเจริญ เรียกว่า อวตาร ตามตำนานฮินดูเชื่อว่าพระนารายณ์ประทับอยู่ในเกษียรสมุทร มีพระยานันตราชเป็นบัลลังก์ ทรงครุฑเป็นพาหนะ มีพระราชาชื่อว่าพระลักษมี และได้ทรงอวตาร 10 ครั้ง เรียกว่า นารายณ์สิบปาง **พระศิวะ** เทพเจ้าแห่งการทำลายและเทพเจ้าแห่งการฟ้อนรำเป็นเทพเจ้าสูงสุดในไดวนิกาย ลักษณะของพระศิวะเป็นรูปฤๅษี มี 4 กร นุ่งหมันหนังสัตว์ ประทับนั่งบนหนังเสือโคร่ง ถืออาวุธตรีศูล ธนู และคทาห้าวะโหลกมนุษย์ ห้อยพระศอด้วยประคำร้อยด้วยกะโหลก มีงูเป็นสังวาล พระศอมีสี่ด้านนิท กลางพระนลาฏมีพระเนตรดวงที่ 3 ซึ่งถ้าพระศิวะลืมพระเนตรดวงที่ 3 เมื่อใด โไฟจะไหม้โลก

เมื่อนั้น เหนือพระเนตรดวงที่ 3 มีรูปพระจันทร์ครึ่งซีก ประทับอยู่ที่ภูเขาไกรลาส มีโคหนันทิเป็นพาหนะ และมีศิวลึงค์เป็นเครื่องหมายของพลังแห่งการสร้างสรรค มีพระชายาชื่อ อูมาเทวี การศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จากแนวคิด “เทวนิยม” คือ ความเชื่อ ความศรัทธาทางศาสนาในเทพเจ้า (Theism) โดยเชื่อว่าเทพเจ้า (Gods) มีอยู่จริงตามความเชื่อและวัฒนธรรมอินเดียและมโนทัศน์เกี่ยวกับเทพเจ้าในศาสนาฮินดูที่มีผลต่อปรากฏการณ์ทางความเชื่อความศรัทธาในสังคมไทย

## วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากความศรัทธาเทพฮินดู ชุต ตรีมูรติ และองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ 6 ประการ ตามแนวคิดเทวนิยมอินเดีย ปราณยามะ (Pranayama) และสุนทรีย์ภาพทางนาฏศิลป์

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารในเรื่องที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ตำนานเทพฮินดู แนวคิดเทวนิยม การฝึกปราณยามะ และนาฏศิลป์อินเดีย การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นทางด้านวัฒนธรรมอินเดีย ศาสนา พราหมณ์ฮินดู และนาฏศิลป์ รวมทั้งศึกษาจากสื่อสารสนเทศภาพบันทึกในอินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาข้อมูลทางด้านนาฏศิลป์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบตามองค์ประกอบของการแสดง

2. การทดลองเชิงปฏิบัติการตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองและปฏิบัติการทางด้านนาฏศิลป์อยู่หลายครั้ง เริ่มจากการให้ผู้แสดงฝึกปราณยามะด้วยการควบคุมลมหายใจให้เกิดความสงบนิ่ง และการควบคุมลมหายใจไปพร้อม ๆ กับการเคลื่อนไหวร่างกายจนทำให้เกิดความรู้สึกถึงพลังจากภายในสู่ภายนอก และค้นหารูปแบบและพัฒนาการแสดงตามองค์ประกอบทางการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ บทการแสดง นักแสดง ลีลา ท่าทาง ดนตรี เครื่องแต่งกาย และแสงสี อันนำมาสู่รูปแบบการสร้างสรรค์ ชุต ตรีมูรติ ที่สมบูรณ์

3. การตรวจสอบและการนำเสนอเผยแพร่ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้นำผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ได้ประเมินคุณภาพและคัดเลือกให้ผลงานสามารถนำเสนอและเผยแพร่ในงานประชุมวิชาการทางศิลปกรรมระดับนานาชาติ ในโครงการเครือข่ายมหกรรมศิลปะ ดนตรี และการแสดง ครั้งที่ 10 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทำการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุต ตรีมูรติ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 6 ประการ และส่วนที่ 2 แนวคิดที่ปรากฏหลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุต ตรีมูรติ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์ ชุด ตริมูรติ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 6 ประการ ดังนี้

## 1. การออกแบบบทการแสดง

ผู้สร้างสรรคได้วิเคราะห์บทการแสดงจากความเชื่อ ความศรัทธาในเทวนิยมชาวฮินดู และชาวไทยที่มีต่อ “ตริมูรติ” ที่กล่าวถึงการรวมกันของเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ 3 องค์ ได้แก่ พระพรหม พระวิษณุ และพระศิวะ โดยพระพรหม คือ พลังแห่งการก่อเกิด พระวิษณุ คือ พลังแห่งการดำรงรักษา และพระศิวะ คือ พลังแห่งการทำลายและการเปลี่ยนแปลง “ตริมูรติ หมายถึงเทพเจ้า 3 แบบ หรืออวตารของเทพเจ้า เป็นการแบ่งหน้าที่ของเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มีพัฒนาการมาอย่างยาวนาน ตามหลักฐานมี การแบ่งเป็นหลายยุค โดยเฉพาะในยุคอวตารยุคเสื่อม และยุคฟื้นฟู มีคติการสร้างเทพเจ้า 3 องค์ ให้เป็นผู้สร้าง ผู้รักษา และผู้ทำลาย” (พระครูปลัดบุญทัน อธิฐฎโร (จำปาทอง), 2558) สมัยพราหมณ์เทพเจ้าองค์ใหม่ เรียกว่าพระพรหม เป็นผู้สร้างสรรพลังและสรรพลังก็เกิดจากพระองค์เมื่อสูญสลายตายไปก็จะกลับสู่พระพรหมดั้งเดิม ส่วนพระวิษณุและพระศิวะถือเป็นเทพเจ้าที่ได้รับการนับถือเทียบเท่ากับพระพรหม จึงเกิดเป็น “ตริมูรติ” (Trimurti) แปลว่า “รูปสาม” (Three Forms) และจากความเชื่อในเรื่องตริมูรติทำให้เกิดการแบ่งยุค เรียกว่า “กัปป” (บาลี) หรือ “กัลป์” (สันสกฤต) เป็นช่วงเวลาตั้งแต่พระพรหมสร้างโลก พระนารายณ์ รักษาโลกให้พ้นอำนาจของคนชั่ว กระทั่งพระศิวะมาล้างทำลายโลก 1 กัปปก็กลับจึงมีช่วงเวลาตั้งแต่โลกถูกสร้าง จนถึงโลกถูกทำลายไป โดยแบ่งออกเป็น 4 ยุค คือ กฤตยุค คือ ยุคที่เปี่ยมเต็มไปด้วยความดี ไตรดายุค คือ ยุคที่มีความชั่วเริ่มเข้ามาปะปน ทวาปรยุค คือ ยุคที่ความดีและความชั่วเท่ากัน และกลียุค คือ ยุคที่ความชั่วเข้ามาสามในสี่ส่วนของความดีที่มีเพียงส่วนเดียว ตามความเชื่อของฮินดูเพื่อรักษาสมดุลโลกจักรวาล และมนุษย์ จึงเกิดแนวคิดเรื่องนารายณ์สิบปาง

ผู้สร้างสรรคได้ออกแบบบทการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 พระพรหม ผู้สร้าง ช่วงที่ 2 พระวิษณุ ผู้รักษา และช่วงที่ 3 พระศิวะ ผู้ทำลายและเปลี่ยนแปลง โดยแต่ละช่วงแสดงให้เห็นถึงอิทธิฤทธิ์และพลังอำนาจของเทพเจ้าในแต่ละองค์ที่แตกต่างกันออกไป แต่สุดท้ายก็รวมอยู่ในองค์เดียวกันและเป็นพลังที่มอบสู่มนุษย์และสรรพสิ่งบนโลกที่สามารถเลือกศรัทธาอำนาจของตนในด้านใดด้านหนึ่ง จิตแห่งพลังก็จะนำพาร่างกายและจิตใจไปเช่นนั้น ซึ่งการนำเสนอรูปแบบการแสดงผู้สร้างสรรคได้ลำดับเรื่องโดยใช้ลีลาท่าทางของผู้แสดง ประกอบกับเสียงจากเครื่องดนตรี และเทคนิคของการใช้แสงสีที่แสดงถึงอารมณ์และสัญลักษณ์ของเทพเจ้า



ภาพที่ 1 : การแสดงช่วงที่ 1 พระพรหม ผู้สร้าง  
ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปະคนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)



ภาพที่ 2 : การแสดงช่วงที่ 2 พระวิษณุ ผู้รักษา  
ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปະคนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)



ภาพที่ 3: การแสดงช่วงที่ 3 พระศิวะ ผู้ทำลายและเปลี่ยนแปลง  
ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปະคนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)

## 2. การคัดเลือกผู้แสดง

ผู้สร้างสรรคดีได้ทำการคัดเลือกผู้แสดงโดยคำนึงถึงลักษณะตัวละครหรือบทบาทที่ผู้แสดงนำเสนอออกมา ดังที่ มัทนี รัตตินิน ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของตัวละครไว้ว่า บทละครที่สมบูรณ์แบบทั่วไปจะมีตัวละครอนที่สำคัญ (main character) คือ ตัวเอก (protagonist) ซึ่งเป็นตัวแกนนำเรื่องอาจเป็นหญิงหรือชาย (มัทนี รัตตินิน, 2546) ผู้สร้างสรรคดีจึงได้ทำการคัดเลือกนักแสดงชายแบบวิธีคัดเลือก (Try Out) โดยพิจารณาจากลักษณะทางกายภาพที่ต้องเป็นผู้ชายที่มีรูปร่างสมบูรณ์ ก้ำยำ แข็งแรง และมีทักษะพื้นฐานทางด้านการแสดงซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์อินเดียและนาฏศิลป์ตะวันตก เป็นนักแสดงผู้ที่มีทักษะและประสบการณ์สูงทางด้านการแสดงเพื่อที่จะสามารถทำให้ผู้ชมเกิดภาพตามจินตนาการและบทบาทของผู้แสดงได้อย่างชัดเจน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “นักเต้นที่มีความเป็นศิลปินทางการแสดง (artistic) ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องราวของผู้ออกแบบการแสดงที่ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี มากกว่าการเดินโดยใช้เทคนิคเพียงอย่างเดียว และเลือกนักแสดงที่เป็นผู้ใฝ่รู้และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ถือว่าเป็นนักแสดงมืออาชีพ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2561) อีกประการสำคัญ คือ นักแสดงต้องเป็นผู้ที่ได้เคยผ่านฝึกการควบคุมลมหายใจแบบที่เรียกว่า ปรานายามะ (Pranayamas) เพื่อความเข้าใจในการบริหารระบบหายใจทำให้เกิดภาวะผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย และสามารถควบคุมตนเองได้ในขณะทำการแสดง ทั้งสามารถถ่ายทอดอารมณ์และพลังภายในตัวออกมาได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4: ผู้แสดงที่มีลักษณะทางกายภาพร่างกายสมบูรณ์ ก้ำยำ แข็งแรง และมีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์อินเดียและนาฏศิลป์ตะวันตก

### 3. การออกแบบลีลาท่าทาง

ผู้สร้างสรรคดีได้ออกแบบลีลาท่าทางโดยได้นำหลักการฝึกการควบคุมการหายใจที่เรียกว่า ปรานายามะ(Pranayamas) มาใช้เป็นเทคนิคในการแสดงโดยให้นักแสดงใช้ทักษะการควบคุมลมหายใจให้เป็นจังหวะ เพื่อให้เกิดสมาธิและให้ผัสสะทำงานประสานกับการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสัมพันธ์กัน เรียกว่า “Mindfulness” หรือ การเจริญสติเป็นวิธีการที่จดจ่อไปที่อารมณ์ ความคิด และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในขณะปัจจุบันอย่างตั้งใจ เพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังแห่งตรีมูรติแห่งเทพเจ้าที่เกิดขึ้น และใช้แนวทางการออกแบบลีลาเชิงสัญลักษณ์ตามแบบนาฏศิลป์อินเดีย โดยใช้ท่าทางของการใช้มือที่เรียกว่า มุทรา คือ การแสดงท่าทางเป็นสัญลักษณ์เน้นที่ลักษณะมือและนิ้วตามอิริยาบถและความหมายที่แตกต่างกันไปผ่านการร่ายรำผสมผสานกับลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ตะวันตกเพื่อให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Free Spirit) ในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ การออกแบบลีลาท่าทางในการแสดงจะแบ่งออกเป็นช่วง ๆ รายละเอียด ดังนี้

**ช่วงเริ่มต้น** ผู้แสดงเริ่มต้นลีลาท่าทางด้วยการยืนสงบนิ่งจากนั้นจึงค่อย ๆ เคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้ท่าไหว้บูชาเหนือศีรษะ เพื่อแสดงภาพของการเริ่มต้นของสมาธิก่อให้เกิดความสงบนิ่งและพลังจากภายในสู่ภายนอก อีกนัยยะคือการนั่งบำเพ็ญภาวนาเพื่อสรรเสริญตรีมูรติด้วยความเลื่อมใสศรัทธา



ภาพที่ 5: การแสดงช่วงเริ่มต้น

ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปะคนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)

**ช่วงกลาง** การออกแบบลีลาท่าทางเพื่อสื่อความหมายของความศรัทธาในตรีมูรติ (พระพรหม พระวิษณุ และพระศิวะ) โดยใช้ท่าทาง “มุทรา” จากนาฏศิลป์อินเดีย และลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายเชิงสัญลักษณ์ ประกอบการแสดงอารมณ์ของผู้แสดงเพื่อให้เห็นถึงความ

แตกต่างตามลักษณะของเทพเจ้าแต่ละองค์ การเคลื่อนไหวมือ และ การเคลื่อนไหวเท้า และ การแสดงออกจากสีหน้าและแววตาที่เรียกว่า “อภินัยยะ (Abhinaya) ตามแบบของนาฏศิลป์ อินเดียผสมผสานกับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Free Spirit) ตามเทคนิคการเต้นแบบ ตะวันตกของอิสดอรา ดันแคน (Isadora Duncan)

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ประยุกต์ลีลาการเคลื่อนไหวโดยนำรูปแบบนาฏศิลป์และแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าวมาผสมผสานเพื่อให้เกิดความหลากหลาย แปลกใหม่ และสามารถสื่อสารได้ตามโครงสร้างบทการแสดง



ภาพที่ 6: การทดลองออกแบบลีลาท่าทางพร้อมฝึกการควบคุมลมหายใจ



ภาพที่ 8: ท่าทางเชิงสัญลักษณ์พระพรหม

ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปะดนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)



ภาพที่ 9: สีลาท่าทางเชิงสัญลักษณ์พระวิษณุ

ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปะดนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)



ภาพที่ 10: สีลาท่าทางเชิงสัญลักษณ์พระคเริะ

ที่มา: โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปะดนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565)

**ช่วงท้าย** การออกแบบลีลาท่าทางแสดงจะสื่อถึงการรวมกันของทั้งสามเทพผู้ยิ่งใหญ่ เกิดเป็นตรีมูรติและเกิดความปิติในพลังแห่งเทพเจ้าเข้าสู่ในตัวของผู้ศรัทธา ลีลาท่าทางจะเป็นการร่ายรำในแบบนาฏศิลป์อินเดียผสมผสานกับลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ตะวันตกเพื่อให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Free Spirit) ตามจังหวะของเครื่องดนตรี และจบลงด้วยท่าทางสงบนิ่ง



ภาพที่ 11: ผู้แสดงในท่าทางสงบนิ่งในการแสดงช่วงท้าย

#### 4. การออกแบบเพลงและดนตรี

เพลงและดนตรีเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้จินตนาการและสอดคล้องกับอารมณ์ของการแสดง ซึ่งการออกแบบเพลงและดนตรีต้องพิจารณาใน 3 ปัจจัย ได้แก่ 1. ประเภทของการแสดง 2. วัตถุประสงค์ของการแสดง และ 3. การกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของการแสดง (ศรุพงษ์ สุดประเสริฐ, 2562, อังอิงโนนวิรัตน์ พินิจธนาสาร, 2563) ในการแสดงครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเครื่องดนตรีอินเดียมาบรรเลงสดประกอบในการแสดง ลักษณะการบรรเลงดนตรีของอินเดียจะมีทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม เครื่องดนตรีอินเดีย (India Instruments) แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ตะนะ (เครื่องสาย) อวันทระ (เครื่องหนัง) สุษิระ (เครื่องเป่า) ฆนะ (เครื่องเคาะ) (ดนตรีอินเดีย. <https://sites.google.com/site/stu554803056/menu-dan-khang>. สืบค้นเมื่อ 16 มกราคม 2566) โดยเลือกใช้เครื่องดนตรีจำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ 1. ขันทิเบต (Tibetan Singing Bowls) เป็นขันทาจากวัสดุเหล็กผสมทองเหลืองพิเศษ ด้วยรูปทรงเฉพาะจึงทำให้เกิดเสียงก้องกังวานเมื่อนักดนตรีใช้ไม้ฉัตรวนรอบ ๆ ซึ่งขันทิเบตนี้มักใช้สำหรับพระสงฆ์ในการทำสมาธิหรือการสวดมนต์ด้วยคลื่นเสียงที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกสงบและผ่อนคลาย 2. กลองทาบปลา (Tabla) ในการบรรเลงเพลงของอินเดียกลองจะทำหน้าที่เพิ่มสีสันเพลงอินเดียให้เร้าใจน่าฟังยิ่งขึ้น กลองชนิดนี้จะประกอบด้วยกลอง 2 ตัว ตัวที่มีเสียงสูงเรียกว่า “ดาอัน” ส่วนตัวที่ใหญ่เสียงต่ำกว่า เรียกว่า “บายัน” 3. ขลุ่ยบานสุริ (Bansuri) ขลุ่ยไม้ไผ่เก่าแก่ของอินเดียซึ่งถือว่าเป็นขลุ่ยศักดิ์สิทธิ์เป็นขลุ่ยของพระกฤษณะ อีกประการสำคัญทางด้านการออกแบบเพลงและดนตรีผู้สร้างสรรค์ได้นำบทสรรเสริญตรีมูรติของชาวฮินดูมาใช้ประกอบในการแสดง โดยให้นักร้องสวดบทสรรเสริญนี้ประกอบกับเสียงก้องกังวานอันเกิดจากการวนไม้ฉัตรขันทิเบต คำ

ในทสวดมีดังนี้

“OM NAMO NARAYANAYA NAMAH SHIVAYA BRAHMANE NAMAHA”

การออกแบบเพลงและดนตรีโดยการนำทสวดมนต์มาประกอบในการแสดงนั้น ถือเป็นการให้ความเคารพต่อเทพเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่กำลังกล่าวถึง อีกทั้งการร้องบทสวดยังสามารถช่วยทำให้ผู้แสดงเกิดสภาวะจิตใจสงบนิ่งประกอบกับการควบคุมลมหายใจทำให้เกิดสมาธิส่งผลต่อประสาทสัมผัส สมอง และกล้ามเนื้อสามารถทำงานสัมพันธ์กันได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และทำให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวร่างกายในแต่ละท่าทางได้อย่างสมบูรณ์งดงาม



ภาพที่ 12 : นักดนตรี



ภาพที่ 13-14 : กลอง Tabla (ซ้าย) และขลุ่ย Bansuri (ขวา)

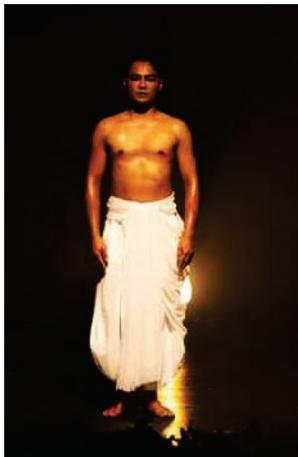


ภาพที่ 15 : Tibetan Singing Bowls

## 5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในการแสดง โดยคำนึงถึงหลัก 3 ข้อ ได้แก่

1. ต้องอำนวยความสะดวกต่อผู้แสดงในการเคลื่อนไหวร่างกาย 2. สามารถสื่อสารได้ถึงแนวคิดที่นำมาใช้ในการแสดง 3. ไม่เป็นจุดเด่นเกินไปกว่าลีลาท่าทางของผู้แสดง ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำแนวคิดความเรียบง่าย (Minimalism) โดยให้ผู้แสดงไม่สวมเสื้อเพื่อแสดงให้เห็นถึงจังหวะของลมหายใจ และกล่าวเนื้อของผู้แสดงได้อย่างชัดเจน แต่ให้ผู้แสดงสวมกางเกงผ้าสีขาวยที่แสดงถึงสัญลักษณ์ในเชิงลึกถึงจุดกำเนิดและอำนาจบริสุทธิของเทพเจ้ารวมทั้งมนุษย์ อีกทั้งการเลือกใช้ผ้าสีขาวนั้นทำให้เอื้อต่อการออกแบบแสงสี แสงเงา ทำให้เกิดการย้อมสีบนเวทีได้ง่ายขึ้น และแสดงถึงแนวคิดพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ยังคงเป็นลักษณะการนุ่งผ้าแบบชาวอินเดียแต่ลดทอนให้มีความร่วมสมัยอีกด้วย



ภาพที่ 16 : การแต่งกาย

## 6. การออกแบบแสงสี

แสงและสีในการแสดงเป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนในการสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการให้แก่ทั้งผู้แสดงและผู้ชมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถสื่อสารได้ถึงประเด็นหรือความเป็นมาของการแสดงได้

ในการออกแบบแสงสีสำหรับการแสดงในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรคได้เลือกใช้แสงเทียนและแสงสีบนเวที โดยในช่วงแรกผู้สร้างสรรคเลือกใช้แสงจากเทียนที่บรรจุในแก้วใสวางบริเวณด้านข้างของผู้แสดงเพื่อให้เกิดแสงเงาและความรู้สึกนิ่งสงบเป็นธรรมชาติ อีกทั้งเป็นนัยยะของการฝึกปฏิบัติสมาธิที่ผู้ปฏิบัติมักเลือกใช้แสงเทียนมากกว่าแสงจากหลอดไฟ และใช้แสงสีบนเวทีในโทนสีต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมาย ดังนี้

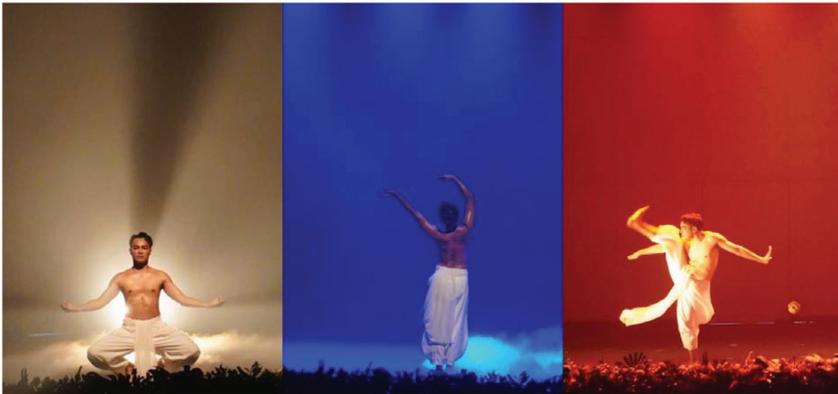
แสงสีเหลืองอ่อน แสดงสัญลักษณ์แทนพระพรหม ผู้สร้างโลก ทำให้เกิดแสงสว่างแก่  
มนุษย์โลก

แสงสีฟ้าอ่อน แสดงสัญลักษณ์แทนพระวิษณุ ผู้ปกป้องรักษามีที่ประทับอยู่ที่เกษียณ  
สมุทร

แสงสีแดง แสดงสัญลักษณ์แทนพระศิวะ ผู้ทำลาย แสดงถึงพลังอำนาจที่ดุเดือด  
การออกแบบแสงสีนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของการแสดงได้ดียิ่งขึ้น และให้ความรู้สึกต่อผู้ชมให้สามารถแยกแยะเทพเจ้าที่กำลังกล่าวถึงในแต่ละช่วงได้อีกด้วย



ภาพที่ 17 : การออกแบบแสงเพื่อทำให้เกิดเงา



ภาพที่ 18 : การออกแบบแสงในโทนสีต่าง ๆ บนเวที

ส่วนที่ 2 แนวคิดที่ปรากฏหลังจากการสร้างสรรคณาฏยศิลป์ ชุด ตรีมูรติ ปรากฏแนวคิด 3 ประการ ดังนี้

### 1. เทวนิยมในพุทธวัฒนธรรม

อิทธิพลต่อความเชื่อ ความศรัทธาต่อเทพเจ้าฮินดูในสังคมไทยเกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อศาสนาพราหมณ์จากอินเดียเริ่มเข้ามาในอุษาคเนย์ โดยสัญลักษณ์และพิธีกรรมของพราหมณ์มีความสัมพันธ์กับพระพุทธรูปในประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในราชสำนักถ่ายทอดลงมาจนถึงระดับราษฎร คมกฤษ อู่เต็กเค่ง ได้กล่าวอธิบายถึง “เทวนิยม” ไว้ว่า เมื่อกล่าวถึง

คำว่า “เทวนิยม” โดยทั่วไปมักหมายถึง ความเชื่อหรือศาสนาที่นับถือพระเจ้าหรือการ เชื่อถือในพระเจ้า ( theism) ในทางปรัชญาคำนี้มีความหมายถึง ธรรมชาติที่เชื่อว่า พระเจ้า (God) มีจริง ทรงเป็นผู้สร้างและคุ้มครองโลก และทรงไว้ซึ่งอภิปันทรภาพ (Immanence) และ อุตรรภาพ (Transcendence) (คมกฤษ อุยเต็กเค็ง, 2565: 3) ความศรัทธาและความเคารพนับถือในเทพเจ้าของชาวอินดูมีอิทธิพลต่อความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในเรื่องดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพหุวัฒนธรรมในด้านความสัมพันธ์ทางความเชื่อ ความศรัทธาที่สืบเนื่องจากศาสนา ซึ่งแม้ว่าคนไทยส่วนใหญ่จะนับถือในพระพุทธศาสนาแต่ก็ยังให้ความเคารพบูชาในเทพของศาสนาอื่นดูเช่นกัน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความศรัทธาเทพอินดี ชูคติวีรมติ จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงพหุวัฒนธรรมร่วมกันของกลุ่มผู้คนในสังคมที่มีความหลากหลายแต่สามารถเรียนรู้และเข้าใจซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 19 : พระตรีมูรติ (ในประเทศไทย)

ที่มา: พระตรีมูรติ.<http://www.horonumber.com/blog-164>.

## 2. การฝึกปรายามะเพื่อการแสดง

ปรายามะ คือ การควบคุมลมหายใจ เป็นวิธีการฝึกวิธีหนึ่งในศาสตร์โยคะของอินเดียโบราณ ซึ่งการฝึกปรายามะนั้นมีหลายรูปแบบไม่เฉพาะจะนำมาใช้ในการฝึกโยคะหรือการนั่งสมาธิเท่านั้น แต่สามารถนำมาใช้ในการแสดงเพื่อให้นักแสดงได้ฝึกการควบคุมลมหายใจไปพร้อม ๆ กับการเคลื่อนไหวร่างกายได้เช่นกัน ดังที่ ดวงใจ อมาตยกุล กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักการฝึกลมหายใจสำหรับการแสดงมีหลักการคล้ายคลึงกับการฝึกลมหายใจในการร้องเพลง

โดยเน้นการหายใจเข้าไปในกระบังลมหรือช่องท้องเพื่อให้เสียงที่ออกมามีพลังมากขึ้น หลักการสำคัญที่เกี่ยวกับเสียงและลมหายใจ มีองค์ประกอบ ได้แก่ การหายใจเพื่อขับร้อง การฝึกลมหายใจเพื่อการวางท่าทาง การขยายซี่โครงในการฝึกลมหายใจเข้าและออก ความก้องกังวานของเสียง การลดความตึงเครียด การเปล่งเสียง และการรักษาเสียง (ดวงใจ อนาคตกุล, 2545) วิธีการควบคุมลมหายใจให้มีความสัมพันธ์ไปกับการเคลื่อนไหวร่างกายนี้จะทำให้นักแสดงเกิดสมาธิ และรับรู้ถึงการทำงานของกล้ามเนื้อในการแสดงท่าทางต่าง ๆ รู้สึกถึงพลังงานที่ส่งออกจากภายในสู่การแสดงท่าทางภายนอกให้แต่ละลีลาท่าทางมีความชัดเจนและจัดวางท่าทางได้อย่างสมดุล ลดความตึงเครียดในขณะที่ทำการแสดง และลดอาการเหนื่อยหอบระหว่างการแสดงได้เต็มที่

### 3. สุนทรียภาพทางนาฏศิลป์

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบผลงานทางนาฏศิลป์โดยคำนึงถึงหลักความงามและคุณค่าแห่งศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ความศรัทธา ตลอดจนมุมมองความงามที่ผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมอินเดียและไทย ด้วยการให้ความสำคัญทางด้านลีลาท่าทางและดนตรีประกอบการแสดงสัมพันธ์กับทฤษฎีทางการแสดงของอินเดีย ที่เรียกว่า “นาฏยศาสตร์” ในลักษณะการร่ายรำและการแสดงออกของผู้แสดงทางใบหน้าและอวัยวะส่วนอื่น ๆ ของร่างกายเข้าประกอบกัน เรียกว่า “อภินัยะ” ประกอบกับหลักความงามของการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างตะวันตกในการเดินรูปแบบร่วมสมัยเพื่อทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความแปลกใหม่ให้ผู้ชมรับรู้และซาบซึ้งในสุนทรียภาพงานทางนาฏศิลป์ครบทุกองค์ประกอบ

### สรุปผล

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากความศรัทธาเทพฮินดู ชุดตรีมูรติ ร่วมกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3 ประการ ได้แก่ แนวคิด 3 ประการ ได้แก่ เทวนิยมอินเดีย ปรานายามะ (Pranayama) และสุนทรียภาพทางนาฏศิลป์ โดยผลงานมีรูปแบบตามองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) บทการแสดงสร้างสรรค์จากความเชื่อ ความศรัทธาในเทวนิยมของชาวฮินดูและชาวไทยที่มีต่อ “ตรีมูรติ” โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง กล่าวถึงการรวมกันของเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ 3 องค์ ได้แก่ พระพรหม พระวิษณุ และพระติวา 2) นักแสดง ผู้แสดงชายมีลักษณะทางกายภาพร่างกายสมบูรณ์ กำยำ แข็งแรง และมีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์อินเดียและนาฏศิลป์ตะวันตกเป็นผู้ที่มีทักษะและประสบการณ์ทางการแสดงสูง อีกทั้งเป็นผู้ที่ได้ฝึกปรานายามามาก่อน 3) ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ ใช้ทักษะการควบคุมลมหายใจให้เป็นจังหวะประสานกับการเคลื่อนไหว

ร่างกายได้อย่างสัมพันธ์กัน เรียกว่า “Mindfulness” และการออกแบบลีสลาเชิงสัญลักษณ์ตามแบบนาฏศิลป์อินเดียผสมผสานกับลีสลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ตะวันตกเพื่อให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Free Spirit) ในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ 4) เสียงและดนตรีบรรเลงดนตรีสดจากนักดนตรี 2 คน ใช้เครื่องดนตรีอินเดียจำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ 1. ขันทิเบต (Tibetan Singing Bowls) 2. กลองทาบปลา (Tabla) และ 3. ขลุ่ยบานสุรี (Bansuri) ออกแบบเพลงและดนตรีโดยการนำทสรเรียวตรีมูรติของชาวอินดูมาใช้ 5) เครื่องแต่งกาย นำแนวคิดความเรียบง่าย (minimalism) มาออกแบบสร้างสรรค์ โดยผู้แสดงนุ่งผ้าสีขาวแบบชาวอินเดียแต่ลดทอนให้มีความร่วมสมัยไม่สวมเสื้อเพื่อแสดงให้เห็นถึงจังหวะของลมหายใจ และกล้ามเนื้อของผู้แสดงได้อย่างชัดเจน เลือกใช้ผ้าสีชาวนั้นทำให้อึดต่อการออกแบบแสงสี แสงเงา ทำให้เกิดการย้อมสีบนเวทีได้ง่ายขึ้น และแสดงถึงแนวคิดพหุวัฒนธรรม (multiculturalism) 6) แสงสีแสงเงา เลือกใช้แสงเทียนเพื่อให้เกิดเงา และออกแบบแสงสีบนเวทีโดยใช้ แสงสีเหลืองอ่อน แสดงสัญลักษณ์แทนพระพรหม แสงสีฟ้าอ่อนแทนสัญลักษณ์พระวิษณุ และแสงสีแดงสัญลักษณ์แทนพระศิวะ

## อภิปรายผล

ผลงานการสร้างสรณ์นาฏศิลป์จากความศรัทธาเทพอินดู ชุด ตรีมูรติ ในครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการ และได้นำเสนอถึงความสัมพันธ์ของความเชื่อ ความศรัทธาเกี่ยวกับการมีอยู่ของเทพผู้ยิ่งใหญ่ ผู้ทรงสร้างจักรวาล ดำรงรักษา และทำลาย หรือทฤษฎี “ตรีมูรติ” ในศาสนาอินดู และแนวคิดในเวทนิยมอินเดียที่ปรากฏในสังคมไทย ผลงานสร้างสรณ์ดั่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดพหุวัฒนธรรมที่เกิดจากการผสมผสานของวัฒนธรรมอินเดียและไทยจากศาสนา ความเชื่อ และความศรัทธา จากอดีตและยังปรากฏจนถึงปัจจุบัน

โดยผู้สร้างสรณ์นำมาใช้ในการออกแบบตามองค์ประกอบทางการแสดง อันได้แก่ บทการแสดง เพลงและดนตรี เครื่องแต่งกาย โดยผสมผสานให้เข้ากับสามัญลักษณ์ดั้งเดิม และการสร้างสรณ์ลีสลาท่าทางขึ้นใหม่ตามจินตนาการและทักษะของผู้สร้างสรณ์ ดังที่ จุติกา โกลลเหมมณี ได้กล่าวว่า “แนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นความหลากหลายทางสังคมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายของวัฒนธรรมระหว่างกันจากสภาพการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกก่อให้เกิดการผสมผสานของวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของสังคมที่ส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าและการสร้างสรณ์ศิลปวิทยาการต่าง ๆ ทั้งในด้านผลงาน วัตถุ และตัวศิลปินที่สร้างสรณ์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ รวมถึงงานนาฏศิลป์” (จุติกา โกลลเหมมณี, 2556) การออกแบบลีสลาท่าทาง

ผู้สร้างสรณ์ได้นำแนวคิดในการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Free Spirit) โดยผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์อินเดียกับนาฏศิลป์ตะวันตก และได้มีการควบคุมลมหายใจที่ เรียกว่า

ปราณายามะ (Pranayama) มาใช้ในการแสดงทำให้ผู้แสดงสามารถควบคุมตนเองเข้าสู่ภาวะสงบของจิตใจเกิดภาวะผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย และแสดงท่าทางอันแสดงออกถึงพลังของเทพเจ้าตามคติความเชื่อได้อย่างดงามสมบูรณ์ สอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ของ อภิโชติ เกตุแก้ว (2563) ที่ได้ค้นพบจากการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำแนวคิดของนาฏศิลป์ชาวตะวันตก ได้แก่ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ในแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Free Spirit) พอล เทย์เลอร์ (Paul Taylor) แนวคิดการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) สตีฟ แพกซ์ตัน (Steve Paxton) แนวคิดการเคลื่อนไหวลีลาโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายในแบบต้นสด (Body Contact Improvisation) และนาฏศิลป์ชาวตะวันออก ได้แก่ อาครัมคาน (Akram Khan) โดยเคลื่อนไหวใช้ทักษะท่าทางนาฏศิลป์อินเดียมาผสมผสานกับนาฏศิลป์แบบตะวันตก หลินหวัยหมิน (Lin Hwai-Min) ในการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้การควบคุมลมหายใจพร้อมกับการใช้กล้ามเนื้อที่แสดงให้เห็นถึงพลัง (อภิโชติ เกตุแก้ว, 2563) ผลงานการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ยังมีคุณค่าทางสุนทรียภาพทางนาฏศิลป์ซึ่งถือเป็นผลงานศิลปะเพื่อศิลปะอันเกิดจากรสนิยม ทักษะ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ความสำคัญต่อกระบวนการค้นหาพัฒนารูปแบบการแสดงและความงามทางด้านลีลานาฏศิลป์อีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

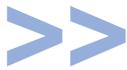
การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ที่นำหลักการควบคุมลมหายใจมาใช้นักแสดงนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำการฝึกปฏิบัติทดลองโดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่มีความเข้าใจในศาสตร์เฉพาะด้านอย่างแท้จริง และต้องเพื่อการใช้ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติจนกว่านักแสดงจะเข้าใจหลักการควบคุมลมหายใจและนำมาใช้ในการแสดงได้ ซึ่งหากผู้สร้างสรรค์ได้ทำการคัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่ปฏิบัติสมาธิ หรือโยคะเป็นประจำอยู่แล้วก็จะสามารถช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานนั้นได้ง่ายขึ้น และทำให้ผู้แสดงสามารถนำเสนอลีลาท่าทางออกมาได้อย่างมีพลังและได้ภาพที่ชัดเจน

## บรรณานุกรม

- คมกฤษ อู่เด็กแดง. (2565, 18-24 กุมภาพันธ์). ฝี่-พราหมณ์-พุทธ. *มติชนสุดสัปดาห์ออนไลน์*, [https://www.matchonweekly.com/column/article\\_52541](https://www.matchonweekly.com/column/article_52541)
- โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและมหกรรมศิลปะดนตรีและการแสดง ครั้งที่ 10. (2565). <https://m.facebook.com/swufufa/videos/>โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ-และมหกรรมศิลปะ-ดนตรี-และการแสดง.
- จตุติกา โกศลเหมมณี. (2556). *รูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์จรัสศรี* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มัทนี รัตนิน. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครคอนเวที*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงใจ อมาตยกุล. (2545). *การขับร้องประสานเสียง*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราพงษ์จรัสศรี, ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, (สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2561).
- นริรัตน์ พินิจจนสาร. (2563). รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ "ราม" ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส โดยดำเนินถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการ. *ศิลปกรรมสาร*, 13(1), 17-34.
- พระครูปลัดบุญทัน ธีรภูโร (จำปาทอง). (2558). *ศึกษาเปรียบเทียบตรีมูรติในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู กับตรีกายในพุทธศาสนาหายาน* [วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระตรีมูรติ. (2565). <https://www.horonumber.com>.
- อรุณศักดิ์ กิ่งมณี. (2551). *ตรีมูรติ อภิมหาเทพของฮินดู*. เมืองโบราณ.
- อภิโชติ เกตุแก้ว. (2563). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 21(2). 94-110.



ได้รับบทความ : 08/10/2565 | แก้ไขบทความ : 01/07/2566 | ตอรับบทความ : 09/08/2566  
Received : 08/10/2023 | Revised : 01/07/2023 | Accepted : 09/08/2023



## ฮักสถิต: จากตำนานรักดอกเอื้องแซะ สู่ศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์

### Hug Sathit: from the Love Legend of Uangsae (Orchidaceae) to Lanna Performing Arts Creation

ปัทิตตา ไชยปรุง<sup>1</sup>, ลิขิต ใจดี<sup>2</sup> และภูดิท ศิริวัฒนกุล<sup>3</sup>

Pathitta Chaiprung<sup>1</sup>, Likhit jaidee<sup>2</sup> and Bhudit Siriwattanakula<sup>3</sup>

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: Likhit.ja@up.ac.th)

<sup>1,3</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

<sup>2</sup> Lecturer, Fine and Applied Arts Program in Music and Dance. School of Architecture and Fine Art, University of Phaya, Corresponding Author (E-mail: Likhit.ja@up.ac.th)

<sup>1,3</sup> Lecturer, Fine and Applied Arts Program in Music and Dance. School of Architecture and Fine Art, University of Phayao

## บทคัดย่อ

การแสดง ชุด อักสติด เป็นการแสดงที่ได้นำต้นทุนทางวัฒนธรรมด้านตำนานรักดอกเอื้องแะมาพัฒนาไปสู่ศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาตำนานรักดอกเอื้องแะ 2) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด อักสติด ดำเนินการสร้างสรรค์ตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับขั้นตอนของโมเดลการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะการแสดงสร้างสรรค์แบบ 4C PE MODEL จากการศึกษาพบว่าตำนานรักดอกเอื้องแะมีการประพันธ์ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การประพันธ์ในรูปแบบร้อยยาล้านนามีจุดมุ่งหมายเพื่อขับลำนำก่อนเข้าสู่ขับร้องเพลงเอื้องแะ 2) การประพันธ์ในรูปแบบโพลด์ของคำเมืองมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้ในการขับร้อง และ 3) การประพันธ์ในรูปแบบกลอนสุภาพมีจุดมุ่งหมายเพื่อการอ่าน แต่อย่างไรก็ตามการดำเนินเรื่องของตำนานมีความสอดคล้องกันทั้ง 3 รูปแบบ จึงนำมาเป็นแนวความคิดสร้างสรรค์การแสดงล้านนา ชุด อักสติด โดยสามารถแบ่งการแสดงออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ความรัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหนุ่มสาวชาวล้านนาที่มีความรักต่อกัน และช่วงที่ 2 สดิดัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่มกลับมา ด้วยใจที่ยึดมั่น ศรัทธาในความรัก จนถึงเวลาที่หญิงสาวต้องลาจากโลกนี้ไป ด้วยจิตวิญญาณที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแะ โดยมีองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด จำนวน 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้แสดง ดนตรี กระจวนท่าพ็อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฉากและแสงสี และจากการประเมินผลงานสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดนาฏยปัญญา: ศิลปกรรมสร้างสรรค์สู่สังคม โดยคณะกรรมการจำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพอยู่ในระดับดีเลิศ สะท้อนให้เห็นว่าโมเดลการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะการแสดงสร้างสรรค์แบบ 4C PE MODEL เป็นกระบวนการแนวทางเลือกหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้านพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้านศิลปะการแสดงในระดับอุดมศึกษา

**คำสำคัญ :** อักสติด, ดอกเอื้องแะ, ศิลปะการแสดง, ล้านนา, สร้างสรรค์

## Abstract

The series "Hug Sathit" is an artistic performance inspired by the Lanna love story "Uangsae" (Orchidaceae). The new choreography has the objectives 1) to explore the love story of "Uangsae" and 2) to create the performance "Hug Sathit" series through a qualitative research process combined with 4C PE MODEL. This model is a development of learning management that aligns with the practice of creating the performance specifically utilized for this project.

During the study, the researcher discovered that the Legend of "Uangsae" consists of 3 types of Lanna literature which are: 1. The narrative poem. This poem style aims to speak in the beginning as an introduction, 2. The folk song "Kham Muang" is used for singing, 3. "Klonsuphap" is a form of Thai octameter for reading. All three different types of narrative in the love legend remains appropriate combination. Therefore, the researcher used the three types of narratives to choreograph a new performing art called "Hug Sathit." Hug Sathit" can be divided into two periods of expression: the "Hug" period demonstrates a young Lanna couple deeply in love with each other, and the "Sathit Hug" period portrays a young woman patiently awaiting the return of her beloved with unwavering faith in love. Even after the woman passes away, her spirit remains attached, transforming into a mist that envelops the mind with the presence of the orchid flower tree, which calls Uangsae in the Lanna Language. The performance incorporates six essential elements: performers, music, dance movements, costumes, props, and light and color scenes. These elements collaborate to create a comprehensive and engaging experience. After evaluating the creative works under the "Dancing Wisdom: creative arts for Society" project, the five committees concluded that the quality of the creative work was excellent. The performance project "Hug Sathit" reflects the effectiveness of the 4C PE Model, a learning management model for creative performing arts, as an alternative approach suitable for implementing learning management strategies that foster the development of creative thinking among performing arts learners at the higher education level.

**Keywords :** Hug Sathit, Uangsae, Performing Arts, Lanna, Creative

## บทนำ

“ดอกเอื้อง” เป็นคำใช้เรียกสื่อความหมายถึงดอกกล้วยไม้ ที่นิยมใช้กันโดยทั่วไปทางภาคเหนือของประเทศไทย นอกจากนี้ ชาวไทยใหญ่ในรัฐฉานของสหภาพเมียนมาร์ และชาวไตในแคว้นสิบสองปันนาทางตอนใต้ของประเทศจีนยังใช้สื่อความหมายถึงกล้วยไม้ด้วยเช่นกัน เรื่องราวของอาณาจักรล้านนาในครั้งอดีตกว่า 700 ปีที่ผ่านมา มีบันทึกไว้ว่าดอกเอื้องชนิดหนึ่งซึ่งเป็นของสูงค่า หายาก ขึ้นอยู่บนต้นไม้สูง บนภูสูงได้ถูกนำมาเป็นหนึ่งใน “เครื่องบรรณาการ” ถวายแด่เจ้าเมืองเชียงใหม่ ดอกเอื้องชนิดนั้น คือ ดอกเอื้องแฉะ ซึ่งเป็นดอกเอื้องสีขาวยุคที่มีกลิ่นหอมเย็น ชื่นใจ และกลิ่นหอมคงอยู่ยาวนาน ไม่เหมือนดอกเอื้องชนิดอื่น (ฐาปนกรณ์ เครือระยา, 2563)

สุนทรี เวชานนท์ (2551) ได้ประพันธ์บทในรูปแบบร้อยยาวเป็นภาษาท้องถิ่นล้านนา (ภาษาเหนือ) ที่กล่าวถึงดอกเอื้องแฉะที่มีสีขาวยุคที่มีกลิ่นหอม ขึ้นอยู่บนต้นไม้สูงไม่มีใครสามารถเอื้อมมือขึ้นไปเก็บได้ โดยเปรียบหญิงสาวชาวล้านนาดังดอกเอื้องแฉะที่มีความงดงาม และยากแก่การนำมาครอบครอง โดยได้เล่าถึงหนุ่มสาวคู่หนึ่งที่กำลังรักกันและหวังจะแต่งงานอยู่ร่วมกันชายหนุ่มได้ให้คำมั่นสัญญาว่าจะกลับมาสู่ขอหญิงสาว และหญิงสาวผู้นั้นก็รอคอยจนถึงวันเวลาที่ต้องลาละสังขาร จิตวิญญาณยังผูกพันรอคอย จึงเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้ม แฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแฉะ และปฏิจญญา ตั้งตระกูล ได้ประพันธ์วรรณกรรมในรูปแบบโคลงของ โดยในบทเพลงได้นำเสนอความรู้สึกของหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่มด้วยความศรัทธา ยึดมั่นในความรัก เปรียบหญิงสาวผู้นั้นเป็นดอกเอื้องแฉะ และนอกจากนี้ยังพบบทประพันธ์ฉบับกึ่งโคลง (2553) ที่ประพันธ์ในรูปแบบกลอนสุภาพที่กล่าวถึงดอกเอื้องแฉะไว้ว่า

เอื่อยแทรกเอื้อชานอกเอม

จรงกลิ่นกล้วยจรสกรุนจรัล

เคียงคู่สรวงช่วงชั้นชนชั้นสูง

เทิดเทียบไว้แคว้นแดนภิรมย์

บุราณบอกเล่าเบื้องก่อนบทมา

หญิงหนึ่งนั้นมั่นหมายชายแห่งตน

สัญญาใจได้สานสมานสมันตร

คำสาบานนั้นก้องกุ่มฤดี

จวบละร้างสังขารเฝ้ารานเรือ

จึงสถิตสถานกึ่งก้านคอน

ขึ้นเกษมชวนไซชวนกระสัน

ดอกสวรรค์เทียบไว้อย่าหมายชม

ชาวต่ายงได้ฟ้าหาคู่สม

มิเกลือกตมติดดั่งละอองดิน

บ่งศรัทธารักเปี่ยมเทียมเวหน

ผลัดหวังผ่านวารพันเป็นแรมปี

ปฏิพัทธ์สวาทรักเงกสักชี

ทุกราตรีต่างพร่ำเพียรขอพร

วิญญานเนื้อติดกายไม่ถ่างถอน

อนุสรณ์เช่นรักประกายชม

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นพบว่าผู้ประพันธ์แต่ละท่านได้นำตำนานรักดอกเอื้องแซะของชาวล้านนามาเป็นพื้นฐานในการประพันธ์บทโดยมีรูปแบบการประพันธ์แบ่งออกได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบร้อยยาวล้านนา (ภาษาเหนือ) โดยมีจุดมุ่งหมายการประพันธ์เพื่อนำมาล่านำก่อนเข้าสู่การขับร้องเพลงเอื้องแซะ รูปแบบโพล้ของคำเมือง (ภาษาเหนือ) โดยมีจุดมุ่งหมายประพันธ์เพื่อใช้ขับร้อง และรูปแบบกลอนสุภาพโดยมีจุดมุ่งหมายประพันธ์เพื่อการอ่าน การดำเนินเรื่องดังกล่าวมีความสอดคล้องกัน โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสรุปโครงเรื่องของตำนานได้ 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 เปรียบหญิงสาวชาวล้านนาดังดอกเอื้องแซะที่มีความงดงาม ช่วงที่ 2 กล่าวถึงความรักของหนุ่มสาวชาวล้านนา ช่วงที่ 3 กล่าวถึงความรักที่ยึดมั่นในความรักของหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่ม และยังไม่ปรากฏว่ามีการนำโครงเรื่องดังกล่าวมานำเสนอในรูปแบบศิลปะการแสดง ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำตำนานรักดอกเอื้องแซะมานำเสนอรูปแบบศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ โดยดำเนินการสร้างสรรค์ตามขั้นตอนของโมเดลการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะการแสดงสร้างสรรค์แบบ 4C PE MODEL

## วัตถุประสงค์การสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาด้านานรักดอกเอื้องแซะ
2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด อักสถิต

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**อัก** หมายถึง ความรักของหญิงสาวชาวล้านนาที่มีจิตใจ ที่สูงส่ง ยึดมั่น ศรัทธาในความรักของตน

**สถิต** หมายถึง วิญญาณของหญิงสาวที่ยังผูกพันจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแซะ

**ล้านนา** หมายถึง ดินแดนในเขตภาคเหนือของประเทศไทย ประกอบด้วยจังหวัด เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย พะเยา แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน โดยส่วนใหญ่มักจะใช้ภาษาเมือง (ภาษาเหนือ) ในการสื่อสาร

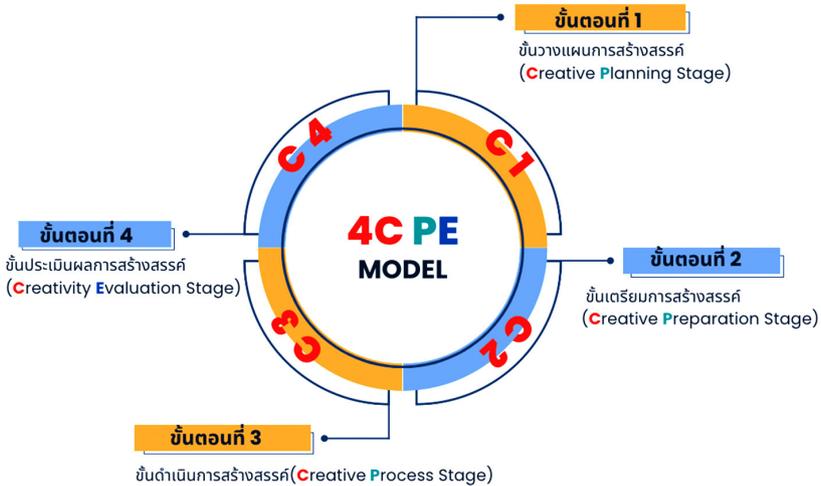
**ล้านนาตะวันออก** หมายถึง ดินแดนในเขตภาคเหนือของประเทศไทย ประกอบด้วยจังหวัดเชียงราย พะเยา แพร่ และน่าน

## วิธีการดำเนินงานการสร้างสรรค์

**ระยะเวลาการดำเนินงาน** ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานชุด อักสถิต ระหว่างวันที่ 23 เมษายน 2564 ถึง 11 ตุลาคม 2564

## ขั้นตอนการดำเนินงาน

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับตำนานรักดอกเอื้องและวางแผนการดำเนินงานตามโมเดลการจัดการเรียนรู้ 4C PE MODEL (ลิขิต ใจดี, 2564) ดังนี้



ภาพที่ 1 โมเดลการจัดการเรียนรู้ 4C PE MODEL

### ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผนการสร้างสรรค์ (Creative Planning Stage) C1

ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการ ดังนี้ 1) ค้นหาวัตถุประสงค์การสร้างสรรค์ 2) ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเบื้องต้น 3) จัดระดมความคิด 4) ปรับปรุงและจัดลำดับความสำคัญความคิด 5) สร้างโครงร่างหรือสตอรี่บอร์ดเบื้องต้น 6) พัฒนาแนวคิด 7) รับฟังข้อคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และ 8) พัฒนารายละเอียดของแผนการสร้างสรรค์ ซึ่งในขั้นตอนนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการวางรากฐานสำหรับการสร้างสรรค์

### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นเตรียมการสร้างสรรค์ (Creative Preparation Stage) C2

ผู้สร้างสรรค์เตรียมการสร้างสรรค์โดยดำเนินการ ดังนี้ 1) ทบทวนวัตถุประสงค์ 2) รวบรวมแรงบันดาลใจ 3) ฝึกพัฒนาทักษะและรับความรู้อย่างเป็นระบบ 4) พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม 5) สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค์ 6) สร้างเครือข่ายและแสวงหาความร่วมมือที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ 7) กำหนดระยะเวลา 8) รวบรวมทรัพยากรที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ และ 9) คิดไตร่ตรองและปรับปรุงก่อนการดำเนินการ

สร้างสรรค์ ซึ่งขั้นตอนการเตรียมการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากขั้นวางแผนการสร้างสรรค์ เพื่อตรวจสอบระบบการดำเนินการและปัจจัยเกื้อหนุนที่ส่งผลต่อการดำเนินการสร้างสรรค์

### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ (Creative Process Stage) C3

ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมด้านานรักดอกเอื้องชะมาสรุปโครงเรื่องได้ 3 ช่วง โดยในช่วงที่ 1 เปรียบหญิงสาวชาวล้านนาดังดอกเอื้องชะที่มีความงดงาม ช่วงที่ 2 กล่าวถึงความรักของหนุ่มสาวชาวล้านนา และช่วงที่ 3 กล่าวถึงความรักศรัทธา ยึดมั่นในความรักของหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่ม
2. ผู้สร้างสรรค์นำโครงเรื่องด้านานรักดอกเอื้องชะมานำเสนอในรูปแบบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วงการแสดง ดังนี้

โครงเรื่องด้านานรักดอกเอื้องชะ	ช่วงการแสดง
ช่วงที่ 1 เปรียบหญิงสาวชาวล้านนาดังดอกเอื้องชะที่มีความงดงาม	ช่วงที่ 1 ความรัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหนุ่มสาวชาวล้านนาที่มีความรักต่อกัน
ช่วงที่ 2 กล่าวถึงความรักของหนุ่มสาวชาวล้านนา	ช่วงที่ 2 สลิตยัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่มกลับมา ด้วยใจที่ยึดมั่น ศรัทธาในความรักของหญิงสาว จนถึงเวลาที่หญิงสาวต้องลาจากโลกนี้ไป ด้วยจิตวิญญาณที่ขงผู้คนที่ขงหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องชะ
ช่วงที่ 3 ได้กล่าวถึงความรักศรัทธา ยึดมั่นในความรักของหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่ม ด้วยจิตวิญญาณที่ยังผูกพันจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องชะ	

3. ผู้สร้างสรรค์ออกแบบองค์ประกอบการแสดง จำนวน 6 องค์ประกอบ คือ ผู้แสดงดนตรี กระจวนท่าพ็อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ ฉากและแสงสี ดังนี้

- 3.1 ผู้แสดง ดำเนินการคัดเลือกผู้แสดง โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ผู้แสดงหลักและผู้แสดงรอง โดยคัดเลือกจากทักษะการแสดง มีขั้นตอนการคัดเลือก ดังนี้
  - 3.1.1 สังเกตจากการฝึกทักษะในรายวิชาพื้นฐานการเคลื่อนไหว เพื่อค้นหาศักยภาพของผู้แสดงด้านการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน
  - 3.1.2 สังเกตจากการฝึกทักษะการแสดงล้านนาขั้นพื้นฐานแบบบุรุษเพศ

และแบบสตรีเพด โดยแบบฝึกหัดของผู้แสดงหลักและรองฝ่ายชาย ใช้การฝึกหัดการพ้อนแบบบุรุษเพศ ได้แก่ การพ้อนเจิง ส่วนแบบฝึกหัดของผู้แสดงหลักและรองฝ่ายหญิงใช้การฝึกหัดการพ้อนแบบสตรีเพด ได้แก่ พ้อนสาวไหมตามแนวทางการจัดการเรียนการสอน ในหลักสูตรสาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยพะเยา เพื่อค้นหาศักยภาพของผู้แสดงด้านการเคลื่อนไหวแบบล้านนาขั้นพื้นฐาน



ภาพที่ 2 การคัดเลือกผู้แสดง

- 3.2 **ดนตรีและเสียง** ดำเนินการออกแบบให้สอดคล้องตามช่วงการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 ความรัก ใช้ทำนองเพลงล่องแม่บึงเพื่อสื่อถึงการเปรียบผู้หญิงเป็นเหมือนดอกไม้ชั้นสูง ดั่งความรักของหญิงสาวที่ยึดมั่นและศรัทธาในความรักผ่านเสียงของขลุ่ยพื้นเมืองล้านนา (ขลุ่ยตาด) ซึ่งหนุ่มล้านนามักนิยมใช้เสียงขลุ่ยตาดเพื่อจีบสาว ผู้สร้างสรรคดีจึงใช้การเป่าขลุ่ยเป็นตัวสื่อให้เห็นถึงการเกี่ยวพาราวสีของหนุ่มสาว และนำบทประพันธ์ในรูปแบบกลอนสุภาพฉบับกิ่งโตก (นามปากกา) ที่กล่าวถึงความรักของหนุ่มสาวที่ให้คำมั่นสัญญาต่อกันมาเป็นบทในการดำเนินเรื่อง และช่วงที่ 2 สถิตยัก ผู้สร้างสรรคดีเลือกใช้เพลงเอื้องแซะที่ประพันธ์บทร้องโดยคุณปฎิญา ตั้งตระกูล สื่อให้เห็นถึงการรอดอย การศรัทธายึดมั่นในความรักของหญิงสาว
- 3.3 **กระบวนท่าพ้อน** ดำเนินการออกแบบท่าพ้อนตามเนื้อร้องและบทประพันธ์ โดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมจากแม่ท่าพ้อนสายสกุลช่างพ้อนของล้านนา ตะวันออก เช่น ท่าพ้อนของผู้แสดงหลักและรองฝ่ายหญิง ใช้ท่าพ้อนสาว

ใหม่ของแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ (ศิลปินแห่งชาติ) ลักษณะการฟ้อน  
 แฉ่นของครูกฤษณา กาญจนสุระกิจ และท่าฟ้อนเจิงตบมะผาบของครูอริน  
 พูลเกษม

ช่วงการแสดงสร้างสรรค์	กระบวนการทำต้นแบบ	กระบวนการทำฟ้อนสร้างสรรค์
<p><b>ช่วงที่ 1</b> ความฮัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหนุ่มสาวชาวล้านนาที่มีความรักต่อกัน</p>	<p>ฟ้อนสาวไหม เช่น ทำสาวไหมช่วงยาว ม้วนไหมโต้เข้า ม้วนไหมโต้ศอก ฟุ้งหลอดไหม สาวไหมรอบตัว คลี่ปมไหม และปูเป็นผืนผ้า</p>	<p>ฟ้อนสาวไหมเหมาะสำหรับการฟ้อนเดี่ยวของสตรีล้านนา และกระบวนการส่วนใหญ่เป็นท่าที่สื่อถึงการสาวเส้นด้าย (ฝ้าย) ในภาษาล้านนาที่มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงเป็นสายใย ผู้สร้างสรรค์จึงได้ตีความจากแม่ท่าฟ้อนเหล่านั้นให้เข้ากับช่วงการแสดงโดยสื่อถึงความรัก ความหวังใฝ่เหมือนกับเส้นด้ายที่มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงเปรียบเสมือนความรักของสตรีที่มีต่อชายหนุ่ม</p> 
<p><b>ช่วงที่ 2</b> สกิดฮัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่มกลับมา ด้วยใจที่ยึดมั่น ศรีทราในความรักของหญิงสาว จนถึงเวลาที่หญิงสาวต้องลาจากโลกนี้ไป ด้วยจิตวิญญาณที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแซะ</p>	<p>ฟ้อนแจ๊น</p>	<p>ลักษณะการแจ๊น หมายถึง การแอ่นหรือการโค้งไปด้านหลัง เรียกว่า“ฟ้อนแจ๊น” นิยมฟ้อนกันในหมู่สตรีชาวขับซอโดยเฉพาะในเขตจังหวัดน่านแพร่ ลำปาง พะเยาและเชียงราย สตรีที่มีความสามารถในการฟ้อนแจ๊น นอกจากจะมีความอ่อนของตัวแล้วยังสะท้อนให้เห็นถึงความเข้มแข็งของสตรีที่ต้องใช้ความสมดุลทั้งร่างกายและจิตใจ ผู้สร้างสรรค์จึงนำมาออกแบบการแสดงให้เห็นถึงความอดทนรอคอยของสตรีด้วยใจที่ยึดมั่น ศรีทราในความรักของหญิงสาวด้วยจิตวิญญาณที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแซะ สื่อให้เห็นถึงความงดงามของดอกเอื้องแซะที่แฝงไปด้วยความอดทนและเข้มแข็ง</p>

ช่วงการแสดงสร้างสรรค์	กระบวนการต้นแบบ	กระบวนการทำพ็อนสร้างสรรค์
		
	<p>พ็อนเจิงตบมะผาบ</p>	<p>พ็อนเจิง เป็นลักษณะการพ็อนอวดฝีมืออย่างมีชั้นเชิงของชาวล้านนา แสดงความสามารถเฉพาะตัว โดยสามารถพลิกแพลง ตัดแปลง หรือประยุกต์ได้ตามความเหมาะสมกับบุคคลหรือสถานการณ์นั้น ๆ ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำกระบวนการทำพ็อนเจิงตบมะผาบ (ตบตามร่างกายให้เกิดเสียง) มาออกแบบการแสดงเพื่อแสดงให้เห็นความงดงามของสตรีชาวล้านนาที่พ็อนอวดฝีมืออย่างมีชั้นเชิง ดุดัน และเข้มแข็ง ถึงแม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องอดทนอดกลั้นต่อการรอคอย</p> 

- 3.4 **เครื่องแต่งกาย** ออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้แสดงหลักและรองทั้งฝ่ายชายและหญิงให้สอดคล้องกับลักษณะการแต่งกายของชาวล้านนา เนื่องจากตำนานรักดอกเอื้องแซะเป็นตำนานที่อยู่ในพื้นที่ล้านนา แต่อย่างไรก็ตามลักษณะการออกแบบสีของเครื่องแต่งกายได้ออกแบบตามบริบทของการแสดง ดังนี้



ภาพที่ 3 ลักษณะดอกเอื้องแซะ

ที่มา: องค์การสวนพฤกษศาสตร์ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (2551)

ดอกเอื้องแซะ มีลักษณะเป็นกล้วยไม้อิงอาศัย ลำลูกกล้วยมีขนสั้นละเอียดสีด่างปกคลุม ใบรูปรี กว้าง 1.5-2.5 เซนติเมตร ยาว 5-6 ดอก ออกเดี่ยว หรือเป็นช่อสั้น ๆ 1-3 ดอก ออกตามข้อใกล้ปลายยอด ขนาดบานเต็มที่กว้าง 2.5-3 เซนติเมตร มีกลิ่นหอมแรง กลีบเลี้ยงและกลีบดอกสีขาว หรืออมเขียวอ่อน กลีบปากสีจะเข้มขึ้น จากสีเหลืองแกมเขียวเปลี่ยนจนเป็นสีเหลืองส้ม หูกลิบบากตั้งขึ้น และมีลายสีเขียว การกระจายพันธุ์พบขึ้นตามป่าดิบแล้งและป่าสนในภาคเหนือ ช่วงเดือนธันวาคมถึงเดือนกุมภาพันธ์ (องค์การสวนพฤกษศาสตร์ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2551)

ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับลักษณะของดอกเอื้องแซะ โดยกำหนดให้ผู้แสดงหลักฝ่ายหญิงแต่งกายในโทนสีเหลืองส้มเปรียบเสมือนกลีบปากของดอกเอื้องแซะ ผู้แสดงหลักฝ่ายชายแต่งกายในโทนสีขาวและสีเขียวเปรียบเสมือนกลีบเลี้ยงที่มีสีเขียวและกลีบดอกสีขาวที่คอยโอบอุ้มดอกเอื้องแซะให้มีความงดงาม ผู้แสดงรองทั้งฝ่ายชายและหญิงแต่งกายในโทนขาวเปรียบเสมือนกลีบดอกที่อยู่รายล้อมกลีบปาก

3.5 **อุปกรณ์ประกอบการแสดง** กำหนดให้ใช้ร่วมเพื่อสื่อให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชาวล้านนา อีกทั้งยังเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อสร้างมิติในการแสดงและสอดคล้องกับแนวความคิดในแต่ละช่วง โดยในช่วงที่ 1 ความอึก ใช้ร่วมสร้างมิติของการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว ช่วงที่ 2 สถิติอึก ใช้ร่วมแทนก่อนเมฆและให้ผู้แสดงนอนลอยขึ้นไปเหนือร่วมให้มิติของจิตวิญญาณที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแซะ

3.6 **ฉาก แสงและสี** ออกแบบให้สอดคล้องกับช่วงการแสดง โดยฉากในช่วงที่ 1 มีจำนวน 4 ภาพ ประกอบไปด้วย ดอกเอื้องแซะ ดอกไม้ พระจันทร์ ต้นไม้ใหญ่ แสงและสี จำนวน 2 สี คือ สีชมพู สีน้ำเงิน เป็นการออกแบบเห็นความรักของหนุ่มสาวที่มีความรักต่อกัน ส่วนฉากในช่วงที่ 2 มีจำนวน 2 ภาพ ได้แก่ ดอกเอื้องแซะ และพระจันทร์ แสงและสี จำนวน 4 สี คือ สีส้ม สีน้ำเงิน สีแดง และสีขาว ออกแบบให้เห็นถึงหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่มด้วยใจที่ยึดมั่น ศรัทธาในความรักจนกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแซะ

4. ผู้สร้างสรรคดีดำเนินการฝึกซ้อมการแสดงพร้อมกับพัฒนางาน ปรับปรุง และแก้ไขตามคำแนะนำและปรับตามศักยภาพของผู้แสดงโดยใช้ระยะเวลาประมาณสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 60 นาที

5. ผู้สร้างสรรคดีดำเนินการจัดประชุมระดมความคิดให้แก่ผู้แสดงเพื่อร่วมกันอภิปรายในประเด็นของพัฒนาการในการฝึกซ้อมของตนเองและผู้อื่น

6. ผู้สร้างสรรคดีดำเนินการบันทึกวีดิทัศน์การแสดง ชุด อักสถิติ เพื่อเตรียมสู่ขั้นตอนที่ 4

#### **ขั้นตอนที่ 4 ขั้นประเมินผลการสร้างสรรค์ (Creativity Evaluation Stage) C4**

การสร้างสรรคดีผลงาน ชุด อักสถิติ เป็นการสร้างสรรคดีผลงานภายใต้แนวความคิดนาฏยปัญญา: ศิลปกรรมสร้างสรรคดีสู่สังคม ประเมินผลงานจากการนำต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมมาสร้างสรรคดีผลงาน โดยดำเนินงานตามนโยบายของรัฐเพื่อรักษาความปลอดภัยในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (โควิด-19) ได้ดำเนินการประเมินผลในวันที่ 11 ตุลาคม 2564 ผ่านโปรแกรม Zoom cloud meeting ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา โดยได้รับเกียรติจากคณะกรรมการผู้ประเมินผลงาน ดังนี้

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรินทร์ เมทะนี  
ประธานคณะกรรมการ  
ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัย  
อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
- 2) อาจารย์กฤษณา กาญจนสุระกิจ  
คณะกรรมการ  
ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์  
ข้าราชการเกษียณ (นาฏศิลป์) ครูเชี่ยวชาญ (คศ.4)
- 3) อาจารย์อริน พูลเกษม  
คณะกรรมการ  
ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์  
นักเทคนิคการแพทย์ชำนาญการพิเศษ โรงพยาบาลพะเยา
- 4) อาจารย์ ดร. ตักย์กวิณ ตีร์วิฒนกุล  
คณะกรรมการ  
เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง  
อาจารย์ประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 5) อาจารย์เกียรติศักดิ์ ไสสะอาด  
คณะกรรมการ  
เชี่ยวชาญด้านองค์ประกอบศิลป์  
อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยพะเยา

เกณฑ์การวัดและประเมินผลงานสร้างสรรค์ประจำปีการศึกษา 2564 ภายใต้แนวคิด  
 นาฏยปัญญา: ศิลปกรรมสร้างสรรค์สู่สังคม มีดังนี้

ลำดับ	รายการประเมิน	ร้อยละ
1	การนำต้นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเป็นฐานแนวความคิดในการสร้างสรรค์	20
2	รูปแบบผลงานสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์	15
3	องค์ประกอบการแสดงสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์	15
4	สามารถบูรณาการศาสตร์ในผลงานสร้างสรรค์	20
5	ความสมบูรณ์ของการแสดงสร้างสรรค์	10
6	ทักษะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์	10
7	การตอบข้อซักถามจากคณะกรรมการ	10
<b>รวม</b>		<b>100</b>

#### ระดับคุณภาพผลงานสร้างสรรค์

ร้อยละ 90-100 หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพยอดเยี่ยม

ร้อยละ 80-89 หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพดีเลิศ

ร้อยละ 60-79 หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพดี

ร้อยละ 40-59 หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพปานกลาง

น้อยกว่าร้อยละ 40 หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์กำลังพัฒนา

## ผลงานสร้างสรรค์

การแสดงสร้างสรรค์ชุด อักสติด เป็นการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตำนานรักดอก  
 เอื้องชะงำนำไปสู่แนวความคิดในการสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ โดยแบ่ง  
 การแสดงออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ความรัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหนุ่มสาวชาวล้านนาที่มีความรักต่อกัน

ช่วงที่ 2 สติธัก เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นถึงหญิงสาวที่รอคอยชายหนุ่มกลับมาด้วยใจที่  
 ยึดมั่นศรัทธาในความรักของหญิงสาวจนถึงเวลาที่หญิงสาวต้องลาจากโลกนี้ไป ด้วยจิตวิญญาณ  
 ที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องชะงำ

การแสดงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด จำนวน 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้  
 แสดง ดนตรีและเสียง กระทบท่าพ้อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ ฉาก และแสงสี ดังนี้

ผู้แสดง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ผู้แสดงหลักและผู้แสดงรอง โดยผู้แสดงทั้ง 2  
 ประเภท สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ฝ่ายหญิงและฝ่ายชาย โดยผู้แสดงมีจำนวน  
 ทั้งหมด 8 คน ประกอบไปด้วยผู้แสดงฝ่ายชายจำนวน 4 คน ผู้แสดงฝ่ายหญิงจำนวน 4 คน

**ดนตรีและเสียง** แบ่งออกเป็น 2 ช่วง โดยช่วงที่ 1 ความอึก ใช้ทำนองเพลงล่องแม่บึง ผ่านเสียงของขลุ่ยพื้นเมืองล้านนา (ขลุ่ยตาด) และนำบทประพันธ์ในรูปแบบกลอนสุภาพฉบับ กิ่งโศก (นามปากกา) ที่กล่าวถึงความรักของหนุ่มสาวที่ให้คำมั่นสัญญาซึ่งกันและกันมาเป็น บทบรรยายในการดำเนินเรื่อง และช่วงที่ 2 สถิตอ๊ก ใช้เพลงเอื้องแซะในการดำเนินเรื่องในการ แสดงด้วยวงดนตรีโฟล์คซอง

**กระบวนการทำพ็อน** เป็นกระบวนการทำพ็อนจากแม่ทำพ็อนสายสกุลช่างพ็อนของล้านนาตะวันออกมาออกแบบ โดยในช่วงที่ 1 ความอึก เป็นการนำกระบวนการทำสาวไหมมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบเพื่อสื่อถึงความรักความห่วงใยเหมือนกับเส้นด้ายที่มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยง เปรียบเสมือนความรักของสตรีที่มีต่อชายหนุ่ม ช่วงที่ 2 สถิตอ๊ก เป็นการนำลักษณะการงันที่ แสดงถึงความอดทนรอยของสตรีด้วยใจที่ยึดมั่น ตรัสหาในความรักของหญิงสาวด้วยจิต วิญญาณที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอก เอื้องแซะ สื่อให้เห็นถึงความงดงามของดอกเอื้องที่แฝงด้วยความอดทน และนำลักษณะการ พ็อนเจดิมมะผาบเพื่อแสดงให้เห็นความงดงามของสตรีของล้านนาที่พ็อนอวดฝีมืออย่างมีชั้น เชิงคุณค่า เข้มแข็งต่อการรอคอย

**เครื่องแต่งกาย** ผู้แสดงหลักและรองทั้งฝ่ายชายและหญิงมีลักษณะการแต่งกายตาม รูปแบบของชาวล้านนา โดยเลือกใช้สีของเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับสีของดอกเอื้องแซะ โดยผู้แสดงหลักฝ่ายหญิงแต่งกายในโทนสีเหลืองส้มเปรียบเสมือนกลีบปากของดอกเอื้องแซะ ผู้แสดงหลักฝ่ายชายแต่งกายในโทนสีขาวและสีเขียวเปรียบเสมือนกลีบเลี้ยงที่มีเขียวและกลีบดอก สีขาวที่คอยโอบอุ้มดอกเอื้องแซะให้มีความงดงาม ผู้แสดงรองทั้งฝ่ายชายและหญิงแต่งกายใน โทนขาวเปรียบเสมือนกลีบดอกที่อยู่รายรอบกลีบปาก โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**รูปแบบที่ 1 เครื่องแต่งกายของผู้แสดงหลัก** โดยเครื่องแต่งกายของผู้แสดงฝ่ายหญิง ประกอบไปด้วย การพันอกด้วยผ้าสีขาว ห่มสไบแบบล้านนาสีเหลือง นุ่งผ้าขึ้นตีนจกโดยส่วน หัวขึ้นสีขาว ตัวขึ้นสีส้ม ตีนขึ้นสีเขียว สวมใส่เข็มขัดทอง กำไลข้อมือ ต่างหู ปิ่นปักผม ประดับ ดอกไม้ที่ออกแบบจากดินปั้นตามลักษณะของดอกเอื้องแซะ จัดแต่งทรงผมในลักษณะรวบมวย ต่ำไปด้านหลัง ส่วนผู้แสดงฝ่ายชาย ประกอบไปด้วยโพกศีรษะด้วยผ้าสีขาว สวมเสื้อแขนยาว สีขาว ผัดคิ้วคอสีเขียวเข้ม นุ่งผ้าแบบแก่นม่าน้ำตาลแดง (การนุ่งผ้าของผู้ชายล้านนาแบบ โบราณ) ผัดคิ้วเอวสีเขียวอ่อน วาดรอยสักขาลาย สวมใส่เข็มขัดเงิน ตามจารีตนิยมของผู้ชาย ชาวล้านนาโบราณบ่งบอกถึงความเข้มแข็ง ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 เครื่องแต่งกายของผู้แสดงหลัก

*รูปแบบที่ 2 เครื่องแต่งกายของผู้แสดงรอง* โดยเครื่องแต่งกายของผู้แสดงฝ่ายหญิง มีลักษณะการแต่งกายตามแบบสตรีชาวล้านนาประกอบไปด้วยพันอกด้วยผ้าสีขาว หม่มสไบสีขาวไปด้านหลัง เพื่อให้สอดคล้องกับกลีบดอกเอื้องแซะ นุ่งผ้าซิ่นก่านโดยใช้ส่วนหัวซิ่นมีสีดำ ตัวซิ่นมีสีแดงน้ำตาล ตีนซิ่นมีสีดำเพื่อให้โทนสีสอดคล้องกับผู้แสดงฝ่ายชาย และสวมเข็มขัดทอง กำไลข้อมือและปิ่นปักผม จัดแต่งทรงผมในลักษณะรวบมวยต่ำไปด้านหลัง ส่วนผู้แสดงฝ่ายชายโพกศีรษะด้วยผ้าสีขาว สวมเสื้อแขนกุดสีดรัม นุ่งผ้าแบบแก่นม่าน้ำตาลแดง ผ่าคาดเอวสีแดงอ่อน วาดรอยสักขาลาย ไส่ยันต์แขนซ้าย สวมใส่เข็มขัดเงิน ตามจารีตนิยมของผู้ชายชาวล้านนาโบราณบ่งบอกถึงความเข้มแข็ง ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 เครื่องแต่งกายของผู้แสดงรอง

อุปกรณ์ ในช่วงที่ 1 ช่วงความอึก ใช้ร่มล้านนาขนาดใหญ่สีขาว 2 คัน เป็นอุปกรณ์การแสดง เพื่อสร้างมิติของการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว ช่วงที่ 2 ช่วงสถิตอึก ใช้ร่มล้านนาขนาดเล็ก 4 คัน แทนก้อนเมฆและใช้ผู้แสดงนอนลอยขึ้นไปเหนือร่มสร้างมิติของจิตวิญญาณที่ยังผูกพันของหญิงสาวจึงกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้องแซะ



ภาพที่ 6 อุปกรณ์การแสดงในช่วงที่ 1 ความอึก



ภาพที่ 7 อุปกรณ์การแสดงในช่วงที่ 2 สถิตฮัก

ฉาก แสงและสี ในฉากในช่วงที่ 1 มีจำนวน 4 ภาพ ประกอบไปด้วยดอกเอื้องชะระ ดอกไม้ พระจันทร์ ต้นไม้ใหญ่ แสงและสี จำนวน 2 สี คือ สีชมพู สีน้ำเงิน สะท้อนความรักของหนุ่มสาวที่มีความรักต่อกัน ส่วนฉากในช่วงที่ 2 มีจำนวน 2 ภาพ ได้แก่ ดอกเอื้องชะระ และพระจันทร์ แสงและสี จำนวน 4 สี คือ สีส้ม สีน้ำเงิน สีแดง และสีขาว การรอดอยของหญิงสาวที่ยึดมั่น ศรัทธาในความรักจนกลายเป็นหมอกควันไปเกาะห่อหุ้มแฝงจิตอยู่กับต้นดอกเอื้อง



ภาพที่ 8 คิวอาร์โค้ดวีดิทัศน์การแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุด ฮักสถิต

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ศิลปะการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ ชุด ฮักสถิต เป็นการแสดงที่มีแรงบันดาลใจจากตำนานรักดอกเอื้องชะระ โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 ความฮัก และช่วงที่ 2 สถิตฮัก มีองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด จำนวน 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้แสดง ดนตรีและเสียง กระทบนาทำพ็อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฉากและแสงสี โดยดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงตามโมเดลการจัดการเรียนรู้ 4C PE MODEL

**ขั้นตอนที่ 1** ขั้นวางแผนการสร้างสรรค (Creative Planning Stage) C1 เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากควรมีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการสร้างสรรคอย่างชัดเจน โดยเริ่มศึกษาข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเนื้อหา ศึกษากลุ่มเป้าหมาย แนวโน้มปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อกระบวนการวางแผนสร้างสรรค ควรกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบเพื่อหลีกเลี่ยงความสับสน ควรมีความยืดหยุ่นทางความคิด และบันทึกทุกสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างที่ทำการวางแผน ติดตาม การแก้ไข และปรับปรุง

**ขั้นตอนที่ 2** ขั้นเตรียมการสร้างสรรค (Creative Preparation Stage) C2 เป็นขั้นตอนเตรียมความพร้อมก่อนลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค ควรมีการทบทวนวัตถุประสงค์อีกครั้งเพื่อความชัดเจนก่อนการสร้างสรรค รวบรวมข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำไปสู่การค้นหาแรงบันดาลใจ เป็นแนวทางหนึ่งที่นิยมกันมากที่จะทำให้งานสร้างสรรคมีความชัดเจน หลังจากนั้นจะนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรคอย่างเป็นรูปธรรมได้มากยิ่งขึ้น โดยขั้นตอนนี้ควรมีการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค

**ขั้นตอนที่ 3** ขั้นดำเนินการสร้างสรรค (Creative Process Stage) C3 ควรเริ่มจากการดำเนินการคัดเลือกผู้แสดง โดยคัดเลือกจากทักษะการแสดงและปัจจัยที่สอดคล้องกับแนวความคิดด้วยวิธีการสังเกตจากการฝึกทักษะเพื่อค้นหาศักยภาพของผู้แสดง ดนตรีและเสียงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบอื่น ควรดำเนินการออกแบบให้สอดคล้องตามช่วงการแสดง ส่วนกระบวนการทำพ็อนหรือทำทางควรพิจารณาถึงรูปแบบการแสดง พื้นที่และเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ พร้อมทั้งแสดงเหตุผลหรือลักษณะการตีความเนื้อเรื่องและต้นทุนของแม่ทำพ็อนเดิมไปสู่วิธีคิดใหม่ให้สอดคล้องกับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ โดยในครั้งนี้ใช้ต้นทุนจากแม่ทำพ็อนสายสกุลช่างพ็อนของล้านนาตะวันออก เครื่องแต่งกายควรออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะการแต่งกายของวัฒนธรรมนั้นและควรคำนึงถึงเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ ดังการแสดงชุดดังกล่าวนี้เป็นตำนานรักดอกเอื้องแะกำหนดให้ผู้แสดงหลักฝ่ายหญิงแต่งกายในโทสนีเหลืองส้มเปรียบเสมือนกลีบปากของดอกเอื้องแะ ผู้แสดงหลักฝ่ายชายแต่งกายในโทสนีขาวและสีเขียวเปรียบเสมือนกลีบเลี้ยงที่มีสีเขียวและกลีบดอกสีขาวที่คอยโอบอุ้มดอกเอื้องแะให้มีความงดงาม ผู้แสดงรองทั้งฝ่ายชายและหญิงแต่งกายในโทสนีขาวเปรียบเสมือนกลีบดอกที่อยู่รายล้อมกลีบปาก อุปรณ ฉาก แสงและสี เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างมิติในการแสดงควรออกแบบให้สอดคล้องกับแนวความคิดในแต่ละช่วงโดยคำนึงถึงสีของแสงและวรรณะของสี การฝึกซ้อมการแสดงพร้อมกับการพัฒนางาน ปรับปรุง และแก้ไขตามคำแนะนำ ควรใช้ระยะเวลาในการฝึกซ้อมประมาณสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละไม่เกิน 60 นาที อย่างไรก็ตามในขั้นตอนนี้ควรมีการปรับระยะเวลาให้สอดคล้องตามศักยภาพของผู้แสดงเป็นสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการจัดประชุมระดมความคิดให้แก่ผู้แสดงเพื่อร่วมกัน

อภิปรายในประเด็นของพัฒนาการในการฝึกซ้อมของตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้การดำเนินการสร้างสรรค์อยู่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส โควิด 19 ผู้สร้างสรรค์จึงต้องมีการใช้สื่อสมัยใหม่เพื่อนำมาสนับสนุนให้การดำเนินการสร้างสรรค์สำเร็จให้ได้มากที่สุด ดังนั้นควรมีการส่งเสริมให้มีการเพิ่มเนื้อหาด้านสื่อสมัยใหม่ในหลักสูตรทางดนตรีและนาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษามากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นประเมินผลการสร้างสรรค์ (Creativity Evaluation Stage) C4 เป็นขั้นตอนสุดท้ายของดำเนินการสร้างสรรค์ โดยผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบด้านกระบวนการวัดและประเมินการสร้างสรรค์ควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการวัดและประเมินผลเป็นสำคัญเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาด้านการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะการแสดงในสถาบันการศึกษา ซึ่งการวัดและประเมินถือเป็นการค้นหาและพัฒนาสมรรถนะผู้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อพิจารณาถึงข้อบกพร่องในมิติต่าง ๆ ของผู้สร้างสรรค์ หรือผู้สร้างสรรค์เกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ มีความเจริญงอกงามตามศักยภาพของตนเองอย่างไร ซึ่งจุดมุ่งหมายนี้ถือว่าเป็นปรัชญาการวัดผลการศึกษาที่สำคัญที่สุด สถานศึกษาที่มุ่งพัฒนานิสิต นักศึกษา ด้านพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ควรให้ความสำคัญเป็นลำดับแรก และการคัดเลือกผู้ประเมินที่มีความเชี่ยวชาญให้สอดคล้องกับรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อประสิทธิภาพของการประเมินผล ผลงานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ ชุด อักสฤติได้รับการประเมินจากคณะกรรมการอยู่ที่ 86 คะแนน (สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยพะเยา, 2565) จึงสรุปได้ว่าผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวมีคุณภาพในระดับดีเลิศตามระดับที่กำหนดในเบื้องต้น สะท้อนให้เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามโมเดลการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ 4C PE MODEL เป็นกระบวนการแนวทางเลือกหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ด้านพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนไปสู่การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงล้านนา

## เอกสารอ้างอิง

- กิ่งโตก. (2553). *ตำนานเอื้องแซะ*. <https://www.thaipoeam.com/poem/132172>
- รูปภรณ์ เตรีอระยา. (2563). ดอกเอื้องในพิธีกรรมความเชื่อและวัฒนธรรมล้านนา. *วารสาร  
วิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 11(2), 177-206.
- ตติยา สายบัวพัทธ์. (2555). *เพลงโฟล์คของคำเมือง ของสุนทรีเวชานนท์* [วิทยานิพนธ์  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ลิจิต ใจดี. (2564). *การพัฒนาโมเดลการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะการแสดงสร้างสรรค์*. สาขา  
วิชาดนตรีและนาฏศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
พะเยา.
- สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยพะเยา. (2565). *นฏยปัญญา: ศิลปกรรมสร้างสรรค์  
สู่สังคม*. พะเยา: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา.
- สุนทรี เวชานนท์. *รำกวีขับเพลงเอื้องแซะ*. (2551). [https://www.youtube.com/watch?v=TPTIHZE\\_59c](https://www.youtube.com/watch?v=TPTIHZE_59c)
- องค์การสวนพฤกษศาสตร์ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2551). *กล้วยไม้  
ไทย 1*. วนิดาการพิมพ์.

07

ได้รับบทความ : 04/02/2566 | แก้ไขบทความ : 25/07/2566 | ตอบรับบทความ : 11/08/2566

Received : 04/02/2023 | Revised : 25/07/2023 | Accepted : 11/08/2023



## การจัดการความรู้รูปแบบวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย

### Knowledge management of Mural Painting at Wat Phochai, Napueng Village, Na Haew District, Loei Province

ไทยโรจน์ พวงมณี<sup>1</sup> , คชสิทธิ์ เจริญสุข<sup>2</sup> และ นัยนา อรรจนานทร<sup>3</sup>

Thairoj Phoungmanee<sup>1</sup> , Kotchasi Charoensuk<sup>2</sup> , Naiyana Ajanathorn<sup>3</sup>

<sup>1</sup> รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: thai-roj@hotmail.com)

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>1</sup> Associate Professor, Visual Arts Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University  
Corresponding Author (E-mail: thai-roj@hotmail.com)

<sup>2</sup> Assistant Professor, Music Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University,

<sup>3</sup> Associate Professor, Library and Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University, E-mail: naiyana@hotmail.com

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการจัดการความรู้ชุมชนวัดโพธิ์ชัย และ 2) ศึกษาองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ชุมชนวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย ปรมาจารย์ท้องถิ่น นักวัฒนธรรม นักวิชาการท้องถิ่น และกลุ่มผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยว จำนวน 12 คน ใช้การศึกษาเอกสาร แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกข้อมูล และประเด็นการสนทนากลุ่มเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) การจัดการความรู้ชุมชนวัดโพธิ์ชัยสำหรับการนำองค์ความรู้ไปพัฒนางานด้านการจัดการท่องเที่ยวและด้านการเรียนรู้มี 7 ขั้นตอนดังนี้ (1) การบ่งชี้ความรู้ (2) การสร้างและแสวงหาความรู้ (3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (4) การประมวลและกลั่นกรอง (5) การเข้าถึงความรู้ (6) การแบ่งปันและการแลกเปลี่ยนความรู้ และ (7) การเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ 2) องค์ความรู้ที่ค้นพบจากการจัดการความรู้ชุมชนวัดโพธิ์ชัยพบว่า ชุมชนวัดถูกจัดตั้งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2359 ผนังด้านในคุ้มเรื่องราวพุทธประวัติ ทศชาติชาดกโดยช่างแต้มมาจากนอกพื้นที่ ส่วนผนังด้านนอกคุ้มเรื่องราววรรณกรรมท้องถิ่นโดยช่างแต้มในพื้นที่บ้านนาพึงและช่างแต้มชาวลาว มีลักษณะเป็นภาพเล่าเรื่องราวแบบต่อเนื่องเต็มผนัง

**คำสำคัญ :** การจัดการความรู้, ชุมชนวัด, วัดโพธิ์ชัย

## Abstract

This research is the qualitative research aiming to 1) study the processes of knowledge management of mural Painting at Wat Phochai; and 2) study the body of knowledge acquired from the knowledge management of mural painting at Wat Phochai, Napueng Village, Na Haew District, Loei Province. The target group for collecting data comprised 12 informants who were local scholars, culturalists and local education academics, and a group of tourism interpreters. The research tools were documentary review, interview, data recording form, and focus group conversation. The obtained data were analyzed using content analysis. The results were as follows. 1) The knowledge management of mural painting at Wat Phochai in order to apply the body of knowledge for developing tourism management and learning consisted of 7 steps: (1) indicate knowledge; (2) create and search for knowledge, (3) manage the knowledge systematically; 4) process and screen; (5) access to knowledge; (6) share and exchange knowledge; and (7) learn and use the knowledge. 2) The body of knowledge acquired from the knowledge management of mural painting at Wat Phochai revealed that mural painting on the wall of the monastery hall at Wat Phochai was created in 1816 (B.E. 2359). The painting on the wall narrates the life of the Lord Buddha and the story of ten lives of the Lord Buddha, and it was created by the artist who is not a local resident. Meanwhile, the mural painting of the exterior wall narrates the local literatures, and the artists are from Na Pueng village and from Laos. The painting style is telling the story continuously all over the wall.

**Keywords :** Knowledge Management, Mural Painting, Wat Phochai

## บทนำ

อำเภอนาแห้วมีพื้นที่ติดกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว มีทุนทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ ความเชื่อความศรัทธาและการจัดการท่องเที่ยวของชุมชนโดยมีวัด 3 แห่งคือวัดศรีโพธิ์ชัย ตำบลแสงภา วัดโพธิ์ชัย ตำบลนาพึ่ง และวัดโพนสี บ้านเหมืองแพร่ แขวงไชยบุรี สปป.ลาว แต่ละวัดมีอัตลักษณ์ คุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชน (วรพรรณ ภูวิจารณ์, 2555) ซึ่งทุนวัฒนธรรมเหล่านี้มีองค์ความรู้ที่อยู่กระจายอยู่ในตัวบุคคลและเอกสารที่มีการพิมพ์เผยแพร่ โดยยังไม่มีการจัดการความรู้ให้เป็นระบบสำหรับนำมาใช้พัฒนาศักยภาพบุคคลและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน โดยเฉพาะวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพึ่ง ถือว่าเป็นพื้นที่ที่นักท่องเที่ยวสนใจเดินทางเข้ามาเรียนรู้สูปแต่มที่ปรากฏบนผนังวิหารทั้งด้านในและด้านนอก จากการลงพื้นที่ศึกษาพบว่า ชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวมีการอธิบายเนื้อหาของสูปแต่มในลักษณะภาพรวมที่ยังไม่มีการเจาะลึกในรายละเอียด เนื่องจากขาดความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนและขาดเอกสารที่เขียนขึ้นอย่างกระชับเพื่อใช้ศึกษาและนำมาเป็นแนวทางการเป็นผู้สื่อความหมายทางการท่องเที่ยว สุพัตรา พรหมใจ (สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2565) กล่าวว่า พื้นที่บ้านนาพึ่งมีปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความรู้และมีเอกสารที่นักวิชาการเข้ามาศึกษาจำนวนมาก แต่เป็นเอกสารที่มีจำนวนหน้ามากและยากแก่การทำความเข้าใจของคนในชุมชน ซึ่งถ้ามีกิจกรรมการจัดการความรู้ก็จะทำให้ชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวนำองค์ความรู้มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

การจัดการความรู้สูปแต่มจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้คนในชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวได้ร่วมกันแสวงหาความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคล เอกสาร ตำราหรือสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การสังเกต การประชุมเพื่อนำข้อมูลมาสู่การวิเคราะห์ หักเคราะห์ให้เป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่าสำหรับนำมาแก้ปัญหาหรือการพัฒนางานของชุมชนให้ก้าวหน้าไปอย่างมีคุณภาพ โดยคนในชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวที่ใช้สูปแต่มในการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวจะช่วยกันสืบค้นความรู้ในตัวบุคคลที่เป็นปราชญ์ท้องถิ่น เอกสาร บทความวิชาการ และงานวิจัยและถอดเอาองค์ความรู้มาจัดการให้เป็นระบบเพื่อให้ง่ายต่อการนำมาใช้ในมิติต่าง ๆ ของความรู้ (อดิเทพ จันทร์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญทิพย์, 2565) ซึ่งรูปแบบจัดการความรู้ยังมีระบบและมีขั้นตอนแบบค่อยเป็นค่อยไปจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการจัดการความรู้มีการสังสมข้อมูลที่เป็นระบบชัดเจนและสามารถสร้างประสบการณ์เชิงคุณค่าได้เป็นอย่างดี และสามารถนำองค์ความรู้มาปรับปรุงและพัฒนาการเป็นผู้สื่อความหมายทางการท่องเที่ยวและเพิ่มศักยภาพเครือข่ายชุมชนการท่องเที่ยวต่อไป

สูปแต่มถือว่าเป็นเครื่องมือหนึ่งที่พระสงฆ์ใช้เป็นสื่อและตัวกลางในการอบรมให้ความ

รู้สั่งสอนพุทธศาสนิกชนระหว่างการเดินทางเทศน์ด้วยการชี้ให้เห็นถึงเรื่องราวของพระพุทธรูปที่ปรากฏในรูปปั้นเพื่อนำความรู้ไปพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมในตนเอง (พระครูปลัดไพโรจน์ธรรมมุตโต, พระมหาวิฑูรย์สิทธิเมธี, สมุทรวงศ์ และกาญจนพงศ์ สุวรรณ, 2562) ส่วนชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวได้นำเรื่องราวของรูปปั้นในมิติของวิถีชีวิตวัฒนธรรมปรีชาญาณ หลักธรรมคำสอนผ่านตัวละครหลักของเรื่องราวที่ช่างแต้มสอดแทรกไว้ มาใช้ในการสื่อสารให้กับนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และเข้าใจในรากเหง้าทางความคิดและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย (อดุลย์ หลานวงศ์, พระมหาโยธิน โยธโก และพระภิกษุวัฒน์จันทพจน, 2563) ดังนั้นการเรียนรู้และการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องของชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวที่ถือว่าเป็นตัวแทนพื้นที่ด้วยการเป็นผู้สื่อสารเรื่องราวในรูปปั้นให้กับนักท่องเที่ยวได้เข้าใจถึงมุมมอง ทักษะคติของช่างแต้มที่มีต่อการแต้มรูปลงบนผาผนังวิหารในแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกันของพื้นที่การท่องเที่ยวบ้านนาฝายอย่างมีความหมาย ซึ่งการจัดการความรู้จะทำให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับรูปปั้นและเป้าหมายของการแต้มรูป ดังเช่นการถวายเป็นพุทธบูชา และการประดับตกแต่งวิหารให้สวยงาม ทั้งนี้เพื่อการช่วยโน้มนำใจพุทธศาสนิกชนให้เข้าใจความสัมพันธ์กับความงามและทำการเรียนรู้หลักธรรมคำสอนที่แฝงอยู่ในรูปปั้น นอกจากนี้รูปปั้นยังช่วยสร้างบรรยากาศความศรัทธาในพุทธศาสนาและความเป็นพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์ชุมชนได้อย่างชัดเจนขึ้น (มนัส จอมปฏ และสุชาติ เกาทอง, 2562) สำหรับกระบวนการจัดการความรู้รูปปั้นจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้มีการเชื่อมโยงความคิดและมุมมองของนักวิชาการที่มีการสืบค้นเป็นเอกสารที่มีการเผยแพร่อยู่ได้สรุปองค์ความรู้ออกมา เช่น แนวคิดและคติการสร้างรูปปั้นภายในวัดอย่างวิจิตรงดงาม (ปาริชาติ กัณหาทรัพย์, สุภัคกาญจน์ จิวาลักษณ์ และสุริยา คำกุนะ, 2565) เช่น การแต้มเรื่องราวพุทธประวัติและวรรณกรรมพื้นบ้านที่ช่วยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิด ความเชื่อ และการแก้ปัญหาพื้นที่บนผนังวิหารและรูปแบบที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชน (สมพงษ์ ทิมแจ่มใส, 2551) โดยเฉพาะรายละเอียดของรูปปั้นที่ชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวจะนำไปใช้สื่อสารกับนักท่องเที่ยวเช่น 1) ความเป็นมา 2) การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ 3) เทคนิควิธีการแต้มของช่างแต้มแต่ละคน และ 4) การดำเนินการแต้มรูปโดยช่างที่มาจากพื้นที่แตกต่างกัน (นงนุช ภู่มาลี, 2553) การเรียนรู้ผ่านการจัดการความรู้จะช่วยทำให้เข้าใจถึงคุณลักษณะเฉพาะของรูปปั้นที่มีความเฉพาะด้วย (ไตรเทพ สหะขันธ, 2562)

จากที่กล่าวมาการจัดการความรู้รูปปั้นวัดโพธิ์ชัยเป็นการนำเครื่องมือการจัดการความรู้ที่มีระบบมาช่วยให้กลุ่มชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีคุณค่า ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดการความรู้รูปปั้นวัดโพธิ์ชัย บ้านนาฝาย อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลยสำหรับการสร้างความรู้ความเข้าใจและการนำองค์ความรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้กับการเป็นผู้สื่อความหมายทางการท่องเที่ยวต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการจัดการความรู้ของตำบลวัดโพธิ์ชัย บ้านนาผึ้ง ตำบลแสงภา อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษาองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ของตำบลวัดโพธิ์ชัย บ้านนาผึ้ง ตำบลแสงภา อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 1.แนวคิดการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ หมายถึงการรวบรวม สร้าง จัดระเบียบ แลกเปลี่ยนและประยุกต์ใช้ความรู้ในองค์กร โดยพัฒนาระบบจากข้อมูลไปสู่เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดความรู้ และปัญญาเป็นประโยชน์ในการทำงานต่อองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ (คณาทิพย์ ศรีวะระมย์, 2562) ดังนั้นการจัดการความรู้จึงเป็นการจัดการในลักษณะบูรณาการเพื่อก่อให้เกิดการแบ่งปันความรู้ ด้วยการให้ทุนทางปัญญาของบุคคล เอกสารหรือความรู้ที่กระจายอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ ส่วนกระบวนการจัดการความรู้ที่นั้นอาจมีลักษณะการประชุม การสนทนากลุ่มหรือการร่วมระดมความคิดเพื่อการถอดบทเรียน ก่อนการจัดกิจกรรมจึงต้องทำการวางแผนและการปฏิบัติการอย่างเป็นขั้นตอน เช่น การสำรวจสภาพปัจจุบัน การระบุถึงกิจกรรม การกำหนดพื้นที่การจัดกิจกรรม และการกำหนดเป้าหมายของการจัดการความรู้ และนำข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ไปสู่การดำเนินการจัดการความรู้ต่อไป (พิมพ์พรรณ เทพสุเมธานนท์, 2560) สำหรับองค์ประกอบหลักการจัดการความรู้ประกอบด้วย ระบบการสร้างฐานความรู้ การรวบรวม การจัดเก็บ การค้นหา การเผยแพร่ การแบ่งปัน ส่วนแหล่งข้อมูลการจัดการความรู้มี 2 ประเภท ดังนี้ 1) ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) คือ ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปกรรม ที่สามารถสืบค้นได้จากเอกสาร และจากหลักฐานทางงานศิลปกรรม และ 2) ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) คือ ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปกรรมที่ได้จากการสัมภาษณ์นักวิชาการ และปราชญ์ท้องถิ่น (ปรัชญา เหลืองแดง, 2563) กระบวนการจัดการความรู้คือ 1) สร้างและค้นหาความรู้จากตัวบุคคลหรือองค์กร หรืออาจมีการแสวงหามาจากแหล่งบุคคลภายนอก 2) จัดเก็บและรวบรวมความรู้อย่างเป็นระบบ 3) มีการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนและกระจายถ่ายโอนความรู้หลากหลายรูปแบบและหลายช่องทาง 4) ใช้ประโยชน์ด้วยการนำไปประยุกต์ให้เกิดผลสัมฤทธิ์กับงาน (บวร ชมขุนศรี และบุญทัน ดอกไธสง, 2562) อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์ความรู้จากการจัดการความรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นมาจาก (1) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (2) การปรับเปลี่ยนสู่ภายนอก (3) การผสมผสาน และ (4) การปรับเปลี่ยนสู่ภายใน (คณาทิพย์ ศรีวะระมย์, 2562) โดยกระบวนการจัดการความรู้ตามแนวคิดของ อดิเทพ จันท์แดง

และพรหมภัสสร ชุณหบุญญทิพย์ (2565) ที่นำมาเป็นแนวทางดำเนินการ 7 ขั้นตอนดังนี้

- 1) การบ่งชี้ความรู้ การจำแนกเรื่องราว ประเภท คุณลักษณะให้เป็นหมวดหมู่
- 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับปราชญ์ท้องถิ่นหรือข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หรือจากสื่ออินเทอร์เน็ต
- 3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบที่มาจากตัวบุคคลและเอกสาร
- 4) การประมวลและกลั่นกรอง ด้วยการนำความรู้มาเรียบเรียงให้กระชับและเป็นมาตรฐานทางวิชาการ
- 5) การเข้าถึงความรู้ ด้วยการกำหนดรายละเอียดของพื้นที่เป็นองค์ความรู้ด้วยการกำหนดหมายเลขหรือข้อความอธิบาย
- 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ กับปราชญ์ท้องถิ่น นักท่องเที่ยวหรือผู้สนใจผ่านกิจกรรมที่ชุมชนหรือองค์กรจัดขึ้น
- 7) การเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ด้วยการเป็นผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยว

## 2. แนวคิดอุปถัมภ์อีสาน

อุปถัมภ์หรือจิตรกรรมฝาผนังถูกช่างแต้มนำเสนอและสะท้อนความคิดและความเชื่อในพุทธศาสนาโดยการนำเสนอในแต่ละพื้นที่มีลักษณะแตกต่างกันตามประสบการณ์และความชอบของคนในพื้นที่ (ปาริชาติ กัณทาททรัพย์, สุภัตกาญจน์ จิวาลักษณ์ และสุริยา คำกณะ, 2565) เนื้อหาเรื่องราวในอุปถัมภ์เป็นรากฐานสร้างความผูกพันระหว่างวัดกับคน เนื่องจากการนำเสนอเรื่องราวพุทธศาสนาพร้อมกับการสอดแทรกคติธรรมและคำสอนผสมผสานไปกับผลงาน (อรัญ วาณิชกร, 2559) ช่างแต้มมีบทบาทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับอุปถัมภ์ผ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน หลักธรรมคำสอนวิถีการดำเนินชีวิต และความเชื่อเรื่องบาปบุญ ด้วยการสร้างนัยยะความหมายก่อนที่นำมาแต้มลงบนผนัง และช่างแต้มยังใช้ภูมิปัญญาในการคิดแก้ปัญหาจากการไม่เข้าใจอุปถัมภ์ของผู้ดูด้วยการสอดแทรกอักษรไทน้อย อักษรธรรม และอักษรไทยสมัยรัตนโกสินทร์ผสมผสานรวมไปกับอุปถัมภ์ด้วย (สุพาสน์ แสงสุรินทร์, 2558) อย่างไรก็ตามที่ช่างแต้มได้คิดสร้างขึ้นมานั้นย่อมทำให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นขึ้นมา 2 ลักษณะคือ 1) การผลิตสีและวัสดุอุปกรณ์สำหรับการแต้มอุปถัมภ์ และ 2) กรรมวิธีการแต้มอุปถัมภ์และจัดวางองค์ประกอบในอุปถัมภ์ (อติญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางชวด และชวลิต อธิปัตยกุล, 2565) กล่าวได้ว่าอุปถัมภ์เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนาที่สามารถนำมาเป็นสื่อในการโน้มน้าใจให้กับพุทธศาสนิกชนเข้ามาในวัด เพื่อชื่นชมและเรียนรู้เรื่องราวในอุปถัมภ์ที่ช่างแต้มนำเสนอถึงความเชื่อความศรัทธาร่วมกับภูมิปัญญาการคิดแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับอุปถัมภ์ เช่น การทำปูนฉาบผนังจากเปลือกหอยที่ต้องมีการเตรียมวัสดุ การร่อนทราย การเผาอบเปลือกหอย การแช่และตากเพื่อให้ได้เนื้อสีขาว การหาขี้เถ้าเพื่อทำกาวยาประสาน (อำภา บัวระภา, 2564) ส่วนภูมิปัญญาด้านสีนั้น ส่วนใหญ่ได้จากธรรมชาติ เช่น สีดำจากเขม่าหรือถ่านไม้เนื้อแข็ง สีเหลืองจากนางตั้งรง สีแดงจากดินแดง โดยที่สีเหล่านี้

นี่ก่อนนำมาต้มต้องผ่านกระบวนการบดละเอียดเพื่อให้สีละลายน้ำได้ง่าย สำหรับการนำสี มาใช้นั้นด้วยการผสมน้ำกับน้ำกวจากหนังสัตว์ หรือกาวกระถินโดยผสมในโกร่งหรือกะลาที่เป็นภาชนะขนาดเล็ก เมื่อใช้ไปสีแห้งจะเติมน้ำแล้วใช้สากฝนให้เป็นน้ำสีสำหรับใช้งานได้อีกครั้ง ส่วนภูมิปัญญาการดัดเส้นรอบรูปทรงของซูปแต่มานั้นช่างแต่มจะใช้ฟูกันหนดหนูที่ใช้ในการ ระบายบนพื้นที่ขนาดเล็กได้ด้วย และยังมีการผลิตแปรงขนาดใหญ่ใช้ระบายพื้นที่ใหญ่หรือใช้ ปลายแปรงแต่ละสีหมาด ๆ ด้วยการแต่มหรือกระทั่งให้เป็นรูปกลุ่มพุ่มไม้โดยฟูกันท่ามาจากราก ต้นลำเจียก หรือเปลือกต้นกระดังงาที่ช่างแต่มนำมาดัดเป็นท่อนขนาดพอเหมาะ จากนั้นนำไป แขน้ำและนำมาหุบปลายข้างหนึ่งให้แตกเป็นฝอยจนมีลักษณะเป็นขนแปรง (อรัญ วานิชกร, 2559) ทั้งนี้ซูปแต่มเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่น่าเสนอถึง 1) คติพุทธศาสนา ช่างแต่มได้นำ เรื่องไตรภูมิมาสะท้อนความเชื่อเรื่องนรก สวรรค์ การเวียนว่ายตายเกิด แสดงบาปบุญคุณโทษ อันเป็นการย้ำเตือนให้คนเกรงกลัวต่อบาปให้มุ่งทำความดี 2) เรื่องพระพุทธรูป เช่น พุทธ ประวัติน ทศชาติชาดก วรรณกรรมท้องถิ่นที่มีความนิยม (ปาริชาติ กัณหาทรัพย์, สุภัคกาญจ จน์ จิวาลักษณ์ และสุรียา คำกฤษ, 2565) เช่น พระลักษมณ์พระราม หรือ พระลักพระลาม ใน ภาษาท้องถิ่น รามจอมจันทร์ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ อย่างไรก็ตามช่างแต่มมีการแต่มเรื่องการเสพ สังกวาส ประเพณีท้องถิ่น ภาพสัตว์ในอุดมคติและภาพสัตว์ที่มีอยู่จริงในพื้นที่ เช่น นาค ครุฑและ สิงห์ ผสมผสานไปกับบรรยากาศและสถานที่ เช่น อาคาร บ้านเรือน ภูเขาและแม่น้ำ (เทพพร มังธานี, 2554) กล่าวได้ว่าซูปแต่มเป็นสื่อพื้นบ้านที่ช่วยบอกเล่าเรื่องราวของพระพุทธรูป พระธรรมคำสอน วรรณกรรมท้องถิ่น วิถีชีวิตและขนบประเพณีตั้งแต่เกิดจนตาย ที่สะท้อนวิถี ชีวิตที่สัมพันธ์กับภูมิทัศน์ พืช สัตว์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมชุมชนด้วย (อำภา บัวระภา, 2564)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดการความรู้เป็นกระบวนการดึงความรู้ที่มีอยู่ในตัว บุคคลออกมาผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับคนอื่น ๆ ที่มีความรู้หรือเอกสารที่มีการแบ่งปัน ความรู้สำหรับการนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต สำหรับการจัดการความรู้ซูปแต่มนั้นเป็นการนำ กระบวนการที่เป็นลำดับขั้นและมีระบบมาสืบค้น สืบเสาะ แสวงหาและดึงความรู้ที่อยู่ในตัวคน ออกมาเช่นเกี่ยวกับความเป็นมา รูปแบบเนื้อหาเรื่องราว คุณค่าที่แฝงอยู่ในผลงานนั้น โดยผู้ที่ จะเข้าร่วมวงกระบวนการจัดการความรู้จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้อยู่บ้างแต่ยังขาดการเรียบเรียง รวบรวมความรู้อย่างเป็นระบบ รวมถึงยังไม่มีการนำเอเผยแพร่หรือแบ่งปันให้เกิดประโยชน์ กับองค์กรหรือคนอื่น ๆ ต่อไป



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการจัดการความรู้ซูบแต่มวัดโพธิ์ชัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ มีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร ผู้วิจัยศึกษาเอกสารจากสำนักวิทยบริการ ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ และงานวิจัย เอกสารจากองค์การบริหารส่วนตำบลนาพิง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย เอกสารจากสำนักวัฒนธรรมจังหวัดเลย

2. การศึกษาจากภาคสนาม ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยประสานงานอย่างไม่เป็นทางการกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รู้และผู้ปฏิบัติดังนี้ ราษฎรท้องถิ่น ตัวแทนจากองค์การบริหารส่วนตำบลนาพิง นักวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรม ผู้สื่อความหมายทางการท่องเที่ยว จำนวน 12 คน เพื่อขอลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลโดยมอบเอกสารในวันที่ผู้วิจัยลงพื้นที่ ส่วนกลุ่มเป้าหมายจากหน่วยงานภาครัฐ ประสานงานอย่างไม่เป็นทางการและขอเข้ารับการเก็บข้อมูล โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลดังนี้ 1) การสัมภาษณ์ จำนวน 3 ครั้ง ครั้งที่ 1 เก็บข้อมูลบริบทพื้นที่ ความเป็นมาของวัดโพธิ์ชัย ความเป็นมาของซูบแต่ม เนื้อหาและรูปแบบของซูบแต่ม และคุณค่าของซูบแต่ม มีผู้ให้ข้อมูล 7 คน ครั้งที่ 2 เก็บข้อมูลการจัดการความรู้ และคุณค่าของซูบแต่ม ใช้แบบบันทึกข้อมูลเก็บรวบรวมข้อมูล มีผู้ให้ข้อมูล 3 คน 2) การสนทนากลุ่ม จำนวน 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 ประเด็นเก็บข้อมูลเนื้อหาและรูปแบบของซูบแต่ม และคุณค่าของซูบแต่ม มีผู้ร่วมสนทนากลุ่มจำนวน 5 คน ครั้งที่ 2 ประเด็นการจัดการความรู้ และคุณค่าของซูบแต่ม โดยใช้แบบบันทึกข้อมูลเก็บรวบรวมข้อมูล มีผู้ร่วมสนทนากลุ่มจำนวน 5 คน 3) การสังเกต โดยใช้แบบบันทึกข้อมูลการสังเกตที่ผู้วิจัยกำหนดประเด็นดังนี้ ลักษณะของซูบแต่ม เนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในซูบแต่ม คุณค่าเชิงรูปแบบและเนื้อหา

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากแบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มและการศึกษาเอกสารมาจัดระเบียบข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ส่วนการตรวจสอบข้อมูลนั้นผู้วิจัยใช้เครื่องมือ

และวิธีการในการเก็บข้อมูลในการตรวจสอบเนื้อหา

4. นำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยนำผลการศึกษามาเขียนนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ประกอบภาพถ่าย

## ผลการวิจัย

1. การจัดการความรู้รูปแบบวัดโพธิ์ชัย พบว่า การจัดการความรู้เป็นกระบวนการศึกษาเพื่อการรวบรวมองค์ความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลและเอกสารที่กระจายอยู่ทั่วไปมารวบรวมวิเคราะห์สำหรับสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมาเพื่อใช้แก้ปัญหาในการดำเนินการเป็นผู้สื่อความหมายของกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวและชุมชน มีรายละเอียดดังนี้

- 1.1 ขั้นการบ่งชี้ความรู้ (knowledge identification) พบว่า ความรู้รูปแบบวัดโพธิ์ชัย เป็นความรู้สามารถสืบค้นได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ประกอบด้วยข้อมูลที่อยู่ในตัวบุคคลในพื้นที่ เช่น ไวยาวัจกรของวัด ป้ายสื่อความหมาย เอกสารที่มีการพิมพ์เผยแพร่ หนังสือและผลงานวิจัยที่มีนักวิจัยเข้ามาเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น งานวิจัยของวรพรรณ ภูจิราธรณ์ งานวิจัยของสัมฤทธิ์ สุภามา หนังสือของไพโรจน์ สโมสร รายงานการวิจัยของพระมหาพิรพันธ์ ธรรมวุฑโฒ (ตรีตรี) สำหรับข้อมูลที่เป็นตัวบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ต้องนำมาผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อดึงข้อมูลเชิงลึกที่อยู่ในตัวออกมา ส่วนข้อมูลเอกสารนั้นต้องมีการนำมาร่วมกันถอดความรู้ที่สัมพันธ์กับการนำมาใช้ในพื้นที่และกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวชุมชน ดังคำกล่าวที่ว่า “...ข้อมูลความรู้มีอยู่ในตัวบุคคลในพื้นที่ ปัจจุบันมีเพียง 3 คนที่มีความรู้ ส่วนคนอื่น ๆ เริ่มมีความรู้จากการสนใจอ่านเอกสารและรายงานการวิจัยของนักวิชาการ ดังนั้นจึงต้องนำเอาองค์ความรู้แต่ละแหล่งออกมา ผ่านการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการถอดองค์ความรู้ที่เหมือนหรือแตกต่างกันของแต่ละคน และเอกสารแต่ละกลุ่มออกมาให้สามารถนำมาประยุกต์สู่การใช้งานการสื่อความหมายของกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวได้...” (วัชรินทร์ สินศิริ, สัมภาษณ์, 2564) โดยกำหนดแนวทางก่อนดำเนินการจัดการความรู้ดังกล่าวไว้ว่า “...ขั้นตอนในการดำเนินการจัดการความรู้รูปแบบวัดโพธิ์ชัยดำเนินการดังนี้ (1) การกำหนดความรู้หลักที่จำเป็นต่องาน (2) การหาความรู้ที่ต้องการ (3) การปรับปรุง ดัดแปลง หรือสร้างความรู้ให้เหมาะต่อการใช้งานของตน (4) ประยุกต์ใช้ความรู้กับงานของตน (5) นำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และสกัดความรู้ออกมา (6) การจดบันทึกความรู้สำหรับนำมาใช้งานและปรับปรุงเป็นความรู้ที่ครบถ้วน ลุ่มลึก และเชื่อมโยงให้เหมาะสมกับการใช้งานมากขึ้น...” (สัมฤทธิ์ สุภามา,

สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

- 1.2 **ขั้นการสร้างและแสวงหาความรู้ (knowledge creation)** พบว่าสามารถดำเนินการได้ดังนี้ การสัมภาษณ์ปราชญ์ท้องถิ่น การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องราวอุปแต้ม เช่น มีการตั้งข้อสังเกตความแตกต่างของอุปแต้มที่เขียนภายในวิหารและนอกวิหารที่ต่างกันในเรื่องของสีและรูปแบบของอุปแต้ม พบว่าเป็นการแต้มในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน โดยภายในวิหารเป็นเรื่องของพุทธประวัติ อดีตพระพุทธเจ้า และทศชาติชาดก ส่วนผนังด้านนอกแต้มเรื่องราววรรณกรรมท้องถิ่นที่นิยม เช่น เรื่องพระลักพระลามที่เป็นภาคหนึ่งของพระพุทธเจ้า นอกจากนี้ยังมีการใช้องค์ความรู้ที่ชัดเจน (explicit knowledge) ที่รวบรวมไว้เป็นเล่มในรายงานการวิจัยจนเป็นทฤษฎีและองค์ความรู้ที่เป็นลายลักษณ์อักษรมาช่วยสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วย ดังเช่นการใช้สีครามและสีเหลืองบนผนังด้านนอกที่เป็นโครงสร้างสีส่วนรวมซึ่งรับอิทธิพลทางรูปแบบมาจากอุปแต้มในแถบจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด กาฬสินธุ์ โดยเอกสารระบุให้เห็นถึงการใช้สีธรรมชาติของช่างแต้มในชุมชนที่มีการปลูกต้นครามสำหรับใช้ย้อมเส้นใยฝ้ายมาปรับใช้กับการเขียนอุปแต้ม ส่วนสีเหลืองนั้นมาจากต้นรงทองที่มีคุณสมบัติในการเกาะยึดกับพื้นผนังได้ดี ดังคำกล่าวที่ว่า “...การแสวงหาความรู้ที่มีองค์ความรู้ที่ชัดเจนมักอยู่ในงานวิจัย รวมถึงบนสื่อออนไลน์ที่ค้นหาง่ายและมีการตีความหมายข้อมูลแล้ว แต่ยังไม่ได้จัดระบบให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยว สำหรับการแสวงหาข้อมูลที่ดีนั้นจะต้องร่วมกันค้นหาและตรวจสอบเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการพัฒนางานสื่อความหมายการท่องเที่ยวและการเรียนรู้...” (วัชรินทร์ สินศิริ, สัมภาษณ์, 25 มิถุนายน 2564)
- 1.3 **ขั้นการจัดการความรู้ให้เป็นระบบ (knowledge storing)** พบว่า การประชุมระดมความคิดเห็นการจัดการความรู้เพื่อให้เกิดความเป็นระบบและง่ายต่อการเรียนรู้ของคนในชุมชนนั้นควรมีการจัดการสรุปความตามพื้นที่ของผนัง โดยการอาศัยห้องหรือช่วงกวางระหว่างเสาต่อเสาเพื่อการสร้างองค์ความรู้ร่วมกันออกมา โดยการสรุปองค์ความรู้จะอาศัยข้อมูลจากเอกสารที่นักวิชาการและนักวิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องราวของอุปแต้มไว้มาช่วยด้วย เช่นผลงานการวิจัยของวรรณ ภูวิจารย์ สัมฤทธิ์ สุภามา และองค์ความรู้เกี่ยวกับหลักธรรมคำสอน พุทธประวัติ ทศชาติชาดก วิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อยู่ในช่วงเวลาที่มีการแต้มอุปแต้ม ดังเช่นการแต่งกายของตัวละคร กลุ่มคนบรรเลงดนตรี ดังคำกล่าวที่ว่า “...การนำความรู้จากหลายแหล่งเช่น จากตัวบุคคลและเอกสารมาสรุปเป็นองค์ความรู้สำหรับใช้ใน

พื้นที่นั้นต้องอาศัยเอกสารหลายประเภทเพื่อให้ได้ข้อมูลหลายมุม เช่น มุมมองทางกายภาพที่เห็นได้และเป็นข้อมูลที่นำมาใช้ในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวนั้น เช่น ประวัติวัดโพธิ์ชัย ข้อมูลแต่ละผนังที่อยู่ด้านใน รูปแบบสถาปัตยกรรมและด้านนอกที่มีการระบุถึงช่วงเวลา ส่วนเรื่องราวมีการเชื่อมโยงเข้ากับพื้นที่ วิถีชีวิตและวัฒนธรรม โดยการสรุปข้อมูลที่เอื้อต่อการนำมาใช้ ส่วนข้อมูลที่ต้องใช้การตีความหมายข้อมูลนั้น มีนักวิจัยและนักวิชาการได้ถอดความรู้ไว้ และชุมชนได้ร่วมกันสรุปปรัชญาความเชื่อเพื่อใช้สื่อสารนักท่องเที่ยวและเป็นเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ของคนในพื้นที่...” (สุพัตรา พรหมใจ, สัมภาษณ์, 2566) โดยการจัดการความรู้จะนำมาสรุปเป็นเอกสารที่เหมาะสมเพื่อนำองค์ความรู้สู่การพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ต่อไป ดังคำกล่าวที่ว่า “...ความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมที่ร่วมกันสรุปออกมาจะมีข้อมูลที่พอเหมาะสมควรกับการนำมาใช้เป็นผู้สื่อความหมายแบบรวบรัดและชัดเจน โดยมีการพิมพ์เอกสารแบบสรุปย่อสำหรับแจกเป็นข้อมูลอ้างอิงให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาด้วย...” (เกรียงไกร พรหมเวียง, สัมภาษณ์, 2566)

- 1.4 **ขั้นการประมวลและก่อกองความรู้ (knowledge distribution)** พบว่า มีการรวบรวมองค์ความรู้สถาปัตยกรรมวัดโพธิ์ชัยที่ข้อมูลยังกระจัดกระจายร่วมกันเช่น วิทยานิพนธ์ การวิจัย หนังสือที่มีการเรียบเรียงไว้แบบกว้างไม่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ความรู้ในการนำมาพัฒนาศักยภาพตนเองสู่การอธิบายให้กับนักท่องเที่ยวฟัง ซึ่งการประมวลและการก่อกององค์ความรู้จะต้องร่วมวางโครงสร้างเนื้อหาความรู้ที่ต้องการนำมาใช้พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การกำหนดประเด็นประวัติความเป็นมาของวัดโพธิ์ชัย ความเป็นมาของสถาปัตยกรรม ช่วงสถาปัตย์ ช่วงเวลาของการสถาปัตยกรรม เนื้อหาเรื่องราว เทคนิควิธีการวัสดุและเครื่องมือ รูปแบบและคุณค่าสถาปัตยกรรม องค์ความรู้เหล่านี้สามารถนำมาเป็นหลักหรือแนวทางการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวที่สนใจเรียนรู้งานสถาปัตย์ของวัดโพธิ์ชัยได้ ดังคำกล่าวที่ว่า “...การจัดการความรู้จำเป็นต้องมีการกำหนดประเด็นหรือหัวข้อที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลมาจัดวางให้ถูกตำแหน่งเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการเป็นผู้สื่อความหมายได้ ส่วนการถอดองค์ความรู้ต้องช่วยกันค้นหาและตรวจสอบเพื่อให้ได้ข้อมูลและองค์ความรู้ไปใช้ในการพัฒนาและการส่งเสริมศักยภาพของผู้ที่จะนำความรู้ไปใช้งาน...” (สัมฤทธิ์ สุภามา, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)
- 1.5 **ขั้นการเข้าถึงความรู้ (knowledge utilization)** พบว่าชุมชนและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวมีการนำองค์ความรู้ไปสื่อสารผ่านแผ่นพับสำหรับแจกให้นักท่องเที่ยวและนำไปสื่อสารผ่านกลุ่มเฟซบุ๊ก I-Naheaw เพื่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้กับ

สมาชิกกลุ่มและผู้สนใจ เช่น การนำภาพอีโรติก (erotic) ไปนำเสนอไว้ในกลุ่ม สำหรับการนำเสนอจุดขายให้สมาชิกกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวได้รับรู้และเรียนรู้ร่วมกัน ดังคำกล่าวที่ว่า “...องค์ความรู้สู่ป้อมแด้มถูกนำเสนอในกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวเช่น สูปแด้มที่เป็นกลุ่มผู้หญิงสวมผ้าชิ้นลายหล่งที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านนาพึ่ง ซึ่งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนนำมาถอดแบบเป็นลวดลายเพื่อส่งเข้าตัดสรรเป็นผลิตภัณฑ์ OTOP...” (สุพัตรา พรหมใจ, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2566)



ภาพที่ 1 สูปแด้มแนวอีโรติกที่ช่างแต้มแฝงไว้ร่วมกับเรื่องราวพุทธประวัติ และสูปแด้มวิถีชาวบ้านที่สวมผ้าชิ้นที่เป็นลายหล่ง  
ที่มา: สุพัตรา พรหมใจ, 2565

- 1.6 ขั้นการแบ่งปันและการแลกเปลี่ยนความรู้ (knowledge sharing) พบว่า ตัวแทนชุมชนประกอบด้วยผู้ใหญ่บ้าน นักวิชาการองค์การบริหารส่วนตำบลนาพึ่ง ไวยาวัจกรณวัดและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวในพื้นที่ มีการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีการค้นพบภายในวัด เช่น การนับจำนวนพระพุทธรูปที่อยู่ในสูปแด้ม การค้นหาภาพสังวาสหรือภาพอีโรติกสำหรับการนำมาเป็นจุดขาย (ภาพที่ 1) ดังการสัมภาษณ์ที่ว่า “...กลุ่มการจัดการท่องเที่ยวชุมชนร่วมกันค้นหาบริเวณของเรื่องราวที่น่าสนใจสำหรับการแนะนำนักท่องเที่ยวให้ได้เรียนรู้เชิงคุณค่า เช่นภาพของกลุ่มสตรีที่แต่งกายด้วยชุดพื้นถิ่นโดยการสวมเสื้อทรงกระบอกและสวมใส่ผ้าชิ้นที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเลยคือผ้าลายริ้วหรือลายหล่ง โดยเป็นผ้าทอพื้นบ้านนั้นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้ทำการถอดรูปแบบของลวดลายมาจากสูปแด้มและเรียกว่า ผ้าลายหล่งเพื่อนำมาทำเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน...” (สุพัตรา พรหมใจ, สัมภาษณ์, 2566) สำหรับเป้าหมายของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือการแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้โดยมีการทบทวนข้อมูล การฝึกฝนการสื่อสาร และการกระตุ้นให้มีจดจำจากการปฏิบัติ มีการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ต่อไป โดยมีกลุ่มผู้สื่อ

ความหมายการท่องเที่ยวและชุมชนเข้ามาเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจถึงรายละเอียดของวัดโพธิ์ชัย และประเพณีท้องถิ่น 12 เดือน สำหรับการอธิบายเรื่องราวให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวทราบ (ภาพที่ 2) ดังคำกล่าวที่ว่า “...มีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการผู้สื่อความหมายสูปแต่่มวัดโพธิ์ชัยโดยนำผู้สนใจเข้ามาเรียนรู้เพื่อที่จะพัฒนาเป็นผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง แต่ด้วยข้อมูลเกี่ยวกับสูปแต่่มที่ปรากฏอยู่ด้านในและด้านนอกวิหารต้องอาศัยการจดจำร่วมกับทักษะการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง มีการฝึกฝนมุขตลกที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาจึงจะได้ผู้สื่อความหมายเพิ่มขึ้น ปัจจุบันในพื้นที่มีผู้สื่อความหมายได้เพียง 3 คน...” (เกรียงไกร พรหมเวียง, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2566)



ภาพที่ 2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวและชุมชน

- 1.7 **ขั้นการเรียนรู้ (learning)** พื้นที่อำเภอนาแห้วและบ้านนาฟ้างมีนักท่องเที่ยวและผู้สนใจเดินทางเข้ามาศึกษาสูปแต่่มอย่างต่อเนื่อง โดยรูปแบบของการเดินทางเข้ามาลักษณะเป็นส่วนตัวจึงเดินดูเอง ส่วนที่มากเป็นหมู่คณะจะมีการติดต่อประสานงานมายังกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวชุมชนเพื่อให้เป็นผู้สื่อความหมาย สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวและชุมชนจะเข้าร่วมเรียนรู้ร่วมแบ่งปันและอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับสูปแต่่มบนผนังด้านในและด้านนอกเพื่อสร้างองค์ความรู้สำหรับการนำไปสื่อสารกับนักท่องเที่ยวด้วย (ภาพที่ 2-3) ดังคำกล่าวที่ว่า “...ใช้วิธีการบรรยายความรู้โดยภาพรวมของสูปแต่่มที่ปรากฏทางตาสูปแต่่มบนผนังด้านทิศตะวันตกมีเรื่องราวที่กล่าวถึงทศชาติชาดก โดยผู้สื่อความหมายจะอธิบายแต่ละพื้นที่ของสูปแต่่มให้นักเที่ยวเข้าใจ เช่นเดียวกับผนังด้านนอกที่ข้างแต่่มมีการแต่่มเรื่องราววรรณกรรมท้องถิ่นอีสาน เช่น เรื่องกาละเกด

และเรื่องสังขสันทัย ส่วนการใช้วัสดุในการแต้ม ดังเช่นสีครามจากต้นคราม และ สีเหลืองที่ได้จากต้นรงก็ได้สื่อสารให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้ถึงการผลิตเทคนิควิธีการ ของช่างแต้มในแต่ละช่วงเวลาเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับทราบข้อมูล โดยข้อมูลผนัง ด้านนอกนั้นมีการเชื่อมโยงวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่นที่มีรูปแบบการเขียนคล้าย กัน...” (สุพัตรา พรหมใจ, สัมภาษณ์, 2566) สำหรับการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วม ในการเก็บรวบรวมและถ่ายทอดความรู้จะนำมาสังเคราะห์ให้มีรูปแบบของเอกสาร ตามที่กลุ่มการจัดการท่องเที่ยวและชุมชนต้องการ โดยจะนำองค์ความรู้และ วิธีการถ่ายทอดความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพ ตนเองและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวต่อไป ดังคำกล่าวที่ว่า “...การเรียนรู้จาก เอกสารที่มีการรวบรวมความรู้เฉพาะขึ้นมา ส่วนการนำความรู้ไปใช้ในการสื่อ ความหมายการท่องเที่ยวที่มีการผสมแนวคิดและประสบการณ์ของแต่ละคน มาแลกเปลี่ยนรู้ สามารถนำข้อมูลไปขยายสู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีคุณภาพ...” (เกรียงไกร พรหมเวียง, สัมภาษณ์, 2566)



ภาพที่ 3 ผนังด้านนอกของวิหารด้วยโครงสร้างสีครามและสีเหลือง



ภาพที่ 4 การนำความรู้ที่ผ่านการจัดการความรู้  
ไปสู่การปฏิบัติการเป็นผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยว  
ที่มา: สุพัตรา พรหมใจ, 2565

2. องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ของวัดโพธิ์ชัย พบว่าการจัดการความรู้ของวัดโพธิ์ชัยสามารถดำเนินการเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนางานที่บรรลุเป้าหมายของ (1) องค์ความรู้ (2) การพัฒนาคน (3) การสื่อสารการจัดการท่องเที่ยว (4) ดัชนีภาพการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อมูลและองค์ความรู้ดังนี้

2.1 ความเป็นมาของซูปแต้ม ซูปแต้มวัดโพธิ์ชัยมีการแต้มนั้นบนฝาผนังวิหารทั้งผนังด้านในและด้านนอก สำหรับผนังด้านใน แต้มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2359 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 5 มีข้อความระบุปีเขียนบนผนังด้านทิศเหนือว่า “ดักราช 1214” โดยแต้มนซูปแต้มผนังด้านในก่อน จากนั้นค่อยมาแต้มนผนังด้านนอก แต้มราวปี พ.ศ. 2459 การแต้มนผนังด้านในและด้านนอก มีระยะเวลาห่างกัน 64 ปี ทำให้อซูปแต้มแต้มนผนังไม่มีช่องว่าง รูปแบบของซูปแต้มเป็นไปตามชนบช่างแต้มนโบราณของภาคอีสาน สามารถแบ่งช่างแต้มนออกเป็น 2 กลุ่มคือ 1) ช่างแต้มนด้านในวิหารคือ ขุนพรหม (ชาวสิงห์บุรี) และสรรพช่าง มาจากนครราชสีมา และ 2) ช่างแต้มนด้านนอกวิหารคืออาจารย์สายทอง อดีตเจ้าอาวาส อาจารย์บุญส่ง อดีตเจ้าอาวาส นายด้วง นายบุญทัน ชาวบ้านนาพิง และท้าวสีหะบุตร ช่างชาวลาว สำหรับซูปแต้มนผนังด้านในวิหาร มีการแต้มนแต้มนผนังทั้ง 4 ด้านดังนี้ (1) ผนังด้านหน้าพระประธาน ส่วนหน้าบันแต้มนซูปอดีตพระพุทธเจ้าไล่เรียงลงมาจากด้านบน 8 ชั้น จำนวน 110 องค์ฐานแก้วล่างสุดมีบาตรวางประดับ พื้นภาพระหว่างอดีตพระพุทธเจ้าประดับช่อดอกไม้สีชาว ระหว่างฐานแท่นประทับมีลวดลายดอกประจายามประดับอยู่ (ภาพที่ 5) ถัดมาแต้มนเรื่องพระมาลัยเยือนเทวโลก มีเทวดาและพระอินทร์มารอเข้าเฝ้าด้วยการแต้มนมีลักษณะภาพเล่าเรื่องโดยไม่มีการแบ่งเป็นตอน มีการสร้างบรรยากาศการถวายพระเพลิงพระพุทธองค์ด้วยซูปแต้มนที่แสดงความโศกสลดรันทดใจของ

สรรพชีวิตที่เข้ามาเข้าเฝ้าอย่างเนืองแน่น (2) ผนังด้านขวาพระประธาน เรื่องมหาเวสสันดรชาดก อย่างไรก็ตามการแต้มนั้นมีการแบ่งเรื่องราวตามห้องระหว่างเสาได้ 5 ห้อง ด้านบนสุดของผนังนั้นช่างแต้มนำการแต้มภาพพระพุทธรูปปางสมาธิ 19 องค์ (3) ผนังด้านซ้ายพระประธานเป็นภาพพุทธประวัติ พระมาลัย ภาพปริตนาธรรม (ภาพที่ 6) (4) ผนังด้านหลังพระประธานเรื่องพระเวสสันดร กัณฑ์ที่ 9 คือกัณฑ์มัทรี ผนังด้านหลังพระประธานด้านซ้าย กัณฑ์ที่ 10 คือกัณฑ์สักกบรรณ ผนังด้านหลังดิฐฐานธรรมมาส กัณฑ์ที่ 11 คือกัณฑ์มหाराช กัณฑ์ที่ 12 กัณฑ์ฉกษัตริย์ อยู่ผนังด้านหลังด้านล่างหลังพระประธาน อย่างไรก็ตามที่สุปแต้มนั้นถูกแต้มนผนังมีลักษณะสุปแต้มนแล้วเรื่อง และบางสุปแต้มนช่างแต้มนได้เขียนตัวอักษรไทน้อยแทรกลงไปด้วย

ส่วนสุปแต้มนผนังด้านนอกนั้นถูกแต้มนในช่วงปี พ.ศ. 2459 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 6 โดยช่างแต้มนบ้านนาพึ่งและช่างชาวลาว มีรายละเอียดดังนี้ (1) ผนังทิศเหนือ สุปแต้มนลบเลือนไปทำให้ไม่สามารถระบุเรื่องที่นำมาแต้มนได้ (2) ผนังทิศตะวันตก ผสานหลายเรื่องเข้าด้วยกันดังนี้ ขอบซ้ายด้านนอกเรื่องพระมาลัย พระเนมิราชเสด็จชมเมืองนรก สังข์สินชัย (หรือสังข์สินไซ) และกาละเทศ (หรือกาละเทศในภาษาท้องถิ่น) ภาพวิถีชีวิต วัฒนธรรม สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัย มีการสอดแทรกคติธรรมลงไป ทุกตำแหน่งของสุปแต้มนที่แสดงทักษะและการคิดอย่างอิสระ (ภาพที่ 7) มีจุดมุ่งหมายเพื่อการถวายเป็นพุทธบูชา และตกแต่งผนังวิหารให้สวยงาม จึงเป็นกลยุทธ์การโน้มน้าวใจพุทธศาสนิกชนให้เข้าวัดเพื่อการเรียนรู้เรื่องราวของพระพุทธร่องค์จนเกิดความซาบซึ้งในรสพระธรรม คำสอน



ภาพที่ 5 ผนังด้านฝั่งตรงข้ามพระประธานแต้มนเรื่องราวอดีตพระพุทธรูปเจ้า จำนวน 110 องค์



ภาพที่ 6 ซูปแต้มด้านขวามือพระประธานแต้มเนื้อหาเรื่องราวพระมาลัย

2.2 เนื้อหาเรื่องราวที่ช่างแต้มนำมาแต้มบนผนัง พบว่า ทั้งส่วนด้านในและด้านนอก วิหาร มี 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มพุทธประวัติและอดีตพระพุทธรเจ้า 2) กลุ่มทศชาติชาดก และ มหาเวสสันดรชาดก 3) กลุ่มพระเถระ คือพระมาลัยที่มีฤทธิ์เสมอด้วยพระโมคคัลลานะไปโปรดสัตว์นรกด้วยการเหาะขึ้นสวรรค์นำดอกบัวไปถวายแก่เจดีย์จุฬามณี และ 4) กลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่น ดังนี้ (4.1) สังข์สินไช ตอนสังข์สินไชกับสีโหต่อสู้กับทหารของยักษ์กุมภกันท์ ตอนสังข์สินไชต่อสู้กับสีโหเพื่อชิงนางสุมนทากลับไปถวายคืนพระบิดาที่นครเปงจาล ตอนสังข์สินไชยื่นเหนี่ยวตราใส่ยักษ์ และ (4.2) กาละเกด ตอนเจ้ากาละเกดขี่ม้ามณีกาบไปเที่ยวแล้วถูกหัวพิมลลอบฆ่าด้วยหอกยนต์



ภาพที่ 7 ซูปแต้มผนังด้านนอกเรื่องพระมาลัย พระเนมิราชเสด็จชมเมืองนรก  
สังข์สินไช และกาละเกด  
ที่มา: คชสิทธิ์ เจริญสุข

- 2.3 กลวิธีของชูปแต้ม พบว่าช่างแต้มร่างชูปด้วยดินสอ ใช้สีธรรมชาติในการระบาย นิยมระบายสีเรียบแล้วตัดเส้นขอบ ส่วนการเตรียมพื้นผนังวิหารนั้นด้วยการฉาบปูนสูตรผสมพิเศษที่มีส่วนผสมของเปลือกหอยเผาตำละเอียด กาวเปลือกยางบง และทรายละเอียด ช่างแต้มบางคนใช้หนังวัวควายเผาจนไหม้แล้วแช่ทิ้งไว้เพื่อให้ได้น้ำเหนียว แล้วจึงนำน้ำอ้อยมาผสมเพื่อป้องกันสีไม่ให้ผดผื่น เมื่อฉาบผนังวิหารแล้ว ช่างจะไล่ความเค็มออกจากพื้นผนังด้วยน้ำต้มใบชี่เหล็กฉีดผนังทิ้งไว้ 7 วัน ส่วนการรองพื้นผนังนั้นช่างแต้มใช้ดินสอพองผสมกับกาวน้ำมะขามทาบาง ๆ เมื่อแห้งแล้วช่างจึงแต้มชูปได้
- 2.4 สีที่ใช้แต้มชูป พบว่า ด้านในวิหารช่างแต้มใช้สีธรรมชาติ เช่นสีดำจากเขม่าไฟติดกันหม้อนำมาบดให้ละเอียด สีเหลืองจากขมิ้นและจากยางต้นรง สีแดงจากยางไม้ประดู่ และขมิ้นผสมปูน สีครามจากต้นคราม สีน้ำตาลแดงจากดินแดงประสานกับยางบง สีเขียวผสมด้วยสีครามและสีเหลือง และยังมีการใช้สีหมึกแท่งจากจีน และสีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตราสดางค์แดง ตัวประสานสีกับผนังปูน ยางบงผสมน้ำผสมกับสีฝุ่นกับหรือผสมน้ำกาวจากหนังสัตว์ หรือกาวกระถิน
- 2.5 ลักษณะชูปแต้ม พบว่า ชูปแต้มเป็นภาพแบบเล่าเรื่อง โดยช่างแต้มจะแต้มเรื่องราวต่อเนื่องกันตลอดทั้งผนัง เมื่อจบตอนลงช่างแต้มจะใช้ทิวทัศน์ อาคารบ้านเรือน ป่าไม้หรือแม่น้ำลำคลองชั้นและเชื่อมต่อให้เป็นภาพขนาดใหญ่ที่สื่อสารเรื่องพุทธศาสนา มีการสอดแทรกภาพวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวบ้านในพื้นที่ลงไปบนผนังอย่างมีจังหวะ จึงทำให้บรรยากาศในชูปแต้มมีชีวิตชีวาที่สะท้อนวิถีชีวิตชาวบ้านได้ เช่นการคล้องลูก ประเพณีสู่วัณ การสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ สาธารณูปโภคและพาหนะเดินทาง เช่น ไฟฟ้า รถไฟ จักรยาน และเครื่องบิน รวมถึงการนำเสนอเรื่องพญานาคเป็นความเชื่อท้องถิ่น ดังชูปแต้มเรื่องพุทธประวัติตอนปราบนาคนันโทปนันทะ (ภาพที่ 8) ส่วนรูปทรงหลักและรองแต่ละเรื่องนั้น ช่างแต้มใช้สีเรียบแต้มแล้วตัดเส้นรอบรูปทรงให้คมชัด สร้างมิติภาพด้วยตำแหน่งของชูปแต้มคือด้านล่างของภาพคือระยะหน้า ส่วนบนของภาพคือระยะหลัง ช่างแต้มยังใช้วิธีการบังและการทับซ้อนของรูปทรงให้มีมิติด้วย



ภาพที่ 8 ซูปแต้มในวิหารขวามือพระประธานแต้มเรื่องพุทธประวัติ ตอนพระพุทธเจ้าปราบพญามาร (พญานาคนนโทปนันทะ) ตอนทูลอาราธนาให้พระพุทธองค์เสด็จปรินิพพาน

## อภิปรายผลการวิจัย

1. การจัดการความรู้ซูปแต้ม ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จนถอดบทเรียนซูปแต้มที่ช่างแต้มนำมาแต้มบนผนังวิหาร กระบวนการตั้งแต่ต้นทางคือการสร้างประเด็นและความเข้าใจร่วมกัน กลางทางคือการเข้าร่วมระดมความคิดเห็น และการให้ข้อมูลที่ชัดเจน ส่วนปลายทางคือการบันทึกข้อมูลและองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นรูปธรรมสำหรับนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต มีขั้นตอนดังนี้ 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ 3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ 4) การประมวลและกลั่นกรอง 5) การเข้าถึงความรู้ 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และ 7) การเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ สอดคล้องกับ อดิเทพ จันท์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญทิพย์ (2565) ที่พบว่าการจัดการความรู้ซูปแต้มผ่าน 7 กิจกรรม โดยความรู้ที่ค้นพบผ่านกระบวนการจัดการความรู้นั้นเป็นความรู้ที่เกิดจากการสืบค้นจากความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวบุคคลที่มีการเรียนรู้ซูปแต้มผ่านประสบการณ์ เช่น การซูปแต้มเรื่องทศชาติชาดกบนผนังทิศตะวันตก ที่ช่างแต้มนำเรื่องราวที่สำคัญมาแต้ม ซึ่งกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่นร่วมกับการใช้เอกสารและงานวิจัยมาช่วยค้นคว้าและสืบค้นข้อมูล จึงสามารถสรุปองค์ความรู้เพื่อนำไปใช้เป็นผู้สื่อสารการท่องเที่ยวได้ชัดเจนขึ้น เช่นการสื่อสารซูปแต้มว่าในอดีตนั้นซูปแต้มมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตชาวบ้านทั้งด้านสังคมที่เป็นศูนย์รวมจิตใจ ด้านคติความเชื่อจากการแต้มเรื่องบาปบุญคุณโทษที่สื่อสารว่ามีอยู่จริง ด้านการทำคุณงามความดียอมสละผลต่อชีวิต ส่วนด้านการศึกษาที่ช่วยส่งเสริมศีล สมาธิและปัญญาที่นำทางไปสู่การเป็นคนดีต่อไป (พระมหาพิรพันธ์ ธมมวฑฺฒโณ (ตรีตรี), 2559) สอดคล้องกับ ปรัชญา เหลืองแดง (2563) ที่พบว่าการจัดการความรู้จะทำให้ได้ความรู้เชิงประจักษ์จากข้อมูล 2 ส่วนคือ 1) ความรู้แบบชัดแจ้งที่สืบค้นจากเอกสาร และหลักฐาน

งานศิลปกรรม และ 2) ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายปราชญ์ท้องถิ่นและนักวิชาการ อย่างไรก็ตามจากกิจกรรมการจัดการความรู้พบว่าผู้เข้าร่วมสามารถค้นหาแหล่งข้อมูล การตั้งประเด็นการสัมภาษณ์ และการร่วมสรุปความรู้จากการถอดบทเรียนในตัวคน และเอกสารจึงทำให้ได้ข้อมูลเหตุผลของการสร้างอุปแต้มขึ้นมา เช่นเดียวกับการจัดการความรู้จะทำให้เข้าใจความหมายแฝงในอุปแต้มด้วย ซึ่งชมพู เนินหาด, สุชาติ นิมัฒนากุล และ ปาลีร์ญญ ฐาสีรสวัสดิ์ (2561, อ้างถึงใน คณาทิพย์ ศรีวะรมย์, 2562) กล่าวว่า การจัดการความรู้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมจัดการความรู้และผู้ซึ่งองค์ความรู้ได้เข้าใจที่มาและความหมายจึงเป็นวิธีการค้นคว้า การรวบรวม จัดประเภท จัดระบบ การแลกเปลี่ยนความรู้โดยอาศัยคนและกลยุทธ์ที่เหมาะสม เพื่อให้ได้ความรู้ที่ถูกต้องสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์ โดยประเด็นการจัดการความรู้จะมาจากความต้องการของชุมชนและกลุ่มการจัดการที่เกี่ยวข้อง ที่เห็นว่าจะมีประโยชน์สูการอนุรักษ์มรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป ที่สำคัญคือการที่กลุ่มนักท่องเที่ยวดำเนินความรู้จากคนที่เป็นเจ้าของวัฒนธรรมที่มีคุณค่าอย่างอุปแต้ม ซึ่งผลการเรียนรู้สามารถชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่สร้างการคิดวิเคราะห์ให้เกิดขึ้นกับผู้สื่อความหมายได้ ซึ่งผลการวิจัยของ สุกานดา ถิ่นฐานและอนุชา แผงเกสร (2565) ระบุว่า กระบวนการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่เข้าถึงนักท่องเที่ยวจะทำให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม จนสามารถปรับตัวเข้าสู่การเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างได้โดยปราศจากความรู้สึกในแง่ลบต่อวัฒนธรรมอื่น ๆ ดังนั้นการกำหนดแนวทางการนำเสนอองค์ความรู้จากการจัดการความรู้จึงอาจไปวิธีการหรือแนวทางที่จะนำเสนอให้สอดคล้องกับนักท่องเที่ยวด้วยดังที่ อติเทพ จันทร์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญพิทย์ (2565) ได้ระบุว่า การกำหนดเรื่องราวและแนวทางการศึกษาการนำเสนอองค์ความรู้ให้กับนักท่องเที่ยวจะทำให้เข้าใจความต้องการของนักท่องเที่ยว ส่วนกระบวนการได้มาซึ่งองค์ความรู้ก็ต้องมาจากการมีผู้นำที่มีศักยภาพในการจัดการความรู้เพื่อการขับเคลื่อนความรู้ให้คงอยู่และต่อยอดเพื่อสร้างเศรษฐกิจให้กับชุมชน ซึ่งกระบวนการสร้างความรู้ขึ้นต้องมีการวางแผนการจัดการความรู้อุปแต้ม เช่น การกำหนดประเด็น การหาแหล่งข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลที่อยู่ในตัวคนและจากเอกสาร การสรุปข้อมูลและการนำข้อมูลไปแบ่งปันกับคนอื่น

ส่วนองค์ความรู้อุปแต้มจากการสืบค้นจากแหล่งข้อมูลตัวบุคคล เอกสาร งานวิจัยมีการนำเสนอมุมมองและรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป ผู้เข้าร่วมกระบวนการต้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อนำความรู้ที่จำเป็นมาใช้งานการสื่อสารทางการท่องเที่ยวก่อน ส่วนข้อมูลเชิงลึกที่เชื่อมโยงกับคตินิยมเชื่อ นัยยะการสื่อความหมายและการรับอิทธิพลของช่างแต้มที่จำเป็นต้องใช้วิธีการจัดการความรู้อย่างต่อเนื่องจนมีการสังสมประสพการณ์ที่มากพอสำหรับการนำไปใช้เป็นผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยวแบบมืออาชีพ สอดคล้องกับ อติเทพ จันทร์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญพิทย์ (2565) ที่พบว่า การจัดการความรู้อย่างเป็นขั้นตอนจะสร้าง

องค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับการนำไปใช้เล่าเรื่องราวให้กับนักท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

2. องค์ความรู้จากการจัดการความรู้รูปแบบใหม่ พบว่า วัดโพธิ์ชัยมีวิหารเป็นพื้นที่แด่มนูปแบบบนผนังด้านในวิหารทั้ง 4 ด้าน รวมถึงด้านนอกเพื่อสื่อสารเรื่องราวพุทธศาสนาให้ชาวบ้านเรียนรู้เรื่องของพระพุทธองค์ เป็นแนวปฏิบัติตนตามแบบอย่างองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าจากการสืบค้นองค์ความรู้ในกระบวนการจัดการความรู้ตามข้อมูลของ ดลนaya สุเวทเวทิน (2561) ระบุว่ารูปแบบถูกนำมาเพื่อการเผยแพร่พระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าให้กับชาวบ้านที่อ่านหนังสือไม่ออกได้ใช้สายตาอ่านภาษาทางศิลปะ เมื่อได้วิเคราะห์ความรู้ที่อยู่ในรูปแบบช่างแต้มได้สอดแทรกทัศนคติและรสนิยมของช่างแต้มลงไปด้วย ทั้งนี้เกิดจากการที่ช่างแต้มมีความชำนาญจึงสามารถนำเรื่องพระธรรมคำสอนที่ช่างแต้มมีความรู้ความเข้าใจมาสร้างเป็นรูปแบบโดยมีเป้าหมายเพื่อการให้พุทธศาสนิกชนได้กระทำความดีละเว้นความชั่วรู้จักเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว ไม่เอาเปรียบและไม่ทำร้ายคนอื่นตามแนวทางพระพุทธองค์ (พระครูปลัดไพฑูริย์ธรรมมูขุโธ, พระมหาวิฑูริย์สิทธิเมธี, สมุหฺร สงวนสิน และกาญจนพงศ์ สุวรรณ, 2562) สำหรับองค์ความรู้ที่อยู่ในเอกสารของวรมรรณ ภูภิจารย์ (2555) ระบุว่ารูปแบบที่ถูกนำเสนอบนผนังวิหารนั้นมีการนำเสนอความคิดเพื่อนำไปสู่การสื่อสารกับนักท่องเที่ยวให้รับรู้ถึงที่มาของการสร้างเรื่องราวผ่านเรื่องราวพุทธประวัติและวรรณกรรมท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องดังนี้ (1) คนกับโลก สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ (2) คนกับคนอื่น ๆ ที่อยู่ร่วมกัน และ (3) คนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และสิ่งเหนือธรรมชาติ สำหรับองค์ความรู้จากการแสวงหาที่มาจากนัยยะของรูปทรงที่ช่างแต้มนำเสนอนั้นจะถูกนำมาสู่การตีความหมายของรูปแบบที่ช่วยสร้างการรับรู้ของผู้สื่อความหมายสู่ผู้รับรู้เรื่องราวถึงความศรัทธาตามหลักธรรมคำสอนของพระพุทธองค์เช่น การทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว การบริจาคทาน และการมีอิทธิฤทธิ์ในพระชาติต่าง ๆ ของพระพุทธเจ้า อย่างไรก็ตามผลการร่วมกันจัดการความรู้ทำให้มีข้อมูลว่า การแต้มนูปแบบด้านนอกบนผนังวิหารถือว่าเป็นเทคนิคการแก้ปัญหาพื้นที่ของฝาผนังที่ว่าง ผู้มีบทบาทสำคัญอย่างเจ้าอาวาสและคณะกรรมการวัดจึงลงความเห็นว่าต้องมีการแต้มนูปแบบที่มีความสวยงามเหมือนกับวัดอื่นใกล้เคียง โดยเลือกเรื่องราวพุทธประวัติ หลักธรรมคำสอน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมนำมาถ่ายทอดเพื่อสื่อสารกับญาติโยมที่มาทำบุญและไม่มีโอกาสเข้าไปด้านในสิมที่มีข้อจำกัดคือขนาดเล็ก ส่วนผู้หญิงให้ฟังเทศน์ฟังธรรมอยู่ด้านนอก สำหรับช่างแต้มนั้นมีทั้งฆราวาสและพระสงฆ์ที่มีความรู้เชิงช่าง จากเอกสารของ ไตรเทพ สหะจันทร์ (2562) ที่ระบุว่ารูปแบบที่ถูกแต้มนั้นถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวจิตใจพุทธศาสนิกชนให้เข้าวัดเพื่อการเรียนรู้พระธรรมคำสอนของพระพุทธองค์ และผลของการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจะทำให้สามารถรับรู้ถึงคุณค่าของความจริง ความดี และความงามที่ถูกสื่อสาร

ผ่านเส้น สี รูปร่าง รูปทรงและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ช่างแต้มนำมาสอดแทรกลงไป เช่นเดียวกับเอกสารของดลนยา สุเวทเวทิน (2561) ที่ระบุว่าซูปแต้มถูกแต้มขึ้นมาตามกรอบองค์ความรู้ในพุทธศาสนา ช่างแต้มต้องใช้ทั้งความรู้ในพุทธศาสนาและใช้ทักษะในการแต้มเพื่อให้ผู้ดูเกิดความรูสึกงามผ่านการอ่านภาษาทางทัศนศิลป์ที่นำเสนอเรื่องราวพุทธประวัติและวรรณกรรมท้องถิ่น อย่างไรก็ตามก็ต้องมีความรู้ที่ค้นพบจะมีเรื่องของกาตีความหมายจากเรื่องราวที่ช่างแต้มเลือกนำมาสื่อสารและกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนสามารถนำไปใช้ในการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวได้ดังที่มีการเรียบเรียงในเอกสารของ ชิงชัย ศิริธร (2561) อติเทพ จันท์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญพิทย์ (2565) ที่ระบุว่า หลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนานั้นเป็นหลักสำคัญที่ช่างแต้มมีความต้องนำเสนอออกมาให้กับพุทธศาสนิกชนรับรู้ ส่วนเรื่องราวที่ถูกแสดงออกนั้นส่วนใหญ่จะแฝงเรื่องปรัชญาการดำเนินชีวิตตามหลักการทางพุทธศาสนา ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อการชี้แนะให้พุทธศาสนิกชนนำไปเป็นแนวทางการปฏิบัติสำหรับกรช่วยขัดเกลาจิตใจให้สะอาดบริสุทธิ์ ดังที่ปรากฏในซูปแต้มเรื่องไตรสิกขาเกี่ยวกับศีล สมาธิ ปัญญา ที่ปรากฏในซูปแต้มเรื่องสังข์สินชัย โดยช่างแต้มได้กำหนดให้สินชัยเป็นตัวแทนพระโพธิสัตว์ มีอิทธิฤทธิ์ใช้อาวุธคล่องแคล่ว กตัญญูต่อบุพการี มีคุณธรรมจริยธรรม เชื้อฟุ้งผู้ใหญ่ ตั้งมั่น และเคารพในประชาธิปไตย ส่วนสีโห มีลักษณะทรงพลัง กล้าหาญ มีเสียงดัง เป็นผู้ปิดเป่าภัยร้ายจากหมู่มาร มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา ซื่อสัตย์ รักษาคำมั่นสัญญา และสังข์ สามารถเนรมิตกายได้สารพัดประโยชน์ ฉลาด รอบรู้การใช้อาวุธ เป็นคนสร้างขวัญและกำลังใจไม่ให้ท้อแท้

การจัดการความรู้ซูปแต้มวัดโพธิ์ชัยยังพบว่า ช่างแต้มมีการสร้างองค์ความรู้ทั้งภายในและด้านนอกวิหารโดยมีการนำเสนอซูปแต้มที่แตกต่างกันไม่เอื้อนักท่องเที่ยวมีการรับรู้จากการสื่อสารของผู้สื่อความหมาย จะมีการรับรู้ถึงคุณค่าความงาม การมีประสบการณ์ดีมีค่า และอึดอ้อมใจ ผ่านเรื่องราวของพระพุทธรองต์ โดยเฉพาะเรื่องพระเวสสันดรชาดกที่ช่างแต้มหวังผลบุญกุศลที่จะเกิดขึ้นกับตนเองจึงแต้มหึงดงามมากที่สุด อย่างไรก็ตามการค้นพบความรู้ในซูปแต้มที่สร้างสรรค์และสอดแทรกภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นในซูปแต้มล้วนถ่ายทอดอย่างเต็มเปี่ยมไปด้วยความศรัทธาและความตั้งใจ สะท้อนความรู้สึกนึกคิด ความสามารถ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนอีสานในสมัยก่อนที่สร้างการรับรู้ถึงในอดีตผู้คน ชุมชน ประเพณี วัฒนธรรม และเรื่องราวพุทธศาสนา จนถึงซูปแต้มที่แสดงถึงการพัฒนาลู่ยุคแห่งความทันสมัย (Modernization) (อติเทพ จันท์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญพิทย์, 2565) ดังปรากฏบนผนังวัดโพธิ์ชัยที่เป็นซูปแต้มรถไฟ เรือกำปั่นที่แสดงเป็นสัญลักษณ์ของความรุ่งเรืองและมีความศิวิไลซ์ของประเทศขณะที่แต้มซูปนั้น (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2560) อย่างไรก็ตามซูปแต้มในแต่ละพื้นที่บนผนังวิหารที่มีลักษณะและอัตลักษณ์แตกต่างกันนั้น เป็นเพราะมีการแต้มในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ทำให้มีการว่าจ้างช่างแต้มในพื้นที่หรือนอกพื้นที่ให้เข้ามาแต้มทั้งด้านในและด้าน

นอกวิหารในบริเวณที่ยังไม่ได้แถม โดยช่างแถมที่เลือกนำมาแถมจะเป็นผู้ที่มีความรู้ มีความเชี่ยวชาญการแถมสุปที่มีรูปแบบเฉพาะในการทำงาน เช่น การจัดวางองค์ประกอบด้วยการลำดับเรื่องราว มีการเชื่อมโยงกับคติความเชื่อ ประเพณี วัฒนธรรมของอีสานร่วมกับภูมิทัศน์ชุมชนไว้ด้วย (อำภา บัระภา, 2564) ส่วนเรื่องราวหลักที่นำมาใช้ในการแถมนั้นจากเอกสารของ บุรินทร์ เปล่งดีสกุล (2554) และเทพพร มังธานี (2554) ระบุว่าช่างแถมนำเรื่องพุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ ทศชาติชาดก พระเวสสันดรชาดก อรรถกถาชาดก ปริตนาธรรม และวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ สิ้นไซ พระลักพระลาม ท้าวปาจิตต์และนางอรพิมพ์ ที่มีคุณค่าและความสำคัญต่อการเรียนรู้แนวทางของพระพุทธองค์ ดังนั้นสุปแถมบนผนังวิหารจึงช่วยอธิบายเรื่องราวให้คนในชุมชนที่เข้ามาทำบุญในวัดได้เรียนรู้ความงดงามในพระจริยาวัตรของพระพุทธองค์ และยังสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืนผ่านสุปแถมเรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่นจากการแต่งกาย การเล่นดนตรี การค้าขาย และความเป็นอยู่ของผู้คนด้วย สอดคล้องกับเอกสารของ อติญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางขวด และชวลิต อธิปัตยกุล (2565) ที่พบว่าเรื่องราวของพระพุทธองค์ในสุปแถมเป็นแนวปฏิบัติที่ตีงาม มีคติสอนใจ ให้แง่คิดที่นำมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตตามคตินิยมได้ อย่างไรก็ตามการจัดการความรู้ทำให้มีการรับรู้ร่วมกันในการนำความรู้เชิงปรัชญาในสุปแถมไปใช้ในการสื่อสารให้กับนักท่องเที่ยวได้เข้าใจ ถึงกุศโลบายของการแถมสุปบนผนังวิหาร เช่นเดียวกับเรื่องราวทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองที่แสดงออกผ่านรูปทวารล้านสื่อสารความเป็นไปของยุคสมัย ดังที่ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2560) ระบุว่า สุปแถมอีสานได้สะท้อนสังคมท้องถิ่นอีสานในสมัยอดีต ทั้งในมิติอัตลักษณ์วัฒนธรรม ชุมชนท้องถิ่น และมีดีสัมพันธ์กับอำนาจการปกครองและความทันสมัยจากกรุงเทพฯ ที่แผ่เข้าสู่ภาคอีสานตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา

อย่างไรก็ดีกระบวนการจัดการความรู้ผ่านขั้นตอนของการแสวงหาความรู้และการจัดเก็บความรู้ทำให้เข้าใจได้ว่าในงานสุปแถมของวัดโพธิ์ชัยมีการแถมเรื่องพระลักพระลามอยู่บนผนังด้วย ซึ่งเรื่องนี้ถือว่าเป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่ชาวบ้านสนใจและนิยมชมชอบ ช่างแถมจึงเลือกนำมาแถมประกอบรวมไปกับเรื่องพุทธประวัติเนื่องจากชาวบ้านที่เป็นพุทธศาสนิกชนสามารถเข้าใจและเข้าถึงเรื่องราวและความงามจากความคุ้นเคยได้ง่าย ผลการค้นพบสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปอ้างอิงร่วมกับงานวิชาการของเทพพร มังธานี (2554) กล่าวหาว่าเรื่องราวพระลักพระลามนั้นไม่ได้มาจากพระไตรปิฎกโดยตรง แต่เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นมีการปรับปรุงให้สอดคล้องกับวิถีชาวบ้าน ดังนั้นความรู้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทำให้เห็นว่าเรื่องราวที่นำมาแถมมีทั้งเรื่องราวที่เกี่ยวข้องเนื่องในพุทธศาสนาและวรรณกรรมท้องถิ่นที่ชาวบ้านนิยมก็ถูกนำมาใช้ในการแถมด้วยเช่นกัน และยังมีผลการค้นพบว่าสุปแถมบนผนังวิหารทั้งด้านนอกและด้านในวัดโพธิ์ชัยนั้นมีการแถมแบบภาพเล่าเรื่องไม่มีการแบ่งฉากแบ่งตอนของเรื่องราว ทั้งนี้

อาจเป็นรสนิยมการแต้มชุปในเวลานั้น ซึ่ง บุรินทร์ เปล่งดีสกุล (2554) และกิตติธรรณ์ ญาณพิสิษฐ์ (2560) กล่าวว่าชุปแต้มบางวัดอาจไม่ได้กรอบภาพแบ่งเรื่องราว แต่อาจแก้ปัญหาด้วยการปล่อยพื้นที่ว่างรอบภาพและเขียนอักษรไทนอยแทรกไว้ถือว่าเป็นรสนิยมของเจ้ช่างในเวลานั้น ส่วนพิทักษ์ น้อยวงศ์ (2549) กล่าวว่าชุปแต้มอีสานมีลักษณะภาพเล่าเรื่ององค์ประกอบในชุปแต้มเด่นเท่าเทียมกันทั้งผนัง ดังนั้นชุปแต้มบนผนังจึงขาดส่วนประธานหลัก แต่ช่างแต้มได้แต้มชุปแบบผสมผสานความหลากหลายอยู่ในพื้นที่เดียวกัน จึงเห็นว่าช่างแต้มอาจไม่เคร่งครัดกับการแต้มตามแบบแผนอย่างช่างเมืองหลวงที่ปรากฏอยู่บางพื้นที่ของวิหารที่แต้มมาก่อน จึงเป็นข้อดีให้ช่างแต้มมีอิสรภาพในการวางเรื่องราวและองค์ประกอบได้อย่างอิสระ สอดคล้องกับนงนุช ภูมาลี (2553) ที่กล่าวว่าชุปแต้มไม่มีกฎเกณฑ์การแต้มที่ตายตัวเน้นอิสรภาพของช่างแต้มเป็นหลัก สำหรับชุปแต้มวัดโพธิ์ชัยเป็นวัดสำคัญจึงมีช่างภาคกลางมาร่วมเขียนด้วย รูปแบบของชุปแต้มจึงมี 2 ลักษณะคือแบบเมืองและแบบท้องถิ่น ดังนั้นรูปแบบความงามของชุปแต้มจึงสะท้อนผ่านทักษะ รสนิยม ความเชื่อ ประสบการณ์ของผู้แต้มด้วย ทั้งนี้ พิทักษ์ น้อยวงศ์ (2549) และสุพาสน์ แสงสุรินทร์ (2558) กล่าวว่าช่างแต้มจะสร้างความงามผ่านรูปทรงที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อนทั้งรูปมนุษย์ อนุษย์ ภาพสัตว์ อาคารสิ่งก่อสร้าง วิวทัศน์ และท้องฟ้าอากาศจะมีลักษณะแบนไม่แสดงมิติ ดั้น ลึก หนาบาง แต่ก็มีการสร้างมิติด้วยการทับซ้อนรูปทรง หรือส่วนที่อยู่ด้านล่างของผนังคือระยะหน้า ด้านบนผนังคือระยะไกล ส่วนการแต้มสีภายในรูปทรงและตัดเส้นรอบรูปทรงจะทำให้แยกมิติของภาพได้ ลักษณะภาพนั้นช่างแต้มใช้มุมมองสูง มีการสร้างความแตกต่างของคนด้วยสีและเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต้มไม่คำนึงสัดส่วนของรูปทรงต่าง ๆ ในชุปแต้มที่มีต่อกันตามความเป็นจริง โดยช่างแต้มเชื่อว่า ทุกองค์ประกอบล้วนออกมาจากสิ่งที่เคยเห็นมาก่อน ดังนั้นกระบวนการจัดการความรู้ชุปแต้มจะช่วยให้ค้นพบความรู้ที่แฝงอยู่ในผลงานทั้งรูปแบบ เทคนิควิธีการและเรื่องราว จากเอกสารของอติญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางชวด และชวลิต อธิปัตยกุล (2565) และอำภา บัวระภา (2564) ระบุว่า ชุปแต้มช่วยสื่อสารถึงเป็นภูมิปัญญาที่ช่างแต้มนำเสนอการคิดค้นสีและวัสดุอุปกรณ์ วิธีการแต้มและการจัดวางโครงสร้าง และการสร้างองค์ความรู้เรื่องสีจากธรรมชาติที่นำมาแต้ม เช่นดินครามให้สีคราม ยางต้นรงให้สีเหลือง ดินแดงประสานกับยางบงให้ค่าสีแดงและสีน้ำตาลแดง สีเขียวผสมระหว่างสีครามและสีเหลือง ส่วนสีดำจากเขม่าไปนำมาบดป่นให้ละเอียด และมีการใช้หมึกแห้งจากจีน สีขาวจากการฝนหอยก็ สำหรับตัวประธานระหว่างสีกับผนังนั้นช่างแต้มใช้ยางบงจากเปลือกบง นำมาบดให้ละเอียดแล้วตากแห้ง ผสมกับผงปูนที่มาจากขี้กอนิหรือที่เผาไฟจนสุกนำมาบดให้ละเอียดผสมกับน้ำจนเหนียวจากนั้นจึงใช้ทาผนัง และบางวัดมีการใช้ยางมะตอยผสมน้ำนำมาผสมสีฝุ่นที่บดละเอียดแล้วเพื่อให้สียึดเกาะผนัง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดการความรู้สู่ปฐพีเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนที่ชัดเจน ดังนั้นองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานการท่องเที่ยวจังหวัดเลยสามารถนำองค์ความรู้จากการวิจัยมาพัฒนาต่อยอดกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมให้ข้อมูลให้พัฒนาเป็นผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยวของชุมชน พร้อมทั้งการจัดตั้งกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอำเภอนาแห้ว โดยมีการแต่งตั้งบุคลากรภาครัฐเข้ามาช่วยหนุนเสริมและเป็นพี่เลี้ยงตลอดระยะการดำเนินการ จนกว่าชุมชนจะสามารถเรียนรู้ สื่อสารองค์ความรู้กับนักท่องเที่ยวได้อย่างชัดเจน

### 2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดการความรู้สำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้และการท่องเที่ยวของวัดโพธิ์ชัย บ้านนาฝาย อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลยที่เชื่อมโยงกับพื้นที่อื่น ๆ ของอำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย

## เอกสารอ้างอิง

- กิตติ์ธันต์ ญาณพิสิษฐ์. (2560). สถานภาพอุปถัมภ์อีสานศึกษา: อดีตจนถึงปัจจุบัน. *วารสารการบริหารปกครอง, 6*(ฉบับพิเศษ), 156- 173.
- ดณาทิพย์ ศรีวะรมย์. (2562). แนวคิดเรื่องการจัดการความรู้. *วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย, 1*(4), 41-50.
- ชมพู เนินหาด, สุชาดา นิมวัฒนากุล และปาลีวิญญ์ ฐาสีรสวัสดิ์. (2561). การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาตน พัฒนางานอย่างสร้างสรรค์: กรณีศึกษาบุคลากรสายสนับสนุนวิทยาลัยพยาบาลพระปกเกล้า จันทบุรี. *วารสารวิทยาลัยพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี, 29*(2), 217-230.
- จิงชัย ศิริธร. (2561). การประยุกต์ใช้วัฒนธรรมอุปถัมภ์ในการออกแบบกราฟิกเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายในกีฬาขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019. *วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ, 30*(3), 233-241.
- ดลนยา สุเวทเวทิน. (2561). *ถอดรหัสอุปถัมภ์พัฒนาชุมชน*. <https://www.thaihealth.or.th/Content/42398>.
- ไตรเทพ สหะพันธ์. (2562). *ศึกษาอัตลักษณ์และความเชื่อในจิตรกรรมฝาผนังแบบพื้นบ้านเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์*[วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เทพพร มังธานี. (2554). อุปถัมภ์ในลิมอีสาน: ภาพสะท้อนความหลากหลายของลัทธิความเชื่อ. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 3*(1), 40-54.
- นงนุช ภู่มาลี. (2553). ภาพเจดีย์จุฬามณีในงานอุปถัมภ์อีสาน. *วัฒนธรรมศิลปะ, 5*(1), 73-135.
- บวร ชมขุนศรี และ บุญทัน ดอกไธสง. (2562). การจัดการความรู้. *วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทัศน์, 5*(1), 89-102.
- บุรินทร์ เปล่งดีสกุล. (2554). พัฒนาการจิตรกรรมฝาผนังอีสานกรณีศึกษาจังหวัดขอนแก่น มหาสารคามและจังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 3*(1), 84-113.
- ปรัชญา เหลืองแดง. (2563). การจัดการความรู้งานศิลปกรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นในวัดเทวสังฆารามเพื่อการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับนักศึกษาครูสังคมศึกษา. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 22*(1), 144-163.

- ปาริชาติ กัณฑาทัพย์, สุภัตดาภรณ์ จิวาลักษณ์, และสุรียา คำกุนะ. (2565).แนวคิดเกี่ยวกับพุทธศาสนาที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังของอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์. *Journal of Modern Learning Development*, 7(11), 553-564.
- พระครูปลัดพีระพันธ์ธมฺมุฑโฒ, พระมหาวิฑูรย์สิทธิเมธี, สมุทร สงวนสิน, และกาญจนพงศ์ สุวรรณ. (2562). พุทธจิตรกรรม: ประวัติ พัฒนาการ และอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของประชาชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม์*, 6(10), 5272-5285.
- พระมหาพีรพันธ์ ธมฺมุฑโฒ (ตรีศรี). (2559). การศึกษาวิเคราะห์คุณค่าอุปถัมภ์เชิงพุทธศิลป์ในสิมวัดโพธิ์ชัย ตำบลนาพึ่ง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย. *ธรรมทรรณ*, 13(3), 97-108.
- พิทักษ์ น้อยวงศ์. (2549). ด่านิยมไตรภูมิในจิตรกรรมฝาผนังโบสถ์อีสาน. *วารสารสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ*, 38(2), 283-300.
- พิมพ์พรรณ เทพสุเมธานนท์. (2560). การจัดการความรู้. *วารสารวิจัยภาคย์*, 11(23), 79-96.
- มนัส จอมปรุ และสุชาติ เกาทอง. (2562). อุปถัมภ์อีสาน: การวิเคราะห์รูปและความหมายจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การตกแต่งพื้นที่ฝาผนังสิมร่วมสมัยอีสาน. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์*, 21(2), 100-139.
- วรพรรณ ภูวิจารณ์. (2555). จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึ่ง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2560). จิตรกรรมฝาผนังพุทธอุโบสถอีสานในบริบทหลังวัฒนธรรมท้องถิ่นสมัย ประเทศสยาม. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(2), 41-50.
- สมพงษ์ ทิมแจ่มใส. (2551). อุปถัมภ์วัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 1(1), 82-90.
- สุกานดา ถิ่นฐาน และอนุชา แผงเกสร. (2565). ปัจจัยที่ส่งเสริมการสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในบริบทการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์-วัฒนธรรม กรณีศึกษา เส้นทางรถไฟสายมรณะ จังหวัดกาญจนบุรี. *ศิลปกรรมสาร*, 15(2), 89-105.
- สุพาสน์ แสงสุรินทร์. (2558). จิตรกรรมฝาผนังอีสาน “อุปถัมภ์” จากความเชื่อภุมิสู่รูปแบบและคุณค่าศิลปกรรม. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 7(1), 84-109.
- อดิเทพ จันทร์แดง และพรหมภัสสร ชุณหบุญญทิพย์. (2565). แนวทางการปรับใช้องค์ความรู้การเล่าเรื่องอุปถัมภ์เพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุปถัมภ์สิมวัดพุทธสีมา อำเภอนาหว้า จังหัดนครพนม. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 41(6), 171-182.

- อดุลย์ หลานวงศ์, พระมหาโยธิน โยธิโก และพระภานุวัฒน์ จันทพุดโน. (2563). ชูปแด้ม  
อีสาน: การจัดการของชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวทางพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรม.  
*Journal of Modern Learning Development*, 5(5), 158-168.
- อดิญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางชวด และชวลิต อธิปัตย์กุล. (2565). แนวทางการสืบทอดคุณ  
ค่าชูปแด้มอีสาน: วัดท่าเรือ อำเภอนาโพธิ์จังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารราชพฤกษ์*, 20(1),  
142-155.
- อรัญ วานิชกร. (2559). การศึกษาจิตกรรมไทยเพื่อบูรณาการและส่งเสริมภาพลักษณ์การ  
แพทย์แผนไทย. *ศิลปกรรมสาร*, 11(1), 187-216.
- อำภา บัระภา. (2564). ความสัมพันธ์ของชูปแด้มกับภูมิทัศน์ชุมชน. *วารสารสถาปัตยกรรม  
การออกแบบและการก่อสร้าง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 3(1), 29-40.



## คูมิฮิโมะ : การสื่อสารความหมาย ผ่านเกลียวเชือกสู่การฟื้นฟูงานหัตถศิลป์ญี่ปุ่น ในบริบทสังคมสมัยใหม่

### Kumihimo: The Communication through Cords and the Revitalization of Japanese Craftmanship in A Modern Society

วารารณ ชลอสันติสกุล<sup>1</sup>

Varaporn Chalosantisakul<sup>1</sup>

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และนวัตกรรม  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์  
(อีเมล: varaporn.cha@rmutr.ac.th)

<sup>1</sup> Lecturer, Department of Industrial and Innovation Design  
Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Rattanakosin  
(E-mail: varaporn.cha@rmutr.ac.th)

## บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการใช้เชือกในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านรูปแบบการถักเชือกในงานหัตถกรรม คูมิฮิโมะ (Kumihimo) ด้วยการส่งผ่านคติที่แฝงมากับความเชื่อในเทพเจ้าของชินโต (Shinto) รวมถึงศึกษาระบบการ และวิวัฒนาการของงานถักเชือกที่แปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ทำให้พบว่า (1) การสื่อสารความหมายของเชือกถูกลดทอนคุณค่าลง เป็นเพียงสายเชือกธรรมดาเมื่อเข้าสู่สังคมในยุคสมัยใหม่ที่ต้องพึ่งพาเครื่องจักรและเทคโนโลยี (2) การเติบโตอย่างรวดเร็วของสังคมเมื่อนำไปสู่สภาวะโหยหาอดีต (Nostalgia) ในญี่ปุ่น และการหวนกลับไปสู่ธรรมชาติ ความเชื่อแบบดั้งเดิม และ (3) การสร้างงานหัตถกรรมให้เป็นงานหัตถศิลป์อันมีคุณค่าทางศิลปะในบริบทสังคมสมัยใหม่ แนวคิดการฟื้นฟูหัตถศิลป์ได้มีการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ให้เหมาะสมต่อการใช้งาน เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ การสื่อสารความหมายและความงามในพื้นที่ใหม่ ที่ยังคงมีคติเชื่อมโยงสัมพันธ์กลับไปสู่คุณค่าทางธรรมชาติ ความเคารพ และความเชื่อ ทำให้เกิดความสัมพันธ์เชื่อมโยง ในรูปแบบของ มุสึบิ (Musubi) อันมีความหมายถึง การเกิดขึ้น เชื่อมโยง สัมพันธ์ ขาดหายไป และเกิดการเชื่อมโยงขึ้นใหม่ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างกัน วนเวียนไม่รู้จบ

**คำสำคัญ :** คูมิฮิโมะ, ความหมายใหม่, เกลียวเชือก, หัตถศิลป์ญี่ปุ่น



## บทนำ

ญี่ปุ่น (Japan) เป็นประเทศที่มีความสำคัญทางด้านเศรษฐกิจ และศิลปวัฒนธรรม อันเก่าแก่ในเอเชียตะวันออก ภูมิประเทศมีลักษณะเป็นเกาะน้อยใหญ่ เรียกว่า นิฮงเรตโต (Nihon-Retto) ประกอบด้วยเกาะขนาดใหญ่ 4 เกาะ คือ เกาะฮอกไกโด (Hokkaido) เกาะฮอนชู (Honshu) เกาะชิโกกุ (Shikoku) และเกาะคีวชู (Kyushu) ตามตำนาน โคจิกิ (Kojiki) ได้เล่าว่า หมู่เกาะญี่ปุ่นนั้นเกิดจาก เทพอิสะนะกิ (Izanaki) และเทพอิสะนะมิ (Izanami) กวนหมกตักดีส์ทิลลงในน้ำโคลนแล้วยกขึ้นมา น้ำที่หยดจากปลายหมกตกลงแข็งตัวกลายเป็น เกาะอันสวยงาม (อรรถยา สุวรรณระดา, 2553) ทำให้แต่ละพื้นที่ของประเทศญี่ปุ่นมีสภาพภูมิประเทศ และสภาพภูมิอากาศแตกต่างกัน อันส่งผลให้เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต ธรรมเนียม ความเชื่อ และงานศิลปะ มีความแตกต่างกันด้วย

ในยุคสมัยก่อนชาวญี่ปุ่นนั้นดำรงชีวิตด้วยความเชื่อในอำนาจเร้นลับที่แฝงอยู่ในธรรมชาติ โดยเชื่อว่าจะสามารถบันดาลให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ขึ้นได้ทั้งด้านดีและด้านร้าย เป็นความเชื่อที่ผูกพันกับเทพเจ้าร่วมกับธรรมชาติเรียกว่า คามิ (Kami) เช่น เทพแห่งดวงอาทิตย์ เทพแห่งดวงจันทร์ เทพแห่งทะเล เทพแห่งภูเขา เป็นต้น ดังนั้นเพื่อให้ดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นสุขจึงต้องมีการจัดพิธีบวงสรวงบูชาเทพเจ้า เพื่อให้เทพเจ้าคุ้มครองและเกิดความอุดมสมบูรณ์ (ปัญญา เทพสิงห์, 2548) แนวคิดดังกล่าวถือเป็นหัวใจหลักของชินโต (Shintoism) อันหมายถึง วิถีแห่งเทพเจ้า (The way of god) ความศรัทธาในเทพเจ้า ธรรมชาติ วิญญาณ และบรรพบุรุษผู้สืบเชื้อสายจากเทพ เป็นความเชื่อในเทพเจ้าหลายองค์ในลักษณะพหุเทวนิยม (Polytheism) (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2551) ชินโต จึงถือได้ว่าเป็นความเชื่อที่เก่าแก่ที่สุดและมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น รวมถึงงานศิลปะและหัตถกรรมมาจนถึงปัจจุบัน

เชือก ถือได้ว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่นิยมนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในวัฒนธรรม พิธีกรรม และการดำรงชีวิตของคนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นเชือกที่ใช้ในศาสนา การสื่อความหมายถึงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ เขตแดนของเทพเจ้า เขตต้องห้าม สายสัญญาณ เครื่องราง หรือเชือกที่นำมาใช้เพื่อการประดับตกแต่งพื้นที่ และสิ่งของเครื่องใช้ ด้วยลวดลายที่เป็นมงคลสำหรับใช้ในโอกาสต่าง ๆ เชือกสำหรับเครื่องแต่งกาย อาจใช้เพื่อการผูกมัดให้เกิดความแข็งแรงหรือการประดับให้เกิดความสวยงามและบ่งบอกถึงฐานะ ตำแหน่งและชนชั้น ซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบของเชือกและวัสดุที่ใช้ในการทำเชือกด้วยเช่นกัน

ถึงแม้ว่าปัจจุบันชีวิตสังคมเมืองของชาวญี่ปุ่นจะต้องทำงานแข่งกันกับเวลา และพึ่งพาเทคโนโลยีความทันสมัยที่พัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเมืองใหญ่ที่เต็มไปด้วยแสงสี เทคโนโลยี ห้างสรรพสินค้า และการแข่งขันทางธุรกิจ เมื่อมีคำครองชีพที่สูงขึ้นจึงทำให้ต้อง

ทำงานเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย คนในเมืองใหญ่จึงมีเวลาอยู่กับงานมากกว่าเวลาส่วนตัว ทำให้คนเมืองห่างไกลจากธรรมชาติและการเดินทางชีวิตที่เรียบง่ายดังแต่ก่อน แต่คนญี่ปุ่นกลับไม่ได้ละทิ้งคติความเชื่อ อีกทั้งยังคงใช้เชือกในการสื่อความหมายเรื่อยมา ถึงแม้ว่าจะลดน้อยลงกว่าสมัยโบราณก็ตาม

จากกระแสของภาพยนตร์อนิเมชัน (Animation) เรื่อง “Your Name (Kimi no Na wa)” หลับตาฝันถึงชื่อเธอ” ผลงานการกำกับภาพยนตร์ของ มาโกโตะ ชินไก (Makoto Shinkai) ในปี ค.ศ.2016 ทำรายได้จากทั่วโลกไปกว่า 334 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทำให้เกิดกระแสความโหยหาอดีตทั่วทั้งญี่ปุ่น และกลุ่มวัยรุ่นทั่วโลก ในการค้นหาความหมายของเชือกที่ถูกถักขึ้นในภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงเป็น มูชิบิ หรือการเชื่อมโยงกับเทพเจ้า ซึ่งในภาพยนตร์พยายามบอกเล่าเรื่องราวความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ ธรรมชาติ ความเชื่อ และกาลเวลา ผ่านรูปแบบงานหัตถกรรมการถักเชือกคুমิมิโอะ งานหัตถกรรมที่สืบทอดกันในตระกูลผู้ดูแลศาลเจ้าซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ และยังคงใช้สืบมาจนทุกวันนี้ ในเวลาต่อมาเมื่อเส้นเชือกสามารถผลิตได้ในระบบอุตสาหกรรม ความสนใจในงานหัตถกรรมจึงลดน้อยลงเนื่องจากการผลิตในระบบอุตสาหกรรมนั้นสามารถผลิตได้ในปริมาณมากและราคาถูก เส้นเชือกถูกมองค่าเป็นเพียงสิ่งประดับของใช้ทั่วไป อีกทั้งการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับงานหัตถกรรมดังกล่าวนั้นมือน้อยมาก เพราะในอดีตจะถ่ายทอดผ่านทายาทในตระกูลหรือภายในครอบครัวเท่านั้น แต่หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่อง “Your Name (Kimi no Na wa)” หลับตาฝันถึงชื่อเธอ” เผยแพร่ ทำให้เกิดกระแสความต้องการผลิตภัณฑ์ในเชิงงานหัตถกรรม และการตื่นตัวในการเรียนรู้งานหัตถกรรม รวมถึงการอนุรักษ์ถ่ายทอดงานหัตถกรรมขึ้นในญี่ปุ่นอย่างกว้างขวาง



ภาพที่ 1 ภาพยนตร์อนิเมชัน เรื่อง Your Name (Kimi no Na wa) หลับตาฝันถึงชื่อเธอ

ที่มา: Konuma, O. and Futagawa, T. (2017). 「君の名は。」で注文殺到 映画と同じ「組紐」欲しい

Retrieved from <https://style.nikkei.com/article/DGXMZ012352000R30C17A1000000>

จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาวิเคราะห์ภูมิปัญญา และการสื่อสารความหมาย ผ่านเกลียวเชือกจากอดีตจนถึงปัจจุบัน การดำรงอยู่ของความเชื่อ ความอยู่รอด การถ่ายทอด ภูมิปัญญาในงานหัตถกรรมอันทรงคุณค่า ไปสู่การพัฒนาในเชิงรูปแบบงานผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดความรู้ที่สัมพันธ์ระหว่างความเชื่อทางศาสนา ผู้คน กระแสสังคม และการถ่ายทอด ความรู้ทางด้านหัตถกรรมโบราณ เกิดประโยชน์ทางด้านวิชาการในเชิงอนุรักษ์

## ความสัมพันธ์ในสุนทรียภาพของศิลปะญี่ปุ่น

ความเชื่อ เทพเจ้า ธรรมชาติ และศาสนาในญี่ปุ่นในสมัยโบราณนั้นมีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงกันเป็นหนึ่งเดียว คือความศรัทธา อันส่งผลไปสู่สุนทรียภาพในงานศิลปะ ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และงานหัตถกรรมในทางศาสนา ถึงแม้ชนชาติญี่ปุ่นในภายหลังจะรับเอาศาสนาอื่น ๆ จากประเทศรอบข้างเข้ามาแต่ก็ไม่ได้นำมาใช้โดยตรงทั้งหมด เช่น กรณีที่พุทธศาสนานิกายมหายานจากอินเดียได้เข้ามาในญี่ปุ่น ผ่านทางจีน และเกาหลี ก็ได้มีการปรับให้เข้ากับหลักคิดของชินโตที่มีมาแต่เดิม ในเรื่องความเชื่อของเทพเจ้าในธรรมชาติที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก สอดคล้องกับความเชื่อทางมหายานที่เชื่อในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ที่มีพระพุทธรเจ้าอยู่ด้วยกันหลายพระองค์ ทำให้พุทธศาสนาในญี่ปุ่นมีลักษณะผสมผสาน โดดเด่น ไม่เหมือนพุทธศาสนาในประเทศอื่น ๆ ถึงแม้ว่างานศิลปะของญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะมีต้นกำเนิดและถูกสร้างโดยใช้หลักการทางพุทธศาสนา หรือทางนิกายเซน (Zen) แต่ชินโดนั้นก็กลับไม่เอื้อต่อการสร้างงานศิลปะเท่าที่ควร เนื่องจากแนวคิดของชินโตไม่นิยมสร้างรูปเคารพ ซึ่งจะมีเพียงกระเจงกาทึ่สร้างจากเหล็กกล้าเป็นสัญลักษณ์แทนดวงตาของเทพเจ้าวางบนแท่นแล้วประดับด้วยดอกไม้หรือเป็นกระดาดสำหรับห้อยประดับไว้เพื่อแสดงถึงความบริสุทธิ์ของสถานที่นั้น (จารุเวส, 2545) แต่ถ้าพิจารณาแล้วถึงแม้ศาสนาชินโตจะไม่สร้างรูปเคารพขึ้นมาอย่างชัดเจน กลับได้แทรกความคิดความเชื่อไว้ในทุกอนุชองวิถีชีวิตคนญี่ปุ่น ซึ่งสุนทรียภาพของศิลปะญี่ปุ่นโดยทั่วไปมักมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ความบริสุทธิ์ ได้อธิพลแนวคิดจากชินโต ด้านการชำระล้างจิตใจและร่างกายให้บริสุทธิ์ สอดคล้องกับแนวคิดของนิกายเซน ในการบำเพ็ญเพียร สวรรวมจิตใจให้เกิดความบริสุทธิ์แล้วแสดงแก่นของความงามทางศิลปะออกมาโดยละทิ้งสิ่งเคลือบแฝงออกไป
2. ความเป็นธรรมชาติ ได้อธิพลแนวคิดจากชินโต และลัทธิเต๋าที่เข้ามาจากประเทศจีน ซึ่งมีความเชื่อเรื่องพลังในธรรมชาติ ความมีสมาธิ และการดำเนินชีวิตให้สอดคล้องกับธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวคิดนิกายเซนที่มีหลักคิดภายใต้คติของธรรมชาติเป็นหลัก
3. ความเรียบง่าย เป็นแนวคิดศิลปะแบบนิกายเซน ที่มุ่งปฏิบัติสมาธิ ลดสิ่งยั่วยุกิเลส ตัณหา ความฟุ้งเฟ้อ ความสับสนวุ่นวายสู่ความสงบ เรียบง่าย ซึ่งยังคงเป็นลักษณะในงาน

ศิลปะฉบับปัจจุบัน

4. ความลึกล้ำ การแฝงคติ เพื่อสร้างปริศนา ทำให้เกิดจินตนาการ หรือการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อแทนความหมายในสิ่งต่าง ๆ เป็นปริศนาธรรม ซึ่งคุณค่าในชิ้นงานนั้นขึ้นอยู่กับมุมมองหรือการพิจารณาของแต่ละบุคคล (ปัญญา เทพสิงห์, 2548)

อย่างไรก็ตามสุนทรียภาพในงานศิลปะญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรืองานหัตถกรรม อาจมีหลายองค์ประกอบ หลายคติความเชื่อในแต่ละยุคสมัย แต่ละศาสนาเข้ามามีส่วนผสมผสานให้เกิดคุณค่าทางความงามด้วยกันทั้งสิ้น

## เชือกในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

การถักเชือกนั้นเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เริ่มแรกคือการบิดวัสดุหรือเส้นใยธรรมชาติจนเกิดเป็นเส้นเกลียวเพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน ช่วยในการผูกมัดสิ่งของต่าง ๆ ในคติของชินโต “เกลียวเชือก” มีความสำคัญทางสัญลักษณ์บางประการ โดยสื่อถึงความเชื่อมโยงสัมพันธ์ไปสู่เทพเจ้า การเป็นเขตแดนศักดิ์สิทธิ์ เรียกว่า ชิเมนะวะ (Shimenawa) ซึ่งเชือกในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมักผูกโยงกับศาสนาและความเชื่อ ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในพิธีกรรมเพื่อการสื่อสารความหมายบางประการ มีความแตกต่างกันทางลักษณะ รูปแบบ วัสดุ และสถานที่ใช้งาน ดังนี้

## เชือกชิเมนะวะ (Shimenawa)

เชือกชิเมนะวะ จะมีลักษณะเป็นเส้นฟางที่นำมาบิดต่อเนื่องเป็นเกลียวเชือก โดยจะแขวนไว้หน้าศาลเจ้า สถานที่ประกอบพิธีกรรม หรือเสาโทริอิ (Torii) จากตำนานโคจิกิกล่าว เทพธิดาแห่งดวงอาทิตย์ อะมะเทราสึ หลบหนีเทพแห่งทะเล ชิซุโนโอะ เข้าไปในถ้ำทำให้โลกมืดมิด เหล่าเทพจึงหาวิธีพานางออกมาจากถ้ำ เมื่อสำเร็จแล้วจึงนำเชือกศักดิ์สิทธิ์มาชิงปากถ้ำไว้เพื่อไม่ให้นางกลับเข้าไปอีก (คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2522) นอกจากนั้น ชิเมนะวะยังสามารถนำไปแขวนรอบ ๆ โยริชิโระ (Yorishiro) วัตถุหรือสิ่งที่สามารถดึงดูดวิญญาณไว้ได้ เช่น ต้นไม้ใหญ่ เรียกว่า โคตามะ (Kodama) หากแขวนไว้ที่ก้อนหินใหญ่จะเรียกว่า อิวะคุระ (Iwakura) เป็นความเชื่อที่ว่าธรรมชาติล้วนมีเทพเจ้า เพื่อป้องกันไม่ให้คนมาตัดต้นไม้หรือทำลายธรรมชาติ อันจะนำความโชคร้ายมาสู่ตัวผู้กระทำ นอกจากนั้นยังสามารถพบได้ในหิ้งบูชาภายในบ้าน เรียกว่า คามิดานะ (Kamidana) และเชือกศักดิ์สิทธิ์สำหรับกันเขตแดนหมู่บ้านเพื่อไม่ให้สิ่งชั่วร้ายเข้ามา เรียกว่า ดันโจนะวะ (Kanjo Nawa) ได้ตามภูมิภาคต่าง ๆ ของญี่ปุ่นได้อีกด้วย



ภาพที่ 2 เชือกชิเมนะวะ (Shimenawa) พบเห็นได้ตามสถานที่ต่าง ๆ ในเมืองโตเกียว

อีกทั้งเชือก ชิเมนะวะ ยังใช้ในเครื่องแต่งกายระดับสูงสุดของซูโม่ ในชั้น โยโกะซุนะ (Yokozuna) อีกด้วย ซึ่งซูโม่นั้นได้รับแบบแผนพิธีกรรมมาจากชินโตโดยตรง ถือเป็นประลองกำลังกันระหว่างเทพเจ้า จึงต้องเน้นถึงความสะอาด บริสุทธิ์ ดังจะเห็นจากการใช้เกลือโรยบริเวณรอบสนามแข่งขัน เพราะเชื่อว่าเกลือเป็นสิ่งที่บริสุทธิ์ที่จะสามารถขับไล่สิ่งชั่วร้ายออกไปได้ (Miharu, 2012)

### เชือกชิเมคาซาริ (Shimekazari)

นอกจากเชือกที่ใช้ในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์แล้ว ชาวญี่ปุ่นยังมีการทำเชือกในรูปแบบหัตถกรรม เพื่อเป็นของขวัญสำหรับตกแต่งบ้านในช่วงเทศกาลปีใหม่ เนื่องจากชาวญี่ปุ่นในสมัยก่อนมีอาชีพทำเกษตรกรรม ทำนาปลูกข้าว จึงเคารพบูชาเทพ โทชิกามิ (Toshigami) ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งการเก็บเกี่ยว โดยมีความเชื่อว่าเทพเจ้าจะเสด็จลงมาเพื่อให้ความสุขและความอุดมสมบูรณ์ ผู้คนจึงเตรียมการต้อนรับเทพเจ้าด้วยการทำของตกแต่งจากเชือกฟาง ชิเมคาซาริ (Shimekazari) ซึ่งจะมีรูปทรงหรือวัสดุแตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ที่ทำการเกษตรกรรมนั้น ๆ เช่นในบางพื้นที่จะมีการแขวนกระดาษร่วมด้วยหมายถึงการขับไล่สิ่งชั่วร้าย การติดป้ายโดยเขียนวลีมงคล การถักเกลียวเชือกโค้งแบบตัวกุ่มทำให้มีลักษณะโค้งงอคล้ายหลังผู้เฒ่า หมายถึงการมีสุขภาพดีและอายุยืน การถักและสานเป็นกระดองเต่าหมายถึงสัตว์มงคลที่มีอายุยืน หรือการถักให้มีรูปทรงคล้ายม้า จากความเชื่อที่ว่าม้าเป็นพาหนะของเทพเจ้า ม้าจึงเป็นตัวแทนในการไล่ขจัดเทพเจ้าด้วยนั่นเอง โดยส่วนใหญ่แล้วชิเมคาซาริ มักจะนำมาประดับในวันที่ 26-28 ธันวาคม ไม่นิยมวางในวันที่ 29 และวันที่ 31 เนื่องจาก 29 ในภาษาญี่ปุ่นพ้องเสียงกับคำว่าทุกข์ทรมาน และหาก

วางในวันที่ 31 ก็จะไม่ให้เกียรติแก่เทพเจ้าเพราะจะสามารถพักได้เพียงคืนเดียวก่อนการมาเยือนของเทพเจ้า โดยหลังการมาเยือนของเทพเจ้าให้นำชิเมะคาซาริลงในวันที่ 7 และเผาในวันที่ 15 มกราคม แต่ปัจจุบันชาวญี่ปุ่นมักจะเก็บชิเมะคาซาริไว้ทั้งปี



ภาพที่ 3 ของตกแต่งจากฟางเชือก ชิเมะคาซาริ (Shimekazari) จัดแสดงในนิทรรศการ "Shimekazari is a traditional Japanese decoration, 2015"

## เชือกมิซุฮิชิ (Mizuhiki)

เป็นเชือกที่ทำจากกระดาษญี่ปุ่นโดยใช้กาวน้ำทาบนเชือกแล้วทิ้งไว้จนแห้ง จากนั้นจึงนำเชือกหลายเส้นมาผูกเข้าด้วยกัน นิยมผูกประดับหน้าของทั้งสำหรับงานมงคล และงานอวมงคล โดยจะมีการผูกแบบอะวะจิ (Awaji) คือการผูกแบบเชื่อมโยงผูกพันกันเป็นรูปแบบพื้นฐาน หรือการผูกเป็นโบว์ที่สามารถคลายออก แก้อใจ หรือผูกขึ้นใหม่ได้ หรือที่เรียกว่าแบบคันธนู หากใช้ลักษณะปมเดียวกันมักใช้ในงานแต่งงานซึ่งหมายถึงการผูกมัดผูกพัน เป็นบทสรุปที่ไม่อาจแก้หรือแยกออกจากกันได้ ซึ่งในงานมงคลนั้นจะนิยมใช้สี ขาว-แดง หรือ เงิน-ทอง ส่วนงานอวมงคลนั้นจะนิยมใช้ ขาว-ดำ (Uchino, 2016)



ภาพที่ 4 เชือกมิซุฮิชิ ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้ประดับบนหน้าของงานมงคล  
ที่มา: Nagaura, C. (2016). *手紙につくれるホリアレンジ Book2*. Tokyo: Isuzuya

## เชือกฮานะ มุสึบิ (Hana musubi)

ฮานะ มุสึบิ เป็นการผูกเชือกโดยใช้เชือกเพียงเส้นเดียว กล่าวกันว่าเป็นศิลปะแห่งการวาดเชือกให้เกิดเป็นลวดลายมงคล เช่น ดอกไม้ สัตว์ หญิงในตระกูลชั้นสูงนิยมใช้ เนื่องจากฮานะ มุสึบิ เป็นเชือกสำหรับตกแต่งหีบ กล่อง ที่เก็บของมีค่า หรือกล่องชา เปรียบเสมือนกุญแจที่เจ้าของปมจะทราบถึงวิธีคลายปม และการแสดงความเป็นเจ้าของในร่องรอยบนเชือกเมื่อคลายปมออก



ภาพที่ 5 เชือกฮานะ มุสึบิ ที่ใช้ตกแต่งหีบ กล่องชา และไหสุรา

## เชือกในรูปแบบอื่น

เชือกมักเป็นหนึ่งในส่วนประกอบต่าง ๆ ในสิ่งของเครื่องใช้ หรือผลิตภัณฑ์เสมอมา ด้วยเชือกมีคุณสมบัติในการผูกและมัดวัตถุสิ่งของ หรือการประกอบเชื่อมร้อยวัตถุหลาย ๆ สิ่งเข้าด้วยกัน หรืออาจประกอบเข้าเพื่อการใช้งาน รวมถึงการประดับตกแต่ง เช่น เชือกสำหรับประดับกระຈก พัด เครื่องใช้ หน้ากาก เครื่องราง สายรัดดาบ ชุดเกราะ สายรัดกิโมโน (Obijime) อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งในอาวุธของนินจาในสมัยโบราณอีกด้วย



ภาพที่ 6 เชือกในรูปแบบอื่น ๆ ใช้สำหรับประดับมงกุฎ พัด หน้ากาก เครื่องแต่งกาย และเครื่องราง  
ที่มา: วราภรณ์ ซอลสันติสกุล, 2561

## หัตถกรรมเชือก คุมิฮิโมะ (Kumihimo)

คุมิฮิโมะ เป็นงานหัตถกรรมทางการถักหรือทอเส้นเชือกในรูปแบบหนึ่งในญี่ปุ่น ซึ่งมีประวัติมาอย่างยาวนาน เป็นการถักหรือทอโดยใช้เส้นด้ายหลายสีเส้นมาผสมผสานเกาะเกี่ยวเข้าด้วยกัน เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงคที่แตกต่างกันออกไป ทั้งในเชิงศาสนา ประเพณี หรือในชีวิตประจำวัน (Yamada, 2017) การใช้เชือกในญี่ปุ่นนั้นกล่าวกันว่าเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยโจมง (Jomon) แต่จุดเริ่มต้นที่แท้จริงในการแพร่หลายของงานหัตถกรรม คุมิฮิโมะ อย่างเต็มรูปแบบอยู่ในช่วงระหว่างยุคอะซึกะ (Asuka) และนารา (Nara) เมื่อวัฒนธรรมจากประเทศข้างเคียงในเอเชียแพร่หลายเข้ามาในญี่ปุ่น งานถัก คุมิฮิโมะ ในแต่ละสมัยจึงมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนไปตามความนิยมในการใช้งาน และมีบางช่วงเวลาที่ยุคชะงักไปเนื่องจากผลของสงคราม มีลักษณะเฉพาะตามช่วงยุคสมัย ดังนี้



ภาพที่ 7 ภาพวาดการถักเชือก คุมิฮิเมะ

ที่มา: Raskin-Schmitz, J. (1992). Japanese Kumihimo, the Art of Silk Braiding.  
 สืบค้นจาก <http://www.english.kumihimo.de/html/history.html>

### สมัยอะชิกะ (Asuka) – สมัยนารา (Nara) (ค.ศ. 538-797)

ยุคแห่งชีวิตชีวาใหม่ที่เข้ามาในแดนอาทิตย์อุทัย รูปแบบที่ถูกสร้างขึ้นมาในยุคแรกจะประกอบด้วยสีเขียว เหลือง แดง ขาว ม่วง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากจีน โดยเชื่อว่าเป็นสีที่สามารถขับไล่ภูติ ผี ปีศาจได้ หากผู้หญิงที่ได้คาดเชือกเส้นนี้จะได้รับการปกป้องจากความชั่วร้าย ในยุคนี้เป็นช่วงที่พุทธศาสนาได้เข้ามายังญี่ปุ่น จึงพบงานถักเชือกโดยพระสงฆ์ที่ใช้กันภายในวัด กล่าวว่าการถักนั้นเป็นรูปแบบของการทำสมาธิอย่างหนึ่ง และในสมัยนารายังเป็นต้นกำเนิดผ้าฮิราโอะ (Hirao) มีลักษณะเป็นผ้าเข็มขัดกว้างที่ใช้ในราชสำนักสำหรับพระบรมวงศานุวงศ์ การถักในยุคสมัยนี้จึงเป็นรากฐานการถักเชือกในยุคต่อ ๆ ไป โดยสามารถพบได้จากของใช้ภายในวัดโฮริวจิ และวัดไซโดจิ (Raskin-Schmitz, 1992)



ภาพที่ 8 คุมิฮิเมะ ในสมัยอะชิกะ - สมัยนารา

ที่มา: Domyo. (2018). 組紐の歴史. สืบค้นจาก <http://domyo.co.jp/history/>

## สมัยเฮอัน (Heian) (ค.ศ.794-1192)

ยุคแห่งการผสมผสานทักษะความชำนาญ ในช่วงเวลาที่ผ่านมามีคนมีความพึงพอใจในงานถัก คুমิอิโมะ ในยุคเฮอันนี้จึงเป็นยุคของการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ศิลปะที่หลากหลายขึ้น การผสมผสานเทคนิค การพัฒนาการย้อมสีซึ่งถูกนำมาใช้ในการทำเชือกสำหรับพันด้ามจับของดาบ การร้อยเข้ากับชุดเกราะ หรือใช้สำหรับแขวนอุปกรณ์สำหรับพกติดตัว ลายที่ได้รับความนิยม คือ ลายเต่า เป็นลายประธานในการสร้างลวดลายต่อเนื่องที่สื่อถึงชีวิตที่ยืนยาว



ภาพที่ 9 คুমิอิโมะลายเต่าที่นิยมในสมัยเฮอัน  
จัดแสดงในนิทรรศการ “วิถีแห่งศรัทธาจากศิลปะทัศนญี่ปุ่น”  
[The History of Japanese Art : Life and Faith]  
ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

## สมัยคามูระ (Kamakura) (ค.ศ.1192-1333)

### และสมัยมุโระมะจิ (Muromachi) (ค.ศ.1392-1537)

ยุคแห่งความลึกลับซับซ้อน ถือเป็นชัยชนะของการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ เป็นยุคแห่งการพัฒนารูปแบบสายเชือกถัก คুমิอิโมะเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในกลุ่มชามุโร เนื่องจากเป็นยุคที่นักรบชั้นชามุโรมือทธิพลจึงมีความต้องการดาบและเกราะเป็นจำนวนมาก ซึ่งเกราะที่เป็นที่นิยมนั้นแผ่นเหล็กจะถูกถักร้อยด้วยเชือกคুমิอิโมะทำให้ชุดเกราะมีความแข็งแรงทนทาน เพราะเชือกจากการถักจะเกิดความแข็งแรงจากการผสานเส้นด้ายอย่างละเอียด ทำให้ดาบไม่สามารถฟันขาดได้ในครั้งเดียว ซึ่งรวมไปถึงเกราะของม้าที่ใช้ในกองทัพด้วย นอกเหนือจากนี้รูปแบบชายาจิกูมิ (Sayajigumi) และชิโอนินกูมิ (Chioningumi) ยังพบได้ในรูปปั้นเทวรูปและมีการพัฒนาเทคนิคระดับสูงอย่างต่อเนื่องในยุค มุโระมะจิ



ภาพที่ 10 การปักสายรัดดาบและชุดเกราะด้วยเชือกคুমิมิโอะ จัดแสดงในนิทรรศการถาวร ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติโตเกียว (Tokyo National Museum)

### สมัยเอโดะ (Edo) (ค.ศ.1603-1867)

ยุคแห่งงานฝีมือสมัยใหม่ และการปฏิรูปแบบแผนโบราณ การปัก คุมิมิโอะ หยุดชะงักลงในช่วงสงครามกลางเมือง (ยุคเซ็งโงะกุ ค.ศ.1467-1603) และเริ่มต้นอีกครั้งเมื่อเข้าสู่ยุคเอโดะ โดยคুমิมิโอะถูกมองว่าเป็นเชือกธรรมดาในการร้อยด้ามของดาบเพื่อความแน่นอน และถูกสร้างขึ้นเป็นสายคาดเอวหรือสายรัดกิโมโน เกิดการประดิษฐ์ลายตัวอักษรเข้าไปในสายเชือกที่มีความซับซ้อนมากกว่าเดิม



ภาพที่ 11 สายรัดดาบที่ประดิษฐ์ตัวอักษรด้วยวิธี Ayade ของตระกูล Domyo  
ที่มา: Domyo. (2018). 組紐の歴史. สืบค้นจาก <http://domyo.co.jp/history/>

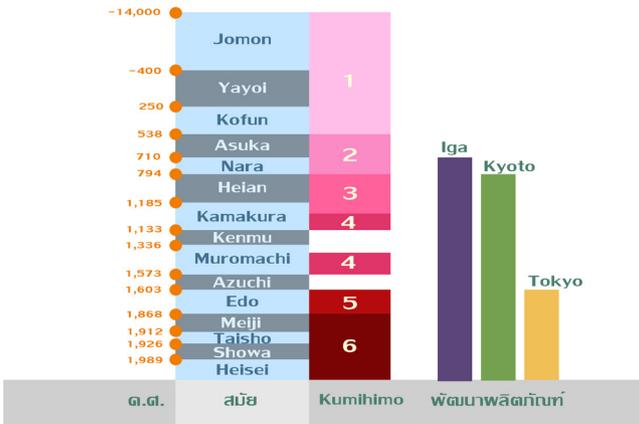
### สมัยเมจิ (Meiji) และยุคปัจจุบัน (ค.ศ.1868-ปัจจุบัน)

ยุคแห่งการเปลี่ยนผ่าน และประวัติศาสตร์ไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อวัฒนธรรมชาмуไรได้ลดอำนาจลง ทางการมีข้อห้ามในการสวมชุดเกราะ และห้ามการใช้ดาบ ในช่วงยุคฟื้นฟูวิเทศการทำให้ช่างฝีมือสูญเสียอาชีพและรายได้ จึงจำเป็นต้องมองหาหนทางใหม่ คือการมองสู่แฟชั่น

สายรัดโอบิ (Obi) สายรัดเอวในชุดกิโมโนสำหรับผู้หญิงเพื่อความอยู่รอด ภายหลังจึงได้กลายมาเป็นบรรทัดฐานของชุดเสื้อผ้าในรูปแบบญี่ปุ่น และได้รับความนิยมในการใช้งานผลิตภัณฑ์ดังกล่าวจนถึงยุคปัจจุบัน (Domyo, 2018) ซึ่งปัจจุบันนี้ได้มีการพัฒนาการผลิตสายโอบิด้วยการใช้เครื่องจักรที่มีเทคโนโลยีในการผลิตทำให้สามารถผลิตได้ในปริมาณมาก และมีราคาต้นทุนย่อมเยากว่าแบบฉบับเดิมร้อยละ 95 อย่างไรก็ตามยังคงพอมีตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมที่มีความประณีตสวยงามถึงแม้จะมีราคาที่สูงกว่าตามท้องตลาดทั่วไป



ภาพที่ 12 สายรัดโอบิ ที่ยังคงนิยมอยู่ในปัจจุบัน  
ที่มา: Domyo. (2018). 組紐の歴史. สืบค้นจาก <http://domyo.co.jp/history/>



ภาพที่ 13 แผนภูมิเปรียบเทียบยุคสมัยงานหัตถกรรมคুমิมิโอะ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์

## อุปกรณ์สำหรับถักและทอสายเชือก

คูมิฮิโมะ เป็นการเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งฝังแน่นอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงการแสดงออกทางคติความเชื่อและศาสนา ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย ของประดับตกแต่ง กระดุม เสื้อ รวมถึงสิ่งของเครื่องใช้ในพิธีทางศาสนา เช่น เชือกประดับศาลเจ้า เชือกผูกถุงห่อภาชนะในพิธีชงชา เชือกประดับกระจกและพัด ซึ่งจะถูกรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย คูมิฮิโมะที่ประดับในส่วนของอุปกรณ์ในพิธีชงชานั้นจะมีการผูกปมอย่างหรูหราสวยงามและมีความซับซ้อน เนื่องจากเป็นวิธีการป้องกันการถูกวางยาพิษ โดยเมื่อปมถูกคลายออกแล้วจะผูกกลับดังเดิมนั้นเป็นเรื่องที่ยาก ซึ่งกระบวนการทำเชือก คูมิฮิโมะ สามารถใช้อุปกรณ์ได้หลายลักษณะ อีกทั้งแต่ละอุปกรณ์ก็จะได้เส้นเชือกที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามการใช้งานอีกด้วย ในช่วงต้นไม่มีผู้ทราบบริวัตติความเป็นมาของคูมิฮิโมะมากนัก เนื่องจากการถักหรือทอสายเชือกเป็นเพียงส่วนเล็ก ๆ ในกระบวนการสิ่งทอและไม่ใช่ส่วนที่สำคัญมากนัก จึงไม่มีผู้จดบันทึกรายละเอียดเอาไว้ มีเพียงการถ่ายทอดด้วยวาจาตกทอดกันในตระกูลที่มีผู้สืบทอดเท่านั้น ซึ่งสามารถจำแนกเครื่องมือสำหรับถักหรือทอสายเชือกคูมิฮิโมะได้ ดังนี้

### มารูได (Marudai)

เป็นอุปกรณ์ถัก คูมิฮิโมะ ที่ได้รับความนิยม มีลักษณะเป็นแท่นไม้กลม โดยมีช่องตรงกลางเพื่อถ่วงน้ำหนักเชือกที่ถักเสร็จแล้ว และใช้ทามะ (Tama) เป็นกระสวยสำหรับเก็บเส้นด้ายที่ใช้ถักไม่ให้พันกัน การถักด้วยมารูไดนั้นจะได้เส้นเชือกที่มีลักษณะกลม

### คาคุได (Kakudai)

เป็นอุปกรณ์ถักที่มีลักษณะเป็นขาตั้งสี่เหลี่ยมทรงสูง สามารถถักเชือกในรูปทรงสี่เหลี่ยม ทรงกลมหรือรูปไข่ เชือกที่ถักเสร็จแล้วจะถูกดึงขึ้นด้านบนต่างจากมารูไดที่เชือกจะตกลงด้านล่าง



ภาพที่ 14 เครื่องมือถักคูมิฮิโมะ มารูได และ คาคุได (ตามลำดับซ้ายไปขวา)

ที่มา: Akibatan. (2016). มุซุบิโนันสำคัญไฉน มารูจักศิลปะการทอเส้นไหมจากเรื่อง Your Name กันเถอะ.

สืบค้นจาก <http://akibatan.com/2016/11/talk-about-kumihimo-japanese-braiding-from-kimi-no-na-wa/>



ภาพที่ 15 เชือกคুমิมิโมะที่ได้จากการถักด้วย มารูโด และ คาคุโต  
ที่มา: Clark, T. (2000). Kumihimo. สืบค้นจาก <http://www.elkforkstudios.com/Fiber%20Pages/kumihimo.html>

### อะยาทาเคะได (Ayatakedai)

อุปกรณ์มีลักษณะคล้ายเครื่องทอผ้า เป็นรูปสี่เหลี่ยมทรงยื่น เชือกที่ได้จะมีลักษณะแบน และมีการขัดกันของเส้นด้ายจนเกิดการสะท้อนแสงไปมา มีความสวยงาม

### ทาคะได (Takadai)

อุปกรณ์เป็นแบบขาตั้งคล้ายเครื่องทอผ้าแบบสูง สามารถเพิ่มความละเอียดในการทอ ด้วยการเพิ่มกระสวยของเส้นด้ายให้เกิดความละเอียด และสามารถสร้างความหนาของเส้นเชือกได้เป็นสองชั้น ซึ่งมีความซับซ้อนมากกว่าอุปกรณ์อื่น ๆ (Akibatan, 2016)



ภาพที่ 16 เครื่องมือถักคুমิมิโมะ อะยาทาเคะได และ ทาคะได (ตามลำดับซ้ายไปขวา)  
ที่มา: Akibatan. (2016). มูซุบิโนันสำคัญใจนะ มารูจักศิลปะการทอเส้นไหมจากเรื่อง Your Name กันเถอะ.  
สืบค้นจาก <http://akibatan.com/2016/11/talk-about-kumihimo-japanese-braiding-from-kimi-no-na-wa/>



ภาพที่ 17 เชือกคুমิฮิเมะที่ได้จากการถักด้วย อะยาทาเคะโด และ ทาคะโด  
ที่มา: Clark, T. (2000). Kumihimo. สืบค้นจาก<http://www.elkforkstudios.com/Fiber%20Pages/kumihimo.html>

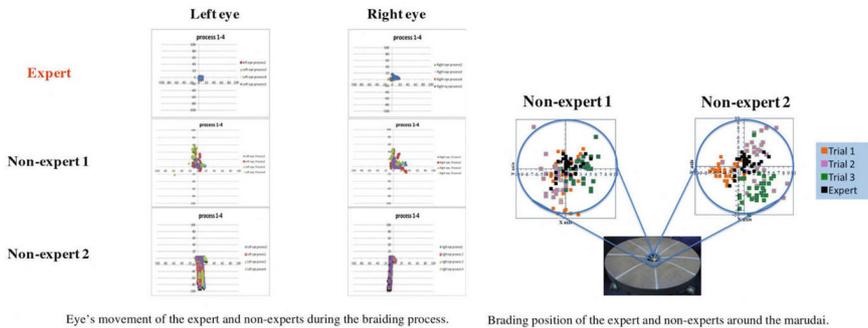
## คুমิฮิเมะ ในปัจจุบัน

จากรากของความเชื่อและการเคารพต่อธรรมชาติในวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นถูกสื่อสะท้อนออกมาผ่านการดำเนินชีวิต เครื่องใช้ทั้งในชีวิตประจำวัน และเครื่องใช้ในพิธีกรรม เมื่อสังคมโลกก้าวสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมความก้าวหน้าทางวิทยาการในการผลิตทำให้ผลผลิตของเครื่องใช้ได้ในปริมาณมากขึ้น ส่งผลให้เครื่องใช้บางประเภทรวมถึงคুমิฮิเมะที่ต้องการความประณีตและเวลาในการผลิตสามารถผลิตได้ในเวลาอันสั้น เส้นเชือกที่ถักทออย่างประณีตใช้ในสังคมชั้นสูงและการประกอบพิธีกรรมถูกผลิตได้ด้วยเครื่องจักรในปริมาณที่เพียงพอกับตลาด ชนชั้นกลางสามารถจับต้องซื้อหาได้ตามปกติ คুমิฮิเมะจึงกลายเป็นเพียงเส้นเชือกและลูกดมหอนคุณค่าเป็นของใช้ทั่วไปในที่สุด

ในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบันถึงแม้จะยังมีกลุ่มอนุรักษ์นิยมที่ใช้เชือกถักคুমิฮิเมะในรูปแบบงานหัตถกรรมแต่คนทั่วไปเห็นเส้นเชือกคুমิฮิเมะที่ผ่านการผลิตโดยเครื่องจักรอย่างจีนตากลายเป็นสินค้าทั่วไปตามท้องตลาดขาดความประณีตและคุณค่าเชิงความหมาย ผู้สืบทอดงานหัตถศิลป์ของญี่ปุ่นได้มีความพยายามที่จะสืบทอดภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรมการถักเชือกขึ้น คুমิฮิเมะซึ่งถือเป็นหนึ่งในศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมแต่ยังไม่เป็นที่รู้จักในญี่ปุ่นเท่าไรนัก ภายหลังมีการก่อตั้งโรงเรียนที่สอนเกี่ยวกับงานด้านภูมิปัญญาญี่ปุ่นขึ้นหลายแห่ง เป็นที่แพร่หลายในด้านพิธีสงฆา และการจัดดอกไม้ ยังปรากฏโรงเรียนที่ยังคงสืบทอดงานด้านหัตถกรรมการถักเชือกคুমิฮิเมะและมีชื่อเสียงมาจนถึงปัจจุบัน คือ โรงเรียนโดเมียว (Domyo) ในโตเกียว เนื่องจากครั้งหนึ่งองค์จักรพรรดินีได้เสด็จเข้าไปเพื่อทำการสนับสนุนโรงเรียน ทำให้บรรดาสตรีระดับสูงมักแวะเวียนเข้าไปซื้อสายรัดกิโมโน โอบิจิเมะ เพื่อที่จะนำไปใส่ประชันกันเมื่อมีงานเทศกาล หรืองานพิธีการต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในวัดและศาลเจ้า ส่งผลให้โรงเรียนแห่งนี้มีชื่อเสียงมากที่สุดในด้าน

งานหัตถกรรมการถักเชือก คูมิอิโมะ

ในต่างประเทศ คูมิอิโมะ ได้เป็นที่รู้จักในประเทศฝั่งตะวันตกราวช่วงศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นปัญหามากสำหรับชาวยุโรปและอเมริกา ที่มีความสนใจต้องการศึกษาหัตถกรรมการถักเชือก คูมิอิโมะ ในญี่ปุ่น เนื่องจากโรงเรียนไม่ยินยอมที่จะสอนวัฒนธรรมด้านภูมิปัญญาให้กับชาวต่างชาติ และมีอุปสรรคทางการสื่อสารด้านภาษา ต่อมาในราวปี ค.ศ.1970 นางโทโคโร (Tokoro) ได้เดินทางไปเป็นอาจารย์ยังเมืองโคโลญ ประเทศเยอรมนี โทโคโรได้พยายามถ่ายทอดประสบการณ์การถักเชือกให้กับนักเรียนในทุก ๆ ปี และสนับสนุนให้นักเรียนถ่ายทอดความรู้ให้แพร่หลายออกไป อีกทั้งยังมีความพยายามในการที่จะสอนผู้ที่มีความพิการทางร่างกาย และเด็กที่มีปัญหาทางจิตใจ เนื่องจากการถักเชือก คูมิอิโมะ นั้นสามารถดึงความสนใจให้เกิดเป็นสมาธิและบำบัดจิตใจให้แข็งแรงขึ้นได้ (Raskin-Schmitz, 1992) อีกทั้งยังมีผลงานวิจัยกล่าวว่าทักษะในการถักเชือก คูมิอิโมะ นั้นส่งผลต่อความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวของดวงตา โดยทดสอบระหว่างผู้ที่มีความเชี่ยวชาญกับผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญ 2 คน โดยจะมีความถี่ในการสอนถักเชือกแตกต่างกัน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญที่ได้รับความถี่ในการสอนมาก จะมีความสัมพันธ์ในการเคลื่อนไหวดวงตาค่อนข้างคงที่เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ต่างจากผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญที่ได้รับความถี่ในการสอนน้อย จะมีความสัมพันธ์ของดวงตาแบบกระเจา (Uozumi et al., 2016) ทำให้เห็นว่าการถักเชือกสามารถสร้างสมาธิขึ้นได้จากผลความสัมพันธ์การเคลื่อนไหวของดวงตาได้คงที่และเพิ่มขึ้นตามความชำนาญ



ภาพที่ 18 ทักษะการถักเชือกระหว่างผู้ไม่เชี่ยวชาญที่ได้รับความถี่การสอนต่างกัน ด้วยการวัดการเคลื่อนไหวของตา

ที่มา: Uozumi. et al., (2016). Study on Braiding Skills by Comparing Between Expert and Non-experts with Eye's Movement Measurement. In Duffy V. (Ed), Digital Human Modeling: Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management. DHM 2016. Lecture Notes in Computer Science, vol 9745. (pp. 132-139). Canada: Springer.

ปัจจุบันยังคงมีตระกูลที่ยังสืบทอดการถักเชือก คุมิฮิโมะ และได้กลายเป็นตราสินค้าบางแห่งมีการจัดตั้งโรงเรียนเพื่อสอนการถักโดยเฉพาะ เมื่อสำเร็จหลักสูตรจะได้รับใบรับรองหลักสูตรจากทางโรงเรียนด้วย โดยเมืองที่มีประวัติการถักเชือก คุมิฮิโมะ ที่เก่าแก่ที่สุดคือเมืองอิงะ ในจังหวัดมิเอะ และยังคงมีตระกูลที่สืบทอดการถักเชือกมาจนปัจจุบันได้แก่ ตระกูลโอกะ (Ooka), ตระกูลอิโตะ (Ito) ในเกียวโต และตระกูลโดเมียว (Domyo) ในโตเกียว

### อิงะ คุมิฮิโมะ (Iga Kumihimo Btoids)

อิงะ มีต้นกำเนิดที่เก่าแก่ในสมัยนารา (ค.ศ.710) คุมิฮิโมะถูกพัฒนาขึ้นในหมู่บ้านนินจาท่ามกลางหุบเขา สายเชือกถักจากเส้นด้ายขนาดบางประเภทใหม่และฝ้าย สายเชือกที่ดูบอบบางนั้นแท้จริงแล้วเป็นอาวุธประเภทหนึ่งของนินจา เชือกใช้สำหรับมัดเพื่อการจับกุมหรือแย่งดาบจากศัตรู (Kumi, 2017) ต่อมาในช่วงสมัยเอโดะ รูปแบบของเชือกได้ปรับเปลี่ยนเป็นการทอแบบสายแบน เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในพิธีกรรมของชินโต และเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในพุทธศาสนา ในลักษณะเป็นตัวแทนของพระเจ้า เช่น หนังสือศักดิ์สิทธิ์ อีกทั้งการร้อยชุดเกราะของนักรบ โดยจะเน้นหนักไปทางอาวุธ เมื่อเข้าสู่สมัยเอโดะได้พัฒนาการทอให้เป็นเชือกที่ใช้สำหรับเครื่องแต่งกาย เช่น สายโอปิ และถูกใช้ในเสื้อคลุมฮาโอริ (Haori) จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน

ภายหลังเมื่อมีการนำเครื่องจักรเข้ามาจึงได้ทำการย้ายฐานการผลิตสายรัดโอปิไปยังเมืองโอซาก้า และครองการผลิตกว่าร้อยละ 90 ของการผลิตทั้งประเทศ และอิงะ คุมิฮิโมะ ซึ่งตั้งอยู่ในศูนย์กลางของนาโงยาก็ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศ ในปี ค.ศ.1976 ต่อมาในยุคหลัง มาซุย (Masui) ผู้สืบทอดรุ่นล่าสุดได้มีโอกาสเข้าไปถ่ายทอดความรู้ และสอนกลุ่มเยาวชนในโรงเรียน รวมถึงนักท่องเที่ยวด้วย



ภาพที่ 19 อิงะ คุมิฮิโมะ ที่พัฒนาขึ้นในหมู่บ้านนินจา  
ที่มา: Japan Traditional Crafts Aoyama Square. (2018). Traditional Crafts.  
สืบค้นจาก <http://kougeihin.jp.ee.hp.transer.com/item/0304/>

## เกียวโต คุมิฮิโมะ (Kyoto Kumihimo Braids)

คุมิฮิโมะ ในเกียวโตเริ่มขึ้นในสมัยเฮอัน และมีความพยายามสร้างฐานการผลิตในเมืองเอโดะ ในสมัยคาบูกุระเป็นช่วงยุคสมัยที่ คุมิฮิโมะ ในเกียวโตมีความสมบูรณ์และแพร่หลาย โดยจะผลิตเป็นอุปกรณ์เสริมในวงการขุนนางระดับสูง ของตกแต่งอาวุธ อุปกรณ์ที่ใช้ในศาสนา ซึ่งเกี่ยวข้องกับเทพเจ้า สายคล้องมงกุฎ เครื่องมือของพระพุทธรูป และอุปกรณ์สำหรับเครื่องแต่งกาย ตระกูลโอกะได้สืบทอดการถักเชือกและทอคุมิฮิโมะมาทั้งชีวิต ได้ทำการสืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่น เพื่อเป็นการดำรงไว้ถึงความสำคัญของตระกูลช่างทอ โดยมีลักษณะการทอที่มีความซับซ้อนกว่าที่อื่น ๆ มีการย้อมสีของเส้นด้ายที่โดดเด่นจากสีธรรมชาติ และการผสมการทอเส้นทองคำขาว เพื่อผลิตเป็นอุปกรณ์สำหรับวัดกินคาคุ-จิ (Ginkaku-ji) และเครื่องใช้ เครื่องประดับของชนชั้นระดับสูง

ปัจจุบันตระกูลโอกะได้มองเห็นถึงความสำคัญของวัด ศาลเจ้า และวิหาร ซึ่งเป็นสถานที่ของเส้นทางการศึกษาที่สำคัญ จึงได้เปิดหลักสูตรเพื่อสอนการถักเชือกให้กับนักเรียน โดยปรับเปลี่ยนผลิตภัณฑ์ให้เข้ากับยุคสมัย เป็นการเรียนระยะสั้นใช้เวลา 2 ชั่วโมง เช่น สายห้อยโทรศัพท์ เป็นต้น (Japan Traditional Crafts Aoyama Square, 2018)



ภาพที่ 20 เกียวโต คุมิฮิโมะ ตระกูลโอกะ

ที่มา: Japan Traditional Crafts Aoyama Square. (2018). Traditional Crafts.

สืบค้นจาก <http://kougeihin.jp.ee.hp.transer.com/item/0304/>

## โตเกียว คุมิฮิโมะ (Tokyo Kumihimo Braids)

ตระกูลโดเมียว ถือได้ว่าเป็นตระกูลเก่าแก่ที่ถักคุมิฮิโมะมาตั้งแต่สมัยแรกเริ่มของโตเกียว คือในสมัยเอโดะ โดยที่ตั้งสาขาหลักจะอยู่โดยรอบศาลเจ้ายูชิมะเท็นจิน (Yushimatenjin) และวัดคานะอิชิ (Kaneiji) ถือได้ว่าเป็นกลุ่มการผลิตใหญ่ของพ้อคำเชือก ในช่วงตอนกลางสมัย

เอโตะการผลิตสินค้าให้กับชามูไรเริ่มมีแนวโน้มที่แยลง การถักคুমิฮิเมะจึงไม่ใช่ว่าจะได้หลักอีกต่อไป เมื่อเข้าสู่ยุคสมัยเมจิ จำนวนช่างฝีมือก็ลดน้อยลง เนื่องจากเป็นยุคของอุตสาหกรรมหนัก มีเครื่องจักรเข้ามาแทนช่างฝีมือ แต่ตระกูลโดเมียวก็ยังคงยืนหยัดรักษามรดกทางปัญญาของตระกูลต่อไป โดยภายหลังได้ปรับเปลี่ยนมาทำอุปกรณ์ตกแต่งประเภทเครื่องแต่งกายผู้หญิง ทดแทนการทำสายรัดดาบชามูไร

กระทั่งในช่วงยุคกลางของสมัยเมจิ ได้มีการไหลบ่าเข้ามาของวัฒนธรรมต่างแดน จนเกิดกระแสการทบทวนความงามของวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ตระกูลโดเมียวในรุ่นที่ 5 จึงถือโอกาสศึกษาประวัติศาสตร์ของคুমิฮิเมะอย่างถ่องแท้ และด้วยที่ตั้งของร้านอยู่ใกล้กับโรงเรียน วิจิตรศิลป์และสถาบันศิลปะของกรุงโตเกียว ในย่านนี้จึงกลายเป็นแหล่งที่รวบรวมวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้สำหรับคนรุ่นใหม่ ต่อมาตระกูลโดเมียวได้มีโอกาสเข้าไปทำงานในพิพิธภัณฑสถานราชวงศ์ (Imperial Household Museum) ในการผลิตสายคুমิฮิเมะรวมถึงการเก็บรวบรวมสายถักโบราณให้กับพิพิธภัณฑสถานด้วย เมื่อเข้าสู่ยุคโชวะ โดเมียวรุ่นที่ 7 ได้คิดถึงประโยชน์สูงสุดทางวิชาการที่ผู้นำตระกูลได้สั่งสมมา โดยร่วมมือกับกลุ่มหัตถกรรมคুমิฮิเมะแห่งประเทศญี่ปุ่น (Kumihimo of Japan) ในการสร้างย่านชุมชนที่มีคุณค่าทางโบราณคดีในงานหัตถกรรมญี่ปุ่นขึ้น และมีเป้าหมายในการจัดตั้งสถานศึกษาที่เกี่ยวกับงานฝีมือแบบดั้งเดิมในงานหัตถกรรมคুমิฮิเมะ ซึ่งปัจจุบันได้กลายเป็นสตูดิโอในพื้นที่ย่านอุเอะโนะ

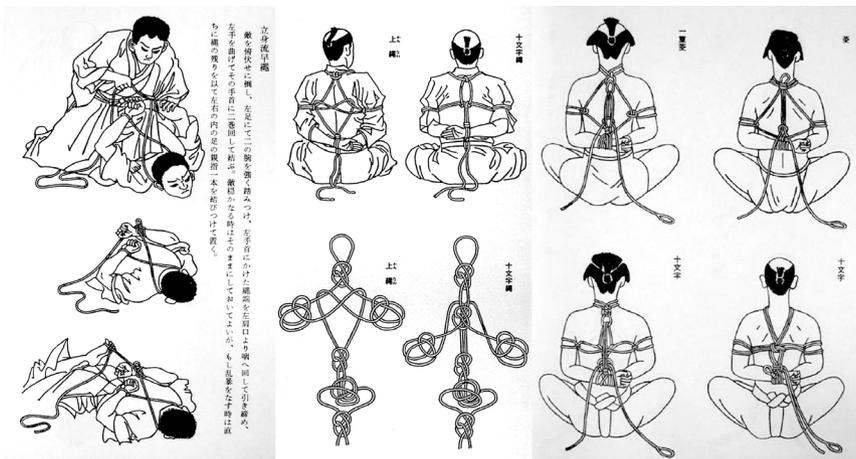


ภาพที่ 21 โตเกียว คุมิฮิเมะ ตระกูลโดเมียว

ที่มา: Domyo. (2018). 組紐の歴史. สืบค้นจาก <http://domyo.co.jp/history/>

## เชือกในความหมายใหม่

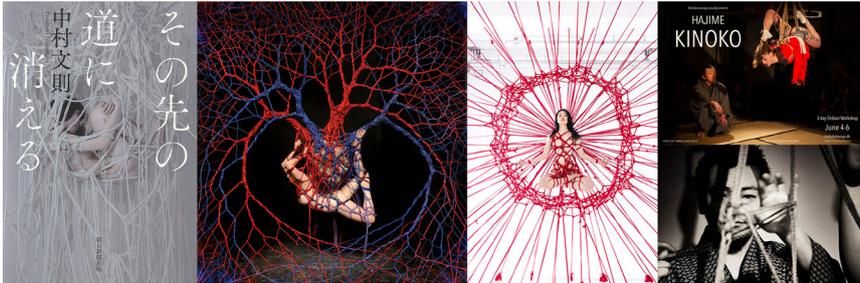
เชือกในวัฒนธรรมญี่ปุ่นไม่ได้มีความหมายในเชิงคุณค่าทางหัตถกรรมเพียงเท่านั้น ปัจจุบันมีการพัฒนาเชือกไปสู่แนวคิดใหม่ ๆ เช่น แนวคิดที่พัฒนามาจากการผูกเชือกโบราณในชื่อว่า ชิบารี (Shibari) ที่กำลังเป็นที่นิยมในฝั่งประเทศแถบตะวันตก แต่เดิมวิธีการมัดเชือกดังกล่าวเป็นวิธีการผูกมัดเชือกเพื่อจองจำเฉลยศึก กักขัง และทรมาน ในสมัยเอโดะเรียกว่า โฮโจจูตสึ (Hojojutsu) ถือเป็นศิลปะป้องกันตัวด้วยการใช้เชือกแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นเพื่อการจับกุม และยังคงใช้มาจนปัจจุบันในการเรียนหลักสูตรของตำรวจที่ชื่อว่า โทรินาวะ (Torinawa) ถึงแม้ว่าการจับกุมคนร้ายสมัยใหม่จะถูกแทนที่ด้วยการใช้กุญแจมือ หรือเครื่องมือที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยกว่า แต่โทรินาวะก็ยังคงถือว่าเป็นศิลปะชั้นสูงในการป้องกันตัวแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 22 โทรินาวะ วิธีมัดเชือกจับกุมนักโทษของตำรวจ สืบทอดจากสมัยเอโดะ  
ที่มา: Seiko, F. (1965). 図解捕縛術 / Zukai torinawajutsu. Tokyo: 井上図書株式会社

จากแนวคิดศิลปะป้องกันตัว การผูกเชือกชิบารีถูกนำมาใช้ในเรื่องทางเพศ หรือ BDSM ซึ่งเป็นคำย่อมาจาก B คือ การพันธนาการ (Bondage), D คือ การลงโทษ (Discipline), S คือ การมีความสุขจากการทำร้ายผู้อื่น (Sadism) และ M คือ การมีความสุขจากการถูกผู้อื่นทำทารุณกรรม (Masochism) ซึ่งเป็นข้อถกเถียงระหว่างการเรียกว่า ดินบากุ (Kinbaku) ซึ่งมีแนวโน้มไปในเรื่องเพศมากกว่าคำว่า ชิบารี โดยชิบารีได้กลายเป็นหลักสูตรการสอนในเรื่องหลักการมัดเชือกโดยอ้างอิงหลักกายวิภาคและวิทยาศาสตร์มากกว่าเรื่องความสุขทางเพศ

ในเชิงงานศิลปะก็มีผู้หยิบยกการพันนาการด้วยเงื่อนแบบชิบาริมาย่าทอดเป็นงานศิลปะไว้อย่างมากมาย โดยมีแนวความคิดในการที่จะให้เชือกเป็นตัวสื่อสารข้อความออกไปสู่ผู้ดูงานศิลปะ



ภาพที่ 23 ผลงานชิบาริของศิลปิน ฮาจิเมะ คิโนโกะ (Hajime Kinoko)  
ที่มา: Kinoko, H. (2022). *Rope Artist Hajime Kinoko*. สืบค้นจาก <http://shibari.jp/index.html>

### กระแสรองอนุรักษ์ในญี่ปุ่นและผลิตภัณฑ์สมัยใหม่

เมื่อยุคสมัยถูกเปลี่ยนผ่านมาสู่ยุคแห่งเทคโนโลยี ความรวดเร็วในการสื่อสาร ส่งผ่านข้อมูล และความรวดเร็วในการผลิตผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ทำให้คนรุ่นใหม่ประเมินคุณค่าในงานศิลปะ หัตถกรรม และสมบัติของชาติลดน้อยลง เนื่องจากคนในยุคสมัยใหม่คุ้นเคยกับการประเมินคุณค่าผ่านปริมาณและคุณภาพทางการผลิตโดยเทคโนโลยีมากกว่าคุณค่าทางความงามในศิลปะ (Hidaka, 2003) ในปี ค.ศ.2016 ภาพยนตร์อนิเมชันของญี่ปุ่น เรื่อง *Your Name* (Kimi no Na wa) กลับตาฝันถึงชื่อเธอ ผลงานกำกับของ มาโกโตะ ชินไก ได้ทำให้วัยรุ่นทั่วทั้งประเทศ หยุคตามกระแสเทคโนโลยีและหววนกลับมาสู่การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตนเองในงานหัตถกรรม ซึ่งแฝงคติความเชื่อในเทพเจ้าและธรรมชาติ ความเชื่อเรื่องด้ายแดงแห่งโชคชะตาและพรหมลิขิต การมีสมาธิระหว่างการถักเชือกที่มีความเชื่อว่าจะเชื่อมโยงไปสู่เทพเจ้าในรูปแบบของ มูสึบิ ซึ่งสมัยก่อนเป็นหน้าที่ของตระกูลมิโกะผู้ดูแลศาลเจ้าเท่านั้น

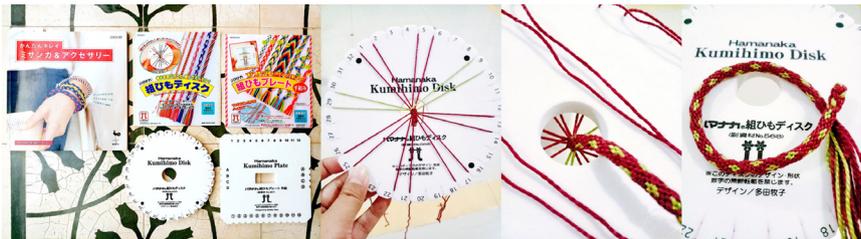


ภาพที่ 24 กิจกรรมในศูนย์ฝึกประสบการณ์ อาดาจิ คุมิเฮ็น (Adachi Kumi-hen pavilion)

ที่มา: Walkerplus. (2018). 【京都らしい体験】伝統工芸を体験してみました。京都組組

Retrieved from <https://www.walkerplus.com/article/103055/>

หลังจากภาพยนตร์อนิเมชันประสบความสำเร็จ ผู้คนต่างเสาะแสวงหาเพื่อที่จะได้ทดลองมีประสบการณ์ในการถักเชือก คุมิฮิโมะ ซึ่งเป็นงานหัตถกรรมอันเก่าแก่ที่ทำให้ผู้ถ่ายทอดได้ยาก เริ่มมีสมาคมและตระกูลผู้สืบทอดทางธุรกิจการถักเชือก คุมิฮิโมะ ออกมาเปิดหลักสูตรสอนวิธีการถัก และพยายามปรับเปลี่ยนรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ออกจำหน่ายให้มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น เช่น สายคล้องโทรศัพท์ เนคไท กำไล รวมถึงเครื่องประดับสำหรับผู้หญิง เกิดปรากฏการณ์ตามรอยสถานที่ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ การสร้างอุปกรณ์งานประดิษฐ์ที่สามารถใช้ทดแทนเครื่องถักและทอเชือกอย่าง มารูโด ได้อย่างสะดวกและง่ายต่อการใช้งานสำหรับคนรุ่นใหม่ รวมถึงกิจกรรมที่สร้างคุณค่าทางหัตถกรรมดั้งเดิมให้กลับมามีคุณค่าใหม่ในพื้นที่ปัจจุบัน โดยยังคงไว้ซึ่งกระบวนการและคติที่แฝงมากับเส้นเชือก



ภาพที่ 25 ชุดงานประดิษฐ์แผ่นถัก คุมิฮิโมะ ที่ผู้เขียนได้ทำการทดลองถักเชือกข้อมือ

จากการศึกษาพบว่า การถักและทอเส้นเชือกคุมิฮิโมะในรูปแบบงานหัตถกรรมจากอดีตสู่ปัจจุบันยังคงยึดถือกระบวนการที่สืบทอดมาแต่เดิม ในด้านประโยชน์ใช้สอยมีการปรับเปลี่ยน

ภาพลักษณ์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายในสังคมสมัยใหม่มากยิ่งขึ้น งานถักคুমิฮิเมะจึงสามารถแบ่งเป็น 2 แนวทางด้วยกัน คือ (1) ความงามแบบดั้งเดิม ใช้ความประณีตสูงมีโครงสร้างและลวดลายแบบโบราณ ทำให้ผู้ใส่เกิดความรู้สึกถึงความงามและคุณค่าทางหัตถศิลป์ในระดับสูง เนื่องจากในสมัยโบราณมักนิยมทำไว้สำหรับบูชาเทพเจ้า ชนชั้นสูง และนักรบเท่านั้น และ (2) ความงามแบบสมัยใหม่ หรือความร่วมมือสมัย ด้วยการวางโครงสร้างที่มีความสดใส ตามแนวโน้มแฟชั่น และปรับเปลี่ยนการใช้งานให้ขยายขอบเขตมากยิ่งขึ้น เช่นการทอเป็นเนคไท หูกระด้าย กำไล เครื่องประดับสมัยใหม่ เป็นต้น อีกทั้งยังใช้วัสดุอื่นเข้ามาาร่วมด้วย เช่น หนัง โลหะ และ อัญมณี เป็นต้น ทำให้คนรุ่นใหม่สามารถนำผลิตภัณฑ์มาใช้งานได้โดยไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นของโบราณ แต่กลายเป็นของใช้ร่วมสมัยที่ยังมีคุณค่าในเชิงหัตถศิลป์



ภาพที่ 26 ผลิตภัณฑ์เชือก คุมิฮิเมะ ในรูปแบบสมัยใหม่

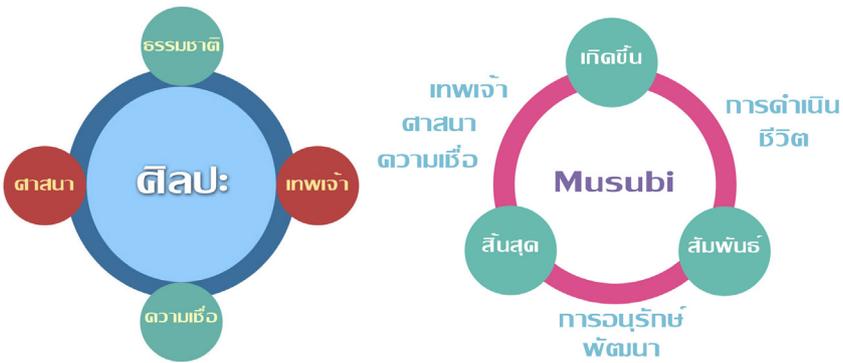
## สรุป

จากการศึกษางานหัตถศิลป์ญี่ปุ่นในเรื่องของเชือกในวันฉัตรมงคลญี่ปุ่น เชือกคুমิฮิเมะเป็นหน่วยเล็ก ๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงรากของวัฒนธรรมที่ผสมผสานกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตอย่างแยกไม่ออก ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในคติความเชื่อในวิถีของเทพเจ้า ธรรมชาติ และศาสนา เชื่อมโยงไปสู่การสร้างสัญลักษณ์ที่แฝงนัยเชิงความหมายผ่านเกลียวเชือก ที่มีจุดเริ่มต้น ปิดเกลียว และดำเนินต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ถ่ายทอดสู่งานหัตถกรรมการถักเชือกคুমิฮิเมะจากสมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน เพื่อใช้ในศาสนา พิธีกรรม การประดับตกแต่ง การสร้างความแข็งแรงให้กับดาบและชุดเกราะสำหรับใช้สอยในชีวิตประจำวัน ซึ่งถูกปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย

ถึงแม้กระแสสังคมในยุคเทคโนโลยีจะทำให้คิดเหล่านี้ถูกลดทอนคุณค่าลง การเปลี่ยนความหมายหรือหลงลืมหายไป แต่ก็ยังมีกระแสใหม่ที่ทำให้เกิดการตระหนักคิดได้ว่าไม่ควรละทิ้งสิ่งที่มีคุณค่าดั้งเดิม วนกลับมาสู่สัมพันธภาพในจุดเริ่มต้นแบบเป็นธรรมชาติ ในคติความเชื่อและการผูกโยงสายสัมพันธ์โดยการใช้เส้นเชือกเป็นตัวสื่อสารความหมายของ มุสึบิ ซึ่งหมายถึง การเริ่มขึ้น เชื่อมโยง ขาดออกจากกัน และวนกลับมาเชื่อมโยงใหม่ ทำให้เกิดวิถีของการอนุรักษ์ ปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้เข้ากับสังคมใหม่ หมุนวนต่อยอดไปเหมือนคติของจีนโตที่ฝังรากอยู่ในวิถีชีวิตของชนชาวญี่ปุ่น

ภาพลักษณ์และประโยชน์ใช้สอยของคูมิอิโมะที่ต่างไปจากเดิมในบริบทสังคมสมัยใหม่ ยุคที่เริ่มเปลี่ยนจากการผลิตสินค้าและบริการทางกายภาพมาสู่สินค้าและบริการที่มุ่งนำเสนอองค์ความรู้

คูมิอิโมะในบริบทใหม่ของสังคมญี่ปุ่นได้ก้าวเข้าสู่ยุคของความคิดสร้างสรรค์ (Creative) และการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) เป็นการรักษาสสมดุลระหว่างการพัฒนาเชิงนวัตกรรม และการอนุรักษ์แบบแผนดั้งเดิมเอาไว้ และกำลังพัฒนาไปสู่วัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ (Cultural Creativity) หรืออุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม (Cultural Industry) ในอนาคต



ภาพที่ 27 แผนภูมิสัมพันธ์ภาพเชื่อมโยงสู่งานศิลปะผ่านคติของจีนโตในรูปแบบ มุสึบิ

## บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2551). *ประวัติศาสตร์ศิลปะญี่ปุ่น*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
จาร์เวส, เจ.เจ. (2545). *ขำเสียงแลศิลปะญี่ปุ่น* (กิตติมา อมรทัต, ผู้แปล). กรมวิชาการ.  
ปัญญา เทพสิงห์. (2548). *ศิลปะเอเชีย*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2522). *โดจิกิตำนานเก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่น*.  
เจริญผล.  
อรรถยา สุวรรณระดา. (2553). *เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ*. สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
Akibatan. (2016). *มุขุบินันสำคัญไฉน มารูจักศิลปะการทอเส้นไหมจากเรื่อง Your Name กัน  
เถอะ*. [http://akibatan.com/2016/11/talk-about-kumihimo-japanese-braiding-  
from-kimi-no-na-wa/](http://akibatan.com/2016/11/talk-about-kumihimo-japanese-braiding-from-kimi-no-na-wa/)  
Clark, T. (2000). *Kumihimo*. [http://www.elkforkstudios.com/Fiber%20Pages/  
kumihimo.html](http://www.elkforkstudios.com/Fiber%20Pages/kumihimo.html)  
Domyo. (2018). *組紐の歴史*. <http://domyo.co.jp/history/>  
Hidaka, K. (2003). *日本美術のことば案内*. Tokyo: 株式会社小学館  
Japan Traditional Crafts Aoyama Square. (2018). *TRADITIONAL CRAFTS*. Retrieved from  
<http://kougeihin.jp.e.oo.hp.transer.com/item/0304/>  
Kinoko, H. (2022). *Rope Artist Hajime Kinoko*. <http://shibari.jp/index.html>  
Konuma, O. and Futagawa, T. (2017). 「君の名は。」で注文殺到 映画と同じ「組紐」  
欲しい. <https://style.nikkei.com/article/DGXMZO12352000R30C17A1000000>  
Kumi, O. (2017). *สนุกไปกับโซะนินจาสุดมันส์ที่พิพิธภัณฑ์นินจาอิกะริว* (โรส รสริน, ผู้แปล).  
<https://matcha-jp.com/th/4177>  
Miharu. (2012). *Shimenawa*. <https://www.marumura.com/shimenawa/>  
Nagaura, C. (2016). *手軽につくれる水引アレンジ Book2*. Tokyo: Isuzuya  
Raskin-Schmitz, J. (1992). *Japanese Kumihimo, the Art of Silk Braiding*. [http://  
www.english.kumihimo.de/html/history.html](http://www.english.kumihimo.de/html/history.html)  
Seiko, F. (1965). *図解捕縄術 /Zukai torinawajutsu*. Tokyo: 井上図書株式会社  
Uchino, T. (2016). *しあわせを結ぶ 贈る、飾る、水引こもの*. Tokyo: 文化出版局

- Uozumi T., Yasuda S., Chottikampon K., Mathurosemontri S., Goto A., Hamada H. (2016) Study on Braiding Skills by Comparing Between Expert and Non-experts with Eye's Movement Measurement. In Duffy V. (Ed), *Digital Human Modeling: Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management. DHM 2016. Lecture Notes in Computer Science, vol 9745.* (pp. 132-139). Canada: Springer.
- Walkerplus. (2018). 【京都らしい体験】伝統工芸を体験してみました。京都組紐 <https://www.walkerplus.com/article/103055/>
- Yamada, H. (2017). 伝統工芸ってなに?. Tokyo: 美術書出版株式会社芸艸堂

**ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการ/วิจัย  
หรืองานสร้างสรรค์เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมสาร”  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**

1. กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม – ธันวาคม)
2. การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน และเผยแพร่ทางออนไลน์ เว็บไซต์ศิลปกรรมสาร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal>
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในศิลปกรรมสาร จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ต่อบทความ
4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ
  - 4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจนของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ
  - 4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจพิมพ์หรือไม่ก็ได้
5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ
  - 5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ดีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ
  - 5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป
6. รูปแบบของบทความ  
แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

### 6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

### 6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคนและระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

### 6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

กำหนดให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 350 คำ (บทคัดย่อที่เขียนควรเป็นแบบ Indicative Abstract คือ สั้นและตรงประเด็นและให้สาระสำคัญเท่านั้น ไม่ควรเขียนแบบ Informative Abstract ตามแบบที่เขียนวิทยานิพนธ์หรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์)

### 6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทำคำค้นในระบบฐานข้อมูล ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา อย่างละไม่เกิน 5 คำ

### 6.5 ส่วนเนื้อหาบทความ ประกอบด้วย

**บทนำ (Introduction)** อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัย หรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

**วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) :** กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่ามาศึกษา จำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

**ผลการวิจัย (Research Results) :** กรณีที่เป็นบทความวิจัย

เสนอผลการวิจัยอย่างชัดเจน ตรงประเด็นตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย ถ้าผลไม่ซับซ้อนและมีตัวเลขไม่มาก ควรใช้คำบรรยาย แต่ถ้ามีตัวเลขหรือตัวแปรมากควรใช้ตารางหรือแผนภูมิแทน โดยไม่ควรมีเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยต้องมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเทียบกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ถ้ามี)

**การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations)** ซึ่งแสดงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้จบด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทิ้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

**6.6 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)** ในกรณีที่ประสงค์จะระบุว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

## 6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

ตารางและรูป ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และมีคำอธิบายใส่ ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพ (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

6.8 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง ศิลปกรรมสาร ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (พ.ศ.2566) ใช้ระบบการอ้างอิงตามหลักเกณฑ์ APA 7<sup>th</sup> edition

การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) แบบนาม-ปี (author-date citation system) มี 3 รูปแบบ คือ

1. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง  
รูปแบบภาษาไทย : (ชื่อ/สกุล,/ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549)  
รูปแบบภาษาอังกฤษ : (สกุล,/ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : (Yamada, 2017)
2. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์) กรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสรุปใจความสำคัญแล้วนำมาอ้างอิงถึง  
รูปแบบภาษาไทย : ชื่อ/สกุล/(ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : สุนีย์ มัลลิกะมาลย์ (2549)  
รูปแบบภาษาอังกฤษ : สกุล/(ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : Yamada (2017)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : เจตนา นาควัชระ (2551) กล่าวว่า ชาวดีที่บรรลุถึงความเจริญรุ่งเรืองในทางวัฒนธรรมมักเป็นชาติที่มีประเพณีการละครอันรุ่งเรือง...
3. อ้างถึงปีที่พิมพ์ ชื่อ/สกุล ของผู้แต่ง ในกรณีที่ต้องการยกข้อความมาทั้งข้อความโดยไม่ตัดทอน  
ตัวอย่างการพิมพ์ : ในปี 2559 สุนิตา เกาทอง กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า “หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือการบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น”  
ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด หากเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้วย่อหน้า

การอ้างอิงท้ายบทความ รายการเอกสารอ้างอิงให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยและมีการอ้างอิงถึงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสารภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

รายการเอกสารอ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)./สำนักพิมพ์.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

(1) วิทยานิพนธ์ที่ไม่ได้ตีพิมพ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิบัณฑิต  
ไม่ได้ตีพิมพ์

/////หรือ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์./ชื่อมหาวิทยาลัย.

(2) วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์ (ไม่  
อยู่ในฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิบัณฑิต  
หรือ

/////วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต./ชื่อเว็บไซต์./URL

(3) วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จากฐานข้อมูลเชิง  
พาณิชย์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ)

/////วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,

/////ชื่อมหาวิทยาลัย./ชื่อฐานข้อมูล.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./เลขของปีที่(เลขของฉบับ  
ที่),/เลขหน้า.

รายการเอกสารอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อผลงาน./ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่เก็บผลงาน./เมือง.

รายการเอกสารอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่แสดง)./ชื่อผลงาน./ชื่อสถานที่, เมือง.

บทความออนไลน์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปี,/วัน/เดือน)./ชื่อคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์หรือชื่อเว็บไซต์. URL

รายการเอกสารอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อเรื่อง (CD-ROM)./สถานที่จัดทำ.

รายการเอกสารอ้างอิงจากการสัมภาษณ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./ตำแหน่ง(ถ้ามี)./สัมภาษณ์./วัน/เดือน/ปี.

ตัวอย่างการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2545). พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า. มติชน.

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2555). ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง กับลัทธิ

อาณานิคมในอาเซียน-อุษาคเนย์. มูลนิธิโตโยต้าประเทศไทย.

- ทวี เสรีวาต. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสุพรรณภูมิ* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นราพงษ์จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.
- พันพิศสา รูปเทียน. (2561). *การกำกับละครเพลงเรื่อง “หลายชีวิต” เพื่อสร้างชุดคู่มือการกำกับละครเพลงในประเทศไทย*. สำนักงานวิจัยแห่งชาติ.
- รัษฎุมิ ปัญสงเสริม. (2558). ประจักษ์ภาพและการอ่านเข้าใจของแบบตัวพิมพ์ไทยเสมือนโรมัน. *ศิลปกรรมสาร*, 10(1), 99-128.
- สไตส์ พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร ชูตินธวานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน*. มติชน.
- สุวีรัตน์ อุพงษ์ศ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep* [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/874>
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety* [PhD thesis]. Monash University, Melbourne.
- Du Val, M. (1686). *Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins*. Paris.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Banking*. London: Evans.
- \_\_\_\_\_. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- MGR Online (2561, 26 มกราคม). *บันทึกจีนฯ จับมือทางทหารมาแต่สมัยอยุธยา*. <https://mgronline.com/china/detail/9610000033455>.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.

## 7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 ความยาวของบทความ มีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

### 7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” หรือ “TH Sarabun New” ซึ่งบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ซึ่งบทความใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา ชื่อผู้เขียน บทความย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

#### 8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

8.1 ส่งทางเว็บไซต์ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstjournal/about/submissions>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ [Fineartsjournal@tu.ac.th](mailto:Fineartsjournal@tu.ac.th)

#### จริยธรรมการตีพิมพ์ในการดำเนินงานของ ศิลปกรรมสาร

##### บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผลงานของผู้เขียนต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน โดยมีการรับรองเป็นลายลักษณ์อักษรในแบบฟอร์มการเสนอบทความ

2. ผู้เขียนต้องเขียนบทความโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อมูลจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่

3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรือกล่าวถึง ในบทความ ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และระบุให้ชัดเจนในรายการอ้างอิง

4. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

##### บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ่วงถ่วงบทความที่ส่งมาเข้ารับพิจารณาตีพิมพ์กับวารสาร เพื่อให้เนื้อหาบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร รวมถึงการตรวจสอบคุณภาพระหว่างกระบวนการประเมินก่อนการตีพิมพ์

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการวารสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของวารสารอย่างมีจริยธรรม ใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความโดยปราศจากอคติ

3. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

4. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

##### บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องพิจารณาคุณภาพภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติและไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน

2. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความรู้และเชี่ยวชาญ
3. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาที่กำหนด
4. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องได้รู้

#### หน่วยงานที่รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121

หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9





**ศิลปกรรมสาร**  
The Fine and Applied Arts Journal

