

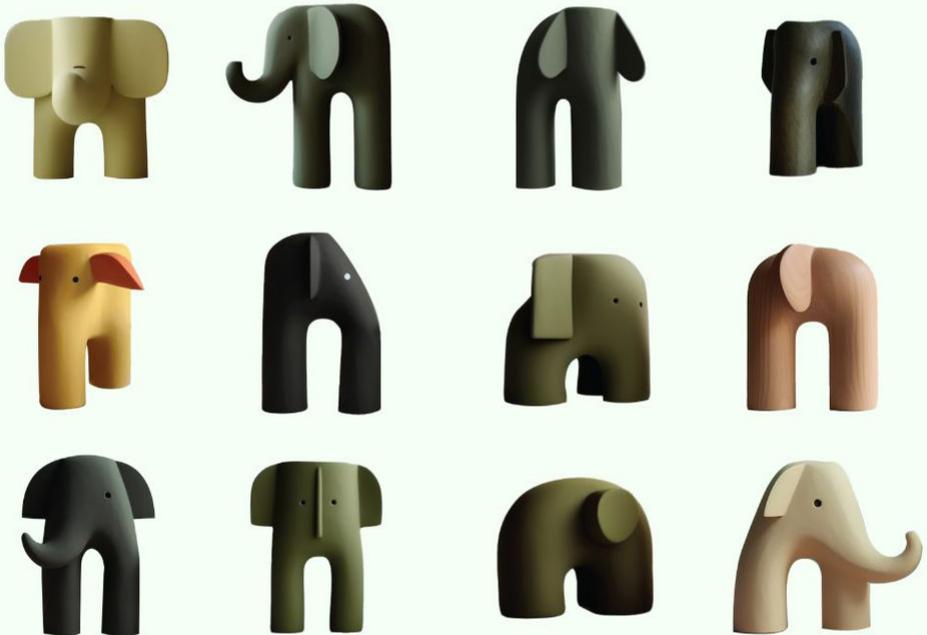
ISSN : 2822-0447 (print)
ISSN : 2822-0439 (online)



ศิลปะการผสมผสาน

The Fine and Applied Arts Journal

ปีที่ ๑๗ ฉบับที่ ๑ มกราคม-มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๗ Vol.17 No.1 January-June 2024



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



ศิลปกรรมสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๗ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๗

มกราคม - มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๗

The Fine and Applied Arts Journal / Vol.17 No.1, 2024



โปรดทราบ >>

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

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2567

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/fineartstujournal/index>

วัตถุประสงค์

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

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิรดานนท์	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.มันนี่ รัตนิน	ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เชิดชนมราชากร)
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์	ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย (เชิดชนมราชากร)
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เชิดชนมราชากร)
ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว	ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์ (เชิดชนมราชากร)
ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน
รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ (เชิดชนมราชากร)
อาจารย์อภิสิทธิ์ ไล่ศัตรูไกล	อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราชุน

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์
ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมนี้
รองศาสตราจารย์ ดร.นำพน ไล่สัตว์ไกล
รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริตรีศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา โต๊ะบุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสนิศา ฐูปเทียน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎาภิ ปัญส่งเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทรี วนิชตระกูล

อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมมาร

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์
(เกษียณราชการ)
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
นักวิชาการอิสระ/ศิลปินนอกแบบสิ่งทอ
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 17 (2567)

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายพ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนากานต์ เรืองณรงค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ พรหมพงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทร์เสาวโร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พกามาต จิรจรรุภัทร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันพัสสา รูปเทียน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร อินทุमार
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชภูมิ ปัญสงเสริม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวีเทพ มุสิกะปาน

รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร อรรถโกมล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมภาพร ดล้ายวิเชียร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัศ กรมณีโรจน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรถพนธ์ พงษ์เลหาพันธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ตฤพล เอนอ่อน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงวิทย์ พิมพ์กรรมณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัจฉรินทร์ อิทธิพงษ์
ดร.กนิศ ศรีเปารยะ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏ จันทระเกษม

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
นักวิชาการอิสระ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Faculty of Creative Technology and Heritage,
The University of Malaysia Kelantan

ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานำ
นายวินัย ทองกร
นางสาวสุนิสา เถาว์พุดชา

นักวิชาการศึกษาคำานาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาคำานาญการ
นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

ออกแบบปก

ภาพปก

พิมพ์ที่

พิมพ์เมื่อ

จำนวน

รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
นักสหญา พัฒนมหเจริญ
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
มิถุนายน 2567
100 เล่ม



01

p.1

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
จากคาแรคเตอร์ช้างไทยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

Using Artificial Intelligence Technology to Design

and Develop Souvenir Products with the Thai Elephant Emblem

>> นกัศญา พัฒนมหเจริญ | อริญ วาณิชกร | กรกมล คำสุข

02

p.31

Semi-Artificial Intelligence

Approach to Resurrect

“Wumesiben Mama”

--the Manchu Epic

>> Yan Xu | วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน | โกเมศ กาญจนพาศ์พ

03

p.63

การผสมผสานวัฒนธรรมจิวปักกิงกับเศษขยะเหลือใช้ :
การสร้างควมตระหนักรู้ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

Peking Opera Culture Fused with Scrap Art:

Raising Public Awareness of Environmental Protection

>> Mingyuan Zhang | ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

04

p.86

การใช้เทคนิค Slip Nerikomi

เพื่อสร้างสุรรดลยภูมิทัศน์บนเครื่องลายคราม
ของเมืองจิงเต๋อเจิน

The Use of Slip Nerikomi Technique to Create Landscape Art
on Jingdezhen’s Blue-and-White Porcelain

>> Zhao Chunlei | วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน | โกเมศ กาญจนพาศ์พ



05

p.108

การสร้างและพัฒนาตัวละครในนวนิยายสู่พื้นที่การแสดง
ในละครเวทีผสมภาพยนตร์ กรณีศึกษาของตัวละครหลัก
“เธอ” ในการการแสดงเรื่อง แพร่ง

Creating and Developing the Character from the Novel to
Performance Space on a Performance Production Combining
Theatre and Film, A Case Study of the Main Character "She" in
the Performance Titled "Praeng"

>> ณัฐวรรณ รัตนพลที | อรณิชา คมนาคม | พชญ อัคพราหมณ์

06

p.130

ปฏิบัติการร่วมสร้างในกระบวนการผลิตการแสดง
ลำห่มร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่

Collaborative Practice in the Creation Process
of a Contemporary Lam Mu Performance
Titled the Story of Nang Ai

>> พรนภัส ปรีชม | ภาณุเดช ้วยเจริญ | ภรณ์ดี เจือสมบูรณ์ผล |
สุพิชญา บุญพรหมมา | พชญ อัคพราหมณ์

07

p.155

12 เรื่องโนราโรงครู: ที่มาของวรรณกรรม
และความนิยมในการแสดงโนรา

12 Nora Rong Kru Stories: The Origin of Literature
and the Popularity of Nora Performances

>> ชาญณรงค์ ดงฉิม

08

p.177

ฮาลาล : อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธา
และความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม

HALAL: Identity Existence of Faith and Beauty
to the Context of Muslim's Fashion

>> วราภรณ์ สำเภา | อนุชา พ่างเพชร

09

p.206

สีจากฮูปแต้มอีสาน

The Colors of Isan Mural Paintings (Hoop Taem)

>> กุลจิต เสงี่ยม

บทบรรณาธิการ

ศิลปกรรมสาร ฉบับที่ 1 ประจำปี 2567 ประกอบด้วยบทความวิชาการจำนวน 9 บทความ ครอบคลุมศิลปกรรมหลายแขนง ดังนี้

บทความจากการวิจัยสร้างสรรค์ด้านที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) จำนวน 2 บทความ ได้แก่ บทความเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาดาแรดเตอร์ช้างไทยร่วมกับเทคโนโลยี AI สำหรับเป็นผลิตภัณฑ์ที่ระลึก” และ “Semi-Artificial Intelligence Approach to Resurrect “Wumesiben Mama”--the Manchu Epic”

บทความจากการวิจัยสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ 2 บทความ ได้แก่ บทความเรื่อง “Peking Opera culture fused with Scrap Art: Raising Public Awareness of Environmental Protection” และ “การใช้เทคนิค Slip Nerikomi เพื่อสร้างสรรค์ลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายครามของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น”

บทความจากการวิจัยสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง 2 เรื่อง ได้แก่ บทความเรื่อง “การสร้างและพัฒนาตัวละครในนวนิยายสู่พื้นที่การแสดงในละครเวทีผสมภาพยนตร์ กรณีศึกษาของตัวละครหลัก ‘เฮอ’ ในการการแสดงเรื่อง แพร่ง” และ “ปฏิบัติการร่วมสร้างในกระบวนการผลิตการแสดงลำห่มร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่”

บทความวิจัยเชิงคุณภาพทั้งทางด้านแฟชั่นเครื่องแต่งกาย ศิลปะพื้นถิ่น และนาฏศิลป์ ได้แก่ บทความเรื่อง “ชาลาล : อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม” “สี่จากฮูบแต่มอฮัน” และ “12 เรื่องโนราโรงครู: ที่มาของวรรณกรรมและความนิยมในการแสดงโนรา”

ศิลปกรรมสาร เปิดรับบทความวิชาการ บทความวิจัย อย่างต่อเนื่องมาเป็นปีที่ 17 เพื่อสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมให้เผยแพร่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนในวงกว้าง ขอขอบคุณเจ้าของบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน รวมถึงผู้มีส่วนร่วมให้ศิลปกรรมสารได้ดำเนินการสู่ความเป็นสากลและมีมาตรฐานทางวิชาการเสมอมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการ

01

ได้รับบทความ : 25/06/2566 | แก้ไขบทความ : 01/10/2566 | ตอบรับบทความ : 08/03/2567
Received : 25/06/2023 | Revised : 01/10/2023 | Accepted : 08/03/2023



การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ของที่ระลึกจากคาแรคเตอร์ช้างไทย ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

Using Artificial Intelligence Technology to Design and Develop Souvenir Products with the Thai Elephant Emblem

นักศึกษญา พัฒนมหเจริญ¹, อรุญ วานิชกร² และกรกรลด คำสุข³

Nabhasshaya Phatanamahacharoen¹, Aran Wanichkorn², and Koraklod Kumsook³

- ¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: Nabhasshaya.p@gmail.com)
- ² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.,วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ³ อาจารย์ ดร.,วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Master Degree Student, College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, Thailand / Corresponding Author (E-mail address: Nabhasshaya.p@gmail.com)

² Assistant Professor Dr., College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, Thailand

³ Dr.,Lecturer, College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, Thailand

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากดาแรดเตอร์ ช้างไทยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มาช่วยในกระบวนการออกแบบและสร้างทางเลือกผลิตภัณฑ์ 2) พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกที่ได้แรงบันดาลใจจากช้างไทยเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยใช้วิธีการบวนการสร้างสรรค์ การศึกษาอัตลักษณ์ของช้างไทย รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาทดลองสร้างภาพต้นแบบ ผลิตภัณฑ์โดยใช้เทคโนโลยี AI โดย Midjourney ในการสร้างภาพจากข้อมูล คัดเลือกภาพที่ได้มาทดลองพัฒนารูปแบบ ประเมินโดยผู้บริโภคร่วมทางออนไลน์ นำข้อเสนอแนะมาพัฒนา แบบร่าง เพื่อให้ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกในรูปแบบดาแรดเตอร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ช้างไทย ผลจากการศึกษาพบว่า ช้างไทย มีลักษณะเด่น คือ กะโหลกใหญ่ ใบหูกว้าง ปลายงวงโค้งงอ ช้างถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในไทยทั้งในทางศาสนา ราชวงศ์ และตราราชการ ในปัจจุบัน ช้างมีความสำคัญต่อการท่องเที่ยวประเทศไทยโดยเฉพาะในกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติ ในด้าน ของการศึกษา AI มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพ พบว่า เป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการ สร้างภาพจากข้อมูลที่ให้รูปแบบทางเลือกหลากหลายแปลกใหม่ สร้างสรรค์ ทันสมัย สามารถ สร้างภาพได้สมจริง แต่ยังคงขาดความเฉพาะเจาะจงในบางองค์ประกอบ จึงควรพัฒนารูปแบบ ผลิตภัณฑ์ต่อด้วยมุมมองของนักออกแบบให้ชิ้นงานมีอัตลักษณ์ ตรงกับความต้องการของนัก ออกแบบและผู้บริโภคมากขึ้น

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์ที่ระลึก, อัตลักษณ์ไทย, เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ช่วยสร้างภาพ, ช้างไทย

Abstract

This creative research used artificial intelligence (AI) technology to design and develop souvenir products with the Thai elephant character. Objectives included to 1) investigate AI technology for product design and selection; 2) develop an elephant-inspired souvenir to promote tourism to Thailand. Product prototypes were developed by Midjourney, an AI platform, to create images based on data collected about pachydermic identity in Thailand. Unbiased samples provided product evaluation data by online questionnaire, used to formulate an appropriate souvenir item. Results highlighted distinctive features of Thai elephants, including large skulls, broad ears, and curved trunks. Thailand has used elephants as significant symbols for religious, royal, and official emblems. Today, elephants are essential to the tourism industry in Thailand, especially among foreign visitors. AI may be used for educational data visualization offering a range of alternate novel and contemporary designs with realistic images. However, some components created by this method required greater specificity with refined product designs based on designer and consumer perspectives to create distinctive pieces aligning more closely to their preferences and needs.

Keywords : Souvenir, Thai identity, AI, Midjourney, Thai elephant

บทนำ

ในอดีต ของที่ระลึกนับว่าเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับการเดินทางของผู้คนมายาวนาน ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางเพื่อค้าขายแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม การแสวงบุญ และการท่องเที่ยว นับตั้งแต่มนุษย์เริ่มมีการเดินทางไปยังสถานที่ไกลบ้านและได้เกิดความประทับใจต่อสิ่งต่าง ๆ เกิดเป็นความปรารถนาที่จะรวบรวมสิ่งของต่าง ๆ เพื่อรักษาอดีตหรือความรู้สึกเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และสิ่งแวดล้อมอันน่าหลงใหลของแต่ละประเทศให้คงอยู่ สิ่งของที่ผู้คนรวบรวมมักจะเป็นชิ้นส่วนของโครงสร้าง วัตถุ หรือลักษณะทางธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สำคัญ ผู้คน หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่เพียงแต่รวบรวมตัวอย่างทางธรรมชาติ เช่น หินและหอยเป็นของที่ระลึกจากสถานที่ที่ได้ไปเยี่ยมชมเท่านั้น แต่ยังมีชิ้นส่วนของอาคาร รูปปั้น และแม้แต่เสื้อผ้าหรือวัตถุอื่น ๆ จริง ๆ เก็บกลับไปอีกด้วย การทำลายรูปปั้นหรืออาคารชิ้นเล็กชิ้นน้อยเพื่อนำกลับไปเป็นของที่ระลึกกลายเป็นเรื่องแพร่หลายและเป็นปัญหาในช่วงทศวรรษปี 1800 ในไม่นานผู้คนก็ได้หาวิธีแก้ไขโดยการผลิตของที่ระลึกเข้ามาแทนที่ โดยมีร้านขายของที่ระลึกเปิดอยู่ใกล้ ๆ สถานที่สำคัญ (Wenger, 2558)

อุตสาหกรรมของฝาก ของที่ระลึก ถือเป็นอีกหนึ่งสาขาอุตสาหกรรมที่สำคัญต่อการท่องเที่ยวของประเทศไทยและได้รับผลกระทบจากโรคโควิด-19 จากข้อมูลของสมาพันธ์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ไทย ปี 2562 ก่อนเกิดโควิด-19 พบว่า ตลาดของขวัญ ของชำร่วย และของตกแต่งบ้านทั้งในประเทศและส่งออก มีมูลค่ารวมกว่า 64,000 ล้านบาท เฉพาะตลาดของที่ระลึกขายให้กับนักท่องเที่ยวสัดส่วนร้อยละ 43.8 คิดเป็นมูลค่ามากกว่าปีละ 28,000 ล้านบาท (เส้นทางเศรษฐกิจออนไลน์ , 2565)

ภายหลังการแพร่ระบาดของโควิด 19 ลูกค้านักท่องเที่ยวต่างชาติท่องเที่ยวไทยเปลี่ยนจากนักท่องเที่ยวต่างชาติมาเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทย ซึ่งมีค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อทริปน้อยกว่า และยังมีพฤติกรรมการเดินทางท่องเที่ยวที่แตกต่างจากนักท่องเที่ยวต่างชาติอย่างชัดเจน โดยลูกค้านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีระยะเวลาการเข้าพักที่ค่อนข้างสั้นกว่านักท่องเที่ยวต่างชาติ แม้ว่าหลังจากทางการไทยและต่างประเทศเริ่มผ่อนคลายมาตรการควบคุมการเดินทางระหว่างประเทศ นักท่องเที่ยวต่างชาติเริ่มทยอยกลับมาเที่ยวประเทศไทยเพิ่มขึ้นต่อเนื่องแต่ยังคงมีสัดส่วนน้อยคิดเป็นเพียงราวร้อยละ 5 ของช่วงก่อนโควิด 19 เท่านั้น ส่งผลให้ผู้ประกอบการต้องพร้อมปรับตัวตลอดเวลาเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2565)

สินค้าของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของประเทศไทยจึงเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ

สนใจ โดยเฉพาะกลุ่มผลิตภัณฑ์เซรามิก เนื่องจากงานเซรามิกช่างฝีมือและโรงงานในบ้านเรามิได้มีคุณภาพไม่แพ้ใคร งานเซรามิกมีความเป็นงานศิลปะ หรือหัตถกรรมมากกว่าเป็นงานอุตสาหกรรม ทำให้มีเอกลักษณ์สื่อถึงความอ่อนโยนทางจิตใจ อีกทั้งประเทศไทยนับว่ามีภูมิปัญญาทางด้านเซรามิกอันทรงคุณค่าที่เป็นมรดกส่งต่อกันมายาวนาน ในอดีต สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชนได้อย่างมากมาย แต่ปัจจุบันด้วยพฤติกรรมและไลฟ์สไตล์ของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไปทำให้สินค้ารูปแบบเดิมไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวได้อีกต่อไป โดยเฉพาะรูปแบบที่มีแบบอย่างคล้ายกัน สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในท้องตลาด

การออกแบบของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของประเทศไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการสร้างคาแรคเตอร์จึงเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของไทยที่มีเรื่องราวมากมายที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบได้ อาทิเช่น สถาปัตยกรรมไทย เครื่องแต่งกาย อาหาร ของใช้ แหล่งท่องเที่ยวไทย ยานพาหนะ หรือความเชื่อ ศาสนา และประเพณี เป็นต้น

ในปัจจุบันได้มีเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถเปลี่ยนข้อความให้เป็นภาพถูกพัฒนาขึ้นมา โดยมีแนวคิดคือให้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานในเวลาอันรวดเร็ว โดยระบบจะรับข้อมูลที่ป้อนมาสืบค้นข้อมูลให้ได้มากที่สุดและวาดภาพออกมาจากข้อมูลทั้งหมดที่ค้นเจอจากจินตนาการของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เหล่านี้ถูกออกแบบศิลปิน หรือครีเอเตอร์หลายสาขาอาชีพเริ่มมองเห็นถึงโอกาสที่จะนำเครื่องมือนี้มาช่วยในการทำงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น (Slika.co, 2566) โดยโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นมาให้นักสร้างสรรค์ได้ทดลองใช้ อาทิเช่น Midjourney, Dall-E 2, Microsoft Bing Image Creator, Text to Image ของ Canva, Alisa หรือ Adobe Firefly เป็นต้น

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากคาแรคเตอร์ช่างไทยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ช่วยสร้างสรรค์ภาพที่มีชื่อว่า Midjourney มาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัยและปรับปรุงกระบวนการออกแบบให้ดีขึ้น เพื่อนำไปสู่ออกแบบและพัฒนาคาแรคเตอร์สำหรับเป็นที่ระลึกเซรามิกเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ให้เกิดเป็นการสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ซึ่งการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์รูปแบบของที่ระลึกเหล่านี้จะสามารถปรับปรุงขั้นตอนการออกแบบและการผลิต ทำให้ได้แนวความคิดใหม่ ๆ เกิดเป็นวิธีการผลิตที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น การวิจัยนี้ยังสามารถก่อเกิดการต่อยอดไปสู่ความร่วมมือระหว่างสาขาต่าง ๆ เช่น ศิลปะ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี นำไปสู่แนวคิดใหม่และเป็นนวัตกรรมทางการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ให้กับประเทศได้

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกช่างไทยเป็นกรณีศึกษาการออกแบบของที่ระลึก

ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ไทย เนื่องจากช่างเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของวัฒนธรรมไทยมาช้านาน เป็นอัตลักษณ์ไทยที่จัดอยู่ในประเภทสิ่งมีชีวิต สามารถเชื่อมโยงความรู้สึกต่อผู้คนโดยเฉพาะ กลุ่มนักท่องเที่ยวได้มากกว่าอัตลักษณ์ไทยแบบอื่น ด้วยลักษณะนิสัยของช่างที่เป็นสัตว์ใจดี ฉลาดและอ่อนโยน จึงเป็นที่ประทับใจให้หมูนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ อีกทั้งปัจจุบันช่างไทย ยังเป็นสัตว์ใกล้สูญพันธุ์ การเลือกช่างไทยเป็นคาแรคเตอร์ในการออกแบบของที่ระลึก ผู้วิจัย สามารถช่วยให้ผู้คนเกิดจิตสำนึกให้เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สัตว์ประจำชาติ และยัง ช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกและความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชาติ ซึ่งจะมีความสำคัญเป็น อย่างมากในโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสามารถสูญหายหรือเจือจางได้ง่าย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) ศึกษาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาช่วยในกระบวนการออกแบบและสร้าง ทางเลือกผลิตภัณฑ์
- 2) พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกที่ได้แรงบันดาลใจจากช่างไทยเพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้แนวทางสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ระลึกประจำชาติโดยใช้เทคโนโลยีปัญญา ประดิษฐ์ที่มีจุดเด่นในด้านการสร้างทางเลือกจากข้อความที่รวดเร็วและหลากหลายมาช่วยใน การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์
- 2) ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในรูปแบบคาแรคเตอร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของ ช่างไทย

4. ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาเรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจาก คาแรคเตอร์ช่างไทยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

ขอบเขตที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่ศึกษา

- 1) ศึกษาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่แปลงข้อความที่เป็นภาพที่มีชื่อว่า Midjourney มาใช้เป็นเครื่องมือทดสอบหาความเป็นไปได้ในการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการ สร้างทางเลือกของผลิตภัณฑ์ในแนวทางใหม่ ๆ และหลากหลาย
- 2) ศึกษาอัตลักษณ์ช่างไทยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบคาแรคเตอร์
- 3) ศึกษางานออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีความโดดเด่นจำนวน 3 กรณีศึกษา

ขอบเขตเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

แบบร่างผลิตภัณฑ์ของทีระลีกในรูปแบบคาแรคเตอร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ช้างไทยในรูปแบบใหม่ที่ถูกพัฒนาด้วยการระบุชุดคำสั่งผ่าน AI Midjourney จำนวน 12 รูปแบบ และคัดเลือกแบบร่างมาต่อยอดโดยผู้วิจัย 3 รูปแบบ และจะถูกนำไปสำรวจความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของทีระลีกจำนวน 15 ชิ้น ทำแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์รูปแบบปรนัย

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

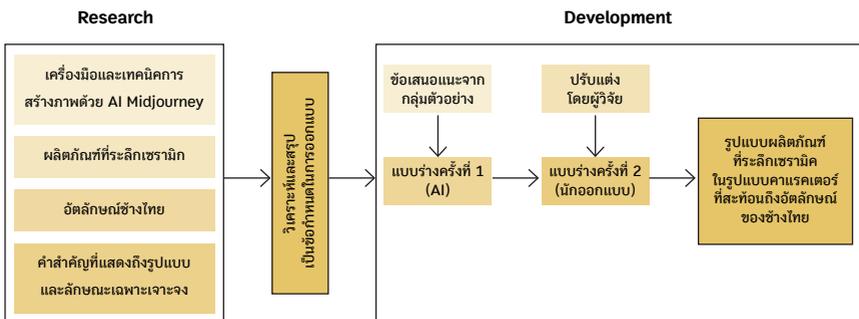
1) **ผลิตภัณฑ์ทีระลีก** หมายถึง ผลิตภัณฑ์ทีระลีกที่ทำจากดินเผาหรือวิธีการทางเซรามิกที่มีจุดประสงค์เพื่อเป็นของที่ระลึกที่เป็นตัวแทนของประเทศไทย สามารถใช้เป็นเครื่องเตือนใจถึงประสบการณ์ที่น่าจดจำหรือสถานที่พิเศษที่นักท่องเที่ยวหรือผู้มาเยือนได้รับครั้งที่ได้มาเยือนประเทศไทย

2) **คาแรคเตอร์อัตลักษณ์ช้างไทย** หมายถึง ลักษณะเด่น คุณสมบัติ และสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงช้างในวัฒนธรรมไทย ครอบคลุมการแสดงออกถึงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสังคมที่ช้างดำรงอยู่ในสังคมไทย

3) **AI** หมายถึง ซอฟต์แวร์เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถสร้างภาพหรือผลลัพธ์ที่แตกต่างและหลากหลาย โดยอาศัยการเรียนรู้ของเครื่อง (machine learning) ในที่นี้หมายถึงเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่มีชื่อว่า Midjourney

6. กรอบแนวคิด

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย



7. วิธีดำเนินการวิจัย

กระบวนการศึกษา

- 1) ศึกษาหาข้อมูลแนวคิดของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Midjourney, วิธีการทำงาน, การประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ และอื่น ๆ
- 2) ศึกษาอัตลักษณ์ของช่างไทยและกรณีศึกษางานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ช่างไทยเป็นแนวคิดในการออกแบบที่ประสบความสำเร็จ
- 3) ศึกษากรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ประสบความสำเร็จ

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ไทย

- 1) รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาโดยสรุปเป็นข้อความ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและลักษณะเฉพาะในรูปแบบของตนเอง
- 2) ทดลองหาความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยี AI ในการออกแบบของที่ระลึกเซรามิกที่สะท้อนความเป็นไทย
- 3) สร้างสรรค์และพัฒนาารูปแบบแนวความคิดและแรงบันดาลใจในรูปแบบร่าง 3 มิติ
- 4) สอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบของที่ระลึกประจำชาติไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากช่างไทยจากกลุ่มตัวอย่าง
- 5) พัฒนาแบบร่าง 3 มิติครั้งที่ 2

8. ผลการศึกษา

8.1 ผลการศึกษาอัตลักษณ์ช่างไทย

8.1.1 ลักษณะทั่วไปของช่างไทย

ช่างไทยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ ช่างเผือก ช่างโท และช่างตรี ช่างเผือกถือเป็นมงคล ลักษณะดี อยู่ในตระกูลหมู่ช่างอันคิณิงค์เป็นส่วนใหญ่สามารถแบ่งออกได้อีก 2 ระดับคือ ช่างสำคัญ ได้แก่ ช่างเอก ลักษณะผิวสีขาวเนียนคล้ายหอยสังข์ และช่างโท สีผิวคล้ายดอกบัวแดงที่โปรยปราย เรียกตามศัพท์ ว่าพุ่มหัตถ์ จัดเป็นช่างมงคล เหมาะในการใช้ทำศึกช่างสำคัญ ช่างสำคัญมีลักษณะดีแต่ไม่ต้องสมบูรณ์ ส่วนช่างธรรมดาหรือช่างทั่วไป ตัวผู้ เรียกว่า ช่างพลาย และตัวเมีย เรียกว่า ช่างพัง (Museum Siam, 2565)

มูลนิธิกองทุนรักษ์ช่าง ได้อธิบายว่า ช่างทั่วโลกมี 2 ตระกูลหลัก ได้แก่ ช่างเอเชียและช่างแอฟริกา ช่างเอเชียรวมถึงช่างไทยมีความสูงเฉลี่ยประมาณ 3 เมตร และมีลักษณะเด่น เช่น กะโหลกใหญ่ จิตใจดี ฉลาด ใญ่กว้าง ปลายวงโค้งงอ มี

จะงอยเดียว ทำหน้ามีเล็บข้างละ 5 เล็บ ทำหลังมีข้างละ 4 เล็บ ข้างเอเชียตัวเมียหรือที่เรียกกันว่า ข้างพัง มักไม่มีงา ในทางกลับกัน ข้างแอฟริกามีความสูงเฉลี่ยประมาณ 3.5 เมตร ใบหูที่ใหญ่กว่า หัวโหนกเป็นลอนเดี่ยว และมีงาทั้งตัวผู้และตัวเมีย ปลายวงมี 2 จะงอย ทำหน้าจะมีเล็บข้างละ 4 เล็บ ทำหลังมีข้างละ 3 เล็บ ลักษณะและธรรมชาติของช้าง ช้างเป็นสัตว์บกที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มีลำตัวแข็งแรง มี 4 ขาใหญ่ มีเท้าที่อ่อนนุ่มทำให้ฝ่าเท้าของช้างเมื่อเดินจะไม่ได้ยินเสียง ช้างนอนหลับเป็นช่วงสั้น ๆ นอนตะแคงและกรน งวงซึ่งทำหน้าที่เป็นจมูกของช้างเป็นส่วนที่ไม่มีกระดูกจึงยืดหยุ่นและบอบบาง ใช้สำหรับหายใจ จับ ยก และพ่นน้ำ น้ำของช้างเป็นส่วนที่งอกออกมาจากกรามบนและใช้เป็นอาวุธป้องกันตัว ช้างมีดวงตาที่เล็กแต่สามารถมองเห็นระยะไกลได้ดีเยี่ยม หูของช้างมีลักษณะคล้ายพัด และเมื่อกางออกจะช่วยให้ได้ยินเสียงที่อยู่ไกลออกไป มีหางกลมเรียวยาวถึงหัวเข่า มีขนสีดำที่ปลาย (วรวิทย์ วตินสรการ, 2548)

8.1.2 การปรากฏภาพช้างไทยในสัญลักษณ์ต่าง ๆ

จากการศึกษาพบว่าช้างเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในไทย โดยปรากฏในหลายรูปแบบ ได้แก่ การใช้ช้างเป็นสัญลักษณ์ทางศาสนาพุทธและถือเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เชื่อกันว่าจะนำความโชคดี ความเจริญรุ่งเรือง และการปกป้องคุ้มครอง ช้างเป็นสัญลักษณ์ของราชวงศ์ในประเทศไทย เป็นสัญลักษณ์แห่งอำนาจ ความแข็งแกร่ง และราชวงศ์ ในอดีตราชวงศ์ได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ช้างและได้ใช้ช้างในพระราชพิธีและขบวนแห่ต่าง ๆ เราจึงเห็นช้างปรากฏตามสถานที่วัดวาอาราม พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมต่าง ๆ ช้างถูกปรากฏในตราราชการจำนวนมากในประเทศไทย ตราเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของมรดกวัฒนธรรม และอำนาจอธิปไตยของประเทศ การปรากฏตัวของช้างในเครื่องหมายอิสริยาภรณ์ของทางการสะท้อนถึงความสำคัญของช้างในสังคมไทยและการปกครอง (สถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงโคเปนเฮเกน , 2566)

8.1.3 บทบาทความสำคัญของช้างไทย

ในอดีต ช้างมีบทบาทสำคัญในภาคอุตสาหกรรมและเกษตรกรรม ช้างถูกใช้เป็นสัตว์ทำงานในป่าโดยเฉพาะในการตัดไม้ นอกจากนี้ ช้างยังใช้ทำการเกษตรแบบดั้งเดิม เช่น การไถนาและการขนส่งสินค้า แต่ในปัจจุบัน บทบาทของช้างได้เปลี่ยนมามีความสำคัญต่อการท่องเที่ยวในประเทศไทยโดยเฉพาะในหมู่นักท่องเที่ยวต่างชาติ จากการศึกษพบว่าช้างเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือนประเทศไทยโดยเฉพาะในหมู่นักท่องเที่ยวต่างชาติ ทำกิจกรรมเกี่ยวกับช้าง เช่น ชี่ช้าง

เดินป่า และสัมผัสประสบการณ์ต่าง ๆ กลายเป็นประสบการณ์ท่องเที่ยวยอดนิยม อย่างไรก็ตาม ความกังวลเกี่ยวกับสวัสดิภาพสัตว์และแนวทางปฏิบัติด้านการท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบต่อได้นำไปสู่การเปลี่ยนรูปแบบการท่องเที่ยวช้างอย่างมีจริยธรรมและยั่งยืนมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันช้างไทยจัดอยู่ในกลุ่มสัตว์ใกล้สูญพันธุ์ จากการสูญเสียถิ่นที่อยู่ การค้าสัตว์ป่าผิดกฎหมาย และความขัดแย้งระหว่างคนกับช้างเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลให้จำนวนช้างลดลง คาดกันว่าตอนนี้ประเทศไทยมีช้างอยู่ประมาณ 4,000 เชือกเท่านั้น เมื่อเทียบกับ 100,000 เชือกในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 นอกจากนี้ ปัจจุบันเหลือช้างไทยประมาณร้อยละ 50 อาศัยอยู่ในกรุงจาง (Williams, 2561)

8.1.4 ตัวอย่างผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ช้างไทยเป็นแนวคิดในการออกแบบจนประสบความสำเร็จ

ตัวอย่างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ชื่อดังที่ใช้ช้างไทยเป็นแนวคิดในการออกแบบจนประสบความสำเร็จระดับโลก คือ “Elephant Parade” หรือ ขบวนพาเหรดช้าง ของ ไมค์ สปีตส์ (Mike Spits) เป็นนิทรรศการศิลปะระดับโลกและกิจกรรมเพื่อสังคมที่เริ่มขึ้นในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2549 แนวคิดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจาก ประเพณีการวาดภาพช้างในประเทศไทย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นมงคลและวัฒนธรรมที่อยู่คู่คนไทยมาช้านาน เจ้าของผลงาน Elephant Parade เกิดแนวคิดที่ต้องการปลุกจิตสำนึกของผู้คน จึงเปิดระดมทุนเพื่อการอนุรักษ์ช้างเอเชียซึ่งเป็นสัตว์ใกล้สูญพันธุ์ โดยแนวทางการออกแบบของ Elephant Parade เป็นการทำรูปปั้นช้างขนาดเท่าตัวจริงที่ทำจากไฟเบอร์กลาส จากนั้นรูปปั้นเหล่านี้จะถูกวาดและตกแต่งโดยศิลปิน ดารา และนักออกแบบจากทั่วโลก รูปปั้นแต่ละชิ้นเป็นงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์และมีชีวิตชีวา สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินและการตีความแนวคิดช้างไทย โดย Elephant Parade จัดแสดงในเมืองต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น ลอนดอน อัมสเตอร์ดัม สิงคโปร์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ในสถานที่ที่ทำให้ผู้คนทั่วไปมองเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น จัตุรัสสาธารณะ สวนสาธารณะ และสถานที่สำคัญต่าง ๆ

ความสำเร็จของ Elephant Parade อยู่ที่ความสามารถในการผสมผสานศิลปะวัฒนธรรม และการอนุรักษ์เข้ากับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างแรงดึงดูดทางสายตาและอารมณ์ การใช้ช้างไทยเป็นแนวคิดในการออกแบบไม่เพียงแต่สร้างความตื่นตาตื่นใจ ยังส่งเสริมวัฒนธรรมไทยและปลุกจิตสำนึกให้ตระหนักถึงความจำเป็นในการปกป้องและอนุรักษ์สัตว์ที่ใกล้สูญพันธุ์ (Wuttikorn, 2559)

8.2 ศักยภาพของ AI Midjourney ในการสร้างภาพจากข้อมูล

Generative AI (GenAI) เป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ได้อย่างหลากหลาย ทั้งในรูปแบบของรูปภาพวิดีโอ เสียง ข้อความ และโมเดล 3 มิติ มีอัลกอริทึมการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เป็นการประมวลผลจากชุดข้อมูลขนาดใหญ่และสามารถเรียนรู้ได้เรื่อย ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ทำให้ GenAI ผลิตเนื้อหาได้อย่างสมจริงและมีความซับซ้อนใกล้เคียงกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ (The KOMMON, 2566)

AI ที่ชื่อว่า Midjourney เป็นหนึ่งใน Generative AI ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพียงใส่ "คำสั่งสำคัญ" ที่ต้องการให้ AI เชื่อมโยงข้อมูล 2 รูปแบบที่แตกต่างกัน คือ รวม "ข้อมูลภาพ" และ "ข้อมูลตัวอักษร" เข้าด้วยกัน และทำหน้าที่เป็น Encoder หรือ Decoder แปลงตัวอักษรเป็นภาพ แปลงภาพให้เป็นตัวอักษร หรือแปลงภาพให้เป็นภาพใหม่ได้อย่างสวยงาม ประหนึ่งเป็นผลงานจากศิลปินหรือนักออกแบบมืออาชีพด้วยการป้อนคำสั่งไม่กี่คำ ซึ่งในอนาคตคาดว่าจะประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายมากขึ้นอีก รวมถึงทิวทัศน์ ภาพบุคคล และศิลปะแนวแอ็บสแตรกต์ เป็นต้น (สวทช, 2565)

จากการศึกษาคุณสมบัติของ AI Midjourney พบว่าจุดเด่นของ Midjourney คือ

- 1) มีความสามารถในการสร้างภาพที่สมจริงและสร้างสรรค์จากคำอธิบายข้อความได้
- 2) มีความสามารถในการเรียนรู้จากคำติชม (feedback) จากผู้ใช้งานและปรับปรุงผลลัพธ์อยู่ตลอดเวลา
- 3) มีศักยภาพในการใช้งานที่สร้างสรรค์และสามารถสร้างภาพเชิงพาณิชย์ที่หลากหลาย
- 4) อัตราส่วนของภาพไม่จำกัดและสามารถปรับมุมมองของภาพได้ เหมาะสำหรับการสร้างสรรค์ภาพที่มีเอกลักษณ์และสะดุดตา
- 5) รองรับสไตลได้หลากหลาย สามารถปรับการตั้งค่าใน Midjourney เพื่อกำหนดระดับของสไตล ผู้ใช้สามารถสร้างภาพในสไตลที่หลากหลาย ตั้งแต่ภาพทิวทัศน์ที่ซับซ้อนไปจนถึงสถาปัตยกรรมที่มีรายละเอียด
- 6) มีระบบชุมชนแบบเปิดใน Discord ผู้ใช้สามารถเห็นผลงานของคนอื่นได้ และสามารถนำความคิดของคนอื่นไปต่อยอดหรือเป็นแรงจูงใจในการพัฒนาแนวคิดของตนเองได้

ข้อจำกัดของ Midjourney ที่ยังไม่มีหรือยังทำได้ไม่ดี คือ

- 1) ยังอยู่ระหว่างการพัฒนาและบางครั้งอาจสร้างภาพที่ไม่สมจริงหรือสร้างสรรค์ตามที่ต้องการ
- 2) การควบคุมผลลัพธ์ของ Midjourney อาจทำได้ยาก และบางครั้งอาจสร้างรูปภาพที่ไม่ใช่ตามที่ใช้ต้องการ เนื่องจากไม่มีระบบการแก้ไขภาพเฉพาะจุด

สรุปได้ว่า Generative AI ที่เหมาะสำหรับนำมาเป็นเครื่องมือในการออกแบบเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ของทีระลีกเซรามิกที่สะท้อนความเป็นไทย คือ Midjourney เนื่องจากงานวิจัยนี้ได้มีการกำหนดคำสำคัญที่แสดงถึงคุณลักษณะสำคัญที่ต้องปรากฏในผลิตภัณฑ์ จึงไม่จำเป็นต้องใช้ตัวช่วยจากระบบในการช่วยสร้างสรรค์ รวมถึงคุณสมบัติที่โดดเด่นของ Midjourney ที่มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าจึงทำให้ผู้วิจัยเลือก Midjourney มาใช้ทดลองหารูปแบบใหม่ ๆ ในงานวิจัยหัวข้อนี้

8.3 กรณีตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของทีระลีกที่ประสบความสำเร็จ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลีกที่ประสบความสำเร็จมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทออกได้ทั้งของทีระลีกที่สร้างประโยชน์ในการใช้สอย (Functional Benefit) ได้แก่ ของทีระลีกประเภทของบริโอด และของทีระลีกประเภทของใช้ อีกประเภทคือของทีระลีกที่สร้างประโยชน์ทางด้านอารมณ์ (Emotional Benefit) ได้แก่ ของทีระลีกประเภทตกแต่ง และของทีระลีกประเภทวัตถุทางศิลปะ

กรณีตัวอย่างของทีระลีกที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลที่ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาของทีระลีกที่มีการออกแบบคาแรคเตอร์ชัดเจน ได้แก่ คุมะมง (Kumamon) ตุ๊กตาโคเคชิ (Kokeshi Doll) และตุ๊กตาเบรบริค (Be@rbrick) โดยมีรายละเอียดดังนี้

8.3.1 คุมะมง (Kumamon)

จิราณุกรม รสิกา (2562) ได้ศึกษาถึงการนำมาประยุกต์ใช้มาสคอตเพื่อการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์แก่จังหวัด: กรณีศึกษา Kumamon มาสคอตประจำจังหวัดคุมะโมโตะ ประเทศญี่ปุ่น ได้อธิบายว่า คุมะมงถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 2008 จากการสำรวจที่จัดทำโดยหัวหน้าฝ่ายพัฒนาแบรนด์ประจำจังหวัดคุมะโมโตะให้ข้อมูลว่า มีเพียงร้อยละ 13 ของผู้อยู่อาศัยในคันไซและชิโกกุที่สนใจในจังหวัดคุมะโมโตะ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องจัดการกับความท้าทายทางเศรษฐกิจที่จังหวัดต้องเผชิญ ผู้ว่าราชการจังหวัดจึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ ร่วมมือกับผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยนำมา คนโดเปิดตัวแคมเปญ "Kumamoto Surprise" โดยสร้างมาสคอตชื่อคุมะมง หมีดำแก้มแดง โดยมีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มการรับรู้ จุดจำและดึงดูดนักท่องเที่ยวผู้มาเยือนคุมะโมโตะ

การออกแบบของคุมะมงถูกสร้างขึ้นอย่างพิถีพิถันเพื่อให้แตกต่างจากมาสคอตแบบอื่น ๆ คือ มีแก้มสีแดงแสดงถึงจังหวัดคุมะโมโตะที่รู้จักกันในชื่อดินแดนแห่งไฟที่เกิดจากการปะทุของภูเขาไฟอะโซะ รูปหมีสีดำได้รับแรงบันดาลใจจากชื่อของจังหวัด

สีดำได้มาจากปราสาทคุมะ และเพิ่มสีหน้าตกใจของคุมะมงเพื่อให้เกิดความโดดเด่น
นับตั้งแต่เปิดตัวในปี พ.ศ. 2554 คุมะมงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยว
เที่ยวในจังหวัดคумаโมโตะ คุมะมงได้รับการแต่งตั้งให้เป็น "ประชาสัมพันธ์ของจังหวัด"
และ "ทูตแห่งความสุขของเมืองคумаโมโตะ" ที่มีความสามารถเหมือนมนุษย์ เป็นมาสคอต
ที่มีชีวิต ผู้คนจะไม่สามารถพบคุมะมงในหลาย ๆ ที่พร้อมกันได้

คุมะมงส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจในท้องถิ่นอยู่มากมาย ความนิยมของคุมะมง
นำไปสู่การจัดงานต่าง ๆ ไม่เพียงแต่ในจังหวัดคумаโมโตะเท่านั้น แต่ยังรวมถึงในภูมิภาค
อื่น ๆ เช่น ดันไซและคันโตด้วย เกิดเป็นการพัฒนาของที่ระลึกโดยใช้ภาพลักษณ์ของ
คุมะมงบนผลิตภัณฑ์ เช่น พวงกุญแจ สมุดบันทึก กระเป๋า แก้วน้ำ เสื้อผ้า และแม้แต่
การตกแต่งเครื่องบิน รวมถึงมีการสื่อสารถึงการปรากฏตัวของคุมะมงบนโซเชียลมีเดีย
เช่น ทวิตเตอร์ ซึ่งมีส่วนทำให้เป็นที่รู้จักและเพิ่มยอดขายให้กับท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น โดย
ยอดขายผลิตภัณฑ์ คุมะมงทั่วประเทศสูงถึง 29,300 ล้านบาทในปี ค.ศ. 2012 การสำรวจ
ที่ดำเนินการในปีเดียวกันนั้นประเมินว่าการใช้ คุมะมงที่มีลิขสิทธิ์คิดเป็น 55% ของยอด
ขายทั้งหมด ซึ่งคิดเป็นประมาณ 50 พันล้านบาทและเกี่ยวข้องกับ 1,600 บริษัท ธนาคาร
แห่งประเทศไทยได้คำนวณว่าคุมะมงมีส่วนสร้างรายได้ให้จังหวัดคумаโมโตะเพิ่มขึ้น
สูงถึง 124,000 ล้านบาทระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2554 ถึงตุลาคม พ.ศ. 2556

8.3.2 ตุ๊กตาโคเคชิ (Kokeshi Doll)

ตุ๊กตาโคเคชิเป็นงานไม้แบบดั้งเดิมที่มีต้นกำเนิดในภูมิภาคโทโฮคุของประเทศญี่ปุ่น
ในช่วงศตวรรษที่ 19 ตุ๊กตาโคเคชิมีความโดดเด่นด้วยรูปทรงกระบอกที่เรียบง่าย หัวกลม
และตกแต่งด้วยสีสันทึบสดใส โดยทั่วไปตุ๊กตาโคเคชิจะเป็นเด็กผู้หญิงสวมชุดกิโมโนที่มี
ลวดลายดอกไม้หรือลายทาง ถูกสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคการกลึงไม้ และมีการออกแบบของ
ตุ๊กตาแต่ละตัวนั้นเมื่อลักษณะเฉพาะแตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค แม้ว่าจังหวัดมียาจิจะ
มีชื่อเสียงในเรื่องตุ๊กตาโคเคชิเป็นพิเศษ แต่จังหวัดอื่น ๆ ในภูมิภาคโทโฮคุก็ได้พัฒนารูป
แบบของตนเอง โดยรวมแล้วมีโคเคชิประมาณ 10 ชนิดในภูมิภาคนี้ ความนิยมของโคเคชิ
มีมากกว่าแค่ของที่ระลึก เนื่องจากมีการจัดเทศกาลและงานแสดงเกี่ยวกับตุ๊กตาเหล่านี้
โดยเฉพาะเพื่อผู้ที่ชื่นชอบโคเคชิ ในทางวัฒนธรรมในญี่ปุ่น ตุ๊กตาโคเคชิมักถูกมอบให้เป็น
ของขวัญแก่เด็ก ๆ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นอยู่ที่ดีและการคุ้มครองจากอันตราย
ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับตุ๊กตาโคเคชิ พวกเขาเชื่อว่าเป็นเครื่องรางของขลังที่สามารถ
ปิดเป่าโชคร้ายและป้องกันไฟได้อีกด้วย ตุ๊กตาโคเคชิจึงกลายเป็นของประดับตกแต่งบ้าน
และเป็นที่รู้จักในทศวรรษเรือนของชาวญี่ปุ่น (สุดัลักษณ์ แก้วเขียว, 2561)

8.3.3 แบริบริค (Be@rbrick)

แบริบริค (Be@rbrick) คือของเล่นสะสมที่ผลิตโดยบริษัท MediCom Toy Inc. ของญี่ปุ่น ซึ่งเครื่องมือนี้ได้กลายเป็นเครื่องมือส่งเสริมการขายที่ประสบความสำเร็จสำหรับแบรนด์ และเป็นของที่ระลึกที่หลายคนต้องการเมื่อมาเยือนญี่ปุ่น แบริบริคมีรูปร่างเป็นตัวต่อเลโก้ที่มีหัวเป็นหมี่ แต่มีรูปร่างเป็นคน ยืนสองขา ลำตัวตรง พุงยื่น เล็กน้อย ลวดลายบนแบริบริคมีรูปการออกแบบที่หลากหลายครอบคลุมถึงรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย เช่น แบริบริคเครื่องดื่ม แบริบริคเสื้อผ้า แบริบริคแฟชั่น ซอฟต์แวร์ สถานที่สำคัญ ศิลปิน นักดนตรี ภาพยนตร์ อะนิเมะ และตัวละครดิสนีย์ เมื่อนำรูปแบบเหล่านี้มาผสมผสานกับฟิกเกอร์แบริบริคแบบเปล่า ซึ่งยังคงความเป็นแบริบริคเดิมไว้ แต่ต่างกันที่ขนาด ขนาดของ Be@rbrick มารูปแบบของเปอร์เซ็นต์ ซึ่งขนาดเปิดตัวที่เป็นมาตรฐานคือ 100% แต่หลังจากนั้นก็จะมีขนาดตั้งแต่ 50% ไปจนถึง 1,000% และลวดลายบนตัวแบริบริค ถือเป็นกระบวนการสร้างสรรค์สัญลักษณ์ที่เป็นจุดเด่นเพื่อสื่อสารกับผู้บริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะลวดลายที่ไม่เหมือนใคร ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ 1) แบบมาตรฐาน (standard) พบมากสุดในรุ่น ถูกแบ่งออกไปอีกประมาณ 8 แบบ มีลวดลายตามแนวคิดของแต่ละรุ่นเช่น Jellybean, Pattern, Flag, Horror, Animal, Cute, SF (science fiction) และ Hero 2) แบบทั่วไป (basic) ชนิดของ Be@rbrick แบบนี้มีลักษณะสี่เรียบ ๆ มีอักษรสีดำกันประทับอยู่ที่หน้าอก โดยแต่ละตัวจะมี 1 ตัวอักษร มีด้วยกันทั้งหมด 9 ตัว ใน 1 ซีรีส์ หากนำมาเรียงกันจะได้คำว่า Be@rbrick 3) แบบศิลปิน (artist) เป็นการจับมือร่วมดีไซน์กับศิลปินที่มีชื่อเสียง ออกแบบลวดลายใหม่ ๆ และ 4) แบบลับพิเศษ (secret) เป็นตัว Be@rbrick ลับที่ไม่ค่อยประกาศออกมาให้เห็น จึงหายาก และมีราคาสูงและวิธีการขายที่ใส่กล่องมิดชิด ลูกค้าจะไม่สามารถเห็นว่าเป็นแบริบริคลายอะไร ต้องลุ้นเองว่าเปิดกล่องออกมาจะเป็นลายแบบที่อยากได้หรือไม่ ส่งผลให้เมื่อเวลาผ่านไปมูลค่าของ Be@rbrick สามารถเพิ่มขึ้นอย่างทวีคูณตามความต้องการที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะรุ่นที่ออกแบบร่วมกับศิลปินดัง ๆ ก็ให้ผลตอบแทนที่สูงกว่ามาก อย่างเช่นผลงานของ KAWS เป็นต้น

ภาพที่ 2 ตัวอย่างการผสมนิกสัญลักษณ์ของ Be@rbrick BAPE Series



ที่มา : นพดล รัตนแสงหิรัญ และกุลลลณี มุทธากุลสิน. (2562).

จากศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลที่ทำให้แบรนด์คุมะมง (Kumamon), ตุ๊กตาโคเคชิ (Kokeshi doll) และตุ๊กตาแบร์บริค (Be@rbrick) ประสบความสำเร็จ ทั้ง 3 แบรนด์มีลักษณะการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สำคัญคล้ายกันคือ

1) มีการออกแบบที่สามารถสร้างการจดจำได้ทันที คาแรคเตอร์สามารถจดจำได้ง่าย สามารถดึงดูดความสนใจจากลูกค้าได้อย่างรวดเร็ว แม้ยังไม่รู้จักหรือคุ้นเคยกับวัฒนธรรมของจุดหมายปลายทาง เช่น คุมะมงที่มีคาแรคเตอร์ที่เป็นหมีสีดำ มีแก้มแดง มีแวตาดอกใจแตกต่างจากคาแรคเตอร์ทั่วไป

2) สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับลูกค้าได้ สามารถกระตุ้นความทรงจำของจุดหมายปลายทาง แสดงคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับคาแรคเตอร์ หรือศิลปินชื่อดังที่มีส่วนร่วมในการออกแบบ การเชื่อมโยงทางอารมณ์นี้สามารถทำให้ของที่ระลึกมีความหมายต่อลูกค้ามากขึ้น และเพิ่มโอกาสที่ลูกค้าจะซื้อมากขึ้น เช่น ตุ๊กตาโคเคชิที่มีการตกแต่งลวดลายด้วยช่างฝีมือชาวญี่ปุ่นในท้องถิ่นด้วยเทคนิคการวาดที่มีลักษณะเฉพาะ

3) การสร้างแบรนด์ที่สอดคล้องกับคาแรคเตอร์ คาแรคเตอร์ที่ผ่านการออกแบบอย่างดีสามารถกลายเป็นสัญลักษณ์ที่นำไปสู่ภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่สอดคล้องกัน การใช้คาแรคเตอร์กับของที่ระลึกประเภทต่าง ๆ เช่น พวงกุญแจ เสื้อยืด หรือโปสเตอร์ สามารถสร้างแบรนด์ที่เหนียวแน่นและเป็นที่จดจำได้

4) สร้างความแตกต่างให้ผลิตภัณฑ์ คาแรคเตอร์ที่มีเอกลักษณ์และออกแบบมาอย่างดีสามารถสร้างความแตกต่างของของที่ระลึกจากผลิตภัณฑ์อื่นที่คล้ายคลึงกัน ทำให้ดึงดูดลูกค้าได้มากขึ้น ความแตกต่างนี้ยังช่วยเพิ่มมูลค่าการรับรู้ของของที่ระลึกและทำให้มีโอกาสซื้อเพิ่มขึ้น

9. ผลการสร้างสรรคและพัฒนาารูปแบบแนวความคิดและแรงบันดาลใจ ในารูปแบบร่าง 3 มิติ

9.1 ทดลองหาความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยี AI ในการออกแบบของที่ระลึก รามิกจากคาแรคเตอร์ช้างไทย

ผู้วิจัยได้ทดลองหาความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยี AI ในการออกแบบของที่ระลึก
เขรามิกจากคาแรคเตอร์ช้างไทย ผู้วิจัยได้ตั้งค่าเริ่มต้นเป็น Style very high หรือ -S 750 คือ
ให้ AI สร้างรูปภาพในระดับที่มีความคิดสร้างสรรค์มาก ซึ่งการตั้งค่าระดับความคิดสร้างสรรค์ใน
Midjourney ค่าสไตล์ต่ำทำให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงกับคำที่ระบุแต่มีความเป็นศิลปะน้อยกว่า ค่า
สไตล์สูงจะสร้างภาพที่มีความเป็นศิลปะมากแต่ไม่ค่อยเชื่อมโยงกับชุดคำสั่ง ในการทดลองใส่
คำสำคัญ (keyword) เริ่มจากการบรรยายละเอียดของรูปแบบแบบทั่วไปและเพิ่มคำสำคัญที่มี
การระบุถึงลักษณะพิเศษที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น ดังนี้

ภาพที่ 3 แผนผังแสดงถึงกระบวนการระบุคำสำคัญเพื่อสร้างชุดคำสั่งในแต่ละขั้นตอน



ตารางที่ 1 แสดงแนวคิดการพัฒนาผลงานออกแบบของที่ระลึกโดยระบุชุดคำสั่งผ่าน AI Midjourney

แนวคิดการพัฒนาผลงานออกแบบของที่ระลึก		
ลำดับ	ภาพประกอบ / ชุดคำสั่ง	แนวคิด / การวิเคราะห์
1	 <p>ชุดคำสั่ง : A Ceramic souvenir showing Thai elephant --s 750</p>	<p>แนวคิด : เริ่มต้นด้วยการระบุรูปร่างและคุณสมบัติพื้นฐานของผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เซรามิกของที่ระลึกในรูปแบบช้างไทย</p> <p>การวิเคราะห์ : รูปแบบมีความใกล้เคียงกับของที่ระลึกของไทยที่ออกแบบในแนวคิดช้างไทย คล้ายกับงานเซรามิกที่มีการเขียนลายเบญจรงค์ หรือลายครามที่เป็นเทคนิคทางเซรามิกของไทย เพียงแต่ลายไทยที่ได้จาก AI ถือว่ายังไม่ถูกต้อง ลายที่ได้เหมือนลายแบบโมร็อคโค ตุรกี หรือแบบดัตช์มากกว่า</p>
2	 <p>ชุดคำสั่ง : A Ceramic souvenir showing Thai elephant, minimalist style, contemporary --s 750</p>	<p>แนวคิด : ปรับปรุงภาพด้วยการเพิ่มคำสำคัญที่ระบุรูปแบบ (style) เช่น รูปแบบมินิมัลล์ และแบบร่วมสมัย เป็นต้น เพื่อพัฒนารูปร่างให้มีความแตกต่างจากเดิมที่ผู้คนคุ้นเคย</p> <p>การวิเคราะห์ : รูปแบบที่มีความเรียบง่ายและมีรูปร่างที่ร่วมสมัยมากขึ้น แต่แบบที่ได้ยังไม่มีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่เคยเห็นในท้องตลาดอย่างเห็นได้ชัด</p>

3



ชุดคำสั่ง : Ceramic gift, character of Thailand elephant, geometric shapes, minimalist style, contemporary --s 750



ชุดคำสั่ง : Ceramic souvenirs set, character of Thailand elephant with abstract shapes, minimalist style, contemporary --s 750

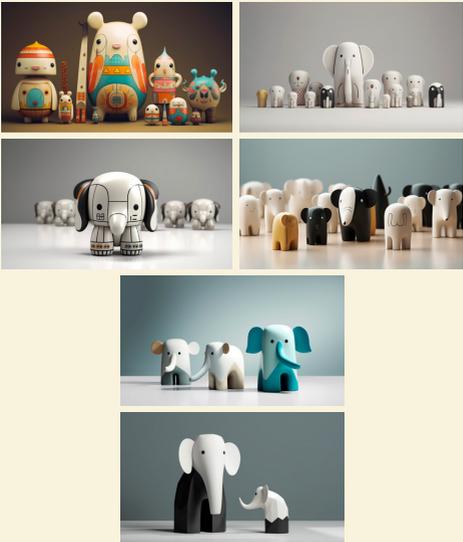
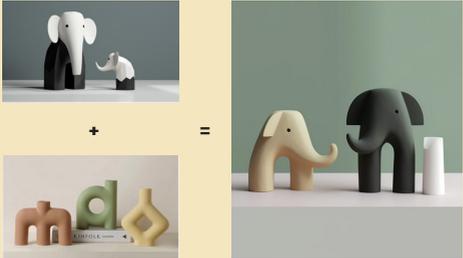


ชุดคำสั่ง : Ceramic souvenirs set, mascot of Thailand elephant with abstract shapes, minimalist style, contemporary, vibrant colors --s 750

แนวคิด : ปรับปรุงรูปภาพด้วยการเพิ่มลักษณะรูปทรง เช่น รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงนามธรรม เป็นต้น เพื่อให้ได้รูปทรงที่แปลกใหม่มากขึ้น

การวิเคราะห์ : ภาพต้นแบบ รูปทรงมีการตัดทอนรายละเอียดโดยรวมรูปทรงบางส่วนเกิดเป็นเหลี่ยมมุมหรือเป็นลักษณะกลมมน ในส่วนของลวดลายภาพที่ได้มีลายเส้นที่เรียบง่ายมากขึ้น มีการลดทอนรายละเอียดที่ซับซ้อนน้อยลง

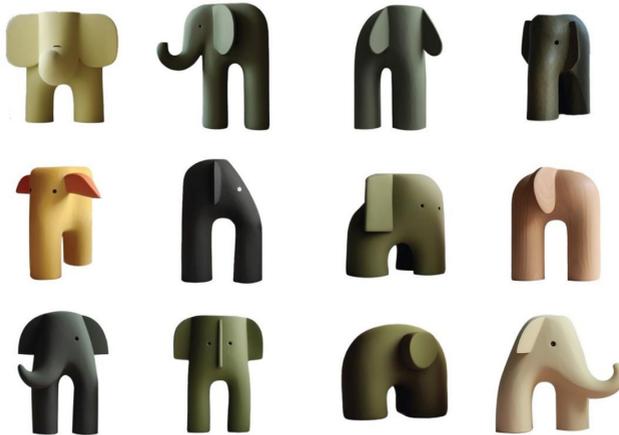
ลำดับ	ภาพประกอบ / ชุดคำสั่ง	แนวคิด / การวิเคราะห์
4	 <p>ชุดคำสั่ง : Ceramic souvenirs set inspried by Thailand elephant character design, Be@rbrick style, minimalist style, comtemporany, ultra 4k, high-resolution --ar 16:9 --s 750</p>  <p>ชุดคำสั่ง : elephant thailand Ceramic souvenirs set, character design, kumamon style, minimalist style, comtemporany, ultra 4k, high-resolution --ar 16:9 --s 750</p>  <p>ชุดคำสั่ง : elephant Ceramic souvenirs set, character design, kokeshi doll style, minimalism, comtemporany, ultra 4k, high-resolution --ar 16:9 --s 750</p>	<p>แนวคิด : ทดลองปรับปรุงภาพด้วยการเพิ่มคาแรคเตอร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ เช่น ตุ๊กตาโคเคชิ, คุมะมง และตุ๊กตา Be@rbrick เป็นต้น รวมถึงเพิ่มการกำหนดความละเอียดของภาพ และสัดส่วนของภาพ เนื่องจากต้องการให้ภาพต้นแบบมีคาแรคเตอร์ที่มีเอกลักษณ์มากขึ้น</p> <p>การวิเคราะห์ : ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกใหม่ มีรูปทรงหรือลวดลายบางส่วนคล้ายกับคาแรคเตอร์ต้นแบบ เพียงแต่ความเป็นอัตลักษณ์ของช่างไทยถูกปรับเปลี่ยนมากเกินไปจนคล้ายหนูหรือหมีมากกว่าที่จะเป็นช้าง</p>

ลำดับ	ภาพประกอบ / ชุดคำสั่ง	แนวคิด / การวิเคราะห์
5	 <p data-bbox="210 740 656 836">ชุดคำสั่ง : elephant Ceramic souvenirs, character design by Christoph Niemann, minimalism, contemporary, ultra 4k, high-resolution --ar 16:9 --s 750</p>	<p data-bbox="688 188 956 400">แนวคิด : ทดลองปรับปรุงภาพด้วยการระบุดีไซน์ที่ได้รับความนิยม เช่น Martina Paukova, Nadine Redlich และ Christoph Niemann เป็นต้น แทนที่การใช้คำสั่งสำคัญที่เป็นคาแรคเตอร์ต้นแบบโดยตรง</p> <p data-bbox="688 432 956 692">การวิเคราะห์ : ภาพมีความเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น รูปทรงที่ได้มีความแปลกใหม่ มีลายเส้นและสีที่น่าสนใจ ภาพที่ได้ส่วนใหญ่ยังมีลักษณะที่แสดงออกถึงความเป็นช้าง คือมีใบหูขนาดใหญ่ มีงวงยาว แต่อาจจะยังไม่เหมาะสมกับการเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานได้หลากหลาย</p>
6	 <p data-bbox="232 1155 633 1182">ชุดคำสั่ง : /blend โดยการนำภาพ 2 ภาพมาผสมกัน</p>	<p data-bbox="688 884 956 1150">แนวคิด : เลือกรูปภาพที่ได้จากการสร้างโดย AI ที่มีรูปแบบน่าสนใจ คือมีรูปทรงที่สามารถมองเห็นแล้วเข้าใจว่าเป็นช้าง มาผสมกับภาพผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ โดยผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยเลือกมาผสมเป็นแจกันตกแต่งบ้านที่มีชื่อว่า Tubular Letter Vase แจกันทรงท่อนี้ มีรูปแบบที่เรียบง่าย รายละเอียดไม่ซับซ้อน มีลักษณะโค้งมน</p> <p data-bbox="688 1182 956 1442">การวิเคราะห์ : รูปทรงถูกปรับเปลี่ยนให้มีความแปลกใหม่ ซากุรวมจาก 4 ขาเป็น 2 ขา ทรงท่อนี้เมื่อนำไปผสมรูปภาพกับภาพต้นแบบที่เป็นช้างถือว่ามีความเหมาะสม เนื่องจากช้างมีลักษณะของขาที่ใหญ่และเป็นทรงกระบอกกลม ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้จึงมีรูปทรงที่แปลกใหม่และเหมาะสมสำหรับเป็นผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านได้</p>

9.2 พัฒนาแบบร่าง 3 มิติ

ผู้วิจัยได้ทำการผสมภาพที่ได้จาก AI Midjourney ร่วมกับภาพผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจหลายรูปแบบ และให้ AI ช่วยสร้างภาพต่อจากคู่ภาพเดิมในหลายรูปแบบ เพียงพอต่อการเลือกรูปแบบที่น่าสนใจที่จะนำมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ไทยได้ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพต้นแบบที่มีรูปร่างแตกต่างกัน 12 แบบ ดังนี้

ภาพที่ 4 ภาพต้นแบบที่คัดเลือกจาก Midjourney



ต่อมาผู้วิจัยได้เลือกภาพต้นแบบมาต่อยอด 3 รูปแบบ โดยเพิ่มลายไทยประยุกต์ที่ได้จากการปรับรูปแบบลายเส้นมาจากลายประจำยามและลายดอกจอกให้มีความเรียบง่ายมาตกแต่งบนรูปร่างต้นแบบเพื่อให้มีการแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ไทยและเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ด้วยเทคนิคการตกแต่ง ซึ่งในการสร้างภาพจาก AI จะสามารถสร้างรูปร่างที่แปลกใหม่ได้ แต่ลายไทยเป็นสิ่งที่ AI ยังทำได้ไม่ดี คือลายที่ได้เหมือนลายแบบโมร็อคโค ตุรกี หรือแบบดัตช์มากกว่าลายไทย

ภาพที่ 5 ภาพร่าง 3 มิติที่มีการเพิ่มลายไทยประยุกต์



9.3 ผลการสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบของที่ระลึกประจำชาติไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากช้างไทย

ผู้วิจัยได้ทำการทำการสำรวจความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบของที่ระลึกประจำชาติไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากช้างไทย การสำรวจนี้เป็นการตรวจสอบความคิดเห็นเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต้นแบบ จากขนาดกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กที่ผู้วิจัยได้เลือกอย่างเจาะจงเพื่อประเมินความเป็นไปได้ของทราวิวิจัยและแนวทางที่เป็นไปได้สำหรับการพัฒนาเพิ่มเติม จำนวน 15 ตัวอย่าง ทำแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์รูปแบบปรนัย โดยไม่ระบุในตอนต้นว่าภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวได้ผ่านการออกแบบร่วมกับกับ AI สรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้กรออกแบบสำรวจความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบของที่ระลึกประจำชาติไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากช้างไทยจากมุมมองของประชากรชาวไทย พบว่าเป็นเพศหญิงร้อยละ 53.3 และเป็นเพศชายร้อยละ 46.7 อยู่ในช่วงอายุ 25-54 ปี โดยอายุ 25-34 ปีมีจำนวนมากที่สุดคือร้อยละ 66.7 รองลงมาคืออายุ 35-44 ปี มีจำนวนร้อยละ 20 และน้อยที่สุดคืออายุ 45-54 ปี มีจำนวนร้อยละ 13.3

ผลการประเมินความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบของที่ระลึกประจำชาติไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากช้างไทย พบว่า ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 3 แบบผู้ตอบแบบสำรวจแสดงความชอบในระดับที่เท่ากันสำหรับรูปที่ 1 และรูปที่ 2 โดยทั้งคู่ได้รับคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 46.7 รูปที่ 3 ได้รับความชื่นชอบน้อยที่สุดด้วยคะแนนประเมินเพียงร้อยละ 6.7

ด้านโอกาสในการซื้อ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 66.7 ระบุว่าพวกเขามีแนวโน้มที่จะซื้อของที่ระลึกประจำชาติไทยจากภาพที่น่าเสนอ โดยผู้ตอบแบบสอบถามให้เหตุผลที่ทำให้ผลิตภัณฑ์น่าสนใจ ได้แก่ รูปแบบศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์และการแสดงวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย ได้คะแนนเท่ากันคือร้อยละ 53.3 การใช้สีและลวดลายที่สะท้อนถึงความเป็นไทยสมัยใหม่

และสุนทรียภาพและความงามโดยรวมก็ถือเป็นสิ่งที่น่าดึงดูดเช่นกัน โดยร้อยละ 46.7 ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าแง่มุมเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกน่าสนใจ

ความคุ้นเคยกับของที่ระลึกรูปช้างไทย ผู้ตอบแบบสำรวจเกินครึ่งหรือร้อยละ 53.3 ระบุว่าคุ้นเคยเป็นอย่างดีกับของที่ระลึกประจำชาติไทยที่มีช้างไทยเป็นธีม ร้อยละ 26.7 ระบุว่าค่อนข้างคุ้นเคย และร้อยละ 20 ระบุว่าไม่คุ้นเคยของที่ระลึกประเภทดังกล่าว

ด้านความเป็นเอกลักษณ์และนวัตกรรม จากการเปรียบเทียบระหว่างต้นแบบของที่ระลึกที่น่าเสนอกับของที่ระลึกช้างไทยที่เคยเจอมา ผู้ตอบแบบสอบถามร้อยละ 40 มองว่าต้นแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีนวัตกรรมสูงคะแนนเท่ากับผู้ที่ตอบว่าค่อนข้างมีเอกลักษณ์และมีความเป็นนวัตกรรม อีกร้อยละ 20 ของผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าตัวเองรู้สึกไม่แน่ใจภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และนวัตกรรมมานาน้อยแค่ไหน

การรับรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันของ AI ร้อยละ 80 ของผู้ตอบแบบสอบถามไม่ทราบว่าต้นแบบผลิตภัณฑ์ผ่านการออกแบบโดยความร่วมมือกับ AI ในขณะที่ร้อยละ 20 ทราบว่าชิ้นงานนี้ถูกออกแบบร่วมกันกับ AI

โอกาสในการซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบร่วมกันกับ AI ร้อยละ 53.3 ของผู้ตอบระบุว่ามีความเป็นไปได้ที่จะซื้อของที่ระลึก ร้อยละ 33.3 ตอบว่ายังรู้สึกเฉย ๆ และร้อยละ 6.7 ระบุว่ามีโอกาสอย่างมากเท่ากับผู้ที่ตอบว่าไม่น่าเป็นไปได้อย่างยิ่งที่จะซื้อของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบร่วมกันกับ AI

โดยผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึกประจำชาติไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากช้างไทยที่ออกแบบร่วมกันกับ AI ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นภาพรวมในเชิงบวกว่า รูปแบบที่ได้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ มีความทันสมัย สามารถซื้อไปเป็นของขวัญแด่บ้านหรือที่ระลึกได้โดยไม่ลังเล และรู้สึกไม่ลำสมัยเหมือนที่เห็นตามท้องตลาด หรือสถานที่ท่องเที่ยว และในอนาคตการออกแบบส่วนใหญ่จะมาจากศิลปินที่ใช้ AI ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้น่าจะต่างจากนักออกแบบที่ใช้กระบวนการในรูปแบบทั่วไป ในส่วนของตลาดที่เป็นอัตลักษณ์ของไทยคือลายเส้น ซึ่ง AI อาจจะทำส่วนนี้ไม่ได้

ในส่วนของข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนา ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่า อยากให้ปรับสีเส้นให้ดึงดูดกว่านี้ หากทำออกมาจริงน่าจะดึงดูดนักท่องเที่ยวได้เยอะ ในส่วนของการนำเสนองาน AI อาจสามารถนำเสนองานออกแบบในภาพรวมได้ แต่การนำเสนอเพื่อให้เข้าใจถึงผลิตภัณฑ์นั้นอาจทำได้ยากด้วย AI ดังเช่นภาพต้นแบบทั้ง 3 ผู้ชมไม่อาจจินตนาการได้ว่าผลิตภัณฑ์นั้นมีขนาดเล็กหรือใหญ่ ทำจากวัสดุประเภทผ้า เซรามิก โลหะสำริด หรือพลาสติก หรือมีการใช้งานคืออะไร ซึ่งอาจทำให้อลดความน่าสนใจไปได้ ในด้านของประโยชน์ใช้สอย หาก

ใส่ประโยชน์ด้านการใช้งานเข้าไปด้วย อาจจะน่าสนใจมากกว่าเป็นของประดับที่วางโชว์เฉย ๆ หรือเอามาใช้ประโยชน์ได้มากกว่าของเก็บสะสมได้อย่างไร เช่น ทำวัสดุดอกไม้ที่แห้งหรือวงช้าง เป็นต้น อีกทั้งรูปแบบที่ได้จาก AI ผู้ตอบแบบสอบถามมองว่ายังควรต้องผ่านการขัดเกลาด้วยการวิเคราะห์จากมุมมองของนักออกแบบอีกที่เพื่อให้เป็นชิ้นงานที่มีคุณค่าและสร้างความภาคภูมิใจต่อผู้บริโภคมากขึ้น

9.4 พัฒนาแบบร่าง 3 มิติ ครั้งที่ 2

หลังจากที่ได้ทำการสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มและได้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงต้นแบบ ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ต้นแบบให้มีประโยชน์ใช้สอยเพิ่มขึ้น สามารถใช้เป็นที่แจกันใส่ดอกไม้สำหรับประดับตกแต่งสถานที่ได้ สำหรับภาพต้นแบบที่ 2 ผู้วิจัยได้สร้างภาพจำลองการวางผลิตภัณฑ์ต้นแบบในสภาพแวดล้อมที่เป็นแสงธรรมชาติ ในรูปแบบการตกแต่งที่เรียบง่าย แสดงถึงวัสดุและโทนสีที่เป็นธรรมชาติ

ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างของที่ระลึกในรูปแบบของแจกันตกแต่งจำลองวางผลิตภัณฑ์ต้นแบบในสภาพแวดล้อมที่เป็นแสงธรรมชาติ



ในส่วนของภาพต้นแบบที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการเปลี่ยนสีที่ใช้บนผลิตภัณฑ์ให้เป็นสีเหลืองอมส้ม ผสมกับสีเขียวอมฟ้า เพื่อให้ชิ้นงานมีความสดใสน่าดึงดูดมากขึ้น ผู้วิจัยได้สร้างภาพจำลองการวางผลิตภัณฑ์ต้นแบบในสภาพแวดล้อมที่เรียบง่ายด้วยดอกไม้หลากสีสั้น เหมาะสำหรับการตกแต่งที่ต้องการสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาให้กับสถานที่นั้น ๆ

ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างของที่ระลึกในรูปแบบของแจกันตกแต่งจำลองวางผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
ในสภาพแวดล้อมที่ร่ายล้อมด้วยดอกไม้หลากสี



10. อภิปรายผล

จากการศึกษาการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากคาแรคเตอร์ช้างไทยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในส่วนของการศึกษาอัตลักษณ์ของช้างไทย ช้างไทยมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากสัตว์ชนิดอื่นคือ มีลำตัวขนาดใหญ่ ใบหูกว้าง มีขาขนาดใหญ่ มีงวงยาวและมีดวงตาขนาดเล็ก ลักษณะดังกล่าวถือว่ามีความโดดเด่นเพียงพอที่จะนำมาสร้างเป็นคาแรคเตอร์ที่ผู้บริโภคสามารถเข้าใจได้โดยง่าย อีกทั้งถือว่ามีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นแนวคิดหลักของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประจำชาติ เนื่องจากช้างไทยถือว่าเป็นสัตว์ประจำชาติที่มีความสำคัญในหลายมิติ ทั้งเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นมงคล มีความเกี่ยวข้องกับทางศาสนาพุทธและวัฒนธรรมไทย และในปัจจุบันช้างไทยถือว่าเป็นสัตว์ที่สามารถสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สร้างความประทับใจให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากประเทศไทยเป็นประเทศที่เปิดให้นักท่องเที่ยวสามารถใกล้ชิดช้างได้ ต่างจากประเทศอื่นที่ช้างป่ามักถูกขังอยู่ในกรง ส่งผลให้ช้างไทยเป็นสัตว์ที่มีปฏิสัมพันธ์และสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ความรู้สึกกับนักท่องเที่ยวได้มากกว่าประเทศอื่น สอดคล้องกับผลงานออกแบบที่ประสบความสำเร็จอย่าง Elephant Parade หรือขบวนพาเหรดช้างที่เป็นการทำรูปปั้นช้าง

ขนาดเท่าตัวจริงจากไฟเบอร์กลาส นำมาวาดและตกแต่งโดยศิลปิน ดารา นักร้องแบบจากทั่วโลก นำมาจัดแสดงในเมืองต่าง ๆ ทั่วโลก ระดมทุนเพื่ออนุรักษ์ช้างเอเชียที่ใกล้สูญพันธุ์

ในด้านของการศึกษาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่แปลงข้อความที่เป็นภาพที่มีชื่อว่า Midjourney มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพจากข้อมูล เพื่อพัฒนารูปแบบของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทยในรูปแบบคาแรคเตอร์จากอัตลักษณ์ของช้างไทยพบว่า AI Midjourney เป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการสร้างภาพจากข้อมูลที่น่าสนใจ สามารถสร้างภาพได้สมจริง สามารถสร้างภาพต้นแบบได้หลากหลาย สอดคล้องกับผลการทดลองใช้ AI ในการออกแบบของที่ระลึกเขรามิกจากคาแรคเตอร์ช้าง ภาพที่ได้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามคำสั่งคำที่ถูกระบุ หรือการนำภาพที่ต้องการมาผสมกันเพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ ทั้งนี้ AI Midjourney ยังถือว่ามีความยืดหยุ่นที่ยังทำได้ดีคือ ภาพที่ได้อาจจะไม่สมจริง ไม่สามารถผลิตจริงได้ หรือไม่เหมาะสมกับการใช้งานและยังขาดอัตลักษณ์ของนักร้องแบบ สอดคล้องกับผลการทดลองที่ผู้วิจัยพบว่า AI ยังแสดงภาพที่แสดงถึงความเป็นไทยได้ไม่ชัดเจน ลายที่ได้เหมือนลายของประเทศอื่น เช่น โมร็อกโก ตุรกี หรือแบบดัดซึ่มากกว่า รูปทรงบางแบบมีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไป รวมถึงการระบุคำสำคัญของชื่อคาแรคเตอร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ อย่างเช่น แบร์บริด โคเคชิ คุมะมง ภาพที่ได้ถูกปรับจนคล้ายหนูหรือหมีมากกว่าที่จะเป็นช้าง แม้ว่าจะมีการกำหนดคำสำคัญว่าเป็นช้างแล้วก็ตาม

ดังนั้น แนวทางการระบุคำสำคัญเพื่อสร้างภาพต้นแบบจากข้อมูลที่ผู้วิจัยคิดว่าเหมาะสมคือ 1) กำหนดรูปแบบหลักของผลิตภัณฑ์ 2) กำหนดรูปแบบหรือแนวคิดของผลิตภัณฑ์ ในส่วนนี้สามารถระบุรูปแบบการตกแต่งที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันได้ 3) กำหนดรูปแบบโดยการใส่ชื่อนักร้องแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจ 4) กำหนดลักษณะภาพ เช่น แสงเงา สัดส่วนหรือความคมชัด และ 6) การนำภาพผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาผสม (blend) เข้าด้วยกันทั้งหมดนี้จะทำให้ได้ภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ยังคงมีลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงอัตลักษณ์ช้างไทย เพียงแต่มีสีสันทันและลายเส้นที่เปลี่ยนไป หรือถ้าหากนำภาพตัวอย่างมาผสมควรต้องเลือกที่มีลักษณะใกล้เคียงกับผลิตภัณฑ์ที่ต้องการ ไม่ควรมีความแตกต่างมาก เพราะจะทำให้รูปแบบที่ได้ถูกปรับเปลี่ยนมากเกินไปจนไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

ขั้นตอนการพัฒนาในเรื่องของสีสันทัน การตกแต่งลวดลาย และประโยชน์ใช้สอย ในส่วนนี้ AI Midjourney ยังไม่มีฟังก์ชันที่สามารถปรับแก้ไขภาพเฉพาะส่วนได้ การระบุข้อความที่ให้ออกสร้างภาพที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ไทยจริงยังไม่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน นักร้องแบบจึงต้องนำมาพัฒนา เพิ่มการตกแต่งลวดลายไทยหรือเทคนิคการตกแต่งอื่น ๆ ที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นไทย ปรับเปลี่ยนสีสันทันให้มีความน่าสนใจ และปรับรูปแบบให้เหมาะสมตามประโยชน์ใช้สอย โดยสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล ผลจากการวิจัย หรือ

ข้อมูลที่ได้การศึกษาข้อมูลแนวโน้มทางการตลาดมาประกอบในการพัฒนารูปแบบในส่วนนี้ก็ได้ผลจากการทดลองที่ได้ถือว่ามีผลสอดคล้องเป็นไปตามกรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยได้กำหนดได้ในตอนแรกก่อนทำการทดลองจริง

ในมุมมองของผู้วิจัย การใช้ AI มาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการออกแบบ ทำให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์รูปแบบผลงานที่แปลกใหม่และหลากหลายรูปแบบภายในเวลาอันรวดเร็ว เกินความสามารถของนักออกแบบจะทำได้ เนื่องจาก AI มีระบบประมวลผลจากข้อมูลจำนวนมากมหาศาลจึงเหมาะสำหรับนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการหารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ และนำมาปรับปรุงต่อเพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ในตอนแรกได้ สิ่งนี้ช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างภาพจำลองผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อหาความเป็นไปได้ทางการตลาด ตลอดจนแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สามารถผลิตได้อย่างเหมาะสมได้ภายในระยะเวลาที่สั้นกว่าเดิม สอดคล้องกับผลการสำรวจความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับของที่ระลึกประจำชาติที่มีช้างไทยเป็นธีม โดยส่วนใหญ่มองมาผลิตภัณฑ์ต้นแบบค่อนข้างมีเอกลักษณ์และความเป็นนวัตกรรม และร้อยละ 80 ไม่ทราบว่าผลิตภัณฑ์ดังกล่าวผ่านการออกแบบร่วมกันกับ AI โดยร้อยละ 66.7 ระบุว่าพวกเขามีแนวโน้มที่จะซื้อของที่ระลึกประจำชาติไทยจากภาพต้นแบบที่ผู้วิจัยได้นำเสนอ และผู้ตอบแบบสอบถามให้เหตุผลที่ทำให้ผลิตภัณฑ์น่าสนใจ คือ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบดังกล่าวมีรูปแบบศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์และการแสดงวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย การใช้สีและลวดลายที่สะท้อนถึงความเป็นไทยสมัยใหม่ และสุนทรียภาพและความงามโดยรวม ทั้งนี้หากประเมินความสามารถของเครื่องมือสร้างภาพ AI สิ่งสำคัญคือต้องไม่เพียงแต่ดูความหลากหลาย คุณภาพของภาพที่ได้ และความแปลกใหม่ของผลงานเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาปริมาณข้อมูลที่นักออกแบบมนุษย์ต้องการด้วย หายที่สุดแล้ว AI สามารถสร้างผลงานที่สร้างสรรค์อย่างแท้จริงได้ก็ต่อเมื่อได้รับการพัฒนาต่อยอดและแรงบันดาลใจอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์ของมนุษย์เท่านั้น

11. ข้อเสนอแนะ

- 1) ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นของที่ระลึกควรมีการเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานให้กับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ไม่ใช่เพียงแค่วางตัวหรือเป็นของประดับตกแต่งเพียงอย่างเดียว
- 2) ในด้านการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยถึงว่ายังแสดงออกถึงความเป็นไทยไม่มาก ควรมีการศึกษาอัตลักษณ์ไทยแบบอื่น ๆ เช่น ลายไทยหรือเทคนิคการตกแต่งทางเรขาคณิตแบบไทย เป็นต้น

- 3) ควรมีการต่อยอดวิธีการผลิต ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในด้านของวัสดุ กระบวนการผลิต เทคนิคการตกแต่ง ขนาดของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ตลอดจนบรรทัดฐานสำหรับการจัดจำหน่าย
- 4) ในส่วนของขั้นตอนการออกแบบและผลิตชิ้นงาน หากมีการร่วมมือกับกลุ่มชุมชนที่มีทักษะทางด้านฝีมือ ประกอบกับการออกแบบร่วมกับ AI สร้างการสนับสนุน ให้ความรู้ จะนำพาให้กลุ่มชุมชนหรือคนที่มีฝีมือสามารถสร้างธุรกิจที่เข้มแข็งด้วยตัวเองได้
- 5) ควรทำการวิจัยในกรณีศึกษาอื่นนอกเหนือจากช่างไทยเพื่อทดสอบแนวคิดและขยายผลให้เกิดความหลากหลายเพิ่มเติม

เอกสารอ้างอิง/References

- จิรานุกรม รลิกา. (2562). *การใช้มาสคอตเพื่อการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์แก่จังหวัด : กรณีศึกษา Kumamon มาสคอตประจำจังหวัดคุมโมะโมโตะ ประเทศญี่ปุ่น* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่].
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2565). *การเปลี่ยนแปลงภาคการท่องเที่ยวไทย กับก้าวต่อไปหลังเปิดประเทศ*. <https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/articles-and-publications/bot-magazine/Phrasiam-65-3/the-knowledge-65-3-3.html>
- นพดล รัตนแสงหิรัญ และกุลลินี มุทธากลิน. (2562). การศึกษา Be@rbrick ในฐานะของสะสม. ใน *การสัมมนาทางวิชาการเรื่อง บัณฑิตศึกษาระดับชาติ สรรพศาสตร์ สรรพศิลป์*. มูลนิธิกองทุนรักษ์ช้าง. (ม.ป.ป). *ลักษณะที่แตกต่างกันของช้างเอเชียและช้างแอฟริกา*. <http://www.elephantsfund.org/elephant-facts/difference-African-Asian-elephants.html>
- วารวิทย์ ดินสรวกร. (2548). ช้าง สัญลักษณ์ของประเทศไทย. ใน *สารานุกรมศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ* (เล่มที่ 35, น. 74-75). กรุงเทพฯ: ม.ป.ป.
- สถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงโคเปนเฮเกน. (2566). *ความสำคัญของช้างในประเทศไทย*. <https://copenhagen.thaiembassy.org/th/content/ความสำคัญของช้างในประเทศไทย?cate=63bec0dd6e2e7150ea0b1603>
- สวทช.(2565). *Generative AI เอไอแบบรู้สร้าง*. https://www.nstda.or.th/home/news_post/10-tech-generative-ai/
- สุดาลักษณ์ แก้วเขียว. (2561). *กรณีศึกษาการเปรียบเทียบตุ๊กตามาตรอกห้าและตุ๊กตาโดเคชิ* [ภาคนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- เส้นทางเศรษฐกิจออนไลน์ . (2565). *ถอดรหัส ผ่านวิกฤต โภจรายได้กว่า หลักล้านบาทต่อปี แบบฉบับ จี้อ้อ*. https://www.sentangsedtee.com/career-channel/article_229745
- Andruszków, K. (2566). *All-In-One Guide For Midjourney: The Art of Prompts*. <https://bowwe.com/en/blog/guide-to-midjourney-prompts>
- BrandThink. (2565). *ไม่ใช่แค่ Midjourney แต่ 2022 คือปีของ ‘AI วาดภาพ’*. <https://www.brandthink.me/content/midjourney>
- Gray, J. (2566). *Midjourney Flips the Formula with New Image-to-Text Generator*. <https://petapixel.com/2023/04/05/midjourney-flips-the-formula-with-new-image-to-text-generator/>

- King, M. (2566). *Best Product Design Style Prompts Inspired by Famous Designers — for Midjourney AI Image Generator*. <https://medium.com/@neonforge/best-product-design-style-prompts-inspired-by-famous-designers-for-midjourney-ai-image-generator-8ab88d2c8cbe>
- Museum Siam. (2563). *ช้างเผือก ต้องมีสีขาวเท่านั้นจริงหรือ*. <https://www.museumsiam.org/km-detail.php?CID=177&CONID=4246>
- Sirithorn, W. (2559). *ELEPHANT PARADE* เดินทางกลับถิ่นกำเนิดสู่เมืองเชียงใหม่แล้ว. <https://www.sanook.com/travel/1401701/>
- Slika.co. (2566). *ความล้าหน้าของเครื่องมือ AI สร้างรูปภาพจากข้อความ ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างไร*. [https://salika.co/2023/07/21/ai-text-to-image-effects-creative-industry/#::-:text=เทคโนโลยี AI text-to-image,ธรรมชาติ \(NLP\) เพื่อทำความเข้าใจ](https://salika.co/2023/07/21/ai-text-to-image-effects-creative-industry/#::-:text=เทคโนโลยี AI text-to-image,ธรรมชาติ (NLP) เพื่อทำความเข้าใจ)
- The KOMMON. (2566). *Generative AI ในโลกการศึกษา เครื่องมือสร้างสรรค์ใหม่ที่ท้าทายผู้เรียนและผู้สอน*. <https://www.thekommon.co/generative-ai-education/>
- Wenger, L.C. (2558). *A Small Piece of the Past: Relic Hunting and Souvenir Collecting in the 1800s*. <http://hersheystory.org/a-small-piece-of-the-past-relic-hunting-and-souvenir-collecting-in-the-1800s/>
- Williams, S. (2018). *Elephant: 11 Facts About Thailand's National Animal*. <https://theculturetrip.com/asia/thailand/articles/elephant-11-facts-about-thailands-national-animal/>

02

ได้รับบทความ : 19/07/2566 | แก้ไขบทความ : 07/09/2566 | ตอบรับบทความ : 15/09/2566
Received : 19/07/2023 | Revised : 07/09/2023 | Accepted : 15/09/2023



Semi-Artificial Intelligence Approach to Resurrect “Wumesiben Mama” --the Manchu Epic

.....
Yan Xu¹, ววัฒน์พันธุ์ คุรทะเสณ² และโกเมศ กาญจนพ่าย³
Watanapun Krutasaen², and Gomesh Karnchanapayap³

¹ นักศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: 599256091@qq.com)

³⁻⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ PhD candidate, program in design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University /
Corresponding Author (E-mail: yanxu79@163.com)

²⁻³ Assistant Professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand

Abstract

The book on Manchu culture, "Wumesiben Mama" is the first collection of China's intangible cultural heritage. Although the book contains a great deal of textual information about how ancient Manchus may have lived, it is severely lacking in visual illustrations. Rapid progress in the field of artificial intelligence enables natural language-based visualization. However, artificial intelligence alone may not be adequate because it can generate inaccurate visual outputs. The key to generating a more accurate result may lie in the involvement of human specialists in the field. This study had the following objectives: 1) to analyze the textual data of the epic; 2) to use artificial intelligence to initially create visual images, then apply expert opinions and the artist's skill to arrive at the most accurate representations of the epic, and 3) to evaluate the epic for visual accuracy and audience satisfaction. The researchers obtained textual information by analyzing Fu Yuguang's epic book. MidJourney, an artificial intelligence text-to-image platform, was utilized to generate three variations of the same scene. Five experts, including a Manchu historian, a costume expert, the director of the comic art committee, an expert on ancient folklore, and a Manchu inheritor, were consulted for their opinions on each iteration of the artworks. The final depictions of the epic, consisting of sixteen visual panels, were recreated with the aid of expert opinions. On May 12, 2023, the artworks were exhibited at the Fushun Museum. From a total of 346 audience satisfaction questionnaires, 256 (75%) were satisfied with the exhibition, 83 (24%) were neutral, and only two (1%) were dissatisfied. Experts who viewed the concluding exhibition concur that this technique can produce a historically accurate and aesthetically appealing depiction of the epic. This Semi-Artificial Intelligence method has numerous applications and should be investigated further.

Keywords : Manchu epic, Visual representation, Artificial intelligence,
Human expert opinion

1. Introduction

The epic "Wumesiben Mama," which tells the tale of a female heroine who united the Manchu people, was renowned among the Donghai Nuzhen, or the ancestors of modern-day Manchu who lived in the northeastern part of ancient China. This epic originated during the Jin and Yuan dynasties (1115–1271 AD) and was widely disseminated in the region of Sikhote-Alin, a mountain range in Primorsky and Khabarovsk Krai, Russia (Heritage Centre, n.d.). By the end of the twentieth century, Manchu's traditional customs and cultures had rapidly declined, and the Manchu oral ballad was on the verge of extinction due to the passing of its inheritors (Lichun, 2011). Fortunately, a scholar named Mr. Fu Yuguang was able to recover Wumesiben Mama's oral ballads and bring worldwide notice to this literature through decades of compilation and turning them into a book (Shuyun, 2013). The book is considered an encyclopedia of North China's ethnic minorities due to its academic worth in the areas of epic, history, religion, mythology, art, folklore, and semiotics (Chunfeng, 2016). In May 2006, it was approved by the State Council as the first batch of the National Intangible Cultural Heritage (Council, 2006).

The book contains a plethora of textual information describing the story of the hero. This provides information about ancient Manchu lifestyles and attire. The book solely contained textual data, therefore no one knew the heroine's appearance or ancient Manchus'. Since the book's release, several artists have created printmaking, sculpture, paper cutting, and computer graphics (Yuguang, 2017). Visual images of the epic have not been generally appreciated as accurate (Hehong, 2019).

Recent advances in artificial intelligence have enabled natural language visualization (Qiang, 2021). Artificial intelligence alone may not be enough to accurately recreate this ancient epic. Expert intervention may solve the problem.

2. Research Objectives

2.1 to analyze the textual data of "Wumesiben Mama", the epic book by Fu Yuguang, and synthesize it as natural language descriptions to be used with artificial intelligence;

2.2 to use artificial intelligence to initially create visual images, then apply expert opinions and the artist's skill to arrive at the most accurate representations of the epic; and

2.3 to evaluate the epic for visual accuracy and audience satisfaction.

3. Materials and Methods

3.1 Literature Review

Original epic works, epic research monographs, and papers were initially studied and analyzed. To gain in-depth knowledge about the ancient Manchus, historical records, geographical data, folklore, Manchu shaman culture, Manchu folk art, Manchu dance, Manchu costumes, and rock paintings were studied. Semiotics and narratology theories were explored to conceptualize the epic visually.

3.2 Field Research

Six cities in 2 provinces of the Manchu culture were investigated including museums and ruins.

3.3 Questionnaire

Through volunteer sampling, a total of 346 questionnaires on Manchu culture were collected on May 20, 2023.

3.4 Artwork Creation

The results from the questionnaire, combined with the analysis of the epic text, were synthesized and fed to artificial intelligence to create a series of artworks. Five human experts were invited to verify the accuracy of the visual interpretations. The final artworks were then created by the researchers according to the verified data. A set of 16 illustrations depicting the entire epic was created for public viewing.

3.5 Expert Interview

This research utilized the interviewing methodology as a means of collecting valuable information about the cultural aspects of the Manchu community. A purposive sampling technique was employed to pick a total of five experts who were relevant to the research issue. The panel of experts comprised Professor Guo Shuyun from Dalian University for Nationalities in China, specializing in Manchu epic literature; Mr. Wang Honggang from Shanghai Academy of Social Sciences, specializing in Manchu folklore;

Professor Man Yi from Luxun Academy of Fine Arts, specializing in Manchu costume studies; Professor Li Chen, an expert in comic studies; and Professor Zhao Dongsheng, an esteemed inheritor of Manchu culture. The interview was arranged in a semi-structured manner to gather qualitative data on the Manchu culture that was not easily accessible through other literary sources.

3.6 The Artwork Exhibition and Assessment

During the period from May 12 to 19, 2023, 360 people visited the exhibition at the Fushun Museum, Fushun City, Liaoning Province. The researcher assessed the exhibition via a questionnaire and an expert critique.

4. Research Results

4.1 The Textual Data of the Epic

We analyzed the original work of the Manchu epic "Wumesiben Mama" and related papers. The study reveals that the inheritance of epic is comprised of four stages; pictorial symbols, speaking and singing, text compilation, and multiple media interpretations such as fine art, music, dance, and mobile applications, which are depicted in Figure 1 below (Likun, 2019).

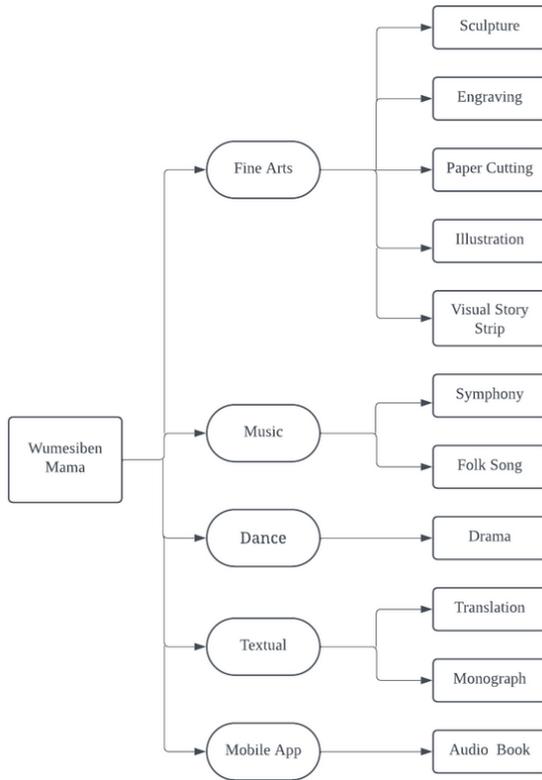


Figure 1: Multiple Media Interpretations of “Wumesiben Mama”. Source: [Likun, 2019] illustrated by the author.

Textual analysis revealed that the epic contains detailed narrative words, which make up for the lack of images in historical documents and lay the textual foundation for visual creation. Textual data on characters and costumes within were extracted and categorized.

Here are the narrative descriptions of the protagonist at various stages of her life. She was a tranquil, smiling infant who slept in a raccoon's nest. In her youth, she had a gorgeous face, thin body, long hair, and long eyelashes. Her adolescence defined her thin, lovely form. During her adulthood and middle age, she was only described as a powerful woman wearing 100-kilogram armor. In her elder years, she had white hair and wrinkles around her eyes and forehead (Liankun, 2007).

Since the heroine is the direct ancestor of present Manchus, the researcher used their physical female features to shape her face. As illustrated in Table 1, historical pictures demonstrate three prevalent female Manchu facial structures: round, egg-like oval, and rectangular (House, 2001).

Table 1 Possible Facial Structures of Wumesiben

Round shape	Egg-like oval shape	Rectangular shape
		

Note. Old photographs of upper-class female Manchus taken between 1870-1909 AD. (House, 2001).

Clothing and garments are particularly unique to this epic, so the focus was on analyzing clothing materials, production processes, and color. During the course of the epic, the heroine was represented wearing five different clothing styles (Hu, 2019), described as follows:

The shaman suit: "She wears the skin of a white mouse, the skin of a gray mouse, the skin of a silver fox, the skin of a black otter, colored stones, bird bones, fish bones, roe teeth, leopard tails, and bear claws.

The sea divine suit: "The sacrificial clothing made of tiger, leopard, eagle, whale, roe, wolf, and python skin, decorated with 100 silver bells producing sound whenever moved, 100 sea fish teeth, 100 sea bear skins, inlaid with 100 whale eyes, and 100 colored swallow fur".

The dance costume: "She wears a shawl of oriental pearl, a cloak carved with silver, a long white velvet skirt, golden sleeves of flying squirrel skin, a waist woven with golden pheasant velvet, and leather embroidery on the backs of whales, sharks, tigers, bears, leopards, badgers, wolves, and raccoons.

The sea voyage dress: "The costume is said to be comprised of a cape decorated

with 999 pearls, colored stones, and nine colored seashells, all from the Donghai area. The elements were woven as one by fish whiskers in the shapes of clouds and stars. The embroidered hat was made of anemones and lotus leaves sewn on the skin of ten thousand-year-old turtles. Atop the hat stands a wing-spreading golden eagle."

The funeral suit: "Wumesiben sang and danced while wearing a cape made of white swan feathers over her shoulder, a silver saint helmet woven with sea fish bones on her head, a silver shelter woven with whalebone pieces on her body, short boots made of carved whale bones, and black socks on her feet."

The story of the epic, as compiled by Mr. Fu Yuguang (Liankun, 2007), can be divided into sixteen crucial sequences, beginning with her birth and ending with her death.

1. The goddess of the Donghai transformed Wumesiben into a golden egg held by an oriole, and two golden eagle guards flew and deposited the golden egg toward the Ubuson Tribe.

2. The golden egg shattered with a loud commotion, and a baby girl donning a beaver-skin vest slept peacefully in a raccoon's nest. As a deity, she was venerated by the Ubuson.

3. At age three, the heavenly girl captured crabs from the sea; at age seven, she fought sharks and forked out sea cucumbers; and at age nine, she was able to secure beavers with her bare hands. Her people praised the young girl for her diligence, intelligence, and beauty. She was known as Wumesiben, the person with the most intelligence, capability, and skill.

4. In her twenties, Wumesiben rose to prominence as the tribe's most powerful shaman.

5. Wumesiben trained hundreds of eagles, black bears, and beavers in covert to defeat the tyrannical foe and eliminate the intruders.

6. The enemy established on the steep cliff to plunder the Donghai Region's passing fishing vessels. Wumesiben conducted a comprehensive survey of the terrain and devised an ingenious strategy. She used a fire attack to destroy the enemy's camp, safeguarding the safety of her tribe.

7. Wumesiben used dance moves to defeat the Sirens, an invading tribe that was also proficient in a war dance. Her victory spreads her fame throughout the world.

8. Wumesiben earned the respect and affection of the clansmen and was subsequently elected chief of the Ubuson Tribe.

9. Wumesiben decided to search out the Sun in order to preserve light and warmth for her people. Before the voyage in search of the sun, she leads her people to the water's edge for a grand ceremony of sea worship.

10. Ten days after the sea worship ceremony, Wumesiben led fifteen raft canoes out to sea to seek the Sun.

11. Wumesiben led the fleet in a quest for the Sun, but they were met with thunder, lightning, strong winds, and angry waves. It was not a successful voyage.

12. On a voyage to the east, she encountered a volcanic upheaval at sea while commanding the fleet. Another voyage ended in failure as the fleet became trapped in the fog and fell into peril.

13. Wumesiben Mama embarked on a total of five Sun-seeking voyages, which passed through a number of regions, including Kuwu, Tatar, and the islands off the east coast of Kamchatka. One expedition traveled so far that polar bears on the ice could be observed.

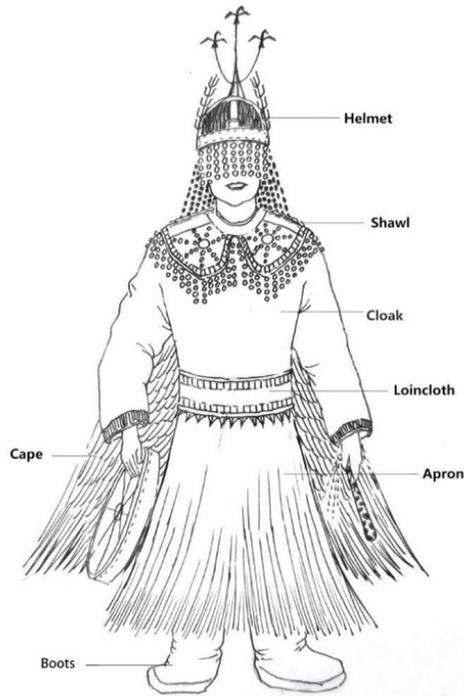
14. After the fifth voyage, Wumesiben became unwell and eventually died.

15. Tribes of the Donghai Area congregated at the beach to honor Wumesiben Mama's spirit and bury her at sea.

16. After Wumesiben Mama's death, her apprentices engraved her narrative with pictographic symbols in a cave to immortalize her great accomplishments.

4.2 Visual Data from Field Investigations

Figure 2 A Diagram of Manchu Shaman's Clothing Elements



Note. Analyzed and drawn by the authors.

Helmet, shawl, cloak, loincloth, apron, cape, and boots are the components of the Manchu shaman's attire, as illustrated in Figure 2 and described in Table 2.

Table 2 The Clothing Elements of a Manchu Shaman

Clothing Element	Visual representation	Description
Helmet		<p>A helmet symbolizes shaman levels and skills. Three to nine horns are added as the level rises. The helm has additional horns on ancient shamans. The bird on the cap represents the shaman's ability to fly and converse with God. Shells, pearls, metal, and linen are used to make helmets. Common motifs are birds, frogs, and suns. Red, white, blue, yellow, and other bright helmets exist (Lindgren, 1935).</p>
Shawl		<p>A shaman's shawl communicates with the gods and deters demons. Additionally, it shows clan wealth. Shawls are fashioned of pearls, animal bones, and shells, which are the strongest, richest, and most precious materials. These components were woven into beautiful figures, clouds, and abstract designs. Common pigments are red, blue, and white (Man, 2013).</p>
Cloak		<p>The shaman cloak is the main covering that protects the body. Fish, animal, shell, and metal make up most of it. The shaman decorates the garments with colorful animal and plant motifs like willow leaves, snakes, and frogs for protection (Yuguang, 2010).</p>

Source: Jilin Manchu Museum. Photographed by the authors on October 31, 2020.

Source: Jilin Manchu Museum. Photographed by the authors on October 31, 2020.

Source: Yu Guang, "Shaman Art", Xueyuan Press, 2009, p.11. 4.

Clothing Element**Visual representation****Description**

Loincloth

Source: Manchu Museum.

Photographed by the authors on April 5, 2021.

A loincloth is wrapped around the abdomen to suspend percussion instruments, tapered tubes of rolled metal that generate noises while the shaman dances. Leopard tails, bear paw loincloths, and lynx tails can be used to make loincloth (Yang, 2013).

Apron

Source: Yu Guang, "The Art of Shamanism", Xueyuan Press, 2009, p. 8.

An apron covers reproductive organs and is constructed of bone, stone, cloth, and animal hair in shamanistic motifs like flowers and abstract patterns. Shamans' noble rank is reflected in their yellow, green, red, and white hues (Minjie, 2008).

Cape

Source: Palace Museum, Beijing, China, Photographed by the authors on May 13, 2021.

A cape is collarless, hoodless, sleeveless, and has a back slit to cover the full body. To defend against cold weather and winds. The "straw woven cloak", "belt woven cloak", "velvet woven cloak" and "silver eagle cloak" are made using different materials and weaving processes (Jinxia, 2014).

Clothing Element	Visual representation	Description
Boots		<p>Fish skin and later wild boar or cowhide were used to make shaman footwear. The shoes are warm and durable. Frogs and snakes are sewed on shoes and bells are tied on toes (Xuebin, 2003).</p>

Source: Xuebin, "The Hunting Life of the Oroqen People", Heilongjiang Fine Arts Publishing House, 2003, p.88.

Note. Data was collected through literature reviews and field investigations by the author.

4.3 Analyzing Past Works by Other Artists

By investigating previous works done by other artists on the visual representation of the epic heroine, artworks are often created using the artists' subjective imagination. During an interview, Professor Man Yi (personal communication, November 7, 2020) from Lu Xun Academy of Fine Arts, who is an expert in Manchu costumes, stated that most depictions of the heroine are inaccurate and unscientific in terms of academic research methods. We hypothesized that with accurate textual descriptions, artificial intelligence could be used to create more historically accurate visual representations.

4.4 Artificial Intelligence

Artificial intelligence originated in 1950s. Artificial intelligence is cutting-edge technology. It explores human-like machines that think, feel, and behave (Mondal, 2020). Scientists are using machine learning to educate AI to find deep hidden patterns in data sets or correlate data qualities with replies or outputs. Neuroscience-inspired connectionism is the most successful machine learning method. It develops inverse propagated neural network algorithms for image and speech recognition and search result selection by studying how neurons encode knowledge by strengthening connections. User examples of "correct" input and output teach it. A neural network sends an image

through layers of artificial neurons to produce a final output, which is compared to the training data output. This continues until the algorithm can predict output using inductive logic. AI can help with problem-solving, language acquisition, scientific forecasting, and military tasks (De Spiegeleire et al., 2017).

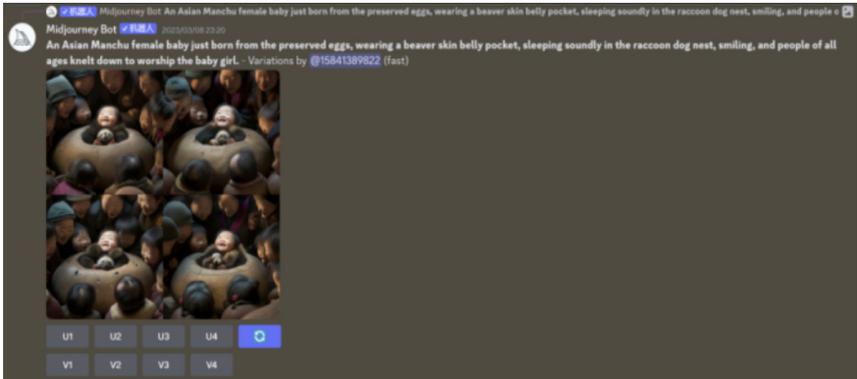
Artificial intelligence in art has expanded rapidly in the past decade (Antebi, L. 2021), but it is still developing. To handle it, we studied its strengths and shortcomings. AI can produce unparalleled samples, some of which can inspire key human endeavors by delivering new ideas and art that humans cannot create (Cheng, 2022). It can easily complete complex jobs compared to humans (Yiheng, 2020). However, technology is flawed. Artificial intelligence needs human desire to make art. Since humans gave artificial intelligence its initial data, its art comes from so many sources that it develops a new visual representation (Tao, 2022). Humans cannot control AI creation (Chatterjee, 2022). AI outputs may contain copyright-infringing materials, depending on training. AI-generated art can also create lifelike images or videos, casting doubt on reality. Its widespread accessibility may be a benefit or a drawback. (Mikalonyte & Kneer, 2021).

4.5 The Artificial Intelligence Process

For these reasons, artificial intelligence was used for its strengths while expert inputs strengthened its weaknesses. Only confirmed text was provided to AI during creation. The results were always verified by experts. We utilized Photoshop and a digital pen tablet to recreate the epic from expert-verified AI imagery.

The main tool was "MidJourney", a text-to-image artificial intelligence platform that accepts natural language sentences as input and generates corresponding images (Hanna, 2023). The selection of MidJourney as the artificial intelligence creative tool was based on its widespread user uptake and ongoing enhancements. According to Dawood (2023), the membership of MidJourney had a significant increase, growing from 2.7 million individuals in September 2022 to over 15 million individuals by May 2022. Furthermore, according to Cai (2023), MidJourney has achieved a notable ranking of 85th among the top private cloud computing companies globally. This recognition positions MidJourney as a viable solution for research purposes. The followings are the process the researcher used the program to generate visual representations of the epic (Figure 3).

Figure 3 Verified Textual Information Being Entered into the MidJourney Platform



Note. MidJourney is a subscription-based text-to-image AI. Source: <https://www.midjourney.com>

We used this method to create choices for the heroine character of varied ages, the costumes as described in the epic, and sixteen key scenes portraying the entire story. Table 3 shows the results of Wumesiben, the heroine in different stages of her life.

Table 3 Wumesiben, the Heroine in Different Stages of Her Life as Generated by MidJourney through Inputting Textual Descriptions

Textual descriptions	Visual representations		
<p>Infancy: She was described as a smiling infant with a serene and sweet visage who slept peacefully in a raccoon's nest while smiling.</p>			
<p>Youth: It was said that during her youth, she had a beautiful face, a thin physique, long hair, and long eyelashes.</p>			

Textual descriptions

Visual representations

Adolescence:

In her adolescence, she was described as having a slim, attractive body.



Adulthood:

During her maturity, she was only described as wearing 100-kilogram armor, indicating that she was a very powerful woman.



Middle age:

During her middle age, she was only described by the fact that she wore 100-kilogram armor, indicating that she was a very powerful woman.



Old age:

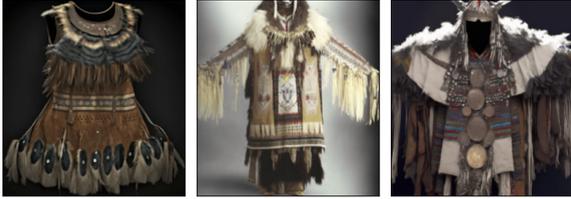
She was characterized as having some white hair and wrinkles around her eyes and forehead in her older year.



Note. The researchers arrived at the textual descriptions of Wumesiben, the heroine of the epic, by analyzing the original book. The visual explorations were generated using MidJourney.

For shaman clothings, we used the same process of visual explorations. Table 4 contains the results from the artificial intelligence.

Table 4 Manchu Shaman Clothings Generated by MidJourney through Inputting Textual Descriptions

Textual descriptions	Visual representations		
<p>The shaman's costume A fine original shamanic costume made from white rat, squirrel, silver fox, and black otter skins.</p>			
<p>Helmet An exquisite Manchu shaman helmet made of colored stones, bird bones, fish bones, shark teeth, leopard tail and bear claw.</p>			
<p>Apron An exquisitely beautiful Manchu shaman apron woven from leopard skin and pheasant feathers.</p>			
<p>Boots A pair of original Manchu shamanic boots made of badger, wolf, and black bear skins and fur.</p>			
<p>Cloak An elaborate Manchu shaman cloak is woven from pearls, colored gemstones, and animal bones.</p>			

Note. The researchers arrived at the textual descriptions of shaman clothing by analyzing the original book, field investigations, and expert consultations. The visual explorations were generated using MidJourney.

4.6 Expert Intervention

Based on advice from experts, we were able to choose historically accurate visual representations of the epic and recreate sixteen illustrations in PhotoShop. Table 5 depicts each scene in textual and visual forms.

Table 5 Sixteen Illustrations Depicting the Visual Narration of the Manchu Epic

Textual descriptions	Visual representations
<p>1. The goddess of the Donghai transformed Wumesiben into a golden egg held by an oriole, and two golden eagle guards flew and deposited the golden egg toward the Ubuson Tribe.</p>	
<p>2. The golden egg shattered with a loud commotion, and a baby girl donning a beaver-skin vest slept peacefully in a raccoon's nest. As a deity, she was venerated by the Ubuson.</p>	
<p>3. At age three, the heavenly girl captured crabs from the sea; at age seven, she fought sharks and forked out sea cucumbers; and at age nine, she was able to secure beavers with her bare hands. Her people praised the young girl for her diligence, intelligence, and beauty. She was known as Wumesiben, the person with the most intelligence, capability, and skill.</p>	

Textual descriptions**Visual representations**

4. In her twenties, Wumesiben rose to prominence as the tribe's most powerful shaman.



5. Wumesiben trained hundreds of eagles, black bears, and beavers in covert to defeat the tyrannical foe and eliminate the intruders.



6. The enemy established on the steep cliff to plunder the Donghai Region's passing fishing vessels. Wumesiben conducted a comprehensive survey of the terrain and devised an ingenious strategy. She used a fire attack to destroy the enemy's camp, safeguarding the safety of her tribe.



7. Wumesiben used dance moves to defeat the Sirens, an invading tribe that was also proficient in a war dance. Her victory spreads her fame throughout the world.



Textual descriptions

8. Wumesiben earned the respect and affection of the clansmen and was subsequently elected chief of the Ubuson Tribe.

Visual representations

9. Wumesiben decided to search out the Sun in order to preserve light and warmth for her people. Before the voyage in search of the sun, she leads her people to the water's edge for a grand ceremony of sea worship.



10. Ten days after the sea worship ceremony, Wumesiben led fifteen raft canoes out to sea to seek the Sun.



11. Wumesiben led the fleet in a quest for the Sun, but they were met with thunder, lightning, strong winds, and angry waves. It was not a successful voyage.



Textual descriptions

12. On a voyage to the east, she encountered a volcanic upheaval at sea while commanding the fleet. Another voyage ended in failure as the fleet became trapped in the fog and fell into peril.

Visual representations

13. Wumesiben Mama embarked on a total of five Sun-seeking voyages, which passed through a number of regions, including Kuwu, Tatar, and the islands off the east coast of Kamchatka. One expedition traveled so far that polar bears on the ice could be observed.



14. After the fifth voyage, Wumesiben became unwell and eventually died.



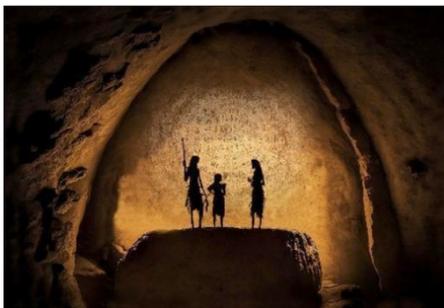
15. Tribes of the Donghai Area congregated at the beach to honor Wumesiben Mama's spirit and bury her at sea.



Textual descriptions

16. After Wumesiben Mama's death, her apprentices engraved her narrative with pictographic symbols in a cave to immortalize her great accomplishments.

Visual representations



Note. The researchers arrived at the textual descriptions of each scene by analyzing the original book, field investigations, and expert consultations. The visual explorations were generated using MidJourney.

Five aforementioned experts were consulted for their opinions regarding the visualization of the epic from May 12 to 19, 2023. Their comments regarding the project are listed in Table 6.

Table 6 Experts and Their Opinions on the Artworks

Expert	Pros	Cons
Professor Guo Shuyun 	The researcher is the first individual to express the ancient Manchu epic "Wumesiben Mama" using artificial intelligence and digital media art. The work embodies the essence of the epic text in its entirety.	Images, movements, and facial expressions of the characters in the works of the researchers should convey symbolic meanings. For instance, the Wumesiben Mama in Table 5 Row 3 is overly simplistic and does not appear to convey any particular meaning.
Mr. Wang Honggang 	The scenes in the works include the sea, volcanoes, valleys, beaches, and caves are very realistic and specific.	The seasons, climates, and time reflected in the scenes in Table 6 are not accurate enough. Clouds, light, plants, animals, clothes, and waves in the scenes can be even more specific. Further research into these details is recommended (refers to Table 5 Row 8).

Expert	Pros	Cons
<p data-bbox="146 159 296 191">Professor Man Yi</p> 	<p data-bbox="420 159 700 271">The researchers successfully used artificial intelligence to study the important costumes in the Manchu epic.</p>	<p data-bbox="700 159 1014 303">Some of the costumes in the researchers' works are too modern and do not reflect the simplicity of the costumes of that era (refer to Table 5 Row 4).</p>
<p data-bbox="146 406 296 438">Professor Li Chen</p> 	<p data-bbox="420 406 700 710">The visual narrative illustrations created by the researchers are concise, vivid, and beautiful, with simple and easy-to-understand stories, rich information, and a unique style. The new method of using artificial intelligence to intervene in the creation of comics is particularly innovative.</p>	<p data-bbox="700 406 1014 550">The composition of the work created by the researchers is not consistent, and visual balance should have been taken into consideration (refers to Table 5 Row 5).</p>
<p data-bbox="146 718 375 750">Professor Zhao Dongsheng</p> 	<p data-bbox="420 718 700 965">This is a scientific and efficient method for researchers to use modern artificial intelligence and scientific and technological tools to aid in the construction of ancient Manchu epics. Inheritance necessitates innovation and must progress with the times.</p>	<p data-bbox="700 718 1014 861">The Manchu's depicted characteristics are not historically accurate. Additional alterations should be made (refers to Table 5 Row 3).</p>

Note. Personal communications between the researchers and the experts were conducted from May 12 to 19, 2023.

As shown in Table 7, all five experts agreed that utilizing artificial intelligence to visualize the Manchu epic is an innovative strategy that is also very effective. However, there were many who argued that there was room for improvement in terms of accuracy and that one need not exclusively rely on what the machine produced. In addition, one expert mentioned that each scene had to have its unique symbolic meaning that was connected to the narrative.

Figure 4 Original MidJourney Generated Artworks



Figure 5 The Revised Artworks Based on Experts' Suggestions

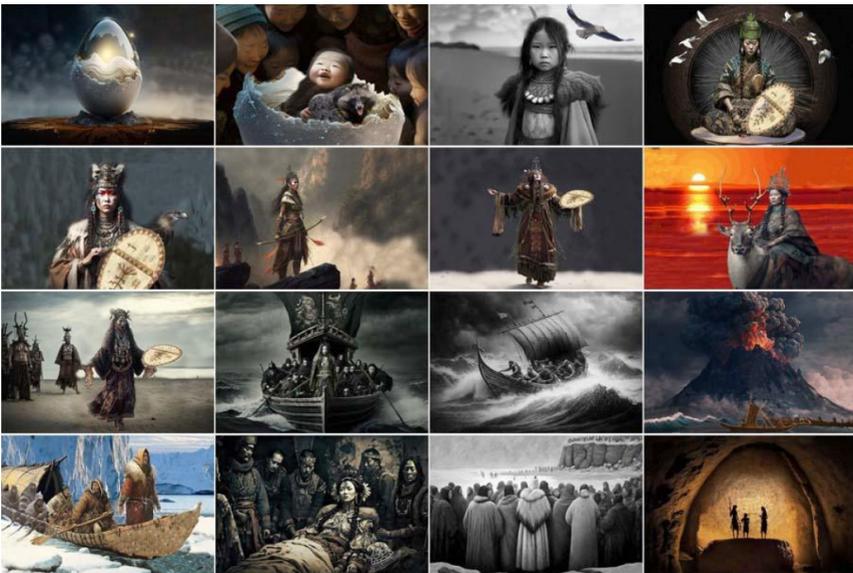


Figure 6 The Final Visual Representations of the Manchu Epic with Black and White Woodcut Effect



Note. Revised based on experts' suggestions.

After receiving essential feedback, the researcher proceeded to improve the artwork, assuring the preservation of stylistic consistency throughout the entire series. A comparative analysis may be conducted between the visual representations produced by MidJourney (Figure 4), the modified version influenced by expert evaluations (Figure 4), and the final results depicted in Figure 5, which exhibit a unique black-and-white woodcut aesthetic.

4.7 The Exhibition

The revised visual illustrations were put into a long scroll format artwork (Figure 6) and were exhibited at the Fushun Museum in Fushun, Liaoning province on May 12, 2023.

Figure 7 The Visual Exhibition of Wumesiben Mama, the Manchu Epic



Note. The measurements of each artwork are 70 cm in width and 47 cm in height. The artworks were produced using a high-quality digital printing method. The works were exhibited in Fushun Museum, Liaoning Province, China. On May 12, 2023.

The lighting in the exhibition space was purposefully kept low to create the impression that visitors were walking through a cave when they found the epic for the first time. Participants were provided with torches so that they could see the lengthy scroll of visual images (Figure 7).

Figure 8 The Visual Exhibition of Wumesiben Mama, the Manchu Epic



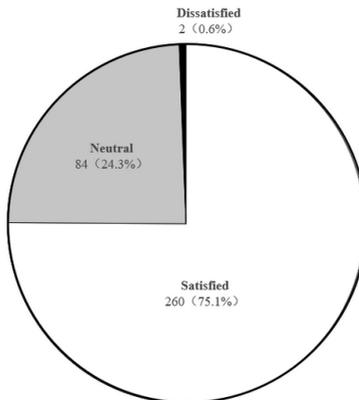
Note. The exhibition was held from May 12 to 19, 2023 in Fushun Museum, Liaoning Province, China.

In this phase, data collecting was carried out using a volunteer sampling methodology, where individuals who visited the exhibition actively participated in the data collection process. Among the visitors surveyed, 62.35% were female; 66.88% were aged 36–59; 55.88% had undergraduate degrees; and 74.41% liked Manchu culture. 73.53% of the subjects know about the Manchu culture, but only 28.78% know the Manchu epic “Wumesiben Mama”. The visual storytelling strips accounted for 75.14% of the

people who liked the Manchu epic “Wumesiben Mama,” and 75.22% of the respondents believed that this semi-artificial intelligence method of reproducing the Manchu epic can be studied in depth and has broad development prospects.

Through volunteer sampling, there was a total of 360 participants. Shown in Figure 8, the result from the audience satisfaction questionnaire reveals that only 346 entries were valid, 260 participants (75.1%) were satisfied with the visual style and narrative value of the exhibition, 84 participants (24.3%) felt neutral about it, and only 2 persons (0.6%) were dissatisfied.

Figure 9 Audience’s Satisfaction with The Visual Exhibition of Wumesiben Mama



Note. 346 entries were valid, 260 participants (75.1%) were satisfied, 84 participants (24.3%) felt neutral about it, and only 2 persons (0.6%) were dissatisfied. Data was collected on May 20, 2023.

The results from the questionnaire demonstrate that the audience's satisfaction with the Semi-Artificial intelligence approach to resurrecting the Manchu epic is high. The experts' positive opinions regarding the approach reaffirmed the validity of the method.

5. Discussion and Conclusion

5.1 The Quality of the Textual Information

For artificial intelligence to recognize human natural language and generate accurate images, the quality of text information plays a crucial role. To keep the data as accurate as possible, one must always adhere to the original work. However, the original text does not contain enough textual descriptions, so field investigations were required to acquire good text quality to pass on to the artificial intelligence text-to-image platform.

5.2 Issues Related to Artificial Intelligence in Creating Artwork.

By feeding valid textual descriptions to an Artificial intelligence text-to-image generator, visual representations can be created, allowing visual explorations to be conducted very quickly. However, the results could be historically inaccurate as per the limitations of the trained data set. While the generated images may be flawed, they can still be used as the basis for future enhancements and corrections. Without proper human curation, the images could be deemed fake and might cause harmful results if used inappropriately.

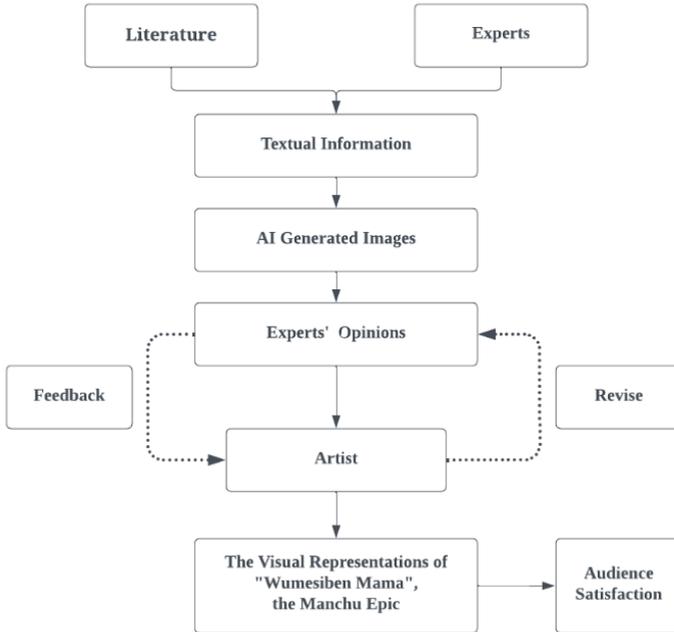
5.3 Values of Human Expert Opinions

The opinions of human experts were an important link in the research process. They provided help and suggestions for researchers in their respective professional fields, put forward many valuable opinions, and validated visual data. This allows the creations to stay on track and be historically accurate. In some instances, experts may not agree on the same issue, which may lead to a state of uncertainty. Thus, it is advisable to consult many experts in the field and draw conclusions based on a critical analysis of their opinions.

5.4 The Semi-Artificial Intelligence Art Creation Process

The process for creating accurate representations of the ancient Manchu epic with this method is outlined in Figure 8.

Figure 10 Semi Artificial Intelligence Art Creation Process



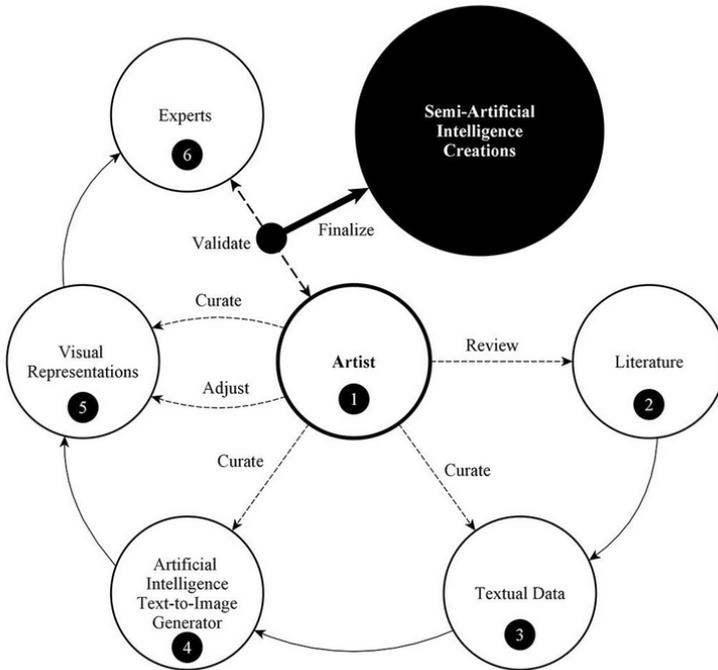
Note. By the researchers.

From the Manchu epic "Wumesiben Mama", we obtained the textual data of characters, costumes, and stories, which laid the foundation for the study of visual imagery. The natural language data was inputted into the artificial intelligence text-to-image generator, MidJourney, resulting in visual representations of the textual counterparts. Experts were invited to verify the historical accuracy of the images generated by artificial intelligence. Under the advice and guidance of experts, the researchers use Photoshop and digital drawing boards to correct the inaccurate parts of the images generated by AI.

5.5 The Semi-Artificial Intelligence Art Creation Model

The diagram in Figure 9 depicts a symbiosis artwork creation model between artificial intelligence technology and the insights of human experts to arrive at visually accurate representations of verified textual data.

Figure 11 The Semi-Artificial Intelligence Art Creation Model



Note. By the researchers.

This model can be applied to other areas of study across a wide range of fields and can provide fast and highly valid outcomes. The researchers recommend that for future studies, one can focus on the textual data assurances, which would yield even more accurate results.

Acknowledgments

Special appreciation is extended to the Manchu specialists, academicians, professors, inheritors of intangible culture, and folk artists who assisted with this research. Heartfelt gratitude to the "Fushun Talent Work Leading Group" for bestowing the prestigious appellation of the "Fushun Talent Plan," as well as RMB 100,000 in project funding (Project Number: FSYC202103004).

References

- Antebi, L. (2021). What is Artificial Intelligence? In *Artificial Intelligence and National Security in Israel* (pp. 31–40). Institute for National Security Studies. <http://www.jstor.org/stable/resrep30590.7>
- Cai, K. (2023, August 8). *The Cloud 100*. Forbes. <https://www.forbes.com/lists/cloud100/>
- Chatterjee, A. (2022, November 30). *Art in an age of artificial intelligence*. *Frontiers in Psychology, Sec. Theoretical and Philosophical Psychology, Sec. Theoretical and Philosophical Psychology*, Volume 13 - 2022 | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1024449>.
- Cheng, M. (2022, April 6). *Ren gong zhi neng zai yi shu zhong de chuang zao li [The Creativity of Artificial Intelligence in Art]*. [Conference session]. The Conference on Theoretical and Foundational Problems in Information Studies, Online. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022081110>
- Council, S. (2006). *The State Council announced the first batch of state-level Notification of Intangible Cultural Heritage List, State Development [2006] No. 18*. China: State Council.
- Dawood, A. (2023). *Number of midjourney users and statistics*. MLYearning. <https://www.mlyearning.org/midjourney-users-statistics/>
- De Spiegeleire, S., Maas, M., & Sweijs, T. (2017). *Artificial intelligence and the future of defense: strategic implications for small- and medium-sized force providers*. The Hague Centre for Strategic Studies.
- Du Sautoy, M. (2019). *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2sp3dspd>
- Hanna, D. M. (2023). The Use of Artificial Intelligence Art Generator “MidJourney” in Artistic and Advertising Creativity. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 4(2), 42–58.
- Hehong, G. (2019). *Man zu shuo bu wo che ku wu le ben yan jiu [Research on Manchu Shuo Bu's "Wo Ku Wu Le Ben"]*, Chinese Academy of Social Sciences Press.
- House, C. P. P. (2001). *Lao zhao pian 1870–1900 [Old Photos 1870–1900]*. China Photography Publishing House.
- Hu, W. (2019). Man zu shi shi wu bu xi ben ma ma zhong de fu shi te zheng jie du [Interpretation of the costume features in the Manchu epic "Wumesiben Mam"]. *Manchu Studies*, (4), 103–108.
- Jinxia, L. (2014). Lun qing dai man han nv zi fu shi te dian [On the characteristics of Manchu and Han women's clothing in the Qing Dynasty]. *Yantai Nanshan University Journal*, (1), 56–59.

- Liankun, L. a. F. Y. (2007). *Wu bu xi ben ma ma [Wumesiben Mama]*. Jilin People's Press.
- Lichun, Z. (2011). *Bei fang shao shu min zu min su wen hua chu tan [A Preliminary Study on the Folk Culture of Northern Ethnic Groups]*. Changchun Publishing House.
- Likun, S. (2019). *Man zu li lun de dang dai chuan cheng yan jiu [Research on the Contemporary Inheritance of Manchu Theory]*. China Social Sciences Press.
- Lindgren, E. J. (1935). The Shaman Dress of the Dagurs, Solons, and Numinchens in N. W. Manchuria. *Geografiska Annaler*, 17, 365–378. <https://doi.org/10.2307/519873>
- Man, Y. (2013). *Qi zhuang yi fu: Man zu fu shi yi shu [Flag Dresses: The Art of Manchu Costumes]*. People's Fine Arts Publishing House.
- Mikalonytė, E. S., & Kneer, M. (2021). Can Artificial Intelligence Make Art? *arXiv preprint arXiv:2104.07598*.
- Minjie, Z. (2008). *He zhe zu yu lie wen hua yi cun [Remains of Hezhen Fishing and Hunting Culture]*. Heilongjiang People's Publishing House.
- Mondal, B. (2020). Artificial Intelligence: State of the Art. In: Balas, V., Kumar, R., Srivastava, R. (eds) Recent Trends and Advances in Artificial Intelligence and Internet of Things. *Intelligent Systems Reference Library*, vol 172. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32644-9_32
- Qiang, F. (2021). *AI hui hua de yi shu jia zhi ji wei lai fa zhan yan jiu [Research on the artistic value and future development of AI painting]*. Lu Xun Academy of Fine Arts. Beijing.
- Shuyun, G. (2013). *Wu bu xi ben ma ma yan jiu [A Study of Wumesiben Mama]*. China Social Sciences Press.
- Tao, F. (2022). Yi shu yu ji shu de xin he xie: ren gong zhi neng yi shu de zhe xue quan shi [A new harmonization of art and technology: Philosophic interpretations of artificial intelligence art]. *Critical Arts*, 36(1–2), 110–125.
- Xuebin, Y. (2003). *E lun chun ren de shou lie sheng huo [Oroqen Hunting Life]*. Heilongjiang Fine Arts Publishing House.
- Yang, W. (2013). Man zu sa man fu shi de kuan shi feng ge fen xi [Analysis of the style and style of Manchu shaman costumes]. *Jiannan Literature: Classical Teaching Garden*((Part 2), (5), 170.
- Yiheng, Z. (2020). Ren gong zhi neng yi shu fu hao xue yan jiu [Semiotics Research on Artificial Intelligence Art]. *Journal of Fujian Normal University* (Philosophy and Social Science Edition).
- Yuguang, F. (2010). *Sa man yi shu lun [Shaman Art Theory]*. Academy Press.
- Yuguang, F. (2017). *Fu yuguang wen ji [Fu Yuguang Collections]*. Jilin People's Press.

03

ได้รับบทความ : 22/08/2566 | แก้ไขบทความ : 20/09/2566 | ตอบรับบทความ : 23/09/2567
Received : 22/08/2023 | Revised : 20/09/2023 | Accepted : 23/09/2024



การผสมผสานวัฒนธรรมจิวปักกิ้ง กับเศษขยะเหลือใช้ : การสร้างความตระหนักรู้ ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

Peking Opera Culture Fused with Scrap Art: Raising Public Awareness of Environmental Protection

Mingyuan Zhang¹ และ ศุภชัย อารีรุ่งเรือง²
Supachai Areerungruang²

¹ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: 328816326@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ PhD candidate, program in design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand / Corresponding Author (E-mail: 328816326@gmail.com)

² Assistant Professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของจิ๋วปักกิ่งผ่านของเหลือใช้เพื่อจัดการทัศนียภาพให้เกิดการผสมผสานมรดกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่มีความร่วมสมัยเป้าหมายคือเพื่อให้แน่ใจว่าการผสมผสานกันดังกล่าวอาจสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมในหมู่ประชาชนทั่วไปได้อย่างไร โดยการนำผลการทดสอบสมมติฐานเชิงปริมาณและการตีความการออกแบบเชิงคุณภาพมาแปลความร่วมกันในการศึกษานี้มีการสร้างงานศิลปะขงที่สร้างขึ้นในรูปแบบของจิ๋วปักกิ่งและประเมินผลกระทบต่อความคิดเห็นของสาธารณชนงานศิลปะถูกจัดแสดงในนิทรรศการและระบบการตอบกลับถูกนำมาใช้เพื่อยืนยันความถูกต้องของเทคนิคที่เลือกวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับอย่างละเอียดรวมถึงการทดสอบสมมติฐานโดยใช้เครื่องมือทางสถิติ การศึกษาค้นคว้านี้แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานความสร้างสรรค์ของศิลปะขงและธีมจิ๋วปักกิ่งมีพลังในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและปลูกจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างไร การผสมผสานนี้สะท้อนให้เห็นในเชิงศิลปะและกลายเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการสนับสนุนด้านสิ่งแวดล้อมในทางทฤษฎีการศึกษาที่เชื่อมช่องว่างระหว่างทฤษฎีวัฒนธรรมดั้งเดิมกับกระบวนทัศน์การสนับสนุนสิ่งแวดล้อมร่วมสมัยโดยนำเสนอมุมมองใหม่ๆ ในทั้งสองสาขาโดยทำหน้าที่เป็นแบบอย่างสำหรับศิลปินและนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมซึ่งแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมสามารถผสมผสานเข้ากับความสัมพันธ์ได้อย่างกลมกลืนเพื่อบรรลุเป้าหมายทางสังคมในวงกว้างได้

คำสำคัญ : วัฒนธรรมปักกิ่งโอเปรา, ศิลปะเศษขยะ, การรับรู้สิ่งแวดล้อมของสาธารณชน

Abstract

The study was conducted to investigate the impacts of merging Peking Opera culture with scrap art on enhancing public environmental awareness. In light of rising global environmental challenges, a multi-disciplinary methodology was employed. This approach combined quantitative and qualitative research techniques to highlight the collaborative potential between traditional and modern elements in championing environmental conservation. A sample of 550 individuals, aged between 18-40, was chosen. Questionnaires were distributed and subsequently analyzed using the SPSS and AMOS platforms. The findings suggested that the integration of Peking Opera and scrap art led to notable advancements in artistic expression, community engagement, environmental cognizance, and the preservation of cultural heritage. Interestingly, specific characters from Peking Opera were found to resonate more profoundly with specific audience segments. This research provided fresh perspectives on the interplay between culture and environmental protection and offered valuable guidance for artists and environmental advocates. The study emphasized the synergistic potential of melding tradition with modernity to meet societal goals cohesively and harmoniously. In conclusion, the research showcased a distinctive perspective on the symbiotic relationship between cultural practices and environmental conservation efforts.

Keywords : Peking Opera Culture; Scrap art; Public Environmental Awareness

1. Introduction

1.1 Background of the Study

Global dialogues highlighted the efficacy of innovative media in augmenting environmental consciousness. The research integrated Peking Opera's historical nuances with scrap art's contemporary relevance. The theoretical framework highlighted innovative strategies for environmental awareness through art. Challenges were faced in merging cultural elements with environmental values. This study was recognized as pioneering, offering insights for scholars and policymakers, and accentuating art's role in environmental discourse.

1.2 Research Question

RQ1: How does integrating Peking Opera culture and scrap art influence and reshape public perceptions of environmental protection?

RQ2: What are the inherent challenges and complexities involved in integrating elements of Peking Opera cultural characters with the needs of contemporary scrap art?

RQ3: How can Peking Opera culture and scrap art be combined to build a more effective environmental awareness campaign?

1.3 Research Objectives

RO1: To analyze the combined impact of Peking Opera cultural character elements and environmental narratives of scrap art on public environmental awareness.

RO2: To evaluate the effectiveness of the combination of Peking Opera culture and scrap art.

RO3: To develop a creative direction for scrap art practice that integrates Peking Opera culture and scrap art to increase the effectiveness of environmental awareness and related activities.

1.4 Original Value and Significance

1.4.1 Original Value

This research uniquely linked traditional culture and contemporary art to enhance environmental awareness. Unlike prior studies that treated art forms separately, this work bridged them, emphasizing practical applications. It proposed a creative direction, integrating Peking Opera culture with scrap art,

diverging from studies fixated on a singular art form's social impact.

1.4.2 Significance

The fusion of scrap art with Peking Opera was analyzed, revealing its potential for impactful environmental advocacy. Guidance was provided by the research, suggesting how conservationists and artists might be influenced by this combined artistic approach for enhanced environmental campaigns.

2. Literature Review

2.1 A Synopsis of Recent Research in the Field

Academic debate was shifting toward the interdisciplinary convergence of ancient cultural forms, such as Peking Opera culture, and modern means of expression, including trash art. Even through these creative forms' separate contributions to environmental campaigning had been well studied. More untapped potential in their combined capabilities was still believed to be present.

2.2 Past Researches on Art and Environmental Consciousness

Art, whose roots were firmly planted in cultural and historical contexts, had become a powerful medium for addressing most current serious societal challenges, especially environmental consciousness. As environmental issues, worldwide had become more pressing, artists had adapted various forms to address them, the limitless potential of installation art in the visual arts is emphasized (Negi & Singh 2023). By offering immersive experiences, Abstract environmental concepts like biodiversity loss and climate change were transformed into real-world issues that a wider audience could understand. Andrzejewski & Maliszewska (2022) discussed its dynamic nature and highlighted its capacity to sway public opinion. Through exhibitions, the public was engaged as participants who were contributed to local conversations on environmental issues and strong emotional reactions were elicited. Thus, art was reflected and actively shaped social attitudes and was played a vital role in raising environmental awareness.

2.3 Intersection of Traditional Art Forms and Contemporary Environmental Issues

The interplay between traditional art and contemporary social dilemmas, particularly environmental issues, was become a focus of academic discussion (Grebosz-

Haring & Weichbold, 2020). With their rich cultural narratives, traditional art forms were offered unique perspectives and approaches to addressing today's pressing issues. Recognizing this, research was delved into by researchers on how these traditional expressions could be repurposed for modern advocacy. Stories of dwindling forests, polluted rivers, and the theme of natural vulnerability were woven by artists. This transformative approach to traditional art forms was emphasized their adaptability and relevance in today's world (Blagoeva, 2018). By interweaving tradition with contemporary challenges, the essence of these forms was retained by artists and their impact in contemporary discourse was expanded (Ametova, 2021). The strength of the above research was the versatility and adaptability of traditional art forms to resonate with contemporary audiences were illuminated. However, little was needed to be more to analyze the impact of these revised art forms on tangible environmental outcomes.

2.4 Research Gaps

Historically, studies were explored art forms like Peking Opera and scrap art individually for environmental advocacy. Sharma (2020) studied analyzed Peking Opera's cultural depth and the interplay between traditional and contemporary art, a gap remains in combining these forms to influence public perceptions. Most researches was treated them as separate entities, lacking a holistic exploration. This fragmented approach was limited the understanding of their combined potential for environmental advocacy. This gap was bridged by this study, examining the combined impact of Peking Opera culture and scrap art on environmental awareness. Unlike previous works, an interdisciplinary approach that united Peking Opera's cultural richness with scrap art's environmental urgency was unveiled by it. This approach was offered insights for impactful environmental advocacy, potentially revolutionizing culture-environment interactions.

3. Conceptual Framework

3.1 Establishment the theoretical background

Cultural Heritage Preservation: The importance of cultural heritage preservation and the need to revitalize traditional culture were recognized by this study. The researcher observed the challenges facing the dissemination of Peking Opera culture in

contemporary society and the importance of preserving and promoting cultural heritage for future generations.

Scrap Art and Upcycling: Integrating scrap art in revitalizing Peking Opera culture was offered a creative and innovative approach. The concept of up-cycling, which transforms discarded materials into artistic creations, highlights the potential of utilizing discarded materials to create multiple forms of artistic expression.

Public Awareness and Environmental Protection: The role of art and display in raising public awareness of environmental protection was emphasized by the study. The potential of scrap art to engage the public, evoke emotion, and promote sustainable practices was recognized by it.

By combining these theoretical background, This study was aimed to comprehensively understand the intervention of Peking Opera culture in scrap art. The importance of cultural heritage preservation, the transformative potential of waste material art, and the importance of public awareness for environmental protection and cultural heritage were recognized by it. The theoretical was provided a framework for data collection, analysis, and interpretation, guided the research process, and contributed to a broader discussion of cultural revitalization and sustainability.

3.3 Establishment of Theoretical Model

Based on the establishment of the theoretical above and the research literature, the theoretical framework model between the independent variables; " ("Peking Opera Culture and Scrap Art (IPOSA), and Public Participation (PP), dependent variables; (Public Awareness of Environmental Conservation (PAEF)", and Cultural Inheritance (CI)", and mediator variables; " ("Artistic et al. (AET), and Community Participation (CPP)". The relevance of all variables were determined as shown in Figure 1.

H1: There is a significant relationship between Peking Opera culture and scrap art and artistic expression and transformation.

H2: There is a significant relationship between Peking Opera culture and scrap art and public environmental awareness.

H3: There is a significant relationship between Peking Opera culture and scrap art and cultural inheritance.

H4: There is a significant relationship between Peking Opera culture, scrap art,

and community participation.

H5: There is a significant relationship between public participation and public environmental awareness.

H6: There is a significant relationship between public participation and cultural heritage.

H7: There is a significant relationship between artistic expression, transformation, and public environmental awareness.

H8: There is a significant relationship between artistic expression, transformation, and cultural heritage.

H9: There is a significant relationship between community involvement and public awareness of environmental protection.

H10: There is a significant relationship between community participation and cultural heritage.

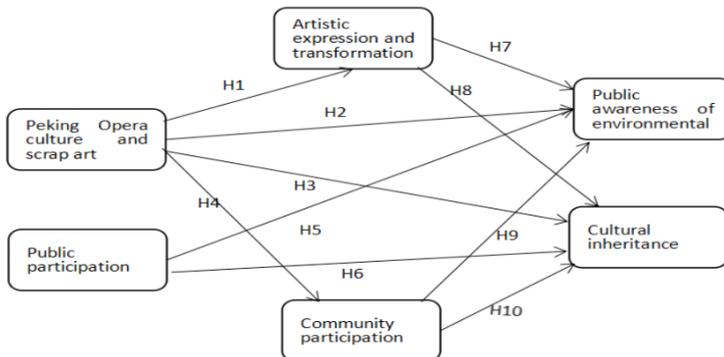


Fig. 1 Theoretical model

4. Research Methodology

4.1 Creative Method of Peking Opera Culture Intervening in the Art of Used Materials

4.1.1 Criteria for Selecting Used Materials

First, suitable materials to represent Peking Opera characters needed to be found by researchers. The materials that were selected by the researchers should have been as close as possible to the character and gender of the Peking Opera

characters that were to be created. Used materials could be found everywhere, and the Used materials that were chosen should have been more accessible to the general public. Used materials from our lives were collected and organized by the researcher to prepare for the next step of production.

4.1.2 Character selection

Determine the roles: In this project, the researchers chose the four traditional roles of Sheng, Dan, Jing, and Chou in Peking Opera and chose the leading representative roles of Peking Opera. "Sheng" refers to decent men, "Dan" refers to female roles, "Jing" refers to people with outstanding character, and "Chou" refers to people with outstanding character. The "clowns" are the comical theater characters. These four roles represent the broadest range of Peking Opera culture.

Thus, the character selection process carefully orchestrated public interest with the intrinsic attributes of these traditional characters and our program's mission. The traditional roles of "Sheng," "Dan," "Jing," and "Chou" are a testament to the enduring appeal and adaptability of Peking Opera. Its appeal was sought to be revitalized by researcher through a novel and environmentally friendly approach.

4.1.3 Creative Steps of Peking Opera Cultural Intervention in Old Object Art

In the project research, used material art was combined with Peking Opera characters to create a meaningful fusion effect that was enhanced to convey the message of representation and resource reuse. The research results were presented in this section. These data were analyzed and summarized to form validation information for various prototype models. Three parts were included in total.

Part I: Preliminary small drafts were drawn according to the cultural content and design of Peking Opera, and repeated adjustments were made to determine the characterization of the work.

Part 2: Skeletonize individual character roles to form a prototype character model.

Combination of both above parts: Combining the work of the first two parts, searching for suitable waste materials, combining and applying the character model with the art of waste materials, controlling the combination process in terms of form and artistry, and finally carrying out an innovative design.

4.2 Data collection

4.2.1 Questionnaire design

The final questionnaire survey was conducted through community participation, and the researcher explored the Peking Opera culture intervening in the art of old things: stimulating the public's awareness of environmental protection and cultural inheritance. This study took 18-60-year-olds as the target audience, and two experts (experts in culture and art creation) were consulted to evaluate the questionnaire. The survey used a Likert 5-point scale to evaluate independent and dependent variables in the model, and a structured questionnaire was referred to a representative sample of the target population, which was purposive randomized sampling through an online questionnaire platform. Respondents were to complete the questionnaire which was designed based on the identified influencing factors. The researcher analyzed the collected data with correlation and regression analysis on SPSS software and validated factorial data analysis with Structural Equation Modeling (Amos).

4.2.2 Sample Characterization

The researcher used a sampling method to select three communities to participate in this survey. For data sampling validity, informants sampling was based on residential neighborhoods in Nanchang High-Tech Zone. The survey subjects are residents aged 18-40 in Nanchang High-tech Zone. The questionnaire consisted of 18 questions, which were recognized as valid by experts' evaluation. 550 questionnaires were distributed, and 506 were recovered, with a recovery rate of 92%. 274 of the 506 questionnaires were female, accounting for 54.15%. In addition, the male sample was 232 points, accounting for 45.85%. Regarding age distribution, the most significant samples were from 18 to 25 years old, with 295 samples accounting for 58.3%. Those aged between 20 and 40 accounted for

30.84%. From the education perspective, more than 40% of the samples were "undergraduate." 40.33% chose "office worker." Students accounted for 35.95%. Finally, the results of 506 returned questionnaires were entered into SPSS.

4.3 Data Collection and Measurement

A Likert scale was to be used by the researcher as the primary data collection technique to examine the factors influencing public environmental awareness of waste material art interventions in public exhibitions. This method was systematically used to assess participants' attitudes and opinions toward the study's variables.

As mentioned earlier, in June 2023, 550 questionnaires were distributed to the public, of which 506 were returned. A correlation study was conducted using independent, dependent, and mediating variables. Participants would be asked to rate their agreement or disagreement with each statement using a number ranking from 1 (Strongly Disagree) to 5 (Strongly Agree). This approach was offered as a methodical and measurable manner to evaluate participants' attitudes and opinions regarding the study's design. Utilizing data from a Likert scale, the researcher conducted a three-stage study. Mean, median, standard deviation and frequency distribution measurements were included in the first stage's descriptive statistics, which provided a data summary.

In addition, analysis of variance (AMOS), correlation, regression, and hypothesis testing were applied. These statistical techniques were assisted in testing research hypotheses, examining the relationship between variables, and evaluating the importance of the study's findings. The data analysis outcomes were interpreted and discussed in the second stage within the context of the theoretical underpinnings and research goals. The study's limitations, such as sample size, data collection methods, or potential biases, were considered essential to be discussed. In the third stage, the conclusion was summarized the main findings of the data analysis and answered the research questions or hypotheses. Implications of the findings, including theoretical, practical, and policy implications, were discussed.

5. Research Findings

5.1 The creative process of Peking Opera culture intervening in the art of old things

Through the constituent elements of Peking Opera characters' decoration and character, the researcher made the main innovative design according to the appearance of “Sheng”、“Dan”、“Jing”、“Chou” and the character features and characterization, combined with some modern elements.

“Sheng”(Decent Men): The use of old metal for decent male characters was in line with the typical character and fighting role of these characters. Art using scrap materials symbolizing strength, resilience, and traditional values were incorporated into the character's design to express these qualities.

"Dan" (female characters): “Dan” characters were suited for using soft materials such as cloth, paper, and plush materials. It resonated with traditional images of these characters to emphasize their femininity and create visually compelling elements.

"Jing" (people with outstanding personalities):“Jing”characters were primarily male characters with outstanding characteristics that were different from the norm in terms of personality, qualities, or appearance. For example, a vibrant figure might have been associated with bright colors or conspicuous materials. In contrast, a stately, wise name or character might have been associated with more subdued, understated materials. The styling was also dominated by dignified, austere, and realistic characterization, which was more likely to emphasize the character's personality and emotion he represented.

"Chou" (Comical figure): Known for their humor and silliness, 'Chou' characters were filled with plastic foam and scrap tape. The plastic sheets were provided structure and stability, while the duct tape was considered flexible and easy to mold. Using these materials made it possible to give the character an exaggerated form. The integration of characters and scrap materials was shown in table 1.

Character	Rough sketch	Prepare scrap materials	Creative process	Creation result
Sheng				
Dan				
Jing				
Chou				

5.2 Final Results Presentation and Feedback

A total of two presentations of the results were held, the Academic Exchange Exhibition and the Community Engagement Exhibition, which aimed to demonstrate the concept of effective utilization of waste materials and to promote environmental protection. The displays were intended to draw attention to the intangible cultural heritage of Peking Opera and the importance of environmental protection and the promotion of sustainable practices. Researchers conducted questionnaires in academic exchanges and community exhibitions to collect views and insights from audiences of different identities on the works. In addition, the questionnaires collected feedback from visitors on their impressions, participation level, and the display's effectiveness

in promoting public awareness of environmental protection and attention to Peking Opera's cultural heritage.

Table 2. Academic Exchange Exhibition and Community Participation Exhibition

Academic exchange	Community participation
	
	
	

5.3 Testing Hypothesized Results through Theoretical Framework Modeling

5.3.1 Measurement model analysis

In this study, the Peking Opera culture was involved in a series of garbage artworks, and according to the principles of public participation and social participation, the data for the research theoretical model were analyzed using SPSS and AMOS. The fitting of the model was evaluated by econometric model analysis. Test Comparative fit index (CFI), typical fit Index (NFI), Tuck-Lewis Index (TLI), adjusted goodness of Fit Index (AGFI), Incremental fit Index (IFI), reduced goodness of Fit Index (PGFI),

Reduced typical Fit Index (PNFI), Among them, GFI, CFI, NFI, TLI, IFI, and AGFI are all greater than 0.9. Although PGFI and PNFI did not meet the standard, they had been reached the acceptable range, which was considered acceptable compared with the overall model, so the overall model fitting index was deemed relatively good. The data were shown in Table 3.

Table 3 Model fitting indicators

Common index	χ^2	df	p	Chi-square freedom ratio χ^2/df	GFI	RMSEA	RMR	CFI	NFI
Judging standard value	-	-	>0.05	<3	>0.9	<0.10	<0.05	>0.9	>0.9
Other indicators	TLI	AGFI	IFI	PGFI	PNFI				
Judging standard value	>0.9	>0.9	>0.9	>0.9	>0.9				
	0.996	0.961	0.997	0.682	0.759				

A standardized evaluation measurement model was used in this study, and the data are shown in Table (4) and Table (5).

The reliability analysis expressed as Cronbach's alpha coefficient (0.690 - 0.801) exceeded the recommended threshold of 0.7, confirming the reliability of the measurement items .

Regarding validity : the AVE values (0.561 - 0.601) exceeded the commonly recommended threshold of 0.5, indicating good convergent validity .

Validation Factor Analysis: From the above Table 4, it can be seen that a total of six factors were corresponded to an AVEAVE value of 0.599, an AVEAVE > 0.5, a CR value of 0.817, and all of the CR values were higher than 0.7, implying that the data of the present analysis had good convergent (convergent) validity.

Table 4 KiMo and Bartlett test [Source: Author,2023]

KiMo value		0.915
Bartlett spherical test	Approximation	4090.587
	df	153
	P value	0

Table 5 Analysis of the reliability, validity, distinction, and verification factor analysis

	Fusion	public participation	Public environmental awareness	Cultural heritage	Artistic expression and transformation	Community Involvement	AVE	CR	CR Cronbach α
Fusion	0.758					0.574	0.801	0.800	
public participation	0.424	0.775				0.601	0.819	0.819	
Public environmental awareness	0.516	0.459	0.765			0.586	0.809	0.809	
Cultural heritage	0.485	0.504	0.543	0.765		0.585	0.809	0.808	
Artistic expression and transformation	0.469	0.493	0.543	0.546	0.749	0.561	0.793	0.793	
Community Involvement	0.377	0.35	0.458	0.417	0.413	0.599	0.817	0.817	

5.3.2 Results of Hypothesis Testing

The researcher tested the hypothesis using the data provided to see if the path coefficients were significant. The results showed that the path coefficients were significant at 0.05. Therefore, conclusions could be drawn and evidence could be provided for the following conclusions based on the results of the thorough path analysis in Table (6) and Figure (2).

The standardized path coefficients of Peking Opera culture fusion of scrap art and artistic expression and transformation, community participation, public environmental awareness, and cultural heritage were 0.67 ($P < 0.000$), 0.53 ($P < 0.000$), 0.28 ($P < 0.002$) and 0.19 ($P < 0.032$), respectively, which indicate that the hypotheses (H1, H2, H4, and H10) were satisfied. The study found that Peking Opera culture combined with scrap art had a significant positive impact on artistic expression and transformation, community participation, public environmental awareness, and cultural heritage, with artistic expression and transformation showing the most significant impact, followed by community participation as the most significant impact. Indicating that hypotheses (H5 and H6) were supported, the standardized path coefficients of public engagement with public environmental awareness and cultural inheritance were 0.15 ($P = 0.011$) and 0.27 ($P = 0.000$), respectively. According to the study, public participation was found to increase people's understanding of the environment and cultural heritage considerably. Community involvement with cultural heritage and public environmental awareness were shown to have standardized path coefficients of 0.15 ($P < 0.005$) and 0.21 ($P < 0.000$), respectively, indicating that hypotheses (H7 and H8) were satisfied. The study confirmed that community participation was significantly positively affected by cultural heritage and public environmental awareness. The standardized path coefficients of artistic expression and transformation with public environmental awareness and cultural heritage were shown to be 0.33 ($P < 0.000$) and 0.35 ($P < 0.000$), respectively, indicating that hypotheses (H3 and H9) were satisfied. The study confirmed that artistic expression and transformation were found to significantly positively affect public environmental awareness and cultural heritage.

Table 6 Assuming the test results [Source: Author,2023]

H	Independent	Relationship	Dependent	Std. estimate	Unstd. estimate	S.E.	C.R.	P	Result
H1	IPOSA	--->	AET	0.671	0.660	0.060	10.919	***	Supported
H2	IPOSA	--->	CPP	0.533	0.585	0.063	9.321	***	Supported
H3	AET	--->	PAEF	0.327	0.338	0.071	4.776	***	Supported
H4	IPOSA	--->	PAEF	0.282	0.287	0.092	3.110	0.002	Supported
H5	P.P.	--->	PAEF	0.147	0.138	0.054	2.548	0.011	Supported
H6	PP	--->	CI	0.266	0.252	0.056	4.460	***	Supported
H7	CPP	--->	CI	0.151	0.141	0.050	2.802	0.005	Supported
H8	CPP	--->	PAEF	0.213	0.197	0.050	3.950	***	Supported
H9	AET	--->	CI	0.355	0.369	0.073	5.081	***	Supported
H10	IPOSA	--->	CI	0.671	0.200	0.093	2.147	0.032	Supported

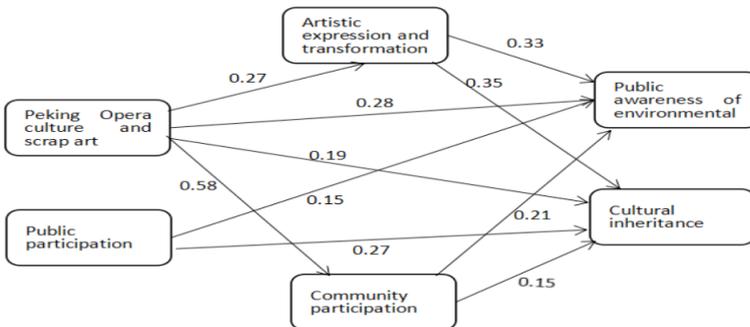


Figure 2 Theoretical framework model

5.4 Consistency of research results with objectives

RO1: Analyzing the combined impact on public environmental awareness

The results of the study showed that the cultural character elements of Peking Opera were intertwined with the environmental narratives inherent in scrap art to produce a clear and significant impact. Specific designs based on Peking Opera characters, such as Sheng, Dan, Jing, and Chou, were effectively translated to contemporary audiences to convey traditional cultural nuances. These academic and community-

centered exhibitions served as platforms to demonstrate the potential of this integration, capturing audience attention and promoting a deeper understanding of environmental conservation and the cultural richness of Peking Opera. The positive coefficients of the hypothesis tests further validate the increased public environmental awareness brought about by this fusion.

RO2: Evaluating the effectiveness of the integration

The audience's comments made during the show and the statistical significance of the findings of the hypothesis test could be used to determine how well Peking Opera culture and junk art were incorporated. The meticulous and successful integration of the two fields was highlighted by carefully selecting materials that matched the specific traits of the Peking Opera characters, such as the metal materials of “Wusheng” and the soft materials of “Dan”. The show received substantial audience engagement and favorable reviews, highlighting the successful fusion of tradition and innovation.

RO3: Advancing the creative direction of scrap art practice

Helpful guidelines for upcoming scrap art projects were offered by this study. A model for how traditional cultural elements might be revived and re-envisioned in the realm of scrap art was created by this study, by fusing the culture of Peking Opera with scrap art. The potential of this ground-breaking fusion as a formidable instrument for environmental advocacy was exemplified by the final artwork, as was shown by the character-to-material design and presentation. The facts on artistic performance, community involvement, and significant impacts on public environmental awareness were demonstrated, showing that the effectiveness of environmental campaigning was boosted by the fusion of garbage art and Peking Opera culture.

The objectives stated at the start of the investigation were addressed and met by the findings. Insightful information was offered by this study by closely examining the combination of Peking Opera culture and scrap art. The door was opened for more research, while it was highlighted how integration might increase cultural sensitivity.

6. Discussion and Conclusion

6.1 Discussion

6.1.1 Overview of the Discussion

The research was initiated to delve into the implications of merging Peking Opera culture with scrap art on environmental awareness. A mixed-methods approach was employed, and data were meticulously analyzed using SPSS and AMOS. This section commences by revisiting the research's objectives, briefly outlining the methods and findings, and setting the stage for the subsequent detailed discussion.

6.1.2 Elaboration on Findings

(1) Principal Discoveries

To understand the complex effects of the fusion of Peking Opera culture and junk art, a thorough investigation was conducted. Data analysis revealed a number of important conclusions.

First off, a standardized path coefficient of 0.67 (P0.000) revealed that the fusion significantly improved artistic expression and transformation. The revolutionary potential of such an integration in the field of artistic creation is highlighted by this dominating impact.

Secondly, Another significant improvement was seen in community involvement, with a value of 0.53 (P 0.000). This outcome demonstrates the fusion's potency as a tool for community participation.

With values of 0.28 (P 0.002) and 0.19 (P 0.032), respectively, public environmental awareness and cultural heritage were also positively influenced, but to a lower level.

Further investigation found a favorable correlation between increased appreciation of environmental and cultural aspects and active public engagement. Coefficients of 0.15 (P=0.011) for environmental awareness and 0.27 (P=0.000) for cultural inheritance provided support of this.

Increased cultural heritage (0.15, P 0.005) and environmental awareness (0.21, P 0.000) were also positively correlated with community involvement. This highlights how important community involvement is for raising cultural

and environmental awareness.

Lastly, innovative artistic approaches, particularly in expression and transformation, were shown to have significant positive effects on both public environmental awareness (0.33, $P < 0.000$) and cultural heritage (0.35, $P < 0.000$), further underscoring the fusion's potential in promoting holistic awareness.

(2) Unanticipated Outcomes

While most hypotheses were corroborated, certain nuances emerged unexpectedly. Specific Peking Opera characters, for instance, were found to resonate more profoundly with particular audience segments.

(3) Extended Insights: Audience Engagement

In this study, audience engagement was not merely confined to passive observation. It was revealed that a deeper, more interactive bond between the observer and the artwork was fostered, encompassing tactile and dialogic interactions. This enriched engagement not only augmented the artistic experience but also facilitated a profound comprehension of Peking Opera's cultural significance and the imperative of waste reduction.

6.1.3 Concluding Remarks

In essence, this research illuminated the multifarious ramifications of intertwining Peking Opera culture with scrap art. The primary discoveries validated the study's propositions, underscoring the fusion's potential in amplifying artistic creativity, galvanizing community involvement, and heightening environmental cognizance. The unexpected outcomes proffer intriguing avenues for future exploration. The extended insights, pivoting around audience engagement, accentuate the pivotal role of interactive participation in deepening cultural and environmental appreciation. Collectively, these revelations offer a holistic response to the research queries posited initially, emphasizing the intricate interplay between culture, art, and environmental cognizance.

6.2 Conclusion

This research was undertaken to explore the amalgamation of Peking Opera cultural elements with scrap art and its subsequent influence on environmental

awareness. A combination of qualitative and quantitative methodologies was employed, revealing the transformative potential of this fusion in both cultural preservation and environmental advocacy. Through meticulous data analysis, existing paradigms of public awareness, environmental art, and cultural preservation were enriched. The integration of Peking Opera with scrap art was identified as a conduit between traditional cultural theories and contemporary environmental activism. Valuable insights were provided for policymakers, environmentalists, and artists, suggesting innovative avenues for deeper public engagement. However, limitations were recognized, as the study was confined to a sample of 550 individuals aged 18–40. The emphasis on Peking Opera might have overshadowed other traditional art forms. It was recommended that future research should diversify its sample, incorporate other art forms, and utilize varied methodologies for a more comprehensive understanding.

Reference

- Ametova, L. (2021). Peculiarities of the Artistic Language of the Ukrainian Artist Yevhenia Gapchynska. *Innovative Solution in Modern Science*, 6(42), 230. [https://doi.org/10.26886/2414-634X.6\(42\)2020,14](https://doi.org/10.26886/2414-634X.6(42)2020,14)
- Andrzejewski, A., & Maliszewska, M. (2022). Public Art in (Local) Communities: Multiple Publics and the Dynamic Between Them. *Aisthesis. Pratiche, Linguaggi e Saperi Dell'estetico*, 15(1), 5–14. <https://doi.org/10.36253/Aisthesis-13456>
- Blagoeva, N. (2018). Promoting integrative teaching through interdisciplinary arts and crafts collaboration between after-school clubs. *Nordic Journal of Art and Research*, 7(1). <https://doi.org/10.7577/information.v7i1.2709>
- Grebosz-Haring, K., & Weichbold, M. (2020). Contemporary art music and its audiences: Age, gender, and social class profile. *Musicae Scientiae*, 24(1), 60–77. <https://doi.org/10.1177/1029864918774082>
- John Ph.D, I. A., Ekwere Ph.D, S. E., & Edem Etim Peters, P. (2022). Visual Art Exhibition : A Catalyst for Social Unification in Nigeria. *International Journal of Applied Science and Research*, 05(04), 01–04. <https://doi.org/10.56293/IJASR.2022.5401>
- Negi, N., & Singh, G. (2023). Social Metaphors in the Installation Art of Contemporary India Woman Artists: -. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1). <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i1.2023.373>
- Sharma, Y. P. (2020). Tracing the Traditional Contents and Forms in Contemporary Nepali Paintings. *Molung Educational Frontier*, 169–180. <https://doi.org/10.3126/mef.v10i1.34040>

04

ได้รับบทความ : 15/06/2566 | แก้ไขบทความ : 13/09/2566 | ตอบรับบทความ : 16/09/2566
Received : 15/06/2023 | Revised : 13/09/2023 | Accepted : 16/09/2023



การใช้เทคนิค Slip Nerikomi เพื่อสร้างสรรค์ลายภูมิทัศน์ บนเครื่องลายครามของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น

The Use of Slip Nerikomi Technique to Create Landscape Art on Jingdezhen's Blue-and-White Porcelain

.....
Zhao Chunlei¹, ², วัฒนพันธุ์ ครุฑเสนา³ และโกเมศ กาญจนพ่าย⁴
Watanapun Krutasean³ and Gomesh Karnchanapayap⁴

¹ นักศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: 599256091@qq.com)
³⁻⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ PhD candidate, program in design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University /
Corresponding Author (E-mail: 599256091@qq.com)

² Jingdezhen Ceramic University, China

³⁻⁴ Assistant Professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand

บทคัดย่อ

การศึกษาเชิงเปรียบเทียบและเชิงทดลองนี้ ได้สำรวจวิธีการเชิงนวัตกรรมและผลลัพธ์ทางศิลปะของเครื่องลายครามจากเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นที่มีลวดลายภูมิทัศน์ประกอบด้วย ลายภูเขา แม่น้ำ และต้นไม้ การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้เทคนิคใหม่ที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางการในการสร้างลวดลายภูมิทัศน์บนเครื่องกระเบื้องลายคราม ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเทคนิคใหม่นี้โดยใช้ชื่อว่า Slip Nerikomi (วิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้น) เป็นการสร้างลวดลายโดยใช้น้ำดินชั้น (Slip) กวนวาดเป็นรูปร่างที่ต้องการ จากนั้นจึงเอียงชิ้นงานให้น้ำดินชั้นไหลตามทิศทางที่ต้องการ โดยจะทำการ่วมกับการพ่นน้ำบนชิ้นงานเพื่อให้เกิดความเป็นธรรมชาติมากขึ้น จากการศึกษาผลงานของผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องเคลือบที่มีลวดลายภูมิทัศน์ของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ได้พบงานลวดลายที่เกิดจากการใช้เทคนิค Nerikomi (ดินปั้นปิด) และแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยจึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลจำแนกประเภท และเปรียบเทียบผลงานที่มีลวดลายภูมิทัศน์ดังกล่าวโดยนำข้อมูลที่ได้มาใช้เพื่อสร้างเทคนิคการวาดลวดลายภูมิทัศน์แบบใหม่ จากการศึกษาพบว่าเทคนิค Slip Nerikomi นี้ สามารถนำมาใช้สร้างลวดลายภูมิทัศน์ได้คล้ายคลึงกับการวาดลวดลายบนเครื่องลายครามโดยตรงแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยได้ผสมเม็ดสีน้ำเงินจากโคบอลต์ออกไซด์ผสมกับน้ำดินชั้นเพื่อสร้างน้ำดินชั้นสีลายคราม จากนั้นจึงนำวัสดุนี้ไปใช้สร้างผลงาน โดยใช้วิธีการกวนร่วมกับการไหล ผลการทดสอบเชิงสำรวจแสดงให้เห็นว่า น้ำดินชั้นที่ใช้เทคนิค Slip Nerikomi ไม่เพียงแต่จะสามารถแสดงลักษณะความเป็นภูมิทัศน์ได้ดีแล้ว ยังสามารถแสดงผลอย่างอื่นได้ด้วย เช่น พื้นที่หนาหรือบาง สว่างหรือมืด จะเห็นได้ว่าเทคนิคใหม่นี้สามารถนำมาใช้เพื่อสร้างสรรคลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายครามได้ดี อีกทั้งยังช่วยเสริมให้ชิ้นงานมีเอกลักษณ์ทางศิลปะ เช่น ความเป็นธรรมชาติ และ ความยืดหยุ่น ซึ่งจะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงสุนทรีย์ และสามารถใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับผู้สร้างงานศิลปะลายครามบนเครื่องลายครามจากเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นในอนาคต

คำสำคัญ : Slip Nerikomi, วิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้น, เครื่องลายครามเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น, ลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายคราม, ดินปั้นปิด

Abstract

This comparative and experimental study investigated the innovative techniques and artistic results of Jingdezhen porcelain with mountain, river, and tree motifs. The researcher developed This new technique called Slip Nerikomi (Squeeze method with concentrated clay water: Slip). Then, incline the piece of equipment so that the concentrated soil water flows in the desired direction. To achieve a more natural appearance, spraying water on the piece of work is necessary. Patterns were created using Nerikomi (twisted clay) and traditional techniques by studying the works of porcelain masters who patterned the Jingdezhen landscape. Therefore, the researcher gathered data, classified the works, and compared them based on their landscape patterns. The researchers can develop a novel landscape painting technique using the collected data. Studies have demonstrated that the Slip Nerikomi technique can create landscape patterns comparable to traditional direct porcelain painting. Cobalt oxide blue pigments were combined with clay to create a porcelain painting medium. Then, this substance was utilized to create art on porcelain. Using the method of swirling with the flow, the Slip Nerikomi technique not only displays the scenery's character well but also allows for the display of other visual effects, such as thick or thin areas and light or dark areas. This new technique can be used to create porcelain landscape patterns. It also contributes to enhancing the workpiece with artistic qualities such as naturalness and flexibility, thereby creating aesthetic value. In addition, it can serve as a guide for future porcelain artists.

Keywords : Slip Nerikomi, Nerikomi, Jingdezhen's Blue-and-White Porcelain, Landscape Art on Porcelain, Twisted Clay

บทนำ

เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นเป็นศูนย์กลางการผลิตเครื่องเคลือบมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และได้มีวิวัฒนาการต่อเนื่องมาโดยตลอด จนทำให้เมืองนี้เป็นที่รู้จักในเวทีนานาชาติ (Guest, 2019) เครื่องเคลือบลายคราม หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าเครื่องลายครามนั้น เป็นเครื่องเคลือบที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในการบรรดาเครื่องเคลือบที่แพร่หลายทั้งสี่ชนิดของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น (Xiao Min, 2008) โดยเป็นเครื่องเคลือบสีแบบได้เคลือบชนิดหนึ่ง ในการสร้างสรวงศ์ผลงานเครื่องกระเบื้องลายคราม ศิลปินจะใช้เม็ดสีที่ทำมาจากแร่โคบอลต์ออกไซด์เพื่อวาดภาพบนดินปั้น (Zhu Heshao, 2012) จากนั้น นำมาพ่นเคลือบใส และเผาเคลือบโดยใช้เปลวไฟสันดาปแบบไม่สมบูรณ์ (reducing flame) ที่อุณหภูมิสูงประมาณ 1300 °C (Feng Xianming, 1994)

การเผาในอุณหภูมิสูงนี้จะทำให้สีของลวดลายมีความชัดเจน สดใส และไม่ซีดจาง (Zhang Pusheng, 1999) ภาพวาดลายครามภูเขาและแม่น้ำเป็นสไตล์ที่เลียนแบบภาพวาดภูเขาและแม่น้ำของจีน (Duan Suping, 2020) ดังแสดงในภาพที่ 1 ซึ่งนำการแสดงลายเส้นเป็นพื้นฐาน ภูเขาและแม่น้ำมีลักษณะของ “พื้นที่ชานยวน” “หนาและบางอยู่ร่วมกัน” “ความมืดสูงและความสว่างต่ำ” เป็นต้น ซึ่งได้กลายเป็นมาตรฐานสำหรับลวดลายภูมิทัศน์จิ้งเต๋อเจิ้น ลายคราม ดังที่ Zhang Yongjun (2015) ได้กล่าวไว้ว่าลวดลายภูมิทัศน์ของจิ้งเต๋อเจิ้น คือการแสวงหาความงามทางจินตภาพของธรรมชาติและภูมิทัศน์บนพื้นฐานของการแสดงภูมิทัศน์ธรรมชาติ





ภาพที่ 1 : ภาพภูมิทัศน์สีลายครามจิ้งเต๋อเงินร่วมสมัย

- ① ผู้สร้างสรรค์: Ling Zongzheng.
ที่มาของภาพ: <https://www.zhibitouzi.com/product-3360.html>. เข้าถึงวันที่ 1 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.
- ② ผู้สร้างสรรค์: Gan Daopu.
ที่มาของภาพ: www.jdzmc.com/Article/Class9/Class37/10707.html.
เข้าถึงวันที่ 1 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.
- ③ ผู้สร้างสรรค์: Yu Zuofu.
ที่มาของภาพ: <https://www.bjhdc.com/goods-888.htm>. เข้าถึงวันที่ 2 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.
- ④ ผู้สร้างสรรค์: Wang Changling.
ที่มาของภาพ: จัดทำโดยผู้วิจัยในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 2022 สถานที่: สถาบันเครื่องเคลือบจิ้งเต๋อเงิน.
- ⑤ ผู้สร้างสรรค์: Hu Saijun.
ที่มาของภาพ: collection.sina.com.cn/wjs/2018-08-29/doc-ihikcahf1718165.shtml.
เข้าถึงวันที่ 6 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.
- ⑥ ผู้สร้างสรรค์: Xu Zheng.
ที่มาของภาพ: <https://new.qq.com/omn/20220630/20220630A09QXM00.html>.
เข้าถึงวันที่ 6 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.

วิธีดินปั้นบิด (Nerikomi) เป็นเทคนิคเก่า ที่ถูกขุดค้นพบตั้งแต่ยุคเมโสโปเตเมียในศตวรรษที่ 14 ก่อนคริสตกาล ในประเทศจีนดินปั้นบิดเกิดขึ้นครั้งแรกในสมัยราชวงศ์ถัง จากนั้นมีการพัฒนาและยกระดับการผลิตมาโดยตลอด จนถึงจุดสูงสุดในสมัยราชวงศ์ซ่งและเสื่อมหลังสมัยราชวงศ์ซ่งตอนปลายและราชวงศ์หยวน และหลังจากนั้นก็ไม่ค่อยได้รับความนิยมอีก

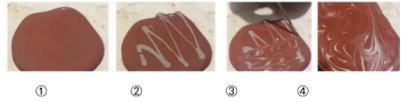
เทคนิคดินปั้นบิดแบบร่วมสมัยกำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นโดยใช้พื้นฐานของลายดั้งเดิม ลายเส้นของเครื่องเคลือบแบบดินปั้นบิด สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอด เช่น ลายไม้ ลายขนนก ลายผ้า ลายเมฆ ลายน้ำไหล ลายดอกไม้ และอื่น ๆ บ้างก็พันกันเหมือนรากของต้นไม้เก่า บ้างก็ชั้นลงเหมือนภูเขา ซึ่งมีแนวคิดที่แยบยลและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (Yang Xia & Cai Zhanzhu, 2021)

หลังจากการมีการใช้แม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์เพื่อสร้างเครื่องเคลือบแล้ว ต่อมาได้เกิดเทคนิคใหม่คือ เทคนิค Slip Nerikomi หรือ การบีบรดด้วยน้ำดินชั้น ซึ่งเป็นเทคนิคที่ต่อยอด

มาจากเทคนิคการทำเครื่องกระเบื้องแบบดินปั้นบิด เทคนิค Slip Nerikomi เป็นการใช้น้ำดินชั้น หรือ Slip ตั้งแต่สองสีขึ้นไป เทลงไปในชิ้นงานในมุมมองตาที่ต่างกันโดยจะเอียงและหมุนชิ้นงานจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ จากนั้นจึงเทน้ำดินชั้นส่วนเกินออก เมื่อเทียบกับเทคนิคดินปั้นบิดแบบดั้งเดิมแล้ว พบว่าสามารถควบคุมการไหลของน้ำดินชั้นได้ในระดับหนึ่งโดยการกวนเนื้อดิน (Cai Yan, 2022) ตามที่แสดงในภาพที่ 2



(1) : เทคนิค Slip Nerikomi โดยการหมุนแม่พิมพ์พลาสติก (Stranding tire with mold mud) ที่มาของภาพ: <https://www.bilibili.com/video/BV19L4y1W7uR/> เข้าถึงวันที่ 5 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.



(2): เทคนิค Slip Nerikomi โดยการกวน (Plane mud twisted placenta) ที่มาของภาพ: <https://m.bilibili.com/video/BV1WG4y1170a> เข้าถึงวันที่ 6 พฤษภาคม ค.ศ. 2022.



(3): เทคนิค Slip Nerikomi โดยการใช้ฟู่กันวาด (Flat mud and flat mud stringing tire) ที่มา: สถาบันเครื่องเคลือบ yisouge จิ่งเต๋อเจิน โดย Li Dong พฤษภาคม ค.ศ.2022.

ภาพที่ 2 : เทคนิค Slip Nerikomi (บีบราดน้ำดินชั้น)

2. การวิเคราะห์ผลงานที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลผลงานศิลปะที่เป็นลวดลายภูมิทัศน์ และได้จัดทำเป็นตาราง โดยจำแนกประเภทตาม ยุคสมัย เทคนิคการผลิตชิ้นงาน และรูปแบบของลวดลาย จากนั้นนำมาวิเคราะห์กระบวนการผลิต ดังแสดงในตารางที่ 1 และตารางที่ 2 ส่วนข้อมูลเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของลวดลายภูมิทัศน์จากเทคนิคดินปั้นบิดกับการวาดแบบดั้งเดิมจัดแสดงใน ตารางที่ 3

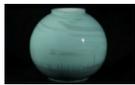
ตารางที่ 1 รายชื่อเครื่องเคลือบจากเทคนิคดินปั้นปิด ของจีนโบราณที่เกี่ยวข้องกับลวดลายภูมิทัศน์

ยุคสมัย และเครื่องใช้	เทคนิค ดินปั้นปิด และผลของการตกแต่ง	ผลงาน	ที่มาของรูปภาพ
ราชวงศ์ถัง กาน้ำเบบน	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สี คือ สีแดง และสีขาว ตกแต่งทั้งชิ้นงาน ไม่ เคลือบ ลวดลายคล้ายคลึงกับ ลวดลายภูมิทัศน์		www.yxhenan.com/pic/yxtk/ ctgy_12739_2416.html . เข้าถึงวันที่ 20 เมษายน ค.ศ. 2022
ราชวงศ์ถัง ชาม	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สี คือ สีน้ำตาลเข้มและสีขาว ตกแต่ง ทั้งชิ้นงาน ไม่เคลือบ ลวดลาย คล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		Yang Xia & Chai Zhanzhu. (2012). เครื่องเคลือบ “ดินปั้นปิด” ในเตาเผาต่างหย่างหยู่. สำนักพิมพ์วิจิตร ศิลป์เหอ นาน. หน้าที่ 178.
ราชวงศ์ถัง อ่างล้างสามขา	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สี คือ สีดำ และสีขาว ตกแต่งทั้งชิ้นงาน ทำการเคลือบด้วยสีเหลืองใสทั้ง ชิ้นงาน ลวดลายมีลักษณะคล้าย ดวงอาทิตย์ หรือลวดลายผ้า		Wang Zhijun. (2013). การเก็บสะสม เครื่องเคลือบ “ดินปั้นปิด” แบบโบราณ- การแข็งตัวของเมฆและน้ำ, 2013(08), หน้าที่ 96.
ราชวงศ์ถัง หมอนเครื่อง เคลือบ	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สี คือ สีดำ และสีขาว ตกแต่งทั้งชิ้นงาน ทำการเคลือบด้วยสีเหลืองใสทั้ง ชิ้นงาน ลวดลายมีลักษณะคล้าย ลายหิน		https://digicol.dpm.org.cn/ cultural/detail?id=b397c589e4b e49f782ed46a90327c5dd&sourc e=1&page=1 .เข้าถึงวันที่ 8 พฤษภาคม ค.ศ. 2022
ราชวงศ์ถัง ชาม	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สี คือ สีดำ และสีขาว ตกแต่งทั้งชิ้นงาน ทำการเคลือบด้วยสีเหลืองใสทั้ง ชิ้นงาน ลวดลายมีลักษณะคล้าย ลายหิน		Huang Lina: การวิจัยรูปแบบศิลปะ การตกแต่งร่วมสมัยและการประยุกต์ใช้ ในเฟอร์นิเจอร์ภายในอาคาร, กุ้ยหลิน: มหาวิทยาลัยครุศาสตร์กว่าง ซี, วิทยาลัยพันธะระดับปริญญาโท, มิถุนายน ค.ศ. 208 หน้าที่ 12
ราชวงศ์ซ่ง ไห	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สี คือสีดำ และสีขาว ตกแต่งทั้งชิ้นงาน เคลือบด้วยสีเหลืองใสทั้งชิ้นงาน มีลักษณะคล้ายลวดลายภูเขา		Hao Jianying. (2020). การวิจัย การเปลี่ยนแปลงทางศิลปะเครื่อง เคลือบ “ดินปั้นปิด” สมัยราชวงศ์ถัง และราชวงศ์ซ่ง, งานหัตถกรรมและการ ปฏิบัติ, กั้นยาน ค.ศ. 2020 หน้าที่ 17
ราชวงศ์ซ่ง กาน้ำ	ขนาดผสมเนื้อดิน 2 สีคือ สีน้ำตาล เข้มและสีขาว ตกแต่งทั้งชิ้น งาน เคลือบด้วยสีใสทั้งชิ้นงาน ลวดลายคล้ายคลึงกับมีลักษณะ คล้ายลวดลายคล้ายขนนกหรือ เกล็ดปลา		Yang Junyan. (2011). ต่างหย่างหยู่ ประเทศจีน, สำนักพิมพ์ชาวจีนโพ้นทะเล, มกราคม ค.ศ. 2011, หน้าที่ 132.

ยุคสมัย และเครื่องใช้	เทคนิค ดินปั้นบิด และผลของการตกแต่ง	ผลงาน	ที่มาของรูปภาพ
ราชวงศ์ซ่ง แฉก้น แบบฐานบ้าน	ใช้ดินตกแต่งเป็นฐาน เคลือบ บิดด้วยดิน 3 สีคือ สีขาว สีน้ำ ตาลเข้ม และ สีน้ำตาลอ่อน ตกแต่งเฉพาะบางส่วน ลวดลาย มีลักษณะคล้ายคลึงกับ กุเขาน้ำ และเมฆ		www.shanximuseum.com/sx/collection/detail/id/832 . เข้าถึงวันที่ 6 พฤษภาคม ค.ศ. 2022

ราชวงศ์ซ่ง เตาสวมขา	เคลือบบิดด้วยดิน 2 สี คือ สีขาวและสีแดง ตกแต่งเฉพาะบางส่วน ลวดลายมีลักษณะคล้ายคลึงกับ กุเขาน้ำ และเมฆ		Yang Xia, & Chai Zhanzhu. (2012). เครื่องเคลือบ “ดินปั้นบิด” เตาเผาต่าง หยางหยู, สำนักพิมพ์วิจิตรศิลป์เพื่อหนาน, กรกฎาคม ค.ศ. 2012, หน้า 208.
---------------------	---	---	---

ตารางที่ 2 รายชื่อเครื่องเคลือบ “ดินปั้นบิด” สมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับลวดลายภูมิทัศน์

ผู้สร้างสรรค์ (สัญชาติ)	วิธี “ดินปั้นบิด” และผลของการตกแต่ง	ผลงาน	ที่มาของภาพ
Lu Weisun (จีน)	ผสมเนื้อดินสีเขียวอ่อน และ ดินขาว ขึ้นรูปทรง ลวดลายแห่ง หมุนเป็นแถบ มีความคล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		Yang Zhiyue & Lu Weisun. (2018). การวิจัยเกี่ยวกับภาษาเสียอึ้งของผลงานหัวข้อภูมิทัศน์เครื่องเคลือบศิลาดล, หังโจว: สถาบันวิจิตรศิลป์ประเทศจีน, วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท
Petrus Griepink (เนเธอร์แลนด์)	ผสมเนื้อดินสีขาวและสีเขียวเข้ม ผังบางส่วน ขึ้นรูปด้วยแผ่นโคลนบาง มีความคล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		https://www.petrusgriepink.nl เข้าถึงวันที่ 15 พฤษภาคม ค.ศ. 2022
Petrus Griepink (เนเธอร์แลนด์)	ดินเหนียวสีน้ำเงิน สีเหลือง สีเทาเข้ม สีดำและสีขาว แผ่นดินเหนียวประกอบกันเป็นรูปทรง การรวมของเส้นและพื้นผิวแบบไม่สม่ำเสมอ มีความใกล้เคียงกับรูปแบบของลวดลายภูมิทัศน์		https://www.annemosman.com/shop/p/coloured-cup-yellowgreen-cdhs4 . เข้าถึงวันที่ 15 พฤษภาคม ค.ศ. 2022
Zhao Chunlei (จีน)	“ดินปั้นบิด” สีเขียวและสีขาว แผ่นดินเหนียวประกอบกันเป็นรูปทรง มีความใกล้เคียงกับรูปแบบของกลุ่มกุเขา		ถ่ายภาพโดย Zhang Siping ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2022.

ผู้สร้างสรรค์ (สัญชาติ)	วิธี “ดินปั้นบิด” และผลของการตกแต่ง	ผลงาน	ที่มาของภาพ
Matsi Kosei (ญี่ปุ่น)	ดินปั้นบิด 3 สีคือ น้ำตาล สีขาว และสีฟ้าอ่อนบิดเข้าด้วยกัน แผ่นดินเหนียวประกอบกันเป็นรูปทรง มีความใกล้เคียงกับการไหลของน้ำ		https://japanesepottery.com/gallery-item/neriage-guinomi-by-lnt-matsui-kosei/ เข้าถึงวันที่ 15 พฤษภาคม ค.ศ. 2022
He Bingqin (จีน)	ดินปั้นบิด 4 สีคือ สีดำ สีเขียวเข้ม สีเทาและสีขาว สร้างเป็นแผ่นโคลนพื้นผิว นำแผ่นดินเหนียวที่มีพื้นผิวประกอบกันเป็นภาพดินเหนียวขนาดใหญ่ตามเค้าโครงของภาพวาดภูเขาและแม่น้ำ มีลักษณะการตกแต่งที่คล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		He Bingqin. (2010). การสอนเครื่องเคลือบสมัยใหม่, สำนักพิมพ์อู่ฮั่น, มกราคม 2010, หน้าที่ 76.
Larissa (ออสเตรเลีย)	ดินปั้นบิดหลากสีถูกบิดเข้าด้วยกัน นำแผ่นดินเหนียวประกอบขึ้นเป็นรูปทรง มีความคล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		https://zhuanlan.zhihu.com/p/373179297 เข้าถึงวันที่ 12 พฤษภาคม ค.ศ. 2022
Skrawkinatury (โปแลนด์)	ดินปั้นบิด 4 สีคือ สีน้ำเงิน สีดำ สีเหลืองอ่อนและสีขาว บิดเข้าด้วยกัน มีความคล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		https://skrawkinatury.pl/misczki-ceramiczne . เข้าถึงวันที่ 5 พฤษภาคม ค.ศ. 2022
Yan Jingya (จีน)	ดินเหนียวสีขาวและสีเขียวเข้มถูกนำมาซ้อนกัน ประกอบขึ้นเป็นภาพ มีความคล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์		Yang Jingya. (2020). "The rhythm of points" -- the application of "point" elements in ceramic decoration, จึงเต๋อ เจิ้น: มหาวิทยาลัยเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อ เจิ้น, มีนาคม ค.ศ. 2020 หน้าที่ 17.

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบระหว่างผลงาน “ดินปั้นบิด” กับผลงานภาพวาดภูมิทัศน์

ดินปั้นบิด	ลวดลายภูมิทัศน์ ลายครามจิ้งเต๋อเจิ้น	ความเหมือน	ความแตกต่าง
1 		ภาพมีลักษณะบิด เป็นเกลียวคล้ายกัน	รูปร่างของภูเขาและแม่น้ำดินปั้นบิด ไม่ชัดเจน รูปร่างของลวดลายภูมิทัศน์ลายครามมีความชัดเจน
2 		เป็นภาพแสดงถึงภูเขา และแม่น้ำคล้ายกัน องค์ประกอบภาพ คล้ายคลึงกัน	การตกแต่งแบบดินปั้นบิดส่วนมาก ปรากฏในพื้นที่ 2 มิติ การตกแต่ง ภูมิทัศน์ลายครามปรากฏในพื้นที่ 3 มิติ
3 		เป็นภาพแสดงถึงภูเขา และแม่น้ำคล้ายกัน องค์ประกอบภาพ คล้ายคลึงกัน	ลวดลายของดินปั้นบิดเป็นนามธรรม ลวดลายภูมิทัศน์ลายครามเป็นรูปธรรม
4 		ภาพแนวเขามีความ คล้ายคลึงกัน	แนวเขาของดินปั้นบิด เป็นนามธรรมมาก ภูเขาและแม่น้ำเป็นรูปธรรม
5 		รูปทรงโดยรวมและ การขึ้นลงของภูเขา มีความคล้ายคลึงกัน	แนวเขาของดินปั้นบิดไม่มีการไล่ระดับ ความสว่างและความมืดของแสง แนวเขาของลายครามมีผลของ “ความมืดเข้มแสงอ่อน”
6 		ลักษณะการขึ้นลง ของภูเขาคล้ายกัน	พื้นที่ของดินปั้นบิดมีการเปลี่ยนแปลง น้อยมาก ภาพภูมิทัศน์ของลายครามมีมิติแสดง ถึงความไกลใกล้ของรูปภาพ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปทรงภาพภูเขาและแม่น้ำที่คล้ายคลึงกันของดินปั้นบิด ดังที่แสดง ในตารางที่ 1 และตารางที่ 2 พบว่า ดินปั้นบิดสี ทำให้ภาพภูมิทัศน์มีลักษณะเป็นแบบสองมิติ โดยไม่ให้ความรู้สึกถึงความลึกและความไกลของพื้นที่มากนัก แต่วิธี Slip Nerikomi ไม่เพียง แต่จะมีลักษณะพิเศษเหมือนดินปั้นบิดผสมสี แต่ยังมี การไล่ระดับของความสว่างและความมืด มีความเป็นธรรมชาติ ทำให้สื่อถึงภาพภูมิทัศน์ลายครามแบบดั้งเดิม

ในตารางที่ 3 จากผลการวิเคราะห์ วิธีบีบรัดด้วยน้ำดินชั้นมีศักยภาพสูง สำหรับการแสดงออกของลวดลายภูมิทัศน์ เพื่อพิสูจน์ว่าวิธีบีบรัดด้วยน้ำดินชั้นสามารถแสดงภาพภูมิทัศน์ได้ จึงจำเป็นต้องดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งเน้นที่การแก้ปัญหา แต่ขณะเดียวกันก็มีการสำรวจการแสดงออกทางศิลปะอีกด้วย

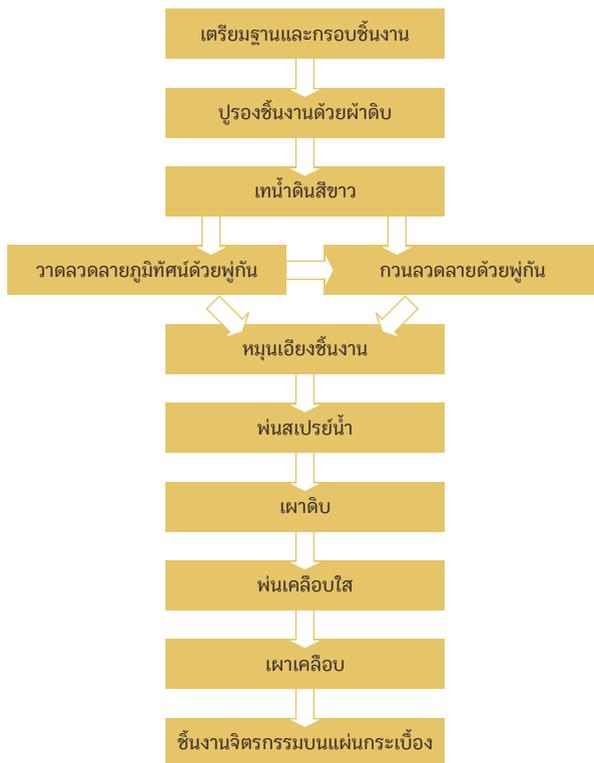
Dyrssen ได้กล่าวว่า “การทดลองเชิงสำรวจควรสันคลอนรูปแบบความคิดที่ยึดติด ด้นพบความเป็นไปได้ที่ซ่อนอยู่ และขับเคลื่อนการพัฒนาของกระบวนการสร้างสรรค์” (Dyrssen, 2011) อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ที่คาดไม่ถึงอาจเกิดขึ้นได้ระหว่างการทดลอง ซึ่งส่งผลต่อทิศทางของการวิจัยหรือการแตกออกเป็นเส้นทางการทดลอง (Rheinberger, 1997; Solberg, 2021) ผู้วิจัยค้นพบความเป็นไปได้ที่ซ่อนอยู่ในวิธีบีบรัดด้วยน้ำดินชั้น ใช้วิธีการใหม่เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของวิธีบีบรัดด้วยน้ำดินชั้นให้อยู่ในขอบเขตที่สามารถควบคุมได้

3. การทดลอง

สมมุติฐาน: การใช้เทคนิค Slip Nerikomi จะช่วยสร้างลวดลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายครามได้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์: เพื่อสร้างลวดลายภูเขา ทะเลสาบและต้นไม้ที่มีความเป็นธรรมชาติ แสดงถึงการไล่ระดับของแสงและเงา เพื่อให้ผลลัพธ์ทางศิลปะของภาพภูมิทัศน์ที่ลื่นไหล

วิธีการ: เลือกใช้เทคนิค Slip Nerikomi ใช้ฟู่กันวาดภาพและวาดขอบ ร่วมกับการเอียงแผ่นภาพและการพ่นน้ำ ขั้นตอนแสดงในภาพที่ 3

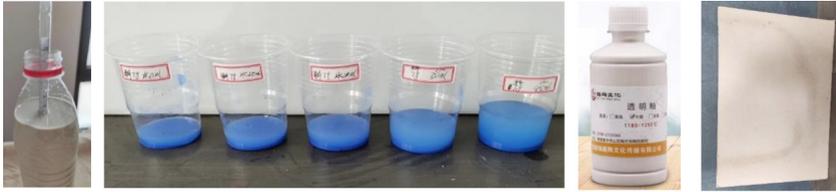


ภาพที่ 3 ผังงานแสดงขั้นตอนการทำลวดลายภูมิทัศน์ลายครามบนกระเบื้องเคลือบ

วัสดุและอุปกรณ์: แผ่นภาพไม้ (หรือแผ่นภาพปูน) แทงไม้ ฟูกัน น้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์ ดินขาวจิ้งเต๋อเจิน ฝ่าฝ้าย แก้ว ฝ่าซบน้ำ ถังน้ำเล็ก (ความจุ: 5 ลิตร) ถังพลาสติกใหญ่ (ความจุ: 100 ลิตร) แผ่นภาพโชนสีขาว ขวดสเปรย์พ่นน้ำ (ความจุ: 50 มิลลิลิตร) และขวดพลาสติก (ความจุ: 5 ลิตร) ดังแสดงในภาพที่ 4



• ① ปู่กัน ② ถังพลาสติก ③ ขวดสเปรย์ ④ ตราชั่งแบบดิจิทัล ⑤ ผ้าดิบ



⑥ น้ำดินขาว ⑦ น้ำดินชั้นผสมเม็ดสีโคบอลต์ออกไซด์ ⑧ สารเคลือบสี ⑨ ฐานชิ้นงาน



⑩ ไฮโดรมิเตอร์ ⑪ เครื่องวัดระดับน้ำ ⑫ เตาเผาเซรามิกไฟฟ้า ⑬ ปัมลม ⑭ แอร์บรัช

ภาพที่ 4 วัสดุดิบและอุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย

3.1 การเตรียมการในช่วงแรก

1) การเตรียมน้ำดิน

ผสมดินเหนียวกับน้ำ เตรียมผสมเนื้อดินที่มีความเข้มข้นสูง 60 ปอนด์ นำใส่ลงในถังพลาสติก สัดส่วนจำเพาะของน้ำดินชั้นเท่ากับ 50 และเติมโซเดียม เมต้าซิลิเกต 0.01%

2) น้ำดินสีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์

ผสมเม็ดสีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์กับน้ำดินขาวเป็นสามกลุ่ม อัตราส่วนของเม็ดสีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์ต่อน้ำดินขาวคือ 1:3 1:6 และ 1:9 แบ่งออกเป็นถ้วย

3) การออกแบบฐานและกรอบไม้

วางแผนภาพไม้ (ยาว 45 ซม. กว้าง 45 ซม. หนา 4 ซม.) ในแนวนอน ดลุมด้วยผ้าเปียกเพื่อทำให้เรียบ ใช้แท่งไม้มาทำเป็นกรอบไม้ (ยาว 17 ซม. กว้าง 15 ซม. หนา 5 ซม.) การออกแบบโครงเพื่อความสะดวกในการผลิต

3.2 กระบวนการทดลอง

ภาพภูเขา แม่น้ำและต้นไม้เป็นหัวข้อสร้างสรรค์หลักของศิลปะภาพภูมิทัศน์บนเครื่องลายคราม ซึ่งจะสร้างโดยการผสมผสานระหว่างการวาดภาพ การกวน การไหล การพ่นและวิธีการอื่น ๆ หลังจากผสมน้ำดินเสร็จแล้ว ให้เทลงในโครงไม้ที่มีความหนา 0.5 ซม. ดังแสดงในรูปที่ ① ในภาพที่ 3 แสดงถึงการผสมผสานของการวาดภาพและการกวน

การทดลองที่ 1: การผสมผสานของการวาดภาพและการกวน

1) ภูเขา

ใช้ฟู่กันจุ่มน้ำดินสีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์เพื่อร่างลำดับของยอดเขา (เส้นหนาและสีเข้ม) และเชิงเขา (เส้นบางลงและสีค่อย ๆ จางลงไปตามด้านล่าง) จากนั้นใช้ฟู่กันจุ่มสีอ่อน โดยกวนน้ำดินและสร้างรูปร่าง เพื่อสร้างพื้นผิวการขึ้นลงของภูเขา สุดท้าย ใช้ฟู่กันขนาดเล็กจุ่มสีอ่อนเพื่อร่างภาพภูเขาที่อยู่ไกลออกไป จากนั้นใช้สีอ่อนเดียวกันเพื่อวาดเป็นรูปร่างขณะกวน ②③④ ในภาพที่ 3 แสดงถึงการผสมผสานของการวาดภาพและการกวน

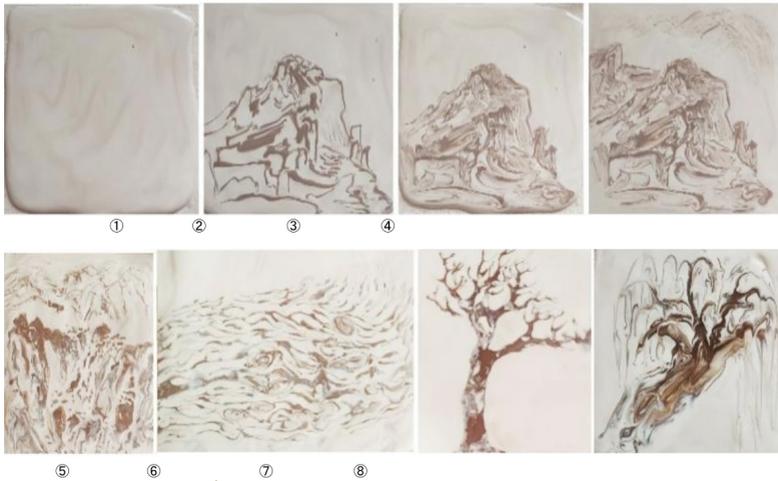
2) น้ำ

น้ำตก: ลวดลายน้ำของน้ำตกแนวตั้งเป็นจุดเด่น วาดก้อนหินตรงกลางน้ำตกด้วยสีเข้ม กวนน้ำดินตามทิศทางน้ำไหล วาดเส้นยาวและเส้นสั้น เส้นยาวใช้เพื่อระบุพื้นที่ขนาดใหญ่ที่เด่นชัดในน้ำตก เส้นโค้งสั้นใช้เพื่อวาดพื้นที่ขนาดเล็กหรือแคบ ⑤ ในภาพที่ 3 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

ทะเลสาบ: ใช้เส้นโค้งสั้นรูปตัว S เพื่อวาดลายน้ำในทะเลสาบ ใช้ฟู่กันวาดวงกลมแบบหมุนวน ⑥ ในภาพที่ 3 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

3) ต้นไม้

ใช้ฟู่กันขนาดใหญ่เพื่อวาดลำต้นอย่างง่าย และใช้ฟู่กันขนาดเล็กเพื่อวาดกิ่งก้าน ฟู่กันกวนโคลนและพื้นผิวที่กวนต้องปรับและสร้างลายละเอียดด้วยแปรงขนาดเล็กตามความต้องการในการสร้างสรรค์ ขดของต้นไม้เกิดจากการกวนน้ำดินให้เป็นวงกลม ดังแสดงในรูปที่ ⑦⑧ ในภาพที่ 3 แสดงถึงการผสมผสานของการวาดภาพและการกวน



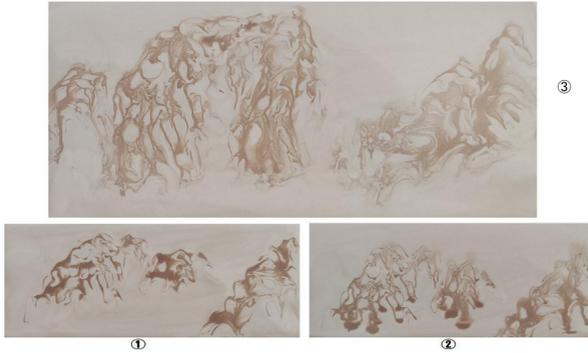
ภาพที่ 3 การผสมผสานของการวาดภาพและการกว

การทดลองที่ 2: การผสมผสานของการวาดภาพ การกวและการไหล

ควรหาและกวนให้สมบูรณ์ภายใน 3 นาที จากนั้นค่อยใช้เทคนิคการไหล การไหลคาดว่าต้องเสร็จภายใน 2 นาที ระหว่างขั้นตอนนี้ควรตอกกรอบภาพไม้กับแผ่นภาพไม้

1) ภูเขา

เติมน้ำลงในน้ำดินสีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์เล็กน้อย คนให้เข้ากัน (อัตราส่วน 30%) วาดภูเขาลงบนโคลน จากนั้นค่อย ๆ เหยียง 45 องศาไปทางยอดเขาดังไว้ 4 วินาที จากนั้นค่อย ๆ เหยียง 45 องศา ไปทางตีนเขาดังไว้ 7 วินาที ทำซ้ำในขั้นตอนด้านบนสองครั้งเพื่อสร้างพื้นผิวแบบไหลในแนวตั้ง วางรูปภาพในแนวราบ วาดภาพอีกครั้งด้วยพู่กัน และทำขั้นตอนการไหล การวาดและการกวนซ้ำอีกครั้งหลังจากการวาดภาพ ①②③ ในภาพที่ 4 การผสมผสานของการวาดภาพและการกว



ภาพที่ 4 ภาพทิวทัศน์ด้วยเม็ดสีอ่อน

2) น้ำ

น้ำไหลแนวตั้ง: หลังจากการวาดน้ำไหลแนวตั้งแล้ว ค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพขึ้นเป็นมุม 40 องศาเพื่อสร้างการไหลของน้ำค้างไว้ 5 วินาที จากนั้นค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพลงเป็นมุม 40 องศาเพื่อสร้างการไหลของน้ำค้างไว้ 5 วินาที ทำตามขั้นตอนด้านบนซ้ำสองครั้ง จากนั้นนำมาวาดอีกครั้งหนึ่ง ① ในภาพที่ 5 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

การเอียงของน้ำ: ค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพขึ้นไปทางซ้ายเป็นมุม 40 องศาค้างไว้ 5 วินาที จากนั้นค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพลงไปทางขวาเป็นมุม 40 องศาค้างไว้ 5 วินาที จากสองขั้นตอนนี้ ลายน้่าจะปรากฏขึ้น ทำซ้ำขั้นตอนด้านบนอีกสองครั้ง ② ในภาพที่ 5 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

3) ต้นไม้

หลังจากวาดภาพต้นไม้แล้ว ค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพขึ้นเป็นมุม 45 องศาค้างไว้ 4 วินาที จากนั้นค่อย ๆ เอียงลงมาเป็นมุม 45 องศาค้างไว้ 4 วินาที ทำซ้ำขั้นตอนด้านบนอีกสองครั้ง จากนั้นวาดภาพตามต้องการ ③ ในภาพที่ 5 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ



ภาพที่ 5 น้ำกับต้นไม้

การทดลองที่ 3: การพ่นน้ำและการไหล

ชิ้นงานที่ได้จากการทดลอง1คือจากการวาดภาพและการกวบ และการทดลองที่ 2 คือจากการวาด การกวบ และการไหล นำชิ้นงานมาวางในแนวราบเป็นเวลา 10 นาที พ่นน้ำเมื่อน้ำดินไม่ไหลเอียงแล้ว

1) ภูเขา

ฉีคน้ำลงบนแผ่นภาพทั้งหมด 6 ครั้ง ค่อย ๆ เอียงไปทางยอดเขาเป็นมุม 40 องศาค้างไว้ 4 วินาที จากนั้น ค่อย ๆ เอียงไปทางเชิงเขาเป็นมุม 40 องศาค้างไว้ 8 วินาที ทำซ้ำขั้นตอนด้านบนอีกสองครั้ง ① ในภาพที่ 6 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

ฉีคน้ำลงบนแผ่นภาพทั้งหมด 4 ถึง 8 ครั้งจนน้ำดินสีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์ค่อย ๆ จางลง จากนั้นค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพไปด้านล่างของภูเขาเป็นมุม 40 องศาค้างไว้ 6 วินาที สุดท้ายวางแผ่นภาพในแนวราบ ② ในภาพที่ 6 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

2) น้ำ

ฉีคน้ำลงบนแผ่นภาพ 4-7 ครั้ง ค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพ 40 องศาตามทิศทางการไหลของน้ำค้างไว้ 2 วินาที จากนั้นค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพขึ้น 40 องศาตามทิศทางการไหลของน้ำค้างไว้ 8 วินาที ทำซ้ำขั้นตอนด้านบนอีกสองครั้ง ③ ในภาพที่ 6 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ

3) ดินไม้

ฉีคน้ำลงบนแผ่นภาพทั้งหมด 6 ครั้ง ค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพด้านบนของดินไม้เป็นมุม 40 องศาทิ้งไว้ 8 วินาที จากนั้นค่อย ๆ เอียงแผ่นภาพด้านล่างของดินไม้เป็นมุม 40 องศาทิ้งไว้ 4 วินาที ทำซ้ำขั้นตอนด้านบนอีกสองครั้ง ④ ในภาพที่ 6 แสดงถึงการทดลองเฉพาะ



ภาพที่ 6 การพ่นน้ำและการไหล

4. การเคลือบและการเผา

หลังจากวาดภาพลายครามแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเคลือบและการเผา ขั้นตอนนี้รวมถึงการเผาโดยตรง การเคลือบและการเผาด้วยอุณหภูมิสูง

1) การเผาดิบ (Biscuit Firing) ด้วยเตาเผาไฟฟ้าอุณหภูมิต่ำ

ก่อนการเผาดิบ ผลงานต้องจัดการเติมน้ำก่อนการเผา โดยอุณหภูมิเริ่มต้นจนถึง 120 °C อุณหภูมิจะเพิ่มขึ้น 2 °C ต่อนาที ช่วงอุณหภูมิ 120 °C ถึง 660 °C ให้เพิ่มขึ้น 3 °C ต่อนาที และช่วงอุณหภูมিরะหว่าง 660 °C ถึง 800 °C เพิ่มขึ้น 2.3 °C ต่อนาที เนื่องจากไม่จำเป็นต้องรักษาอุณหภูมิเตาเผาที่ 800 °C ควรปิดเตาเผาทันที เตาเผาจะค่อย ๆ เย็นลงจนถึง 100 °C เปิดประตูให้กว้างเพียงพอที่จะนำผลงานดินปั้นปิดออกมาได้

2) การพ่นเคลือบ (Glaze Spraying)

วิธีการเคลือบชิ้นงานทั้งหมดนั้นคล้ายคลึงกับวิธีการเผาเคลือบหลายครามของจิ่งเต๋อเจิน ก่อนอื่นให้ใช้พู่กันทาให้ทั่วด้วยน้ำสะอาด จากนั้นพ่นเคลือบลงบนชิ้นงานให้เสร็จสมบูรณ์โดยใช้เครื่องพ่นแอร์บรัช ให้ความหนาของชั้นเคลือบอยู่ที่ 0.5 มิลลิเมตร

3) การเผาเคลือบด้วยเตาเผาแบบแก๊สอุณหภูมิสูง (Glost Firing)

เครื่องเคลือบหลายครามของเมืองจิ่งเต๋อเจินถูกเผาด้วยอุณหภูมิสูงมาตั้งแต่โบราณ อุณหภูมิสูงสุดในเตาเผาคือ 1300 °C เช่นเดียวกัน เมื่อเผาดินปั้นปิดหลายคราม จะถูกเผาที่อุณหภูมิ 850 °C ถึง 890 °C ในช่วง 30 นาทีแรก จากนั้น ตั้งไฟที่อุณหภูมิ 1280 °C ถึง 1300 °C เป็นเวลา 45 นาทีด้วยเปลวไฟแรง จากนั้นหยุดเพิ่มอุณหภูมิ ปิดประตูที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด บล่อยให้อุณหภูมิเย็นลงตามธรรมชาติ เมื่ออุณหภูมิต่ำกว่า 300 °C ควรเปิดปล่องควันให้กว้างถึง 8 มม. เพื่อรักษาให้ระบบเย็น

สุดท้าย เมื่ออุณหภูมิต่ำกว่า 60 °C สามารถเปิดประตูเพื่อรับผลงานดินปั้นปิดได้ หลังจากตัวสลุแล้วหลายครามจิ่งเต๋อเจิน องค์ประกอบหลักคือ โคบอลต์ออกไซด์ที่มีสีน้ำตาลเข้ม แต่หลังจากที่เผาถึงอุณหภูมิ 1300 °C แล้ว เนื่องจากอุณหภูมิลดลง สีฟ้าอ่อนปรากฏขึ้น และกลมกลืนกับสีหลายคราม นอกจากนี้ ความแตกต่างระหว่างสีเข้มกับสีอ่อนจะลดลงเมื่อเทียบกับเครื่องเคลือบก่อนเผา เนื่องจากสีอ่อนส่วนมากจะจางลง และสีที่มีดมัวจะจางและเป็นประกายมากขึ้น

5. ผลลัพธ์และการอภิปราย

5.1 เปรียบเทียบระหว่างลวดลายภูมิทัศน์ดินปั้นปิดกับเครื่องเคลือบหลายครามลวดลายภูมิทัศน์จิ่งเต๋อเจิน

ในจีนโบราณ งานหัตถกรรมดินปั้นปิดสีถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย ในทางตรงข้าม เทคนิคของดินปั้นปิดเคลือบถูกนำมาใช้น้อยกว่า และไม่มีเทคนิคของวิธีบีบรัดด้วยน้ำดินชั้น เครื่องเคลือบดินปั้นปิดที่มีลวดลายภูมิทัศน์ที่คล้ายคลึงกัน รวมถึง กาน้ำชาแบบดินปั้นปิดราชวงศ์ถัง อ่างล้างหน้าสามขา ชาม หมอนเครื่องเคลือบ สมัยราชวงศ์ถัง และกาน้ำและเตาสามขาชนิดดินปั้นปิดสมัยราชวงศ์ซ่ง การตกแต่งบางส่วนของผลงานดินปั้นปิดเหล่านี้ มีความคล้ายกับลวดลายภูมิทัศน์หลายครามของเมืองจิ่งเต๋อเจิน แต่ไม่มีลวดลายเฉพาตัว

5.2 การทดลอง

1) การผสมผสานระหว่างการวาดภาพและการกวน

โดยปกติแล้ว รูปแบบพื้นฐานของลวดลายภูมิทัศน์ลายครามจะถูกวาดด้วยมือ แต่การวาดพร้อมกับกวนน้ำดินนั้นสามารถทำให้ลวดลายภูมิทัศน์มีความเป็นมิติมากขึ้น ทำให้ได้ลายเส้นที่เป็นธรรมชาติ เมื่อศิลปินวาดภาพด้วยน้ำดินชั้น การวาดภาพและการกวนสามารถทำพร้อมกันได้ ผู้วิจัยค้นพบว่า การกวนทำให้พื้นผิวสม่ำเสมอ หากกวนบ่อยเกินไป วิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้นจะสูญเสียพื้นผิว หากกวนแรงจนเกินไป ลวดลายภูมิทัศน์จะบิดเบี้ยว

2) บทบาทของการผสมผสานของการวาดภาพ การกวนและการไหล

ภาพร่างพื้นฐานของลวดลายภูมิทัศน์ จากนั้นเอียงแผ่นภาพเพื่อให้ลวดลายภูมิทัศน์ไหลลื่น โดยมีวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การไหลจากซ้ายไปขวา การไหลจากบนลงล่าง และการไหลแบบหมุน วิธีการไหลที่ต่างกันทำให้เกิดผลลัพธ์ทางศิลปะที่แตกต่างกัน น้ำดินที่ไหลทำให้เส้นเปลี่ยนรูป และเกิดเป็นความรู้สึกจังหวะของดนตรี ดังนั้นจึงทำให้ภาพโดยรวมมีความธรรมชาติและลื่นไหล

3) การพ่นน้ำและการไหล

การพ่นน้ำทำให้สีน้ำเงินโคบอลต์ออกไซด์อ่อนลง ทำให้ขอบของภาพไม่ชัดเจน เหมาะสำหรับแบบจำลองรูปร่างของวัตถุที่อยู่ไกลในภาพและเนื้อหาในภาพที่ต้องการเบลอ เพื่อให้ภาพมีผลลัพธ์ทางศิลปะของความเหมือนจริงและความกลมกลืน นอกจากนี้ หลังจากการฉีคน้ำแล้ว เมื่อเอียงแผ่นภาพ น้ำไหลจะส่งเสริมโทนสีของลายคราม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากความมืดไปสู่ความสว่างอย่างรวดเร็ว

การใช้เทคนิคอย่างยืดหยุ่นเช่น การกวน การไหล และการพ่นน้ำ แสดงถึงพื้นที่ของความลึกที่เป็นเอกลักษณ์ การสลับระหว่างความเหมือนจริง และการเปลี่ยนของความมืดกับความสว่างอย่างช้า ๆ ในภาพวาดลวดลายภูมิทัศน์ลายครามจึงต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกระบวนการวาดภาพและผสมผสาน สามารถทำให้สีฟ้าในพู่กันค่อย ๆ จางลง ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้เพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนผ่านของแสงและเงาตามธรรมชาติและผลลัพธ์เชิงพื้นที่ คนส่วนมากเห็นพ้องต้องกันว่า การเปลี่ยนแปลงในงานศิลปะจะละเอียดมากเท่าไร ผลงานก็จะยิ่งดูดีมากขึ้นเท่านั้น

5.3 การเปรียบเทียบผลลัพธ์การทดลอง

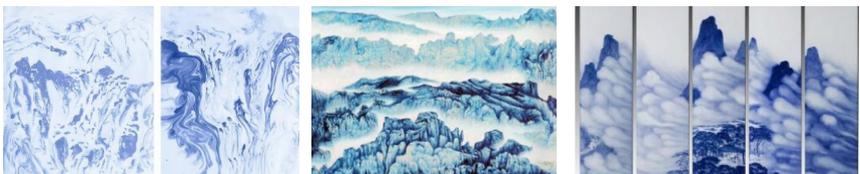
1) การเปรียบเทียบผลงานระหว่างเทคนิคดินปั้นบิวดักบิวิธี Slip Nerikomi ผลงานทั้งสองประเภทนี้มีพื้นผิวที่เป็นธรรมชาติ ศิลปินสามารถใช้ปัจจัยที่สามารถควบคุมได้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ลวดลายภูมิทัศน์ธรรมชาติที่คล้ายคลึงกัน และใช้ปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ลวดลายภูมิทัศน์แบบนามธรรมที่คาดไม่ถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคนิคการแปะดินบนดินปั้นบิวดักจะไม่สามารถเปลี่ยนรูปร่างของลวดลายภูมิทัศน์ได้ด้วยวิธีการกวน ผลลัพธ์คือ รูปร่างของดินปั้นบิวดักจะมีความคล้ายคลึงกับลวดลายภูมิทัศน์เท่านั้น ④⑤ ในภาพที่ 7 เพื่อให้เกิด

การต่อเนื่องของภาพ ศิลปินบางคนจะตัดดินปั้นปิดอกเป็นชิ้นส่วนตามความต้องการในการสร้างสรรค์แล้ว จากนั้นค่อยนำมาประกอบเข้าด้วยกัน อีกด้านหนึ่งคือ การผสมผสานระหว่าง การวาดภาพและวิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้น สามารถทำให้รูปทรงของภูมิทัศน์ชัดเจนและเป็นธรรมชาติ เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลง ทำให้จิตรกรควบคุมภาพได้ยอดเยี่ยมยิ่งขึ้น ซึ่งผลการทดลองพิเศษนี้แสดงใน ① ② ③ ของภาพที่ 7



ภาพที่ 7 การเปรียบเทียบระหว่างลวดลายภูมิทัศน์แบบ “ดินปั้นปิด” และลวดลายภูมิทัศน์แบบ Slip Nerikomi

2) การเปรียบเทียบระหว่างเครื่องเคลือบลวดลายภูมิทัศน์ด้วยวิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้นกับผลงานลวดลายภูมิทัศน์ลายครามที่มีชื่อเสียงของจังหวัดจันทบุรี ตัวนำที่แตกต่างกัน: ตัวนำที่ใช้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิทัศน์ของจังหวัดจันทบุรีนั้นล้วนเป็นตัวนำที่มันคงทั้งหมด เมื่อเปรียบเทียบกัน วิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้นจะใช้การไหลเป็นตัวนำ เทคนิคที่แตกต่างกัน: วิธีบีบราดด้วยน้ำดินชั้นเป็นการใช้งานที่ยืดหยุ่นของการวาดภาพ การกวาด การไหลและการพ่น ภายในนั้นมีการกวาดและการไหลเป็นหลัก ดังที่แสดงใน ① ② ของภาพที่ 8 เครื่องเคลือบลวดลายภูมิทัศน์ลายครามจังหวัดจันทบุรีถูกวาดด้วยมือ ผลลัพธ์ทางศิลปะที่แตกต่างกัน: ผลงานลวดลายภูมิทัศน์ลายครามดินปั้นปิดมีเส้นเป็นหลัก และมีผลลัพธ์บนพื้นผิวที่เป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ การเปลี่ยนจากสีเข้มเป็นสีอ่อนนั้นมีความเรียบง่ายแต่ยังสง่างามและผ่อนคลายอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว เครื่องเคลือบลายครามจังหวัดจันทบุรีที่วาดด้วยมือมีกฎและรูปแบบการวาดภาพที่ต่างกัน และการเปลี่ยนระหว่างความมืดกับความสว่างนั้นมีความละเอียดอ่อนและเปลี่ยนแปลงได้ดังที่แสดงใน ③ ④ ของภาพที่ 8



ภาพที่ 8 “ดินปั้นปิด” ลวดลายภูมิทัศน์ลายครามและลวดลายภูมิทัศน์ลายครามจังหวัดจันทบุรี

6. บทสรุป

ลวดลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายครามจีนโบราณมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ มีความเป็นนามธรรมสูงและไม่มีรูปแบบที่แน่นอน จากการเปรียบเทียบเครื่องเคลือบดินปั้นปิดเจ็ดประเภทกับเครื่องลายครามลวดลายภูมิทัศน์ของจิ่งเต๋อเจิ้นแบบดั้งเดิม สรุปได้ว่า วิธี Slip Nerikomi สามารถสร้างเอกลักษณ์ของลวดลายได้แบบเป็นธรรมชาติ เหมาะสำหรับการสร้างลวดลายภูมิทัศน์ที่ให้ความรู้สึกเชิงพื้นที่มากกว่าวิธีดินปั้นปิด เนื่องจากศิลปินสามารถควบคุมการผลิตลวดลายได้มากขึ้น

จากการศึกษานี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเทคนิควิธี Slip Nerikomi เมื่อนำมาใช้ร่วมกับการวาดภาพ สามารถแสดงถึงการเคลื่อนไหวของเส้นลวดลายที่บรรยายลักษณะของภูเขา แม่น้ำ และต้นไม้ได้ดี และเมื่อทำร่วมกับเทคนิคการไหลของน้ำดิน จะช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและส่งผลให้ลวดลายภูมิทัศน์มีความเหมือนจริงที่สามารถสร้างมิติของพื้นที่ แสดงความสว่างและความมืด ทำให้ลวดลายภูมิทัศน์มีความเป็นธรรมชาติเพิ่มมากขึ้น

กล่าวโดยสรุปคือ เทคนิค Slip Nerikomi สามารถนำมาใช้สร้างลวดลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายครามของจิ่งเต๋อเจิ้นได้ และลวดลายทิวทัศน์ลายครามดินปั้นปิดสามารถแสดงถึงระดับศิลปะเทียบเท่ากับเครื่องเคลือบลวดลายภูมิทัศน์ลายครามจิ่งเต๋อเจิ้นได้ จากการค้นพบในการศึกษานี้ น่าจะเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจให้แก่ศิลปินในอุตสาหกรรมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานลวดลายภูมิทัศน์ลายครามได้

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การใช้เทคนิค Slip Nerikomi เพื่อสร้างสรรค์ลายภูมิทัศน์บนเครื่องลายครามของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และสนับสนุนเป็นอย่างดีจาก ผศ.ดร. วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน และ ผศ.ดร. โกเมศ กาญจนพ่ายฟ์ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา ความรู้ ข้อคิดข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนกระทั่งการวิจัยครั้งนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- Duan Suping. (2020). Humanistic Painting Concept and Artistic Aesthetics of Jingdezhen blue-and-white Landscape Painting. *Ceramics Research*, 113.
- Dyrssen, C. (2011). *Navigating in Heterogeneity*. In M. Biggs & H. Karlsson. The Routledge Companion of Research in the Arts. Routledge.
- Feng Xianming. (1994). *Chinese Ceramicst*. Shanghai Ancient Books Publishing Press.
- Guest, L. (2019). “*Drifters*” in *Jingdezhen: Past meets present in the porcelain capital*. p. 55.
- Liang Caiyan. (2021). *The utility model relates to a method for preparing stranded embryo porcelain by stranded mud process*, National Knowledge Bureau, www.xjishu.com/zhuanni/25/CN105272166.html. They were accessed on 26 July 2022.
- Loussier, H. J. R. d. l. c. e. d. v. (2019). *Le nerikomi hypnotique de Mandy Cheng. (226)*, 42-43.
- Solberg, A. J. F. (2021). Artistic Expression and Material Limitations: An Iterative Process of Porcelain Making. *Form Academic*, 14(2), 1-14.
- The Routledge Companion of Research in the Arts (pp. 223-239). Routledge. <http://clab.iat.sfu.ca/804/uploads/Main/RoutledgeCompanion.pdf>
- Xiaomin, L. J. C. A. i. C. T. o. S. C. (2008). *Jingdezhen—Porcelain Capital of the World*. p. 67.
- Yang Jingya (2020). *The rhythm of points -- the application of point elements in ceramic decoration*, Jingdezhen: the Jingdezhen University of Ceramics, pp. 17-21.
- Yang Xia and Chai Zhanzhu. (2012). Chinese Nerikomi porcelain. Henan Fine Arts Publishing Press.
- Yang Zhiyue. (2020). *Study on Lu Weisun’s Freehand Brushwork of Celadon Landscape Theme Works*, Hang.
- zhou China Academy of Art, pp. 6-15. Zhu, F., & Shao, J. (2012). *Protection and symbolization innovation of manufacturing process of Blue-and-white porcelain*. Paper presented at the Applied Mechanics and Materials. p. 430.
- Zhang Pusheng (1999). *Identification of blue-and-white porcelain*. Beijing Library Press.
- Zhang Yongjun. (2015). On the Inheritance and Innovation of blue-and-white Landscapes. *Ceramics Research*, p.120.

05

ได้รับบทความ : 14/06/2566 | แก้ไขบทความ : 29/09/2566 | ตอรับบทความ : 08/02/2567
Received : 14/06/2023 | Revised : 29/09/2023 | Accepted : 08/02/2024



การสร้างและพัฒนาตัวละครในนวนิยาย สู่พื้นที่การแสดงในละครเวทีผสมภาพยนตร์ กรณีศึกษาของตัวละครหลัก “เธอ” ในการแสดงเรื่อง *แพรง*

Creating and Developing the Character from the Novel to Performance Space on a Performance Production Combining Theatre and Film, A Case Study of the Main Character "She" in the performance titled "*Praeng*"

ณัฐวรรณ รัตนพลที¹, อรณิชา คมนาคม², และ พชญ อัคพรหมณ³
Nattawan Rattanapotee¹, Ornicha Komnakom², and Pachaya Akkpram³

^{1,2} นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล : nannutta@kkumail.com)

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

^{1,2} Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University / Corresponding Author (E-mail : nannutta@kkumail.com)

³ Assistant Professor, Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Thailand

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการนำเสนอกระบวนการสร้าง และพัฒนาตัวละคร “เธอ” ซึ่งเป็นตัวละครหลักในการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เรื่อง *แพร่ง* (Intersection) โดยขั้นตอนดำเนินงานแบ่งเป็น 3 ช่วงหลัก ได้แก่ 1. การศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครจากนวนิยายต้นฉบับ 2. การสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละคร “เธอ” ผ่านกระบวนการดีไวซิง (devising process) 3. การนำเสนอตัวละครผ่านการแสดงในพื้นที่ละครเวทีกับพื้นที่ภาพยนตร์ ผลการดำเนินงานพบว่า การใช้ความจริง (truth) ของตัวละครจากนวนิยายตั้งต้นเป็นแกนในการทดลอง ค้นหา สร้างและพัฒนาตัวละคร ทำให้นักแสดงสามารถเทียบเคียง และเชื่อมต่อการสับการณัตนเอง เข้ากับตัวละครเดิมแล้วพัฒนาไปสู่การสร้างตัวละครใหม่ เพื่อนำเสนอผ่านพื้นที่การแสดงทั้งในรูปแบบละครเวทีและภาพยนตร์อย่างเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อ และสื่อสารประเด็นหลักของเรื่องสู่ผู้ชมได้

คำสำคัญ : ละครเวที, ภาพยนตร์, ดีไวซิง, ความจริง

Abstract

This article presents the creation process and development of the character "She" who is the main character in a theater mixed film titled "*Praeng (Intersection)*". The process is divided into 3 main phases as follows: 1. Studying and analyzing the characters from the original novels. 2. Creation and development of the character "She" through the devising process. 3. Characters are presented through performances in theater and movie spaces. The results found that using the truth of the characters from the original novels as a core to experiment, explore, create and develop characters can enable actors to compare and connect their experiences with the original characters. Then create new characters to be presented through the acting space in both the theater and the movie to be natural, believable, and able to communicate the story's main point to the audience.

Keywords : Theatre, Film, Devising process, Truth

บทนำ

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงมือสมัครเล่นได้รับบทบาทเป็นตัวละครหลักในการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เรื่อง *แพร้ง (Intersection)* ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายเรื่อง *หลงไฟ* ของคุณกฤษณา อโศกสิน โดยผู้สร้างสรรค์ และทีมผู้สร้างสรรค์ตั้งต้นจากความสนใจในตัวละคร ก้านแก้ว ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง จากนั้นได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ และหาประเด็นที่น่าสนใจในตัวละคร ซึ่งมีโจทย์สำคัญคือ ทำอย่างไรที่ตัวละครจะสามารถเชื่อมโยง และสะท้อนสังคมมหาวิทยาลัยขอนแก่นในปัจจุบันได้โดยใช้กระบวนการดีไวซิง (devising process)² เป็นเครื่องมือในการทดลองสร้างเรื่อง และสร้างตัวละคร “เออ”

การดำเนินงานครั้งนี้เป็นการทดลองสร้างการแสดงแนวใหม่ เป็นการผสมผสานระหว่างละครเวทีเข้ากับภาพยนตร์ ถึงแม้ว่า ผู้สร้างสรรค์จะมีประสบการณ์การแสดงในลักษณะต่าง ๆ มาแล้วบ้าง อาทิ การแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์โฆษณา การแสดงละครมินิซีรีส์ (mini series) การแสดงมิวสิกวิดีโอ (music video) แต่ครั้งนี้เป็นการแสดงในงานที่มีความผสมผสานระหว่างละครเวทีกับภาพยนตร์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลอง ค้นหา สร้าง และพัฒนาตัวละคร ตลอดจนค้นหาวีธีการนำเสนอตัวละครผ่านพื้นที่การแสดงทั้งสองรูปแบบ โดยผู้สร้างสรรค์เชื่อว่า งานทดลองในครั้งนี้จะทำให้เข้าใจวีธีการสร้าง และพัฒนาตัวละครให้ดูสมจริง เป็นธรรมชาติ สร้างความน่าเชื่อถือและสื่อสารต่อผู้ชมได้

วัตถุประสงค์

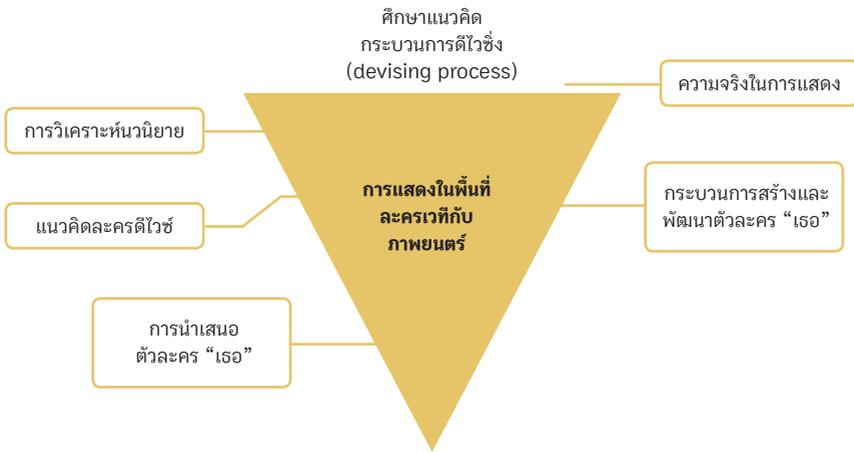
เพื่อหากลวีธีการสร้าง พัฒนา และนำเสนอตัวละคร “เออ” ให้มีความสมจริง และน่าเชื่อถือผ่านการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์

สมมติฐานในการสร้างสรรค์

การสร้างและพัฒนาตัวละครโดยใช้แกนหลักคือ “ความจริง (truth) ของตัวละคร” แล้วนำมาเชื่อมต่อกับประสบการณ์ของนักแสดง ตลอดจนการใช้ความจริงใจ (sincerity) ในการพัฒนาการแสดงและในระหว่างการแสดง ทั้งในพื้นที่ละครเวทีและภาพยนตร์ จะทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติและสร้างความน่าเชื่อถือของตัวละครไปสู่ผู้ชมได้

- 1 สมาชิกในทีมประกอบด้วย ผู้กำกับการแสดง คือ พชญ อัครพราหมณ์ นักแสดงหญิง 2 คน ได้แก่ นางสาวณัฐวรรณ รัตนพลที และนางสาว อรนิษา คมนาคม โปรดิวเซอร์ 2 คน ได้แก่ นายพงษ์ศักดิ์ พิมพ์วงรัก และนางสาว ศติวิมล วงศ์วัฒนเดช
- 2 กระบวนการทำงานที่อาศัยการสร้างสรรคจากกลุ่ม โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของคนในกลุ่ม ตั้งต้นด้วยประเด็นที่ต้องการนำเสนอตลอดจนทดลอง ค้นหา และพัฒนาพร้อมกันจนเกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค(พชญ อัครพราหมณ์. ละครประยุกต์ Applied Theatre (เอกสารประกอบการสอน), หน้า 99-102)

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดและข้อมูลที่นำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

1. การศึกษา และวิเคราะห์ตัวละครจากนวนิยายต้นฉบับ

จุดตั้งต้นของการแสดงเรื่อง *แพรว* (Intersection) มาจากแรงบันดาลใจในตัวละครหลัก *ก้านแก้ว* ในนวนิยายเรื่อง *หลงไฟ* ของคุณกฤษณา อโศกสิน โดยผู้สร้างสรรค์มีความสนใจต่อประเด็นตัวละครหลักที่มีชีวิตอยู่ภายใต้สังคมทุนนิยม ยอมทำทุกสิ่งเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากความจนและพยายามยกระดับตนเองให้เทียบเท่าคนชนชั้นสูง จนกระทั่งนำพาชีวิตไปสู่เส้นทางค้าประเวณีและพบจุดจบที่น่าเศร้า ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าเส้นเรื่องของตัวละครในนวนิยายเรื่องนี้มีความคล้ายคลึงกับผู้คนอีกจำนวนมากในสังคมปัจจุบันที่ต้องพยายามดิ้นรนเอาตัวรอดภายใต้โครงสร้างของสังคมทุนนิยมซึ่งขับเคลื่อนชีวิตด้วยเงิน ความสุขสบาย การเอาตัวรอดเอาเปรียบ และวัดคุณค่าของมนุษย์ด้วยเงิน อาจกล่าวได้ว่า ตัวละคร *ก้านแก้ว* เป็นภาพสะท้อนความจริงของมนุษย์ทั้งในโลกนวนิยายเมื่อ 30 ปีที่แล้วและความเป็นจริงของสังคมไทยในขณะนี้

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษางานวิจัยของจิวราดี บุญปวง ปาริฉัตร จันทัพ และขวัญชนก นัยจรรย์ ซึ่งทำการศึกษาเกี่ยวกับ ทฤษฎีลำดับขั้นแรงจูงใจของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Harold Maslow) ทำให้เห็นว่า *ก้านแก้ว* มีความต้องการทั้งหมด 4 ชั้น จากทั้งหมด 5 ชั้น ประกอบไปด้วย ความต้องการขั้นที่ 1 ความต้องการทางสรีรวิทยา คือ ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ขั้นที่ 2 ความต้องการความมั่นคงความปลอดภัย ขั้นที่ 3 ความต้องการความรักและ

ความต้องการเป็นเจ้าของ และขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับและได้รับการยกย่อง ในทางตรงกันข้าม สิ่งที่ไม่มีในตัวละครก้านแก้วคือขั้นที่ 5 ความเข้าใจในตนเอง ซึ่งความต้องการขั้นที่ 5 จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นได้รับในสิ่งที่ต้องการเพียงพอแล้วหรือการรู้จักยอมรับความจริงเข้าใจสภาพที่เป็นอยู่ขณะนั้น (จิราวดี บุญปวง, ปาวิฉัตร จันทัพ, และ ขวัญชนก นัยเจริญ, 2562) ซึ่งก้านแก้วไม่สามารถยอมรับต่อความตกต่ำของชีวิตตนเองได้ จึงชวนขายทุกวิถีทางเพื่อหลีกเลี่ยงความจนและนำไปสู่เส้นทางค้าประเวณีโดยในตอนท้ายได้จบชีวิตที่ช่อง

ถึงแม้ว่านวนิยายเรื่อง *หลงไฟ* จะถูกประพันธ์ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2527 และถูกนำมาสร้างเป็นละครโทรทัศน์ในปี พ.ศ. 2560 แต่ตัวละครก้านแก้วทั้งสองยุคสมัยยังสามารถสะท้อนความจริงของมนุษย์ที่ต้องดิ้นรนเอาตัวรอดในสังคมทุนนิยม การหลีกเลี่ยงความจนและประเมินคุณค่าความเป็นมนุษย์ด้วยเงินตราโดยสามารถวิเคราะห์ตัวละครก้านแก้วได้ดังนี้

นวนิยาย	ละครโทรทัศน์
<p>ภูมิหลัง: ก้านแก้วเกิดในครอบครัวที่ยากจน เธอเป็นคนสวย เก่ง เรียนจบมหาวิทยาลัยชื่อดังในกรุงเทพฯ ได้เรออาศัยอยู่ในแฟลตราคาถูกซึ่งอยู่กับเพื่อนชื่อ อร ซึ่งเป็นสาวขายบริการเหมือนกัน ก้านแก้วหาเงินส่งตัวเองเรียนจนจบปริญญาตรีและทำงานเป็นโอด์ ส่วนรายได้เสริมมาจากการขายบริการ เธอมีเพื่อนที่สนิทที่สุดที่รู้ที่มาของเธอชื่อ ซาลา</p>	<p>ภูมิหลัง: ก้านแก้วเป็นคนสวยและเก่ง ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยเอกชน ชั้นปีที่ 3 เธออาศัยอยู่บ้านของป้าและลุงซึ่งอยู่ในสลัม โดยลุงพยายามจะข่มขืนก้านแก้วจึงทำให้ก้านแก้วตัดสินใจหนีออกจากบ้านเพื่อไปหาคอนโดใหม่ ก้านแก้วทำงานเป็นพนักงานบริษัท และขายบริการเพื่อหาเงินเลี้ยงส่งตนเองเรียน เธอมีเพื่อนสนิทชื่อ ซาลา และกฤษฎ</p>
<p>ความต้องการสูงสุด: ต้องการได้รับการยอมรับจากสังคม</p>	<p>ความต้องการสูงสุด: ต้องการได้รับการยอมรับจากสังคม และต้องการได้รับความรักจาก โชน</p>
<p>ความขัดแย้ง: ความขัดแย้งภายในใจ: อยากรวย อยากสบาย แต่ไม่ อยากทำงานหนัก คนvsตนเอง = เก่งแต่ไม่อยากทำงาน อยากมีเงินแต่ ไม่อยากทำงานหนัก คนvsคน = ซาลาและคนอื่น ๆ ที่ทัศนคติการใช้ชีวิต ไม่เหมือนตัวเอง คนvsสังคม = กลุ่มคนในสังคมที่มีแต่คนชั้นสูงและ โดนดูถูก ในขณะที่เดียวกันก็ดูถูกคนที่ต่ำกว่า</p> <p>คนvsชะตากรรม/ ธรรมชาติ = มีฐานะยากจนและ เกิดอยู่ในชนบท</p>	<p>ความขัดแย้ง: ความขัดแย้งภายในใจ: อยากรวย อยากสบาย แต่ไม่ อยากทำงานหนัก คนvsตนเอง = เก่งแต่ไม่อยากทำงาน อยากมีเงินแต่ ไม่อยากทำงานหนัก คนvsคน = ซาลาและคนอื่น ๆ ที่ทัศนคติการใช้ชีวิตไม่ เหมือนตัวเอง เช่น ป้า และลุง คนvsสังคม = กลุ่มคนในสังคมที่มีแต่คนชั้นสูง และ โดนดูถูก ในขณะที่เดียวกันก็ดูถูกคนที่ต่ำกว่า</p> <p>คนvsชะตากรรม/ ธรรมชาติ = มีฐานะยากจนและ เกิดอยู่ในสลัม</p>
<p>จุดจบของเรื่อง: ก้านแก้วถูกแขกฝรั่งฆ่าตาย</p>	<p>จุดจบของเรื่อง: ก้านแก้วถูกแขกฝรั่งฆ่าตาย</p>

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์เปรียบเทียบตัวละคร ก้านแก้ว ในนวนิยายต้นฉบับ และฉบับละครโทรทัศน์

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมต้นฉบับ และการเล่าเรื่องผ่านบทละครโทรทัศน์จะเห็นความจริง (truth)³ของตัวละครก้านแก้ว คือ ความพยายามขวนขวายงาน และผู้ชายที่สามารถให้เงินจำนวนมากอย่างรวดเร็ว → การพาดตนเองหลีกเลี่ยงจากความจน → การยกระดับชีวิตให้ดีขึ้นมากกว่าเดิม → การเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับคนชนชั้นสูง → การต้องการการยอมรับจากสังคม ถึงแม้ว่า ในละครโทรทัศน์จะมีความต้องการเรื่องความรักเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่พื้นฐานยังคงต้องการเงินเพื่อนำพาดตนเองไปสู่การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ขบคิดว่าหากเป็นตนเองจะเลือกกระทำหรือตัดสินใจแบบก้านแก้วหรือไม่ โดยคำถามนี้สร้างความกระตือรือร้นต่อผู้สร้างสรรค์และผลให้ผู้สร้างสรรค์ทดลองค้นหาผ่านกระบวนการดีไวซิง (devising process)

2. การสร้างและพัฒนาตัวละคร “เธอ” ผ่านกระบวนการดีไวซิง (devising process)

กระบวนการสร้างและพัฒนาตัวละครได้ใช้ความจริงของตัวละครก้านแก้วเป็นแกนในการค้นหาและประกอบสร้างตัวละคร “เธอ” ในกระบวนการดีไวซิง (devising process) ผู้สร้างสรรค์และผู้กำกับการแสดงได้พูดคุย ถกประเด็น รวมไปถึงแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิดและประสบการณ์ชีวิตเพื่อวิเคราะห์ เชื่อมโยงและเปรียบเทียบกับผู้คนที่อยู่รอบตัว โดยมีการนำประเด็น อาทิ

- ข้อมูลที่เล่ามีความเหมือน คล้าย หรือแตกต่างตัวละครก้านแก้วหรือไม่ อย่างไร
- ข้อมูลที่เล่าแสดงถึงความรู้สึกยากลำบากและส่งผลอย่างไรในปัจจุบัน
- ข้อมูลที่เล่าแสดงให้เห็นถึงการดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดอย่างไรบ้าง

จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นพบว่า ทุกคนต้องการพาชีวิตตัวเองให้รอดพ้นจากความยากจน บางคนเอาต้องการรอดพ้นความผิดหวังเรื่องความรัก หรือบางคนต้องการพาชีวิตรอดจากความเจ็บปวดในชีวิตจากปัญหาที่หนักหนาสาหัส ซึ่งคล้ายกับตัวละครก้านแก้ว ทั้งนี้ ผู้กำกับการแสดงมองว่าปัญหาเรื่องเงินเป็นประเด็นที่น่าสนใจ เพราะการไม่มีเงินย่อมส่งผลต่อชีวิตมนุษย์คนหนึ่งอย่างมาก โดยระหว่างการสนทนาได้มีการยกตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบของมนุษย์ที่เป็นหนี้จนต้องจบชีวิตของตนเองจากข่าวสารต่าง ๆ อาทิ อาชญากรรมฆาตกรรม ที่มีเรื่องของผลประโยชน์หรือทรัพย์สินเข้ามาเกี่ยวข้อง สิ่งนี้ทำให้เห็นว่าเงินมีอิทธิพลต่อวิถีความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ผู้กำกับการแสดงจึงเลือกนำเสนอประเด็นนี้

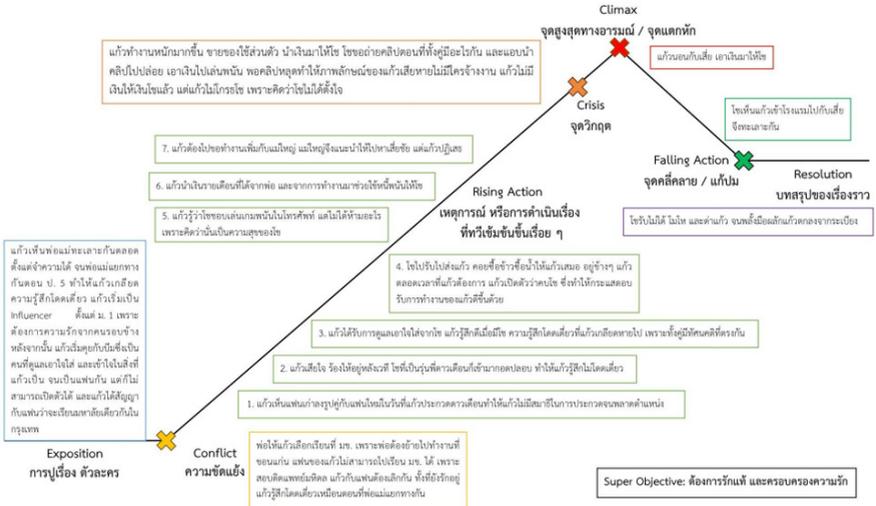
3 ความจริงที่ถูกค้นพบในชีวิตของตัวละคร โดยสะท้อนภาพชีวิตและความเป็นจริงของสังคม โดยนำเสนอผ่านวรรณกรรมแนวสังคม ตีละปะการประพันธ์แนวนี้นี้จะมุ่งเน้นการสะท้อนความจริงอย่างสมเหตุสมผล (ซุติศักดิ์ ภัทรกุลวณิช (2552), หน้า 67. อ้างถึงใน หัตถกาญจน์ อารีติลป, *สังคีตนิยมหัตถกรรมในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝน”* : ได้ “เงา” แห่งลัทธิอาณานิคม, (วารสารมนุษยศาสตร์ ปีที่ 20, 2556))

เพราะต้องการสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์คนหนึ่งที่ดีอยู่ภายใต้ระบบทุนนิยมโดยมีเงื่อนไข คือเงินเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการดำรงชีวิต

ผู้กำกับการแสดงใช้วิธีการด้นสดกับนักแสดง เพื่อค้นหาความต้องการสูงสุด (super objective) ของตัวละครและผลักดันตัวละครไปสู่จุดสูงสุดของชีวิตโดยใช้ประสบการณ์ร่วมของนักแสดงเป็นตัวตั้ง เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าประเด็นที่ต้องการพูดถึงนั้นสามารถเชื่อมถึงนักแสดงและพัฒนาเป็นเส้นเรื่องหลักได้หรือไม่ โดยผู้สร้างสรรคจะถูกกำหนดบทบาทและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น คนที่ต้องการเงิน คนทวงหนี้-ลูกหนี้ โดยใช้บทบาทและสถานการณ์จากข่าวต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการนี้นำพาผู้สร้างสรรคไปสัมผัสกับความรู้สึกของการดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดจากความจน การเป็นหนี้และความทุกข์จากการเป็นหนี้ ทำให้นักแสดงสามารถเข้าใจและเข้าถึงความรู้สึกภายในของตัวละครได้

อีกด้านหนึ่ง ผู้กำกับการแสดงต้องการที่จะนำพานักแสดงไปสู่การสร้างแกนของตัวละครโดยใช้กลวิธีการหาอุปสรรค ความขัดแย้งและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อตัวละคร ผู้กำกับการแสดงได้แลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้สร้างสรรคและได้เลือกเงื่อนไขของตัวละคร 2 ลักษณะคือ ตัวละครต้องการเงิน และตัวละครต้องการเซ็กส์ (sex) โดยเงื่อนไขนี้มาจาก ตัวละครก้านแก้ว โดยผู้กำกับการแสดงต้องการค้นหาว่าหากนักแสดงอยู่บนเงื่อนไขจะสามารถสร้างแกนตัวละครได้อย่างไร

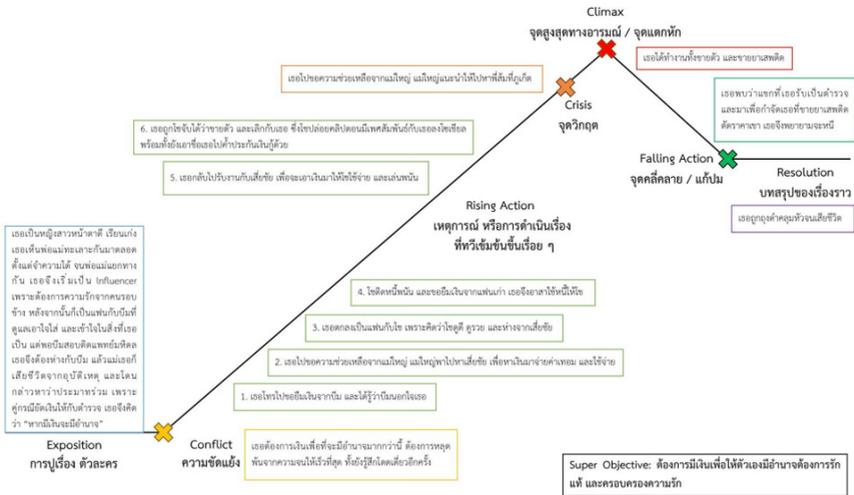
ผู้กำกับการแสดงใช้วิธีการด้นสดโดยกำหนดให้นักแสดงเลือกเงื่อนไขเพียงหนึ่งอย่างตามความสนใจและประสบการณ์ร่วมที่นักแสดงมีต่อเงื่อนไข เพื่อให้ให้นักแสดงใช้วัตถุดิบในตัวเองเข้ามาร่วมค้นหาจุดเชื่อมต่อระหว่างตัวละครที่กำลังถูกสร้างขึ้นจากประสบการณ์ของนักแสดง กับความจริงของตัวละครก้านแก้ว โดยอุปสรรคที่ค้นพบคือ ความยากจน และความขัดแย้งหลัก คือ ความโลภ-ความอยากได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเงินหรือเซ็กส์ (sex) ทำให้เห็นแกนหลักของตัวละครเริ่มมีความชัดเจน จากนั้นผู้กำกับการแสดงให้นักแสดงทำการด้นสดผ่านโครงสร้างเรื่องเดิม โดยแบ่งตามเงื่อนไขตัวละคร ทำให้ได้โครงเรื่องใหม่ 2 เรื่องดังนี้



รูปร่างที่ 2 โครงเรื่องของตัวละครที่มีความต้องการเชิงกัศ (sex)

จากโครงเรื่องที่ 2 จะเห็นได้ว่า ตัวละครต้องการเชิงกัศ (sex) เพราะคิดว่าจะทำให้ได้รับความรักจากคนที่ชอบ สิ่งนี้เป็นผลมาจากการที่ตัวละครประสบกับปัญหาเรื่องพ่อแม่แยกทางกันเพราะความจน การไม่ได้รับความสนใจจากพ่อและการสูญเสียแม่ในวัยเด็กทำให้ตัวละครต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว ตัวละครจึงทำทุกวิถีทางเพื่อคนรักและนำไปสู่เส้นทางขายบริการทางเพศ

หลังจากได้โครงเรื่องใหม่ 2 เรื่อง ผู้กำกับการแสดงจึงลองหาจุดร่วม เพื่อเชื่อมระหว่างสองโครงเรื่องนี้เข้าด้วยกันเพราะผู้กำกับการแสดงมองว่า “มนุษย์มีความต้องการเพียงหนึ่งก็จริง แต่ในบางสถานการณ์กลับเลือกที่จะตัดสินใจทำอะไรบางอย่างหนึ่งทีที่อาจเกี่ยวหรือไม่เกี่ยวข้องกับความต้องการนั้น แล้วมันก็นำพาชีวิตไปเจอประสบการณ์ใหม่ที่อาจจะดีหรืออาจจะเลวร้าย -- ความสำคัญอยู่ที่ เมื่อรู้แล้วว่าตัดสินใจผิดพลาดหรือการตัดสินใจอาจมีความเสี่ยง มนุษย์เราเลือกที่จะทำอย่างไรกับช่วงเวลานั้น” (พชญ อัดพรหมณ์, สัมภาษณ์, 15 ตุลาคม 2564) จากความคิดนี้ ผู้กำกับการแสดงจึงหาวิธีในการบูรรวมสองเรื่องนี้เข้าด้วยกันและสร้างโครงเรื่อง แพร่ง โดยรวมตัวละครจาก 2 โครงเรื่อง ให้กลายเป็นตัวละครเดียวคือ ตัวละคร “เธอ”



รูปภาพที่ 3 โครงเรื่องที่พัฒนาจากสองความต้องการ

จากโครงเรื่อง *แพรว* จะเห็นว่า ตัวละครมีความต้องการที่มีเงื่อนไข คือ การได้รับการยอมรับและความชอบธรรม มีความขัดแย้งที่ชัดเจนขึ้น คือ เงินกับเซ็กซ์ (sex) และตัวละครถูกกำหนดเป็นตัวละครเดี่ยว ผู้กำกับการแสดงใช้กลวิธีการเล่าเรื่องโดยสร้างตัวละคร 1 ตัวที่มีความคิดกับความต้องการ 2 แบบ และการเล่าตัดสลับระหว่าง “โลกภายนอกที่เป็นโลกความจริง” กับ “โลกภายในที่เป็นความคิดจิตใจของตัวละคร” ผ่านการนำเสนอในรูปแบบผสมผสานระหว่างละครเวทีกับภาพยนตร์ โดยโลกภายในนำเสนอในรูปแบบของละครเวที และโลกภายนอกนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์



ภาพที่ 1 การสร้างและพัฒนาตัวละครจากกระบวนการดีไวซ์ (devising process)



ภาพที่ 2 การสร้างและพัฒนาตัวละครจากกระบวนการตีโวลซ์ (devising process)

3. การทำงานในพื้นที่การแสดงละครเวที กับภาพยนตร์

การแสดงครั้งนี้มีโจทย์สำหรับผู้สร้างสรรคในฐานะนักแสดงมือสมัครเล่น คือ จะสามารถทำการแสดงหรือถ่ายทอดตัวละคร “เธอ” ในพื้นที่การแสดงที่แตกต่างกันได้อย่างไร โดยเฉพาะสื่อที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งด้านหนึ่งเป็นการแสดงในรูปแบบละครเวที โดยสถานที่และบรรยากาศเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาและมีรูปแบบกับองค์ประกอบศิลป์ในทางนามธรรม ในอีกด้านหนึ่งเป็นการแสดงในสถานที่และบรรยากาศจริงที่มีความเป็นธรรมชาติของที่นั้น ๆ ผู้สร้างสรรคจึงได้ศึกษาและทดลองนำแนวคิดเรื่อง ความจริงภายใน (inner truth) และความจริงใจ (sincerity)⁴ มาเป็นแนวทางในการแสดงกับพื้นที่ทั้งสองรูปแบบ โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

● การใช้ความจริง (inner truth) และความจริงใจ (sincerity) ในการแสดงละครเวที

การดำเนินงานในขั้นตอนนี้ ผู้สร้างสรรคได้ทำการฝึกซ้อมกับองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ฉาก แสง เสื้อผ้า การใช้พื้นที่ และการเคลื่อนไหวบนเวที โดยในช่วงของการแสดงจริง ผู้สร้างสรรคได้เตรียมร่างกายและสมาธิก่อนการแสดง รวมถึงการทบทวนความต้องการของตัวละคร “เธอ” ในฉากนั้น ๆ ด้วยวิธีการเดินตามจุดที่ผู้กำกับการแสดงกำหนดให้บนเวที การค่อย ๆ นำตัวเองเข้าไปในพื้นที่การแสดงและจินตนาการถึงพื้นที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่/โลกตัวละคร ช่วยทำให้ผู้สร้างสรรครู้สึกอยู่ในพื้นที่-สถานที่ การมีตัวตนอยู่กับปัจจุบันขณะ และหลังจากนั้นผู้สร้างสรรคได้เริ่มทำงานกับความรู้สึกข้างในโดยอาศัยแรงปะทะระหว่างความต้องการกับความขัดแย้งที่ก่อตัวขึ้นตามสถานการณ์ แล้วกระทำ-สื่อสาร ผ่านการพูดและร่างกายของนักแสดง โดยสามารถอธิบายตามลำดับเหตุการณ์ในตารางดังนี้

4 ความจริงภายใน (inner truth) เป็นสิ่งที่นักแสดงจะต้องสื่อสารผ่านการแสดงเพื่อสะท้อนความจริงที่ตัวละครพบเจอ โดยการแสดงจะต้องเป็นไปอย่างธรรมชาติ นักแสดงจะต้องมีความจริงใจ (sincerity) ต่อบทบาทที่ตนเองได้รับไม่ว่าบทบาทหรือการแสดงนั้นจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม โดยการแสดงนั้นจะสมบทบาทได้จะต้องอาศัยยมนต์สมมติ (magic if) กล่าวคือ ทำให้เรื่องสมมติกลายเป็นเรื่องจริงในแง่ของการแสดง หากนักแสดงอาศัยแนวความคิดสามสิ่งทีกล่าวนั้น จะทำให้ผู้ชมเชื่อในการแสดงของนักแสดง (ดูเพิ่มเติมได้ใน ความจริงใจ (sincerity) กับการแสดง (acting). (สตีเฟน ฟันจุมโกบล, 2538)

เหตุการณ์

การทำงานกับตัวละคร และพื้นที่เวที

เธอ ทั้งสองนอนหลับเหมือนคนหมดสติ

ตัวละครไม่มีความคิดหรือความต้องการใด ๆ ความรู้สึกข้างในว่างเปล่า

ตัวละคร**เธอ** ทั้งสองอยู่ในที่ที่ตนเองไม่รู้ว่าเป็นที่ไหน ทั้งสองมองเห็นกันและพยายามจะหาทางออก

ตัวละคร**เธอ** ที่ลืมตาขึ้นมาแล้วไม่รู้ว่าเป็นตัวเองอยู่ที่ไหน มองเห็นตัวเองที่กำลังมองหาทางออกจากที่ตรงนี้ ความรู้สึกข้างในที่รู้สึกก็คือ ความกลัว ความหวาดระแวง เมื่อตัวละครมองเห็นกันและกัน ทำให้รู้สึกว่าเราไม่ได้ต่อสู้หรือหวาดกลัวอยู่เพียงลำพัง เมื่อตัวละครรู้สึกกลัวทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนไหวไปอย่างช้า ๆ และสายตาก็มองไปรอบ ๆ เพื่อหาทางออกจากที่ตรงนี้

เธอคุยกับพ่อเรื่องเงินที่ต้องการนำไปสู่อุบัติ และจ่ายค่าเทอม **เธอ**โทรไปขอยืมเงินบีม **เธอ**พบว่าบีมมีแฟนใหม่ **เธอ**โทรไปของานทำจากแม่ใหญ่

ตัวละครมีความรู้สึกโกรธ และผิดหวังไปพร้อม ๆ กัน โกรธที่คู่กรณีใช้เงินสามหมื่นซื้อชีวิตแม่ ตัวละครจึงตัดสินใจทำทุกวิถีทางเพื่อนที่จะหาเงินมาสู่อุบัติแม่ แม้พ่อจะไม่เห็นด้วยก็ตาม จึงตัดสินใจโทรหาบีมเพื่อขยืมเงิน ทำให้ตัวละครรู้ว่าบีมมีแฟนใหม่ ทำให้ตัวละครผิดหวัง เสียใจ และโกรธ แต่สิ่งสำคัญที่ตัวละครต้องการจะทำการหาเงินเพื่อมาสู่อุบัติแม่ให้ได้ จึงได้ตัดสินใจโทรหาแม่ใหญ่ ด้วยความหวังสุดท้ายว่าจะได้งาน

เธอ ทั้งสองพูดถึงชีวิตที่กำลังจะดีขึ้นในตอนนี้

ตัวละครรู้สึกดีใจที่มีงานรื้อเข้ามามีเรื่อง ๆ มีผู้ชายเข้ามาให้เลือก จึงมีความขัดแย้งภายในใจตนเองเรื่องความรักและเรื่องเงิน ตัวละครจึงตัดสินใจตัดขาดกับเสี่ยชัยชั่วคราวเพื่อมาสานสัมพันธ์กับโช

เธอ และชายทวงหนี้ ต่อสู้กันอย่างรุนแรง

ตัวละครรู้สึกเจ็บปวด แสดงอารมณ์ความรู้สึกออกผ่านการเต้น ร่างกายเกิดความฟุ้งไหวและอ่อนแรงจากการต่อสู้

เธอ (จำ) นอนหมดสติอยู่ เมื่อลืมตาขึ้นจึงมองเห็นบีมที่กำลังมอง**เธอ**อยู่ ชายใส่หน้ากากมองมาที่**เธอ** **เธอ**จะวิ่งหนี แต่ใจเธอถูกตำนครอบศรีษะ**เธอ**

ตัวละครมีความรู้สึกทั้งดีใจ เสียใจ และเจ็บปวด เมื่อมองไปที่ผู้ชายที่เป็นคนรัก ทำให้ตัวละครรู้สึกสับสนกับความรู้สึก และสื่อสารกับบีมด้วยความรู้สึกที่หลากหลาย เมื่อมองเห็นชายชุดดำตัวละครจึงรู้สึกตกใจและกลัว ต้องการหนีออกจากที่ตรงนั้น

เธอ (แมน) นอนหมดสติอยู่ เมื่อลืมตาขึ้นจึงมองเห็นพ่อที่กำลังมอง**เธอ**อยู่ ชายใส่หน้ากากมองมาที่**เธอ** **เธอ**จะวิ่งหนี แต่โดนเธอถูกตำนครอบศรีษะ **เธอ**วิ่งหนี แต่ใจเธอถูกตำนครอบศรีษะ**เธอ**

ตัวละครรู้สึกทั้งดีใจและเสียใจที่เจอหน้าพ่อ รู้สึกเจ็บปวดกับสิ่งที่พ่อกระทำ การแสดงออกจึงเหมือนคนที่เพื่อนั่น จนรู้สึกว่ามีความกังวลจนเกิดความหวาดกลัวและต้องการที่จะหนีจากความมืดตรงนั้น

เธอ ทั้งสองกำลังสนทนากัน บีมเดินเข้ามาพร้อมดอกไม้ช่อใหญ่ บีมขอมิ Sex กับ**เธอ** แต่**เธอ**ปฏิเสธไป

เมื่อบีมเดินเข้ามาตัวละครรู้สึกดีใจ จึงยิ้มดีใจออกมาโดยไม่ทันรู้ตัว แต่เมื่อบีมขอมิ Sex ตัวละครตกใจและสับสนว่าจะตัดสินใจอย่างไร แต่ด้วยความกลัวจึงปฏิเสธบีมไป

เหตุการณ์	การทำงานกับตัวละคร และพื้นที่เวที
<p>เธอทั้งสองถกเถียงกันเรื่องที่เขาเงินไปให้โซ หลังจากนั้นก็โทรมาขอเงินจากเธอ</p>	<p>ตัวละครมีความคิดที่ขัดแย้งกันระหว่าง เรื่องเงิน และความรัก ใจหนึ่งก็รู้สึกเสียตายนเงินที่หามาได้ แต่อีกใจหนึ่งก็ทนเห็นคนรักลำบากไม่ได้ ต่างฝ่ายต่างสู้ด้วยเหตุผลของตนเอง เมื่อพ่อโทรมาขอเงินจึงทำให้รู้สึกจำเป็นจะต้องหาเงินเพิ่ม</p>
<p>เธอขายของทุกอย่างเอาเงินไปให้โซ เธอต้องกลับไปหาเสี่ยชัย</p>	<p>ตัวละครต้องการทำทุกอย่างเพื่อโซ แต่ชีวิตของตนเองกลับไม่เหลืออะไรแล้ว เธอรู้สึกหมดสิ้นทุกอย่างจึงตัดสินใจกลับไปหาเสี่ยชัยอีกครั้งเพื่อหาเงิน</p>
<p>เธอทั้งสองถกเถียงกันว่าควรขอโทษใครระหว่างโซกับเสี่ยชัย เธอตัดสินใจจะไปภูเก็ต</p>	<p>ตัวละครรู้สึกว่าการเสียใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น และจะต้องทำทุกอย่างให้ตัวเองไม่กลับไปตกต่ำอีกครั้ง จึงตัดสินใจไปภูเก็ต</p>
<p>เธอ (แนน) นอนแล้วมีเงินโปรยลงมาที่เธอ เธอยิ้มมีความสุข เธอ (จำ) นอนแล้วมีถุงยางโปรยลงมาที่เธอ เธอยิ้มมีความสุข เธอทั้งสองถกเถียงกันถึงงานที่ทำ เธอ (แนน) ตัดสินใจรับงานของแขก VIP</p>	<p>ตัวละครรู้สึกมีความสุขกับสิ่งที่มี คือเงิน และเซ็กซ์ ทำให้ตัวละครแสดงสื่อนัยอย่างมีความสุข ในขณะที่เดียวกันตอนที่เธอทั้งสองถกเถียงกันทำให้ตัวละครเธอ (จำ) ตัดสินใจเลิกรับงานด้วยความรู้สึกเหนื่อยกับสิ่งที่ทำอยู่ และพอแล้วกับสิ่งที่ได้มา แต่ตัวละคร เธอ (แนน) ที่ยังมีความต้องการไม่สิ้นสุดได้ตัดสินใจรับงานของแขก VIP เพื่อเงินเพื่อความสุข</p>

ตารางที่ 2 การทำงานในพื้นที่ละครเวที

ในกระบวนการแสดง ผู้สร้างสรรค้อยู่กับความเชื่อที่ว่า ตนเองเป็น “เธอ” ผู้ที่กำลังเผชิญหน้าอยู่กับความคิด ความต้องการ ความขัดแย้ง ที่เกิดขึ้นภายในตนเอง และความจริงที่เกิดขึ้นในการแสดงบนเวที คือการเอาชนะอีกฝ่ายด้วยสื่อสารและได้ตอบกับตัวละคร “เธอ” อีกคน ด้วยเหตุผลและความคิดต่าง ๆ เพื่อให้ตนเองสามารถเอาชนะและออกไปทำสิ่งที่ต้องการในโลกภายนอกได้



ภาพที่ 3 การทำงานในพื้นที่ละครเวที



ภาพที่ 4 การทำงานในพื้นที่ละครเวที

● การใช้ความจริง (inner truth) และความจริงใจ (sincerity) ในการแสดงภาพยนตร์

ในกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรคต้องทำงานกับบทค่อนข้างมาก เช่น การทบทวนความต้องการของตัวละคร สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากและเส้นการกระทำ ต่อเนื่องของตัวละคร เนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์จะไม่ได้เรียงลำดับเหตุการณ์หรือการแสดง พัฒนาไปตามเรื่องราวแบบละครเวที แต่เป็นการแสดงตามลำดับคิวที่ทีมผู้กำกับการแสดงและโปรดิวเซอร์ (producer) ได้กำหนดไว้ เนื่องจากปัจจัยด้านสถานที่ เวลา แสง และองค์ประกอบอื่น ๆ โดยเฉพาะการถ่ายทำในสถานที่จริง สถานที่กลางแจ้งหรือในย่านชุมชน

ผู้สร้างสรรคต้องจดจำความต้องการและความรู้สึกของตัวละครในแต่ละเหตุการณ์ให้ได้อย่างแม่นยำ โดยอาศัยการฝึกซ้อมการแสดงกับผู้กำกับการแสดง ซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการฝึกซ้อม เพื่อให้ร่างกายของนักแสดงได้บันทึก จดจำความคิด และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์แต่ละฉากได้ และในการถ่ายทำการแสดงจริงเป็นการแสดงในพื้นที่-สถานที่จริงที่มีความเป็นธรรมชาติ ผู้สร้างสรรคได้เตรียมตัวสำหรับการแสดงเช่นเดียวกับการแสดงละครเวที คือ การสร้างสมาธิและจินตนาการโลกของตัวละคร การสร้างความเชื่อว่าเป็นตัวละครเธอและความจริงของตัวละครที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งขับเคลื่อนด้วยความต้องการกับแรงปะทะจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นทั้งจากตัวละครและสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยสามารถอภิปรายกระบวนการแสดงในงานภาพยนตร์ดังนี้

วันที่	สถานที่	ฉากที่/รายละเอียด	การทำงาน
17 พฤศจิกายน 64	สถานีตำรวจ	#12 ตำรวจบอกให้ เธอ รับเงินจากคนที่ขับรถชนแม่ เป็นจำนวนเงิน 30,000 บาท	ตัวละครต้องการต่อสู้คดีเพื่อทวงความยุติธรรมให้แม่แต่ตำรวจกลับร่วมมือกับคนพวกนั้น แล้วบอกให้ เธอ รับเงิน ทำให้ตัวละครมีความรู้สึกโกรธ สับสน เสียใจ แค้น เศร้า และลงสาร
	บนรถยนต์	#15.1 เธอ นั่งอยู่บนรถแม่ใหญ่ แม่ใหญ่คุยโทรศัพท์กับเสี่ยชัชขณะขับรถเข้าไปในโรงแรม	ตัวละครต้องการจะรับงานครั้งแรกเพื่อแลกกับเงิน ทำให้รู้สึกกลัวและประหม่า
	โรงแรม	#15.2 แม่ใหญ่พา เธอ ไปเจอเสี่ยชัชที่ นั่งอยู่ในห้อง แล้วเดินออกจากห้องไป #22 เธอ นั่งแต่งหน้าที่โต๊ะกระจก เสี่ยเดินมาโอบกอดจาก #25 โชเห็นเสี่ยและ เธอ กำลังกอดกัน อยู่ในห้อง #31 เธอ เดินออกจากลิฟต์ไปที่ห้องพัก เปิดประตูเดินเข้าไปในห้อง เห็นโจนั่งรออยู่ ทั้งสองมีเช็กสั่นแบบเผ็ดร้อน #32 เธอ ลุกออกจากที่นอนใส่เสื้อผ้าวางตัวขึ้น เธอ พยายามหนี แต่โจจับ เธอ ไว้ และเอาถุงดำครอบศีรษะ เธอ	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครต้องการเงินจึงยอมทำทุกอย่างที่เสี่ยบอก แต่ตัวละครนั้นก็ยังมีความรู้สึกกลัว และประหม่าอยู่ตลอด - ในฉากที่22 ตัวละครได้ในสิ่งที่ต้องการนั่นก็คือ เงิน ทำให้ตัวละครรู้สึกมีความสุข และยื่นออกมา - การถ่ายทำฉากที่25 เธอต้องการจะอธิบายให้โชฟังในสิ่งที่เกิดขึ้น แต่เธอตกใจที่เห็นเสี่ยและโชทะเลาะกันจนทำตัวไม่ถูก แล้วทั้งคู่ก็เดินจากเธอไป ทำให้ตัวละครรู้สึกเจ็บปวด จนน้ำตาไหลออกมา - การถ่ายทำฉากที่ 31 เธอตั้งใจไปที่ห้องพักเพราะต้องการเงินจากแขก VIP คนนี้ ตัวละครรู้สึกดีใจที่จะได้ทั้งเงินและเช็ก - ในฉากที่ 32 เธอต้องการจะหนีเพราะรู้ว่าโจเป็นตำรวจ เธอรู้สึกตกใจ และกลัวว่าตัวเองจะถูกจับ จึงพยายามที่จะหนีออกจากห้อง
18 พฤศจิกายน 64	บ้านพ่อ	#6 เธอ กำลังทำการบ้าน เห็นแม่เดินออกจากห้อง พกกลับมาสภาพอิดโรย แม่ลากกระเป๋าเดินทางออกไป พกกับแม่ทะเลาะกัน #13 พ่อนั่งดื่มเหล้า เธอ ถือซองเงินเข้าไปนั่งคุยกับพ่อ	<ul style="list-style-type: none"> - เธอต้องการมีครอบครัวที่อบอุ่น และมีความสุข แต่เมื่อเห็นพ่อกับแม่ทะเลาะกัน ทำให้เธอรู้สึกเจ็บปวดเสียใจ - เธอต้องการให้พ่อสู้เรื่องคดีแม่ แต่พ่อกลับไปช่วยจึงทำให้เธอรู้สึกผิดหวังในตัวพ่อกว่า
	โรงเรียน	#2 เธอ ในวัยมัธยม และทุกคนที่เข้ามาแปะหัวใจแสดงความยินดีในงานปัจฉิม #3 ปีบถีดอกไม้เดินเข้ามาหา เธอ	<ul style="list-style-type: none"> - ในฉากที่ 2 เธอรู้สึกว่าได้ได้รับความรักจากทุกคน ทำให้เธอดีใจและมีความสุข - ในฉากที่ 3 เธอรู้สึกดีใจที่ตนเองได้รับความรักจากคนที่ชอบ รู้สึกเอ็นดูที่เขาเอาดอกไม้มาให้
	ประพจน์บาร์	#29 เธอ เดินเข้าไปในบาร์ไปหาสัมที่เคาเตอร์ ทั้งสองคนคุยเรื่องงานกัน เธอ เดินไปปรับเช็ก	- ในฉากที่29 เธอ ต้องการความช่วยเหลือจากสัม พอได้คุยเรื่องงานแล้ว เธอ ก็รู้สึกดีใจที่สัมช่วยเรื่องเงิน และพร้อมที่จะทำงานหนักที่ที่แซมมา

วันที่	สถานที่	ฉากที่/รายละเอียด	การทำงาน
	ลานจอดรถ	เออ ขับรถไปหาแขกที่นัดไว้ และลงจากรถตัวเอชขึ้นไปในรถอีกคัน	- เออ ต้องการเงิน และรู้สึกสนุกกับสิ่งที่ทำ
18 พฤศจิกายน 64	คอนโดเชเรนตี	#27 เออ เปิดประตูแล้วมีผู้ชายชุดดำ 2 คน พุงเข้าไปจับตัว เออ #20 เออ กำลังคุยโทรศัพท์กับพ่อเรื่องเงิน และพบว่าเงินที่เก็บหายไป ไชยอมรับว่าเป็นคนเอาเงินไป #17 เออ มีเช็ชกับโซ #18 เออ เดินมาเห็นโซดูคลิปที่ถ่ายอยู่คนเดียว จึงบอกให้ลบ โซออกไปรับโทรศัพท์ เออ พยายามแอบฟัง จึงบอกให้โซบอกความจริง #24 เออ แต่งตัวสวยเพื่อจะออกไปหาเสีย เออ คุยกับโซขณะแต่งตัว แล้วหยิบเงินให้โซไปกินข้าว	- รู้สึกตกใจ คิดว่าตนเองจะถูกลักพาตัว รู้สึกหวาดกลัว และต้องการหนีจากตรงนี้ - ในฉากที่ 20 เออ ต้องนำเงินที่เก็บไว้ไปให้พ่อ แต่เมื่อพบว่าเงินหายไป ทำให้ตัวละครรู้สึกตกใจ กระวนกระวาย เออ พยายามหาเงินทั่วห้อง เมื่อไชยอมรับว่าเป็นคนเอาเงินไป จึงทำให้ เออ รู้สึกสับสน ทั้งโกรธ เสียใจ และสงสาร - ฉากที่ 17 มีเช็ช เออ ต้องการได้รับความรักจากโซ การมีเช็ชครั้งนี้ทำให้ตัวละครรู้สึก ตื่นเต้น มีความสุข และได้รับความรักจากคนที่รัก - ฉากที่ 18 เออ ต้องการรู้ว่าโซปิดบังอะไรอยู่ จึงพยายามพูดให้ไชยอมบอกความจริง เออ รู้สึกโกรธ และหวั่นใจ - ฉากที่ 24 เออ ต้องการออกไปทำงานเพื่อนำเงินมาให้โซ ทุกครั้งที่ เออ เอาเงินให้โซ เออ รู้สึกมีความสุขที่เห็นคนรักมีความสุข

ตารางที่ 3 การทำงานในพื้นที่ภาพยนตร์

ข้อดีของการแสดงในสถานที่ที่มีบรรยากาศสมจริง คือ ผู้สร้างสรรค์เกิดความรู้สึกเชื่อมต่อเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้ดี ถึงแม้ว่าการแสดงจะไม่ได้เป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ของเรื่องราว แต่การที่นักแสดงได้ฝึกซ้อมและจดจำความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในของตัวละครได้ เมื่อตัวเองอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ให้บริการและความรู้สึกที่สมจริง จึงทำให้เกิดจินตนาการ-ความเชื่อในโลกที่ตัวละครอยู่ได้มากขึ้นและอยู่กับปัจจุบันของตัวละครในขณะนั้นได้ดี

ส่วนข้อดีของการถ่ายทำในสถานที่จริงคือการถูกรบกวนจากสภาพแวดล้อมโดยรอบ เช่น เสียงจากสถานที่ก่อสร้างใกล้เคียง เสียงจากเครื่องยนต์ ผู้คน และแสงธรรมชาติ ซึ่งมีผลต่อสมาธิในการแสดง อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ได้แก้ไขปัญหาจากสิ่งรบกวนรอบข้างด้วยการฟังความสนใจไปที่ความต้องการของตัวละครและการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ในขณะนั้นเป็นหลัก ซึ่งวิธีการนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์อยู่กับบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่ส่งผลกระทบต่อการแสดง



ภาพที่ 5 การทำงานในพื้นที่ภาพยนตร์



ภาพที่ 6 การทำงานในพื้นที่ภาพยนตร์

การประเมินผลงานการแสดง

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลงานการแสดงผ่านออนไลน์ในรูปแบบกลุ่มปิด Facebook จำนวน 3 รอบการแสดง มีผู้เข้าชมทั้งหมด 151 คน และประเมินผลความพึงพอใจต่อการแสดงในกลุ่มผู้ชมที่เข้าร่วมชมผ่านแบบสอบถาม โดยสามารถสรุปผลการประเมินได้ดังนี้

1. ผู้ชมส่วนใหญ่มีความสนใจในตัวละคร “เธอ” สะท้อนให้เห็นว่าในกระบวนการทำงานนักแสดงสามารถทำงานกับตัวละครอย่างละเอียด ทำให้สามารถสร้างตัวละครที่มีความสมจริง มีมิติ ทำให้ผู้ชมมองว่าตัวละคร “เธอ” นั้นมีความน่าสนใจ
2. ผู้ชมส่วนใหญ่รับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึก ผ่านสีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง ของนักแสดง ที่ถ่ายทอดออกมา สะท้อนให้เห็นว่านักแสดงนั้นเข้าใจความรู้สึกของตัวละคร และถ่ายทอดความรู้สึกหรือสิ่งที่ตัวละครกำลังคิดออกมาได้ดีทำให้ผู้ชมได้สัมผัสอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร
3. ผู้ชมส่วนใหญ่คิดว่าตัวละคร “เธอ” นั้นมีภาวะ ความหลง และ ภาวะความโกรธ สะท้อนให้เห็นว่า การแสดงที่ถูกต้องถ่ายทอดออกมา นั้นเกิดจากสภาวะภายในจิตใจ

ของตัวละคร “เธอ” ที่มีทั้งสภาวะ โลก โกรธ หลง อยู่ในตัวตนนักแสดงสามารถถ่ายทอดสภาวะความโลกลอกมาให้ผู้ชมเห็นได้มากที่สุด

4. ผู้ชมส่วนใหญ่ยุคตระกอนได้ว่าหากตัวละคร “เธอ” มีความไม่ยากได้เกินความจำเป็นและรู้เท่าทันความจริงของโลกและชีวิต จะไม่จบชีวิตเช่นนี้ สะท้อนให้เห็นว่าผู้ชมได้รับสารที่นักแสดงถ่ายทอดให้เห็นสภาวะข้างในของตัวละครที่นำพาตัวละครไปถึงจุดจบของชีวิต

ผลการดำเนินงาน

จากกระบวนการสร้าง พัฒนา และนำเสนอตัวละคร “เธอ” จากตัวละครในนวนิยาย ด้วยกระบวนการ ดีไวซิง (devising process) สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ดังนี้

1. ตัวละครใหม่ที่ถูกสร้าง และพัฒนาจากตัวละครเดิม

ตัวละคร “เธอ” ถูกสร้าง และพัฒนามาจากลักษณะบางประการของตัวละครก้านแก้ว ในนวนิยายเรื่อง *หลงไฟ* กล่าวคือ ตัวละครก้านแก้วเป็นภาพตัวแทนของมนุษย์ผู้ดิ้นรนเอาตัวรอดจากระบบสังคมทุนนิยม โดยใช้เงินเป็นแรงขับเคลื่อนชีวิต และพาตนเองไปสู่ชีวิตที่ดีขึ้น แต่ด้วยความบกพร่องของตัวละครที่นิยมความสะดวกสบาย และไม่ใช้ความรู้ความสามารถเป็นต้นทุนในการทำมาหากิน จึงนำพาชีวิตไปสู่เส้นทางการขายบริการ โดยก้านแก้วถูกนำมาใช้เป็นแกนในการออกแบบกิจกรรมสร้างตัวละครในกระบวนการดีไวซิง (devising process) ด้วยการผสมผสานกับข้อมูลต่าง ๆ อาทิ ข่าวสาร เรื่องเล่า ข้อเท็จจริง และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรคดี ดังนั้นตัวละครเธอจึงเป็นการเชื่อมต่อกานวนิยายมาสู่การแสดงเพื่อนำเสนอความจริงของตัวละครที่เป็นสิ่งเดียวกัน คือ การหลีกเลี่ยงความยากจน และความต้องการเงินเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต ส่วนสิ่งที่แตกต่างกัน คือ ภูมิหลังของตัวละครและเส้นทางชีวิตของตัวละคร

2. การสร้างตัวละครผ่านกระบวนการดีไวซิง (devising process)

การสร้างสรรคดีผลงานการแสดงโดยใช้กระบวนการดีไวซิง (devising process) เป็นฐาน ผู้สร้างสรรคดีต้องตั้งต้นจากประเด็นที่สนใจ หรือตัวละครที่สนใจ แล้วนำมาเป็นแกนในการพัฒนาการเล่าเรื่อง โดยผู้สร้างสรรคดีขออภิปรายกระบวนการดำเนินงานดังนี้

- การนำประเด็นที่สนใจมาพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ และมุมมองของสมาชิกในทีมว่า แต่ละคนนั้นมีความคิด หรือประสบการณ์ต่อประเด็นอย่างไร กระบวนการดีไวซิง (devising process) เป็นมุ่งเน้นการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมของคนในทีม การพูดคุยแลกเปลี่ยน ร่วมกันค้นหา และลงมือปฏิบัติ

จะทำให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกถึงการมีส่วนร่วม ตัวละครและเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของสมาชิกทุกคน

- การแสดงบทบาทสมมติ และการด้นสด เพื่อให้ได้มุมมองหลากหลายเกี่ยวกับประเด็น
- การบันทึกผลหลังการฝึกซ้อม แล้วนำมาวิเคราะห์ และใช้ในการพัฒนาตัวละคร เรื่องราว และการแสดงให้มีความสมบูรณ์ตรงตามที่สมาชิกในกลุ่มต้องการมากที่สุด

3. หัวใจสำคัญของการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์

การทำงานผ่านพื้นที่การทดลองในครั้งนี้ผู้สร้างสรรคพบว่า การใช้ความจริงของตัวละครมาเป็นจุดตั้งต้นของการสร้างและพัฒนาตัวละครเป็นขั้นตอนสำคัญ เนื่องจากจะทำให้เข้าใจภูมิหลัง แรงขับเคลื่อนชีวิต และความคิดของตัวละคร ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาตัวละคร และนำเสนอการแสดงผ่านความจริงของตัวละครขณะอยู่ในเหตุการณ์ นอกจากนี้ ความจริงใจต่อบทบาท ความจริงใจต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นบนฐานของความจริงขณะแสดง จะช่วยทำให้การแสดงมีความเป็นธรรมชาติ และมีความน่าเชื่อไม่ว่าจะเป็นการแสดงในรูปแบบใดก็ตาม



ภาพที่ 4 คิวอาร์โค้ดสำหรับรับชมตัวอย่างภาพยนตร์

บทสรุป

จากการค้นหากลวิธีในการสร้าง พัฒนา และนำเสนอตัวละคร “เธอ” ให้มีความสมจริง และน่าเชื่อผ่านการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรคได้เลือกใช้กระบวนการดีไวซิง (devising process) ในการพัฒนาตัวละคร “เธอ” โดยผู้สร้างสรรคได้ทำการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับ ทฤษฎีลำดับขั้นแรงจูงใจของอับราฮัม มาสโลว์ ทำให้ผู้สร้างสรรคสามารถวิเคราะห์ความต้องการของกันแก้วได้ทั้งในนวนิยาย และละครโทรทัศน์ ไปพร้อมกับการใช้ ความจริง (inner truth) และความจริงใจ (sincerity) ในการพัฒนานักแสดงให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ

และสร้างความน่าเชื่อถือของตัวละครไปสู่ผู้ชมได้จากกระบวนการดำเนินงาน ผู้สร้างสรรคสามารถสรุปข้อค้นพบได้ดังนี้

- การถ่ายทอดบทบาทตัวละคร “เธอ” ได้อย่างน่าเชื่อถือ โดยสังเกตจากความคิดเห็นของผู้ชมที่เกี่ยวกับตัวละคร เช่น 1. เวลาที่เราต้องการความรักหรือเงิน เราอาจจะเคยเป็นแบบเธอ 2. สภาพแวดล้อมครอบครัวสำคัญมาก ถ้าครอบครัวอบอุ่น เธออาจจะไม่เลือกทางเดินเช่นนี้ 3. ถ้าเธอตัดสินใจหยุดตั้งแต่ก่อนรับงานสุดท้าย เธออาจจะไม่ตายก็ได้ 4. ส่วนตัวไม่มีประสบการณ์ที่ต้องการความรัก เซ็กส์ (sex) หรือเงิน แต่การดำเนินเรื่องทำให้รู้สึกอยากติดตามตัวละครไปจนจบ โดยข้อคิดเห็นเหล่านี้ค่อนข้างมั่นใจว่า ผู้สร้างสรรค-นักแสดง สามารถถ่ายทอดบทบาทของตัวละครเธอได้อย่างน่าเชื่อถือ ทำให้ผู้ชมติดตามเอาใจช่วย และรู้สึกประทับใจต่อตัวละคร
- การสื่อสารความคิดและคุณค่าของเรื่องผ่านตัวละคร “เธอ” โดยมีผู้ชมได้แสดงทรรศนะว่า ตัวละครเธอมีภาวะความหลง ตัวละครได้นำเสนอเรื่องความอยากได้เกินความจำเป็น และตัวละครมีความต้องการที่มากเกินไปจนจนกระทั่งนำพาชีวิตตนเองไปสู่ความตาย ซึ่งตรงกับความคิดที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอ การที่ผู้ชมรับรู้ถึงภาวะความหลงของตัวละคร อาจกล่าวได้ว่า ผู้สร้างสรรค-นักแสดง สามารถถ่ายทอดความเป็นตัวละคร และสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมผ่านการแสดงได้อย่างชัดเจน
- กลวิธีการสร้างตัวละครใหม่จากตัวละครเดิม ด้วยวิธีการวิเคราะห์ความจริงของตัวละคร เพื่อทำความเข้าใจความต้องการ ความขัดแย้ง และเป้าหมายสูงสุดบนเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในสภาพแวดล้อมของตัวละคร จะช่วยทำให้นักแสดงมองเห็นแก่นของตัวละครได้ และสามารถนำมาใช้เป็นหลักในกระบวนการค้นหาสร้างตัวละครและพัฒนาตัวละครใหม่ ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ การคัดสรรข้อมูลที่สำคัญต่อตัวละคร และการประกอบสร้างตัวละครให้มีมิติที่แตกต่าง โดยเฉพาะในกระบวนการตีใจซึ่ง (devising process) จะช่วยทำให้นักแสดงสามารถพัฒนาการแสดงไปพร้อมกับการสร้างตัวละครได้ เมื่อนักแสดงต้องถ่ายทอดตัวละครผ่านการแสดงในพื้นที่การแสดงรูปแบบต่าง ๆ นักแสดงจะสามารถใช้จินตนาการในการสร้างความเชื่อ โลกตัวละคร และอยู่กับความจริงที่เกิดขึ้น ณ ขณะการแสดงได้อย่างสมเหตุสมผลและมีความเป็นธรรมชาติ

เอกสารอ้างอิง

- จิราวดี บุญปวง ปาริฉัตร จันทัพ และขวัญชนก นัยจรัญญ์. (2562). หลงไฟ : การวิเคราะห์ตัวละครโดยใช้ทฤษฎีลำดับขั้นแรงจูงใจ ของ อับราฮัม มาสโลว์ (Lhong Fai : A Character Analysis using Abraham Maslow's Hierarchical Theory of Motivation). *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา*, 7(1),101-122.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. (2548). *วรรณกรรมสังคมนิยมมหัศจรรย์*. ใน *อ่าน (ไม่) เอาเรื่อง*, 314-324. กรุงเทพฯ: ดับไฟ.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช.(2552), น. 67. อ้างถึงใน หัตถกาญจน์ อารีศิลป์, สังคมนิยมมหัศจรรย์ในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝน” : ได้ “เงา” แห่งลัทธิอาณานิคม. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 20, 2556.
- ตรีดาว อภัยวงศ์. (2562). การแสดง. ใน *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*, บรรณาธิการโดย นพมาศ แวหงส์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดใส พันธุมโกมล. (2538). *ศิลปะของการแสดง(ละครสมัยใหม่)*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

06

ได้รับบทความ : 14/06/2566 | แก้ไขบทความ : 22/01/2567 | ตอรับบทความ : 08/02/2567
Received : 14/06/2023 | Revised : 22/01/2024 | Accepted : 08/02/2024



ปฏิบัติการร่วมสร้างในกระบวนการผลิต การแสดงลำห่มร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่

Collaborative Practice in the Creation Process of a Contemporary Lam Mu Performance Titled the Story of *Nang Ai*

.....
พรนภัส ปรีชม¹, ภาณุเดช ้วยเจริญ², ภารดี เจือสมบูรณ์ผล³,
สุพิชญา บุญพรหมมา⁴ และ พชญ อัคพรหมณี⁵
Pornnapas Preechom¹, Panudet wajjaroen²,
Paradee Juesomboonpon³, Supichaya Boonpromma⁴,
and Pachaya Akkapram⁵

¹⁻⁴ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล : pr.pornnapas@kkumail.com)

⁵ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

¹⁻⁴ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University / Corresponding Author (E-mail : pr.pornnapas@kkumail.com)

⁵ Assistant Professor, Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Thailand

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นกรณีศึกษาการปฏิบัติการร่วมสร้างในกระบวนการผลิตการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ร่วมกับผู้กำกับ โดยกำหนดบทบาทหน้าที่ของทีมผลิตโดยแบ่งออกเป็น 4 บทบาท คือ 1. ผู้อำนวยการผลิต 2. ผู้จัดการงบประมาณและระดมทุน 3. ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง และ 4. ผู้กำกับเวที ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการปฏิบัติการผลิตละครแบบร่วมสร้าง โดยใช้หลักการผลิตละครเวทีแบบตะวันตก เป็นฐานร่วมกับการแสดงลำหู่ เพื่อให้เกิดเป็นการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ที่สามารถเข้าถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้ โดยมีการดำเนินงานแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ก่อนร่วมสร้าง : การทบทวนและสำรวจความรู้ 2. กระบวนการร่วมสร้าง 3. หลังปฏิบัติการร่วมสร้าง จากผลการดำเนินงานพบว่า การปฏิบัติการร่วมสร้างการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ร่วมกับผู้กำกับการแสดง สะท้อนให้เห็นการทำงานผลิตในมิติที่แตกต่างจากการแสดงหมอลำหรือละครเวทีตามแบบแผน โดยรูปแบบการแสดงหมอลำในครั้งนี้เกิดขึ้นในพื้นที่โรงละครเป็นหลัก การจัดการผลิตการแสดงลำหู่ในโรงละคร จึงต้องอาศัยกระบวนการจัดการที่คล้ายคลึงกับละครเวทีตามแบบแผน เพื่อให้กระบวนการสร้างและพัฒนาการแสดงเป็นไปอย่างเต็มประสิทธิภาพนำไปสู่ความคิดหรือวิธีการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างการแสดงลำหู่ต่อไปได้

คำสำคัญ : หมอลำ, ลำหู่ร่วมสมัย, การผลิตละคร, ปฏิบัติการร่วมสร้าง

Abstract

This article discusses the co-creation process of producing the contemporary Lam Mu performance "*Nang Ai*" in collaboration with the director. The production team's roles and responsibilities are divided into four sections: 1. producer, 2. budget and fundraising manager, 3. assistant director, and 4. stage director, who has the objective to co-creation drama production operations with Western principles of drama production as a foundation, combined with Lam mu performance, to create a contemporary performance of *Nang Ai* that reaches the intended audience. The operation is divided into three steps: 1) Review and survey knowledge before co-creation, 2) Co-creation operation, and 3) After co-creation operation. From the performance, it was discovered that the co-creation of the contemporary Lam Mu performance "*Nang Ai*" with the director reflects a production result that operates on a different dimension from both Mor Lam performances and conventional stage plays. The format of the Mor Lam performance mainly takes place in the theater area. The production of Lam mu in theater requires a production management process similar to traditional stage plays to ensure that the process of creating and developing performances is optimized to the fullest potential, which can lead to new ideas and methods that can be applied to future group performances.

Keywords : Morlam, Contemporary Lam Mu, Theatrical Production,
Devising Process

บทนำ

ก่อนที่จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มผู้ผลิตการแสดง¹ลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่² ภายใต้ชื่อโครงการหมอลำเน็กซ์เลเวล (Morlam Next Level)³ ผู้เขียนมีคำถามที่เกิดขึ้นกับตนเองว่า “เพราะเหตุใดข้าพเจ้าและผองเพื่อนผู้ซึ่งเกิดและเติบโตในภาคอีสานถึงนิยมฟังเพลงเคป๊อป (K-pop)⁴ ทั้งที่ไม่ได้เข้าใจภาษาเกาหลี และชื่นชอบซีรีส์ (Series) เกาหลีทั้งที่ไม่ได้รู้จักตัวตนวิถีชีวิต และบริบทของสังคมเกาหลีเลยแม้แต่น้อย ตรงกันข้าม การแสดงหมอลำของอีสานซึ่งมีความใกล้ชิดกับข้าพเจ้ากลับกลายเป็นสิ่งที่ไกลตัวจนรู้สึกเข้าไม่ถึงเลยแม้แต่น้อย” ทั้งนี้ เมื่อมีโอกาสได้รับชมโครงการการสร้างสรรคการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่⁵ ซึ่งจัดทำขึ้นในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2565 ได้ทำให้มุมมองที่มีต่อการแสดงหมอลำหู่ของผู้เขียนเปลี่ยนไป

เมื่อมีโอกาสได้รับฟังแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างการแสดงลำหู่ร่วมสมัยจากผู้กำกับการแสดงทำให้เห็นว่า โครงการวิจัย⁶พยายามทดลองสร้างการแสดงร่วมสมัยจากความคิดตั้งต้นที่ว่า “ลำหู่หรือลำเรื่องต่อกลอนในปัจจุบันจะเข้าถึงกลุ่มผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ได้อย่างไร” สิ่งกระตุ้นใจผู้เขียนคือคำว่า ผู้ชมอีสานรุ่นใหม่อันหมายถึงกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นและรวมถึงผู้เขียนด้วยเช่นกัน ความน่าสนใจจึงอยู่ที่ว่า หากผู้เขียนมีโอกาสเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยนี้จะทำให้มีโอกาสรู้จักการแสดงลำหู่มากขึ้นหรือไม่ และหากต้องร่วมปฏิบัติการผลิตการแสดงกับผู้ซึ่งเป็นผู้กำกับการแสดง จะเกิดกระบวนการเรียนรู้อะไร และนำไปสู่ข้อค้นพบในฐานะผู้เรียน-ผู้ปฏิบัติการผลิตการแสดงอย่างไรบ้าง ดังนั้น เมื่อได้รับการเชิญชวนให้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย ผู้เขียนได้ตอบรับทันที

หลังจากนั้น ผู้เขียนและกลุ่มได้เริ่มหารือและกำหนดบทบาทหน้าที่ของทีมผลิตโดยแบ่งออกเป็น 4 บทบาท คือ 1. ผู้อำนวยการผลิต 2. ผู้จัดการงบประมาณและระดมทุน

- 1 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาการแสดง ประกอบไปด้วย 1. น.ส.พรนภัส ปรีชม 2. น.ส.สุพิชญา บุญพรหมมา 3. นายภานุเดช วัชรเจริญ และ 4. น.ส.ภารดี เชื้อสมบุญผล
- 2 การแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่ นำเสนอเมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2566 ณ โรงละครเล็ก สาขาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นการนำเสนองานในโครงการวิจัยระดับปริญญาเอกระยะที่ 1 เรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่ ของผู้ช่วยศาสตราจารย์พญู อัครพรหมณ์
- 3 Morlam Next Level เป็นกิจกรรมด้วยกันโดยคนอีสานรุ่นใหม่ที่สนใจร่วมทดลอง ค้นหา และสร้างสรรค์การแสดงจากศิลปะการแสดงหมอลำและเป็นส่วนหนึ่งในโครงการวิจัยการสร้างสรรคการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่ ของผู้ช่วยศาสตราจารย์พญู อัครพรหมณ์
- 4 K-pop หมายถึง Korean Pop Culture โดยเริ่มเข้ามามีอิทธิพลในวงการเพลงไทยตั้งแต่ปี ค.ศ.2005 จนถึงปัจจุบัน (วิไลลักษณ์ น้อยพยัคฆ์, 2552)
- 5 การทดลองสร้างการแสดงลำหู่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนระดับปริญญาเอกของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญู อัครพรหมณ์ ในรายวิชา กำกับการแสดง 2 หลักสูตรอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดแสดงแบบกลุ่มปิด ณ โรงละครขนาดเล็ก สาขาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งมีผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมชมจำนวน 10 คน
- 6 โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง นางไอ่ ดุษฎีนิพนธ์ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พญู อัครพรหมณ์

3. ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง และ 4.ผู้กำกับเวที อย่างไรก็ดี ก่อนการลงมือปฏิบัติการ สิ่งที่ผู้เขียนต้องทราบและทำความเข้าใจเป็นอันดับแรก คือ การแสดงหมอลำหมู่และมุมมองของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่มีต่อการแสดงลำหมู่ โดยได้ศึกษา ทบทวน และทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องก่อนที่จะเข้าร่วมกระบวนการร่วมสร้าง (Devising Process) อันเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างการแสดง และเป็นแกนในการปฏิบัติการร่วมสร้างของผู้เขียน

คำถามนำความคิด

ผู้เขียนในฐานะผู้เรียนละครเวทีแบบตะวันตกจะสามารถนำหลักการผลิตละครมาใช้ปฏิบัติการร่วมสร้างการแสดงลำหมู่ร่วมสมัยอย่างไร และจะนำไปสู่การค้นพบความคิดหรือวิธีการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างการแสดงลำหมู่ต่อไปได้อย่างไร

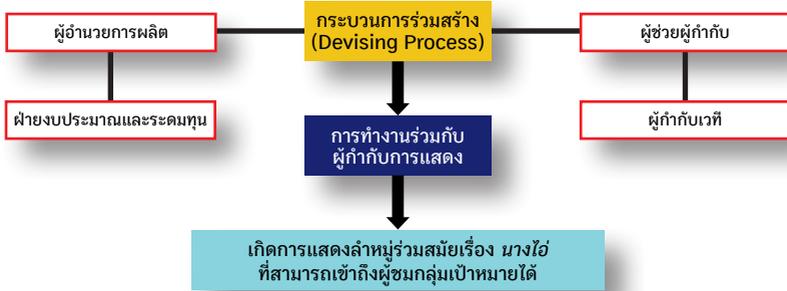
วัตถุประสงค์

เพื่อปฏิบัติการผลิตละครแบบร่วมสร้าง (devising theatre) โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการผลิตละครเวทีแบบตะวันตกเป็นฐานในการผลิตการแสดงลำหมู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ที่สามารถเข้าถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้

ขอบเขตการร่วมสร้าง

กระบวนการร่วมสร้างการแสดงลำหมู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* เกิดขึ้นระหว่างเดือนกรกฎาคม 2565 ถึงเดือน มีนาคม 2566 เป็นระยะเวลา 9 เดือน โดยผู้เขียนแบ่งบทบาทหน้าที่ออกเป็น 4 ลักษณะ คือ 1. ผู้อำนวยการผลิตในการออกแบบความคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและประชาสัมพันธ์การแสดง 2. ผู้จัดการงบประมาณและระดมทุน 3. ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง และ 4. ผู้กำกับเวที โดยทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พญ อัครพรหมณ์ และกลุ่มนักแสดงซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาสาขาการแสดงจำนวน 14 คน ศิลปินอิสระรุ่นใหม่จำนวน 6 คน นักดนตรีจำนวน 3 คน และทีมงานเบื้องหลังจำนวน 16 คน โดยกลุ่มผู้ชมเป้าหมายหลัก คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น และจัดแสดงในโรงละครขนาดเล็ก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 3 รอบ

กรอบแนวคิดในกระบวนการร่วมสร้าง



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

ก่อนร่วมสร้าง (Before Devising Process): การทบทวนและสำรวจความรู้

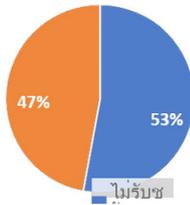
1. การแสดงลำหู่ (Lam Mu Performance)

ก่อนการเข้าร่วมกระบวนการ ผู้เขียนมีความเข้าใจว่า การแสดงลำหู่เป็นการแสดงคอนเสิร์ต (Concert) ที่เน้นความสนุกสนานและความบันเทิง ประกอบไปด้วยเวที แสงสี และเสียงตระการตา มีนักร้องและวงเครื่องที่แต่งกายสีสันสดใสและทันสมัย นิยมนำบทเพลงที่เป็นกระแสนิยมมาขับร้องในลักษณะของคอนเสิร์ต (Concert) แต่เมื่อได้ทำการศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ทำให้เข้าใจว่า การลำ ในความหมายทางกิริยาหมายถึง การขับร้อง หากเป็นคำนาม หมายถึง ชื่อเรื่องของการขับร้องที่เป็นเรื่องราว (หอสมุดแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถนครพนม, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ ศิริชัย ทัพขวา (2560) ได้อธิบายว่า หมอลำหู่หรือหมอลำเรื่องต่อกลอน เป็นการแสดงลำที่มีตัวละครครบหรือเกือบครบบทบาทในเรื่องที่มีการแสดงนั้น ๆ ซึ่งถือเป็น 1 ใน 4 ของหมอลำในภาคอีสานที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ความเป็นอีสาน และ Nasusin (2007) เสนอว่า หมอลำหู่จัดเป็นการแสดงชั้นสูงรวมทั้งได้รับความนิยมของภาคอีสานที่มีอุปกรณ์ประกอบฉากครบถ้วนสมบูรณ์และเสื้อผ้าที่สมจริงสมจัง

ขณะเดียวกัน ผู้เขียนได้เลือกใช้วิธีการสอบถามผ่านรูปแบบออนไลน์ (Online) เนื่องจากรูปแบบการสอบถามประเภทนี้สามารถเข้าถึงข้อมูลและผู้คนได้อย่างกว้างขวางและหลากหลาย เพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความสนใจในการแสดงหมอลำ โดยมีผู้ทำแบบสอบถามทั้งสิ้น 51 คน สามารถสรุปข้อมูลดังนี้ 1.กลุ่มเป้าหมายที่ไม่รับชมหมอลำมีจำนวน 52.9% โดยมีเหตุผลจากบรรยากาศการรับชมไม่เอื้ออำนวย การแสดงและภาษาที่ใช้ในการแสดง

มีความเข้าถึงยาก 2. กลุ่มผู้ชมที่รับชมหมอลำมีจำนวน 47.1% โดยให้เหตุผลว่า รู้สึกสนุกสนาน และผ่อนคลาย ดนตรีและการร้องมีเสน่ห์ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของอีสาน

อย่างไรก็ดี ผู้เขียนได้ลงพื้นที่รับชมการแสดงหมอลำคณะประถมนันทิงศิลป์ และคณะระเบียบวาทศิลป์ในวันที่ 10 และ 24 มิถุนายน 2565 เพื่อร่วมสังเกตการณ์พฤติกรรมมารับชมของกลุ่มเป้าหมายทำให้ทราบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ไปรับชมการแสดงคอนเสิร์ต (Concert) เพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่ในช่วงของการแสดงลำหมูกุ่มเป้าหมายไม่ได้มีความสนใจมากนัก ส่วนรูปแบบของการแสดงหลังร่วมสังเกตการณ์พบว่า การแสดงมุ่งเน้นการนำเสนอการร้องเพลงกระแสนิยมและการแสดงเต้นประกอบเพลงมากกว่าการลำ อันเป็นหัวใจของการแสดงลำ หมู/ลำเรือต่อกลอน



แผนภูมิที่ 1 แบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นกลุ่มเป้าหมาย

2. ละครร่วมสร้าง (Devising Theatre)

ละครร่วมสร้าง คือคำที่ใช้เรียกละครแนวดีไวซ์ (Devising Theatre) อันเป็นละครที่เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมในกระบวนการทำงานละครนับตั้งแต่เริ่มกระบวนการจนถึงสิ้นสุดกระบวนการ (Cooper, 2020) ผู้สร้างสรรคแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันผ่านกระบวนการค้นหา ถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคน และลงมือปฏิบัติในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานละคร (Oddey, 1994) สมาชิกจึงต้องร่วมกันสื่อสาร เลือกทิศทาง และเป้าหมายของการแสดง (พรรัตน์ ดำรุง, 2557) โดยช่วงเริ่มต้นกระบวนการมักใช้วิธีการด้นสด (Improvisation) อันเป็นทักษะสำคัญของนักแสดงในกระบวนการดีไวซ์ (Devising) (ภัสสรศุภางค์ ดงบำรุง, 2563)

อาจกล่าวได้ว่า กระบวนการทำงานผลิตละครแบบร่วมสร้างมีความแตกต่างจากละครแบบแผน que เริ่มต้นกระบวนการทำงานจากบทละคร โดยมุ่งแบ่งปันความคิดและร่วมปฏิบัติการแสดงนับตั้งแต่เริ่มกระบวนการไปจนบรรลุเป้าหมายของการสร้างการแสดงตามที่กลุ่มได้กำหนดไว้

3. การผลิตละครเวที (Theatre Production)

กระบวนการผลิตละครเวทีจะมีการบริหารจัดการ การกำหนดบทบาท หน้าที่ การประสานงาน และการดำเนินงาน (Bonet&Schargorodsky, 2018) เพื่อให้การผลิตละครบรรลุผลสำเร็จ ฉะนั้น การออกแบบและวางแผนการทำงานผลิตอย่างชัดเจน โดยทุกฝ่ายต้องเข้าใจการทำงาน และเห็นวิธีการสร้างสรรค์ร่วมกันจะก่อให้เกิดระบบการทำงานที่มีประสิทธิภาพ (Gillett&Sheehan, 2017) ทั้งนี้ การผลิตละครแต่ละเรื่องจะมีระบบการจัดการที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยและทรัพยากรที่มีอยู่ อาทิ งบประมาณ บุคลากร รูปแบบการสร้างสรรค์ เพื่อให้เหมาะสมกับละครเรื่องนั้น ๆ (Volz, 2017)

โครงการหมอลำเน็กซ์เลเวล (Morlam Next Level) กำหนดบทบาทหน้าที่ฝ่ายผลิตออกเป็น 2 ส่วนสำคัญ ประกอบด้วย 1. ฝ่ายอำนวยการผลิต ทำหน้าที่อำนวยการ ดูแลงบประมาณ ระดมทุน และประชาสัมพันธ์ และ 2. ฝ่ายผู้ช่วยผู้กำกับการแสดงและกำกับเวที โดยอภิปรายดังนี้

3.1 การบริหารจัดการการผลิต

การบริหารจัดการและควบคุมการผลิตละครเวทีมีผู้อำนวยการผลิต เป็นผู้ขับเคลื่อนการทำงาน โดยอาศัยองค์ความรู้ทางด้านบริหารจัดการ ทักษะการสื่อสารในการทำงาน ความเข้าใจและรู้โครงสร้างของงานอย่างดี เพื่อให้การผลิตมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด (ณวดี เสรษฐเมธีกุล, 2558) ผู้เขียนที่ทำหน้าที่ฝ่ายการผลิต ได้แบ่งออกเป็น 2 หน้าที่ ได้แก่ 1.ผู้อำนวยการผลิต มีหน้าที่รับผิดชอบดูแลภาพรวมของการดำเนินงาน นอกจากนี้ยังควบคุมหน้าที่การประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างสื่อและสร้างการรับรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยชุดข้อมูลจากแบบสำรวจมาเป็นฐานการวิเคราะห์ ตามที่จิตรา วรณสอน (2562) อธิบายไว้ว่า ผู้สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ต้องทำความเข้าใจพฤติกรรม และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สามารถเข้าถึงและตอบโต้ได้โดยตรง

ขณะที่ 2.ผู้บริหารจัดการงบประมาณและการเงิน หน้าที่นี้ต้องดูแล รับผิดชอบ และวางแผนการเงินจนกว่าละครจะออกแสดง (ณวดี เสรษฐเมธีกุล, 2558) เงินทุนจึงเป็นปัจจัยสำคัญและส่งผลกระทบต่อการผลิตละคร เพราะต้องได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอ (รณชาติ บุตรแสนคม, 2560) หากกลุ่มละครไม่มีทุนเป็นของตนเองก็ต้องอาศัยการระดมทุนจากผู้สนับสนุน เพื่อให้เกิดเงินทุนสำหรับการผลิต

3.2 ผู้ช่วยกำกับการแสดงและจัดการเวที

ขณะที่ผู้เขียนที่ทำหน้าที่ฝ่ายกำกับการแสดงและจัดการเวที ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับกำกับการแสดงโดยตรง โดยแบ่งออกเป็น 2 หน้าที่ ได้แก่ 1.ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง ตำแหน่งนี้มีความแตกต่างไปตามบริบทของการผลิตละครหรือผู้กำกับ เป็นผู้ใกล้ชิดกับผู้กำกับการแสดงมากที่สุด สิ่งสำคัญคือ การจดบันทึก ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือความคิดเห็นของผู้กำกับในระหว่าง

กระบวนการฝึกซ้อมการแสดง Judd (2555) ได้เสนอความคิดไว้ว่า หน้าผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง คือ การเรียนรู้จากการสังเกตกระบวนการซ้อม ตลอดจนการเตรียมพร้อมนักแสดง และ การติดต่อประสานงานกับทีมงานในแต่ละฝ่าย

ขณะที่ 2.ผู้กำกับเวที อันมีบทบาทในการจัดการองค์ประกอบทางเทคนิค (Technique) ต่าง ๆ ซึ่งผู้กำกับเวทีต้องทำงานกับฝ่ายที่เกี่ยวข้อง อาทิ ฉาก แสง เสื้อผ้า ฯลฯ (BBB ACCREDITED BUSINESS, ม.ป.ป.) ผู้กำกับเวทีจึงเป็นบุคคลที่ต้องมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีแผนการทำงาน และจัดการงานได้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความราบรื่น (ธานี ภูวนพคุณ, ม.ป.ป.) ผู้กำกับเวทีจะทำหน้าที่ร่วมกับผู้อำนวยการผลิตและผู้กำกับการแสดงในการจัดทำตารางและวางแผนการซ้อม รวมถึงการแจ้งแผนการทำงานให้ทุกฝ่ายรับทราบ และต้องมีสมุดจดบันทึกทิศทางเคลื่อนที่บนเวทีของนักแสดงรวมไปถึงองค์ประกอบเทคนิคทั้งหมดในการแสดง (Leventhal, 2014)

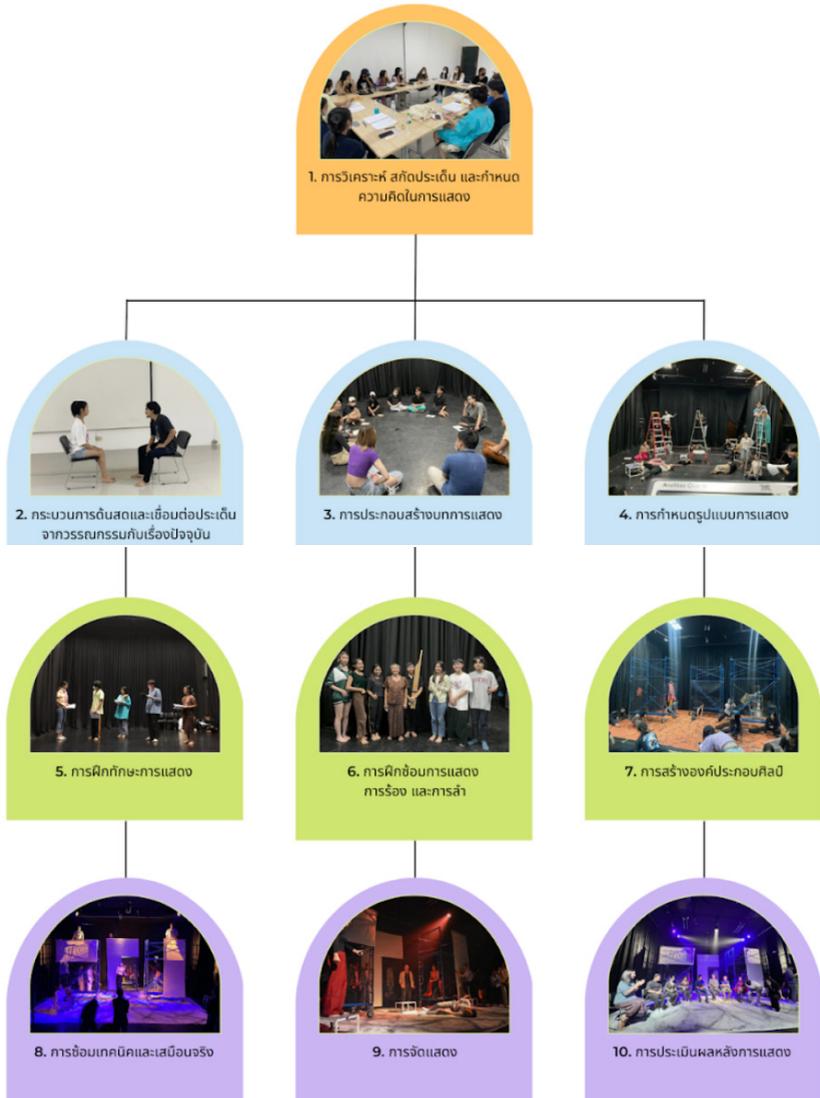
4. กระบวนการผลิตการแสดงลำหู่แบบดั้งเดิม

ผู้เขียนติดต่อและสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตการแสดงลำหู่ผ่านทางโทรศัพท์ เพื่อรวบรวมข้อมูลที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการผลิตการแสดงลำหู่ร่วมสมัย เรื่อง *นางไอ่* จำนวน 3 คณะประกอบด้วย คณะระเบียบวาทะศิลป์ คณะประถมนันเทิงศิลป์ จังหวัดขอนแก่น และคณะเสี้ยงอีสาน จังหวัดอุดรธานี ทำให้ทราบถึงวิธีการฝึกซ้อมการแสดงหมอลำหู่/ลำเรื่องต่อกลอนว่า ทางคณะหมอลำจะมีผู้เชี่ยวชาญด้านการลำหรือพ่อครูแม่ครูมาทำหน้าที่ฝึกซ้อมศิลปินในการลำหลังจากที่ศิลปินได้บทการแสดง

กระบวนการฝึกซ้อมขั้นต่อมา นักแสดงที่มีหน้าที่เป็นหัวหน้าจะเป็นผู้นัดหมายตารางฝึกซ้อมในแต่ละครั้งและแจ้งให้ศิลปินทราบ เนื่องจากศิลปินส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ในคณะหมอลำ จึงง่ายต่อการพบปะ ประชุมหารือ ตลอดจนการฝึกซ้อมการแสดง โดยจัดให้มีการฝึกซ้อมตั้งแต่วันจันทร์จนถึงวันศุกร์และศิลปินเป็นผู้ฝึกซ้อมกันเองโดยใช้วิธีการชมบันทึกภาพเคลื่อนไหวการแสดงของทางคณะแล้วสลับกันเป็นผู้ฝึกซ้อม (คณะหมอลำระเบียบวาทะศิลป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 ธันวาคม 2565)

กระบวนการร่วมสร้าง (Devising process)

ผู้เขียนได้เข้าร่วมกระบวนการร่วมสร้างการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ซึ่งให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและกำหนดทิศทางการสร้างการแสดงไปด้วยกัน เป็นลักษณะของการทำงานที่แตกต่างจากแบบแผน ดังนั้น การออกแบบแผนการทำงานจึงเป็นกระบวนการเริ่มต้นที่ผู้เขียนกับผู้กำกับการแสดงได้ร่วมกันสร้าง โดยมีขั้นตอนสำคัญ คือ



ภาพที่ 2 กระบวนการร่วมสร้าง

โดยผู้เขียนขออภิปรายบทบาทในการร่วมสร้างกับผู้กำกับดังนี้

1. ผู้อำนวยการผลิต

ผู้เขียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสาระสำคัญของการสร้างงานการแสดงกับผู้กำกับการแสดง

ซึ่งผู้กำกับมีคำถามตั้งต้นว่า “ลำหู่หรือลำเรื่องต่อกลอนในปัจจุบันจะเข้าถึงกลุ่มผู้ชม

อีสานรุ่นใหม่ได้อย่างไร” ประโยคดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้เขียนออกไปค้นหามุมมองใหม่จากกลุ่มเป้าหมาย และเมื่อได้ทราบคำตอบจากแบบสำรวจทำให้เห็นว่า คนรุ่นใหม่เริ่มให้ความสนใจหมอลำน้อยลง ถึงแม้จะแตกต่างกับกลุ่มที่ยังสนใจหมอลำอยู่ไม่มาก แต่ทำให้เห็นว่า การแสดงลำห่มุมีแนวโน้มที่ผู้ชมรุ่นใหม่ให้ความสนใจน้อยลง

การเข้าร่วมติดตามการทำงานตั้งแต่กระบวนการแรก ซึ่งในตอนต้นผู้เขียนยังมองภาพงานการแสดงไม่ชัดเจนว่าเป็นอย่างไร แต่การสนทนากลุ่มหลังซ้อมการแสดงในแต่ละวันกลับทำให้เห็นว่า ผู้กำกับการแสดงพยายามเชื่อมต่อสิ่งที่มีความเป็นดั้งเดิมกับปัจจุบันเข้าด้วยกันผ่านการสื่อสารระหว่างนักแสดง และทีมงานทุกฝ่ายที่ช่วยกันสะท้อนคิดและคัดเลือกสิ่งที่นำมาใช้ในงานแต่ละชิ้น ฉะนั้น ผู้เขียนจึงเกิดภาพความคิดของตนเองว่า “โดยเกิดการแสดงที่มีความร่วมสมัยเกิดขึ้น อันเกิดจากการผสมผสานระหว่างการแสดงหมอลำและรูปแบบการแสดงตะวันตก”

แนวความคิดในงานสื่อประชาสัมพันธ์จึงสะท้อนภาพ “การเปลี่ยนผ่าน” โดยผู้เขียนได้กำหนดและตั้งต้นการออกแบบการประชาสัมพันธ์จากความคิดที่ว่า “บ่งบอกถึงการก้าวข้ามไปสู่ความสมัยใหม่ของการแสดงลำห่มุที่สามารถเข้าถึงคนยุคปัจจุบัน” โดยเริ่มต้นจากการออกแบบตราสัญลักษณ์ของกลุ่ม ดังที่ปรากฏในตาราง



ภาพตราสัญลักษณ์แบบตั้งต้น

ตราสัญลักษณ์แบบตั้งต้น ต้องการสะท้อนแนวคิดการเปลี่ยนผ่าน ผ่านพยัญชนะตัว “เอ็กซ์ (X)” เพื่อสร้างจุดเด่น โดยมีการกำหนดโทนสีตามแนวคิดของโครงการด้วยการใช้สีดำเป็นหลักที่ให้ความเรียบหรู ลึกลับ และเป็นสีที่เข้ากับทุกยุคสมัย



ภาพตราสัญลักษณ์แบบทางการ

ตราสัญลักษณ์แบบทางการ เนื่องจากแบบตั้งต้นยังไม่สื่อถึง อัตลักษณ์เน็กซ์เลเวล (Next Level) และยังไม่มีความร่วมสมัย จึงเกิดการปรับแก้ได้แก่ มีการปรับแบบอักษรใหม่ เพื่อให้เกิดความทันสมัยมากขึ้น โดยตัว เอ็กซ์ (X) ได้มีการเพิ่มรายละเอียด เพื่อให้สื่อถึงการเปลี่ยนผ่านและกาลเวลามากยิ่งขึ้น อีกทั้งมีการเพิ่มเติมสี เพื่อให้ตราสัญลักษณ์สะท้อนถึงแสง สี เสียง ของการแสดง โดยมีสีรอง คือ ม่วง ส้ม ฟ้ำ

ตารางที่ 1 ตราสัญลักษณ์

ผู้เขียนนำตราสัญลักษณ์แบบแรกไปแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้กำกับการแสดงและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ ทำให้เกิดความติดต่อยอดและได้พัฒนาปรับปรุงให้เป็นแบบที่ใช้จริง ตราสัญลักษณ์นี้ได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย เพราะสามารถเสนอความทันสมัยและการเชิญชวนให้รู้สึกถึงการพัฒนาไปโดยไม่มีขีดจำกัด การผสมผสานกันระหว่างความเก่ากับความใหม่ ทั้งนี้ แนวคิดจากตราสัญลักษณ์นำมาใช้เป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันดังนี้



ภาพที่ 3 บันทึกการสัมภาษณ์



ภาพที่ 4 ภาพโฆษณาที่ 1



ภาพที่ 5 ภาพนิ่งแนะนำตัวนักแสดง

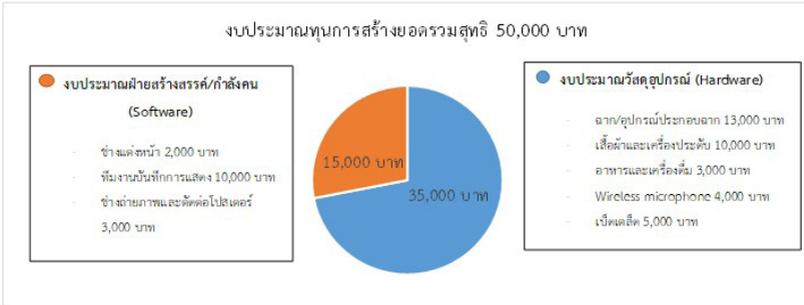
อย่างไรก็ดี การประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพและมีแนวโน้มที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย คือ สื่อสังคมออนไลน์ การใช้เนื้อหาเพื่อนำเสนอความเคลื่อนไหวในกระบวนการผลิตละครเวที ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และกระบวนการต่าง ๆ จะทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง การสร้างความสัมพันธ์จากการได้ติดตามความเคลื่อนไหวของละครเวทีจะนำไปสู่การตัดสินใจเลือกรับชมละครเวที (ชัยภัทร ปิติสุระตระกูล, 2558) ผู้เขียนเลือกช่องทางออนไลน์ (Online) 2 ช่องทาง ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) และ อิน스타그램 (Instagram) เพราะเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมและตรงกับพฤติกรรมของกลุ่มผู้ชมอีสาทรุ่นใหม่ โดยเน้นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่สามารถเล่าเรื่องและนำเสนอกระบวนการผลิตการแสดงแต่ละขั้น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ข่าวสารการแสดงอย่างต่อเนื่อง โดยมียอดการรับชมทั้ง 2 ช่องทางนับตั้งแต่วันแรกจนถึงหลังวันแสดงนับได้จำนวน 12,848 ครั้ง

2. ฝ่ายดูแลงบประมาณและระดมทุน

การดำเนินงานในบทบาทผู้ดูแลงบประมาณและระดมทุนในกระบวนการร่วมสร้างการแสดงมีความยุ่งยากในการกำหนดตัวเลขในขั้นต้น เนื่องจากการพัฒนางานเริ่มจากการระดมความคิดของสมาชิกในทีม เมื่อรูปแบบของการแสดงยังไม่มีโครงร่างชัดเจนในช่วงแรกเริ่ม การกำหนดงบ

ประมาณอย่างชัดเจนจึงเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เขียน เพราะหากจำกัดทุนในการสร้างงานมากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการผลิตงาน ขณะเดียวกัน การให้ฝ่ายผู้สร้างออกแบบงานอย่างไร้ขีดจำกัดก็จะเป็นปัญหาตามมาในภายหลังหากทุนมีจำนวนสูง

ดังนั้น ผู้เขียนจึงพยายามติดตามการพัฒนาการสร้างการแสดง การฝึกซ้อม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับเป็นระยะ เพื่อไม่เกิดข้อจำกัดในการทำงาน หรือแนวโน้มที่นำไปสู่ปัญหาการขาดเงินทุนในการผลิต จนกระทั่งรูปแบบการแสดงเริ่มมีความชัดเจน ผู้เขียนจึงกำหนดงบประมาณทุนสร้างการแสดงไว้ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 การกำหนดงบประมาณทุนสร้างการแสดง

เมื่อกำหนดทุนเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้เขียนจึงเริ่มการระดมทุน โดยเริ่มจากการตั้งคำถามว่า “ทำอย่างไรองค์กรหรือผู้สนับสนุนต่าง ๆ จะเกิดความสนใจในโครงการหมอลำเน็กซ์เลเวล (Morlam Next Level)” ทั้งนี้ ผู้สนับสนุนต้องมีแนวคิดเช่นเดียวกับกับการดำเนินงานของกลุ่ม จึงจะให้การสนับสนุนเงินทุน

ผู้เขียนจึงเริ่มต้นสำรวจแหล่งทุนที่จะเป็นผู้สนับสนุนนั้นเป็นหน่วยงานใด โดยใช้ประเภทของผู้สนับสนุน (Types of Sponsors) 4 ลักษณะในการสำรวจอันประกอบด้วย 1. ผู้สนับสนุนเป็นตัวแทน (Financial Sponsors) 2. ผู้สนับสนุนในรูปแบบของการให้สิ่งของหรือผลิตภัณฑ์ (In-Kind Sponsors) 3. ผู้สนับสนุนโดยให้พื้นที่สื่อโฆษณา (Media Sponsored) และ 4. ผู้มีส่วนลดบางอย่างหรือไม่เต็มจำนวน (Promotional Sponsors) (ณปภิษ พิชญคามินทร์, 2563)

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนคำนึงเพียงว่า ทำอย่างไรที่ทำให้ผู้สนับสนุนสนใจเพื่อได้รับงบประมาณในการสนับสนุนที่เพียงพอ แต่เมื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับในฐานะผู้ขับเคลื่อนการสร้างการแสดงแล้ว จึงพบประเด็นที่น่าสนใจ คือ “การดำเนินถึงผลประโยชน์ขององค์กรหรือผู้สนับสนุนทุนว่าจะได้รับสิ่งใดจากการสนับสนุนทุนในการสร้างการแสดง” ผู้เขียนจึงคัดเลือกผู้สนับสนุนที่มีกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน เพื่อให้ได้รับผลประโยชน์ร่วมกันทั้งสองฝ่าย โดยได้รับการสนับสนุนเป็นตัวแทน (Financial Sponsors) ซึ่งประกอบไปด้วย

แนวคิดและกลุ่มเป้าหมายขององค์กร			สิ่งที่ผู้สนับสนุนได้รับ
รายชื่อบริษัทหรือองค์กร		เป้าหมายขององค์กร	
1. ผู้สนับสนุนเป็นตัวแทน (Financial Sponsors)	1.1 เทศบาลนครขอนแก่น	กลุ่มเป้าหมาย คือ คนขอนแก่น สนใจในด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสาน	<ul style="list-style-type: none"> ให้พื้นที่สื่อประชาสัมพันธ์อย่างเต็มรูปแบบผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของทางกระบวนการผลิต นำเสนอสินค้า ผ่านการสร้างสรรค์เนื้อหาของกระบวนการผลิตและลงในพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ของทางกระบวนการผลิต ตราสัญลักษณ์บริษัทหรือผลิตภัณฑ์ที่สินค้าหรือชื่อผู้สนับสนุนปรากฏใน ตัวอย่างการ แสดง ตราสัญลักษณ์บริษัทหรือผลิตภัณฑ์ที่สินค้าปรากฏอยู่ในภาพนิ่งเพื่อการโฆษณาขนาด A3 ติดตามสถานที่ต่าง ๆ และเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ ตราสัญลักษณ์บริษัทผลิตภัณฑ์ที่สินค้าหรือชื่อผู้สนับสนุนปรากฏอยู่ในสูจิบัตร ผู้สนับสนุนได้รับบัตรโดยสามารถเลือกที่นั่งได้ก่อนใคร จำนวนตามเงื่อนไข
	1.2 ร้าน Replayground	กลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่นในจังหวัดขอนแก่นและวัยรุ่นภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น	
	1.3 สมาคมศิษย์เก่าวิศวกรรมชลประทานในพระราชูปถัมภ์รุ่นที่ 43	สนใจในรูปแบบการแสดงผลและโครงการ	
	1.4 หจก.ซีเคที 1995 นายเทอดศักดิ์ เจริญคุณาร	สนใจในรูปแบบการแสดงผลและโครงการ	
	1.5 บริษัท Cpac ขอนแก่น	สนใจในรูปแบบการแสดงผลและโครงการ	
	1.6 ร้านขอนแก่นปลาดี	สนใจในรูปแบบการแสดงผลและโครงการ	
2. ผู้สนับสนุนในรูปแบบของการให้สิ่งของหรือผลิตภัณฑ์ (In-Kind Sponsors)	2.1 ร้านแจ๊คเครื่องเขียน	กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนและนักศึกษาภายในจังหวัดขอนแก่น	
	2.2 Candoo Dance Studio	กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่สนใจเรียนเต้นโดยเฉพาะรูปแบบ K-pop และ T-pop	

ตารางที่ 2 การกำหนดประเภทของผู้สนับสนุน

3. ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง

ผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับผู้กำกับมากที่สุด ต้องแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับอย่างต่อเนื่อง เพื่อวางแผนพัฒนาและเตรียมความพร้อมนักแสดงให้พร้อมสำหรับการลงกระบวนการกับผู้กำกับ การติดตามพัฒนาการของนักแสดง และการแก้ไขปัญหาทางการแสดงให้แก่นักแสดง ทำให้ผู้เขียนมีโอกาสได้เป็นผู้นำกิจกรรมเกี่ยวกับการพัฒนาและเตรียมทักษะการแสดง ด้วย การทำงานของผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง จึงเริ่มจากนักแสดงและทีมงานทุกคนจะต้องรู้และเข้าใจเรื่อง “ผาแดง-นางไอ่” ฉบับปริวรรตโดยปรีชา พิณทอง ซึ่งเป็นต้นฉบับที่ผู้กำกับนำมาใช้ในการสร้างการแสดง



ภาพที่ 6 ผู้ร่วมกระบวนการร่วมวิเคราะห์วรรณกรรมผาดตง-นางไอ่

การเตรียมความพร้อมนักแสดงเพื่อให้มีเครื่องมือที่พร้อมร่วมสร้างการแสดงด้วยกัน ซึ่งมีปัญหาสำคัญ คือ นักแสดงที่เข้าร่วมกระบวนการเป็นนักศึกษาสาขาการแสดง และนักการละครเป็นส่วนใหญ่โดยทั้งหมดไม่ได้เป็นหมอลำมาก่อน เพื่อให้นักแสดงมีทักษะการลำสำหรับร่วมกระบวนการสร้างการแสดงกับผู้กำกับ ผู้เขียนจึงหารือกับผู้กำกับและได้วางแผนการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้กับนักแสดง เช่น การฝึกฝนเครื่องมือนักแสดง อาทิ เสียงจินตนาการสมาธิ การใช้ร่างกาย และการฝึกทักษะด้านสด รวมถึงทักษะการพ้อนรำ การเดิน และการฝึกลำแบบดั้งเดิมกับพ่อครูแม่ครูหมอลำ



ภาพที่ 7 นักแสดงฝึกร้องลำกับพ่อครูแม่ครู



ภาพที่ 8 การฝึกพื้นฐานการใช้ร่างกาย

เมื่อนักแสดงได้เรียนรู้ทักษะการลำจากพ่อครูแม่ครูหมอลำเพื่อให้เข้าใจตนเองลำ ลักษณะการลำและการใช้เสียง ผู้เขียนได้จัดตารางฝึกร้องลำโดยเชิญนักศึกษาสาขาดนตรีพื้นเมือง วิชาเอกหมอลำ มาเป็นวิทยากรในการค้นหาเสียงร้อง-ลำ ที่เหมาะกับตัวนักแสดง รวมถึง

การทดลองร้อง-ลำ ในแบบฉบับของตนเอง เพื่อให้นักแสดงเกิดความมั่นใจในการใช้เสียงและร้องลำ รวมถึงการฝึกลำควบคู่กับหมอมแคนเพื่อเทียบระดับเสียง การใช้บันทึกเสียงลำ-เสียงแคน (backing track) ในการฝึกฝนด้วยตนเอง



ภาพที่ 9 นักแสดงฝึกร้องลำกับวิทยากร เพื่อค้นหาเสียงร้อง-ลำ



ภาพที่ 10 นักแสดงฝึกลำควบคู่กับหมอมแคน เพื่อเทียบระดับเสียง

ผลลัพธ์จากกระบวนการฝึกซ้อมที่ผู้เขียนออกแบบนั้น ได้ส่งผลให้นักแสดงหลายคน มีพัฒนาการร้อง-ลำได้อย่างรวดเร็ว ส่วนนักแสดงที่ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ผู้กำกับวางเอาไว้ได้ ทำให้ผู้เขียนเกิดข้อค้นพบว่า การเลือกตัดนักแสดงที่มีพื้นฐานการร้องลำและมีพลังตั้งใจที่ดีจะทำให้นักแสดงสามารถร่วมสร้างการแสดงได้เต็มประสิทธิภาพตามความมุ่งหวังมากกว่าทำงานกับนักแสดงที่ปราศจากพื้นฐานการร้องลำ เพราะในการผลิตงานละครแบบร่วมสร้างจำเป็นต้องอาศัยนักแสดงที่มีเครื่องมือที่แข็งแรง และพร้อมทุ่มเทกับการสร้างการแสดงมากกว่าเริ่มฝึกหัดใหม่ในระยะเวลาที่มีอย่างจำกัด

4. ผู้กำกับเวที

บทบาทหน้าที่ผู้กำกับเวที ผู้เขียนมีหน้าที่หลักในการอำนวยความสะดวกต่อกระบวนการซ้อม โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนระดมความคิดไปจนถึงการฝึกซ้อมการแสดงและจัดแสดงผลงานละคร การจัดทำตารางการปฏิบัติการสร้างการแสดงทั้งแบบรายเดือนและรายวันจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยการออกแบบและกำหนดว่าในแต่ละเดือนหรือแต่ละวันมีลักษณะการทำงานอย่างไร ผู้เขียนต้องมีความเข้าใจภาพรวมของการทำงานและการติดตามความก้าวหน้าร่วมกับผู้กำกับ และประสานทุกฝ่ายเพื่อทราบวันลาหรือผู้ที่ไม่สะดวกเข้าร่วมในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เพื่อนำมาออกแบบแผนการปฏิบัติงานร่วมกับผู้กำกับ ก่อนที่จะกำหนดสถานที่และเวลาการปฏิบัติการแสดงอย่างเป็นทางการ โดยผู้เขียนจะแจ้งให้ผู้ร่วมกระบวนการและทีมงานทุกคน

ได้ทราบล่วงหน้าทั้งแบบรายเดือน แบบรายสัปดาห์ และแบบรายวัน

เนื่องจากกระบวนการทำงานเป็นแบบร่วมสร้าง ผู้เขียนจึงได้ทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงในหลากหลายส่วน ทั้งในกระบวนการแบ่งปันความคิดและประสบการณ์ ในกระบวนการทดลองค้นหาและพัฒนาบทการแสดง รวมถึงในกระบวนการฝึกซ้อมการแสดง เช่น การเป็นผู้แสดงแทนในกรณีที่นักแสดงไม่ได้เข้าร่วมฝึกซ้อมในช่วงเวลานั้น ทำให้เห็นวิธีการทำงานของผู้กำกับเวทีในกระบวนการร่วมสร้างว่า มีลักษณะที่แตกต่างจากการทำงานแบบแผนที่ปกติจะต้องทำงานเริ่มต้นจากบทละคร แล้วมีการแบ่งขั้นตอนการทำงานตามฝ่ายงาน ส่วนผู้กำกับเวทีมีหน้าที่ในการจัดบันทึกสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและเกิดขึ้นบนเวทีทั้งหมด

แต่ทว่า ผู้กำกับเวทีในกระบวนการร่วมสร้าง ต้องมีความเข้าใจกระบวนการทำงานทั้งหมดจากการหารือร่วมกันกับผู้กำกับ ซึ่งในช่วงต้นการสร้างงานจะเป็นช่วงการระดมความคิดร่วมกัน ผู้กำกับเวทีอาจจะไม่ได้ทำหน้าที่ตามแบบแผน แต่ผู้กำกับเวทีจำเป็นต้องอยู่ร่วมกระบวนการเพื่อเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการเตรียมความพร้อมนักแสดงของผู้กำกับและนักแสดง อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการเริ่มฝึกซ้อมนับตั้งแต่การเดินสวดไปจนถึงการกำหนดทิศทางและการเคลื่อนไหวบนเวที จะเริ่มปรากฏการใช้พื้นที่เวที การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยในการออกแบบพื้นที่การแสดงลำห้วยร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ผู้กำกับกำหนดพื้นที่บนเวทีด้วยการแบ่งพื้นที่จำนวน 9 ช่อง จากนั้นจึงเริ่มประกอบสร้างการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ตามจินตนาการบนพื้นที่เหล่านั้น

ผู้เขียนจึงได้เริ่มปฏิบัติงานตามแบบแผนของผู้กำกับเวที และระดมความคิดกับลูกทีมกำกับเวทีในการหาวัสดุที่คล้ายเชือกมาแทนเส้นแบ่งพื้นที่ และกำหนดตัวอักษรเป็นสัญลักษณ์บนพื้นที่เพื่อใช้ในการจดทิศทางและการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของนักแสดงที่เกิดขึ้นบนเวที นอกจากนี้การจัดการพื้นที่ในการเก็บอุปกรณ์การแสดงที่ตัวละครต้องใช้ในเรื่อง เนื่องจากเงื่อนไขของการแสดง นักแสดงทุกคนต้องอยู่ในพื้นที่การแสดงตลอดเวลาและไม่มีม่านสำหรับเป็นฉากกั้นหลังเวที ทำให้การจัดเก็บอุปกรณ์การแสดงต้องผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงตามแนวคิดของผู้กำกับที่ต้องการให้ “พื้นที่การแสดงเป็นเสมือนหลังเวทีหมอลำที่นักแสดงทุกคนใช้ชีวิตร่วมกันในที่นั่งนั้นในเวลาเดียวกัน” พื้นที่การจัดวางอุปกรณ์การแสดงรวมถึงเสื้อผ้าของนักแสดง จึงใช้บางส่วนของเวทีให้มีความเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง เช่น การแขวนเสื้อผ้านักแสดงไว้ในฉาก การวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ในบริเวณฉากเมื่อนักแสดงเดินผ่านจุดนั้นก็สามารถหยิบหรือใช้อุปกรณ์ของตนได้ทันที

การจัดการพื้นที่ด้านหลังเวทีการแสดง เนื่องจากผู้กำกับเลือกนำเสนอให้ผู้ชมเห็นพื้นที่ด้านหลังเวทีได้ ผู้เขียนจึงระดมความคิดกับทีมกำกับเวทีและหารือกับผู้กำกับ ในการกำหนดพื้นที่ให้นักแสดงว่าแต่ละจุดของด้านหลังคือจุดที่ใช้ทำกิจกรรมอะไรบ้างระหว่างการแสดง โดย

เกิดจากการที่นักแสดงดันสตระหว่างการซ้อม แล้วผู้เขียนได้บันทึกการใช้พื้นที่เอาไว้ ทำให้นักแสดงมีพื้นที่ในการแสดงเพิ่มขึ้นโดยไม่กระทบต่อการแสดงและรบกวนการแสดง รวมถึงการกำหนดสัญลักษณ์ในการเข้าไปช่วยเหลือนักแสดงเพื่อเปลี่ยนเสื้อผ้า (quick change) หรือจัดส่งอุปกรณ์การแสดงโดยอิงจากการกระทำกิจธุระ (stage business) ในบทละครว่า ตัวละครตัวใด เข้าหรือออกเวทีฝั่งไหน เพื่อให้การจัดการเสื้อผ้าหรืออุปกรณ์การแสดงสัมพันธ์และไม่ส่งผลเสียกับเวลาในการแสดง

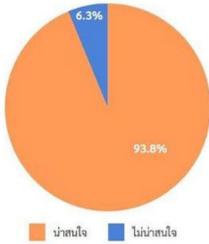
หลังปฏิบัติการร่วมสร้าง (After Devising Process)

ผลลัพธ์ (Outputs)

1. ผู้อำนวยการผลิต

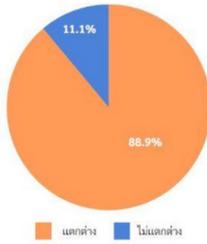
หน้าที่ของการเป็นผู้อำนวยการผลิต รวมถึงหน้าที่การประชาสัมพันธ์และสื่อสารการตลาดนั้น สื่อประชาสัมพันธ์ที่ผู้เขียนได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมา ได้ส่งผลให้ผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ไม่ว่าจะเป็นวัยรุ่นที่มีความชื่นชอบในการแสดงหมอลำอยู่แล้ว หรือว่าวัยรุ่นที่ไม่มีการชื่นชอบการแสดงหมอลำมาตั้งแต่ต้น เกิดความสนใจที่อยากจะรับชมการแสดงลำหมูร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* เป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้การแสดงลำหมูร่วมสมัยครั้งนี้ มีผลตอบรับจากผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ที่ดีและเหนือความคาดหมาย ส่งผลทำให้ยอดจองบัตรเพื่อรับชมการแสดงลำหมูร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* หมดทุกที่นั่งและทุกรอบการแสดงภายในเวลาอันสั้น

อีกทั้งผู้เขียนได้มีการสำรวจและทำแบบสอบถามความคิดเห็นผู้ชมอีสานรุ่นใหม่เกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ของการแสดงลำหมูร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* โดยมีผู้ทำแบบสอบถามทั้งสิ้น 50 คน ซึ่งความคิดเห็นส่วนใหญ่กล่าวไปในทางเดียวกันและสรุปได้ว่า สื่อประชาสัมพันธ์นั้นมีความน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังมีความทันสมัยและตอบโจทย์กับกลุ่มผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ จึงทำให้เห็นว่า ผู้เขียนสามารถสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ออกได้ตามที่ประสงค์ไว้ในข้างต้น



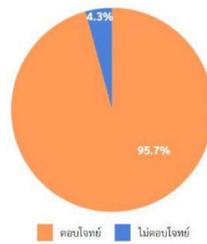
แผนภูมิที่ 3

แบบสอบถามความคิดเห็น
“สื่อประชาสัมพันธ์มีความ
น่าสนใจหรือไม่”



แผนภูมิที่ 4

แบบสอบถามความคิดเห็น
“สื่อประชาสัมพันธ์มีความแตกต่าง
จากหมอลำทั่วไปหรือไม่”



แผนภูมิที่ 5

แบบสอบถามความคิดเห็น
“สื่อประชาสัมพันธ์ตอบใจหาย
กับคนปัจจุบันหรือไม่”

2. ฝ่ายงบประมาณและระดมทุน

ผลผลิตของบทบาทหน้าที่ฝ่ายงบประมาณและระดมทุน คือ การที่ผู้สนับสนุนสนใจและตอบรับให้การสนับสนุน รวมถึงการมีงบประมาณที่เพียงพอในกิจการแสดงลำหู่ร่วมสมัย *เรื่อง นางไฉ่* เนื่องจากผู้สนับสนุนสนใจในประเด็น รูปแบบการแสดง และมีกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน ผู้สนับสนุนจึงเล็งเห็นถึงประโยชน์ที่จะทำการสื่อสารทางการตลาดในครั้งนี้จากการที่ผู้เขียนได้ใช้กระบวนการร่วมสร้าง (Devising Process) กับผู้กำกับ ด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดและระดมความคิดร่วมกัน จนนำไปสู่การค้นหากลวิธีเพื่อให้ผู้สนับสนุนสนใจและให้การสนับสนุนงานการแสดงลำหู่ร่วมสมัย ในการทำงานครั้งนี้ไม่ใช่เพียงการจัดหางบประมาณและระดมทุนทั่วไปหรือดำเนินถึงเพียงว่าจะทำอย่างไรเพื่อให้ได้งบประมาณตามที่ต้องการ แต่เป็นการกำหนดองค์กรหรือผู้สนับสนุนอย่างชัดเจนผ่านการไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายและแนวคิดของผู้สนับสนุนสอดคล้องกับการแสดงลำหู่ร่วมสมัย *เรื่อง นางไฉ่*

ความสำคัญของการจัดหางบประมาณและระดมทุนครั้งนี้ คือ การให้ความสำคัญต่อผู้สนับสนุนและผลประโยชน์ขององค์กรหรือผู้สนับสนุนว่าจะได้รับสิ่งใดจากการที่สนับสนุนองค์กรหรือผู้สนับสนุนนั้นต้องมีกลุ่มเป้าหมายหรือหลักแนวคิดเดียวกันอันที่จะสามารถทำให้ลำหู่หรือลำเรื่องต่อกลอนสามารถเข้าถึงผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ได้ กล่าวคือ เป็นการกำหนดประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้สนับสนุนและค้นหากลวิธีในการทำให้ผู้สนับสนุนสนใจในกิจการแสดงลำหู่ร่วมสมัย ส่งผลให้การสร้างงานสามารถเข้าถึงผู้สนับสนุนได้อย่างลุ่มลึก ซึ่งการใช้ฐานหลักการผลิตละครเวทีแบบตะวันตก ส่งผลให้วิธีการแตกต่างกับวิธีการจัดหางบประมาณและระดมทุนทั่วไป ทั้งนี้ การทำงานในบทบาทฝ่ายงบประมาณและระดมทุนสามารถบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

3. ผู้ช่วยผู้กำกับ

จากการสอบถามความคิดเห็นนักแสดงและทีมงานในกระบวนการผลิตที่เกี่ยวข้องนั้น ส่วนใหญ่เห็นว่า การจัดตารางการฝึกฝนนักแสดง ทำให้การทำงานเป็นระบบ มีแบบแผนที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้ง่ายต่อการนัดหมายการซ้อมในแต่ละวัน เนื่องจากมีรายละเอียดเรื่องเวลา สถานที่ และการฝึกซ้อม มีการฝึกนักแสดงเพิ่มเติมอย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้นักแสดงที่ไม่มีพื้นฐานการร้องลำมาก่อนส่วนใหญ่ สามารถร้องลำ และปรับทำนองของตนเองได้ และจากการที่นักแสดงในกระบวนการผลิตได้ฝึกฝนกับผู้ชำนาญในการร้องลำจำนวนหลายคน นักแสดงได้เรียนรู้การร้องลำในทำนองที่หลากหลาย รวมถึงการร้องที่เหมาะสมกับตนเองด้วย กระนั้นก็ยังมึนงงแสดงบางส่วนที่ให้ความคิดเห็นว่า การฝึกพื้นฐานการร้องลำทุกวันทำให้การซ้อมน่าเบื่อจนเกินไป เพราะเป็นช่วงที่ใช้เวลานานกว่าการฝึกพื้นฐานอย่างอื่น

4. ผู้กำกับเวที

กระบวนการร่วมสร้างการแสดงลำหมู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* เกิดวิธีการจัดการเวทีที่เป็นระบบระเบียบ โดยเฉพาะการจัดการเวทีก่อนการเริ่มซ้อมการแสดง เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ทีมงานฝ่ายต่าง ๆ ที่เข้าร่วมกระบวนการซ้อมในแต่ละวัน การใช้ตัวอักษรในการทำสัญลักษณ์บนเวทีทำให้การจัดการเวทีในครั้งต่อไปมีความรวดเร็วขึ้น หรือการจัดการอุปกรณ์ของการแสดงบนเวทีและการจัดการพื้นที่หลังเวที ส่งผลให้นักแสดงลดความวิตกกังวลเรื่องอุปกรณ์การแสดงของตนเองที่อาจจะเกิดความเสียหายหรือสูญหายและมีไม่ครบตามจำนวนที่ซ้อมได้

จากการสอบถามนักแสดง พบว่า การจัดการพื้นที่บนเวทีให้เป็นระบบ เช่น กำหนดทางเข้า-ออกของนักแสดงที่ชัดเจน ทำให้นักแสดงรู้สึกเกิดความมั่นใจขณะแสดง และไม่กีดขวางการเข้า-ออกกับนักแสดงคนอื่น ๆ หรือการเตรียมพร้อมอุปกรณ์ประกอบฉากและอุปกรณ์สำหรับการซ้อมของนักแสดงได้อย่างรวดเร็วและครบถ้วน นักแสดงไม่รู้สึกเกิดความกังวลขณะซ้อม รวมไปถึงในการแสดงวันจริง หรือการจัดการเรื่องฉากและอุปกรณ์การแสดงให้มีความปลอดภัย เพราะมีนักแสดงที่ดองขึ้นไปแสดงบนนั่งร้านทำให้นักแสดงรู้สึกเกิดความมั่นใจ (สุรศักดิ์, ลักษิกา และดนุพล, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 เมษายน, 2566)

นอกจากนี้ การใช้สัญลักษณ์ตัวอักษรเพื่อกำหนดตำแหน่งบนเวที สามารถทำให้ทีมงานกำกับเวทีคนอื่น ๆ สามารถจัดการเวทีได้ และการออกแบบสัญลักษณ์ตำแหน่งบนเวทีในการเข้าไปช่วยเหลือนักแสดงทำให้ ทีมงานสามารถเข้าไปช่วยเหลือได้ทันทีหากเกิดเหตุสุดวิสัย ส่งผลทำให้นักแสดงคลายความกังวลเกี่ยวกับพื้นที่ด้านหลังเวทีได้เมื่ออยู่ในความมืด (นาฏชนก, วิจิตร, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 เมษายน, 2566)

ผลลัพธ์ (Outcome)

1. ผู้อำนวยการผลิต

ผู้เขียนในบทบาทด้านการประชาสัมพันธ์และสื่อสารการตลาด ได้ค้นพบองค์ความรู้ รวมถึงกลวิธีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ในการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* จากการปฏิบัติการผลิตละครแบบร่วมสร้าง โดยใช้หลักการผลิตละครเวทีแบบตะวันตกเป็นฐานในการทำงาน อาทิ การเลือกใช้สื่อที่มีความเหมาะสมและตรงกับพฤติกรรมของกลุ่มผู้ชม การออกแบบดีไซน์สื่อประชาสัมพันธ์ให้มีความทันสมัยและความเข้าถึงง่าย ซึ่งกลวิธีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ในการแสดงลำหู่ร่วมสมัย สามารถนำไปประยุกต์และต่อยอดกับการแสดงลำหู่อื่นๆ ในอนาคตได้ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

2. ฝ่ายงบประมาณและระดมทุน

ผู้เขียนในบทบาทฝ่ายงบประมาณและระดมทุนเกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับกลวิธีการจัดหางบประมาณและระดมทุนผ่านกระบวนการร่วมสร้าง เพื่อผลิตการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* โดยเริ่มต้นจากการนำโจทย์และหลักคิดในการสร้างงานของผู้กำกับ ที่ว่า ลำหู่หรือลำเรื่องต่อกลอนในปัจจุบันจะเข้าถึงผู้ชมอีสานรุ่นใหม่ได้อย่างไร ซึ่งนำไปสู่การตั้งคำถามในบทบาทหน้าที่ของตนเอง การตั้งคำถามและกำหนดทิศทางสร้างงานได้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับหลายครั้ง จนได้คำถามที่ว่า จะทำอย่างไรให้องค์กรหรือผู้สนับสนุนต่าง ๆ สนใจในงานการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่*

นอกจากนี้ การจัดหางบประมาณและระดมทุนจำเป็นต้องเขียนเอกสารข้อเสนอ (proposal) โดยจะต้องอธิบายหรือบอกเล่าเกี่ยวกับการแสดงหรือสิ่งที่ผู้สนับสนุนจะได้รับอย่างชัดเจน เนื่องจากองค์กรให้ความสำคัญกับเอกสารมากกว่าการสนทนาซึ่งหน้า การจัดทำเอกสารข้อเสนอที่ครอบคลุม น่าสนใจ และแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการแสดงอย่างชัดเจนเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากที่จะทำให้ผู้สนับสนุนเกิดการตัดสินใจให้ทุน

3. ผู้ช่วยผู้กำกับ

ผู้เขียนใช้หลักปฏิบัติของผู้ช่วยผู้กำกับละครเวทีตามแบบแผนมาประยุกต์ใช้กับการแสดงลำหู่ร่วมสมัย ทำให้ผู้เขียนเกิดองค์ความรู้ในการจัดการนักแสดงแบบใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแสดงอื่น ๆ ได้ เช่น การแสดงลำหู่ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้กำกับ ทีมงาน และบุคคลภายนอก รวมถึงการได้สังเกตการทำงานของผู้กำกับ ที่สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับการทำงานต่อยอดในอนาคต

4. ผู้กำกับเวที

การปฏิบัติการร่วมสร้างทำให้ผู้เขียนได้ทดลองปฏิบัติโดยนำเอาหลักการและวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการผลิตละครเวทีแบบตะวันตกมาประยุกต์หรือทดลองผสมผสานกับการทำงานภายใต้โจทย์ของผู้กำกับ ทำให้เกิดกลวิธีการทำงานที่สำคัญ คือ การวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและเตรียมการสำหรับการทดลองในทุกระยะ เพื่อให้นักแสดงและทีมงานสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการทำงานได้อย่างเต็มขั้น ซึ่งมีระยะของการยืดหยุ่น และระยะที่จำเป็นต้องอาศัยระบบการทำงานที่ชัดเจนเมื่อต้องเข้าโรงละคร ผู้กำกับเวทีในงานร่วมสร้างจึงต้องมีความพร้อมในการปรับเปลี่ยนวิธีการทำงาน เพื่อให้สอดคล้องกับโจทย์ของการสร้างการแสดง

บทสรุป

การปฏิบัติการร่วมสร้างการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ร่วมกับผู้กำกับ ได้สะท้อนให้เห็นการทำงานผลิตในมิติที่แตกต่างจากการแสดงหมอลำหรือละครเวทีตามแบบแผน ซึ่งการทำงานในครั้งนี้เริ่มต้นจากกระบวนการระดมความคิดร่วมกัน การกำหนดโจทย์และคำถาม เพื่อออกแบบการแสดงหรือทิศทางในการสร้างการแสดง การแลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันประสบการณ์ภายในผู้มีส่วนร่วมกระบวนการ โดยไม่อ้างอิงความคิดบุคคลใดบุคคลหนึ่งทำให้การเคลื่อนงานที่ถึงแม้จะมีความล่าช้าอยู่บ้าง แต่ก็เป็นงานที่ทุกคนมีส่วนร่วมเป็นอย่างมาก

กระบวนการผลิตการแสดงลำหู่ในครั้งนี้ เป็นลักษณะของการทดลองนำวิธีการทำงานละครเวทีตะวันตกมาประยุกต์ใช้กับการแสดงหมอลำหู่ ซึ่งเป็นผลงานหมอลำรูปแบบที่แตกต่าง อันผสมผสานระหว่างความเป็นละครเวทีและหมอลำ ซึ่งพื้นที่การแสดงที่เหมาะสม คือ โรงละคร อันเป็นสถานที่ที่สามารถควบคุมแสง เสียง และพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพจินตนาการของการแสดงให้มีความสมบูรณ์ได้อย่างเต็มขั้น

ดังนั้น เมื่อการแสดงหมอลำรูปแบบใหม่เกิดขึ้นในพื้นที่โรงละครเป็นหลัก การจัดการผลิตการแสดงลำหู่ในโรงละคร จึงต้องอาศัยกระบวนการจัดการที่คล้ายคลึงกับละครเวทีตามแบบแผน เพื่อให้กระบวนการสร้าง การฝึกซ้อมและพัฒนาการแสดงเป็นไปอย่างเต็มประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดผลงานการแสดงลำหู่ร่วมสมัยที่ตรงตามโจทย์ของผู้กำกับ คือ ทำให้ผู้ชมอีสานรุ่นใหม่เข้าใจและเข้าถึงการแสดงหมอลำหู่ได้

อย่างไรก็ดี สิ่งที่ผู้เขียนได้ค้นพบในตนเอง คือ ทศนคติที่มีต่อการแสดงหมอลำอันเป็นรากเหง้าของศิลปะการแสดงอีสาน ไม่ใช่เรื่องไกลตัวหรือเรื่องที่ยากต่อการรับชม การเข้าร่วมปฏิบัติการร่วมสร้างการแสดงลำหู่ร่วมสมัยเรื่อง *นางไอ่* ทำให้ผู้เขียนและรวมไปถึงผู้เข้าร่วมกระบวนการเกิดประสบการณ์ที่มีคุณค่า เพราะมีโอกาสใกล้ชิดพ่อครูแม่ครูหมอลำ ศาสตร์ศิลปะ

การแสดงหมอลำ จึงได้รู้ถึงแก่นแท้และความสำคัญของการแสดงหมอลำหมู่ในฐานะศาสตร์การแสดงพื้นบ้านที่มีความงดงามอย่างยิ่ง ซึ่งควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาต่อยอดหมอลำให้มีความแตกต่าง ทันสมัย และเน้นสาระหลักของการแสดงหมอลำไว้มากกว่าให้ความสำคัญกับองค์ประกอบอื่น ๆ จนเป็นการลดทอนคุณค่าของการแสดงลำเจ๊กเช่นที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พชญ อัดพรหมณ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาจนกระทั่งบทความวิชาการครั้งนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

ขอขอบคุณพ่อครู แม่ครูผู้เชี่ยวชาญด้านการร้องลำและนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะที่ม้งานทุกท่าน ตลอดจนผู้ชมที่ให้การสนับสนุน สะท้อนความคิดเห็น

ประโยชน์จากบทความนี้ขอมอบแด่ผู้มีพระคุณผู้เป็นเจ้าของแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการอ้างอิงในบทความนี้

เอกสารอ้างอิง

- จิตรา วรรณสอน. (2562). รูปแบบการทำตลาดแบบเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อกลุ่ม เจเนอเรชันซี. <http://dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/7416/1>.
- ชัยภัทร ปิติสุตระกุล. (2558). กระบวนการการสื่อสารการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของละครเวทีในประเทศไทย. <http://www.gscm.nida.ac.th/publicaction/Proceeding/2558/5-4.pdf>
- ณปภิข พิชญดามิตร. (2563). กลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาธุรกิจละครเวทีรูปแบบ มิวสิคัลในประเทศไทย[วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย ศิลปากร].
- ณวดี เศรษฐเมธีกุล. (2558). การบริหารจัดการละครเวทีอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการประยุกต์ ใช้องค์ความรู้ทางด้านอีเว้นท์เมเนจเม้นท์. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาการละคร คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทิดหมู มักร่วน. (2565). หมอลำ ศิลปะพื้นบ้านที่ไม่มีวันตาย. https://www.isangate.com/new/morlum_never_die.html.
- ธานี ภู่นพคุณ. (ม.ป.ป.). หัวใจสำคัญในการจัดการแสดงละคร. <https://www.gotoknow.org/posts/163418>.
- พรรรัตน์ ดำรุ่ง. (2557). ละครประยุกต์: การใช้ละครเพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัสสรส์ศุภางค์ ดงบำรุง. (2563). *Devised Theatre สร้างสรรค์ละครเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. <https://bit.ly/3aOAwkr>.
- รณชาติ บุตรแสนคม. (2560). แนวทางการพัฒนาการจัดการเชิงกลยุทธ์ของเครือข่าย ละครกรุงเทพ. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/view/97670/78144>.
- ศิริชัย ทัพขวา. (2560). การพัฒนารูปแบบการแสดงหมอลำหมู่เชิงธุรกิจ [วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].
- หอสมุดแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์. (2563). หมอลำ. <https://www.finearts.go.th/nakhonphanomlibrary/view/12439-%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%B3>.

- Cooper, A. (2020). *So What is Devised Theatre Anyway (and Why do I Love it So Much)?*. https://www.theatreartlife.com/acting-singing/so-what-is-devised-theatreanyway/?fbclid=IwAR2kjFMv2m1upLATnIwnFOIOWNG_nHWODQZe61S_jn2YMLG2SEFBSlcaTA.
- BBB ACCREDITED BUSINESS. (น.บ.บ.). *Stage Manager Duties: Overview of Stage Manager Responsibilities*. <https://study.com/learn/lesson/stage-manager-overview-duties.html>.
- Gillett, C, & Sheehan, J. (2017). *The Production Manager's Toolkit successful production management in theater and performing arts*. New York; London: Routledge.
- Judd, C. (2555). *So, What Does The Assistant Director Actually Do?*. <https://Watermill.org.uk>.
- Heddon, D. & Milling, J. (2006). *Devising Performance: A Critical History*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Volz, J. (2017). *Introduction to Arts Management: Introduction to Theatre.* India: Bloomsbury Publishing Pic.
- Leventhall, J. (2014). *A BRIEF GUIDE TO STAGE MANAGEMENT*. <http://www.chipsteadplayers.org/new/wp-content/uploads/2015/05/SM-GUIDE-V2-20140125.pdf>.
- Bonet, L, & Schargorodsky, H. (2018). *Theater Management: models and strategies for cultural venues*. Norway: kunnskapsverket.
- Nasusin,S. (2007). *Development of Lam Ruang Tor Klon Performance in KhonKaen Styled*, Rabeabwatasin Band, Khon Kaen Province. Mahasarakham University.
- Oddey, A. (1994). *Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook*. London: Routledge.

07

ได้รับบทความ : 18/11/2565 | แก้ไขบทความ : 10/10/2566 | ตอบรับบทความ : 08/02/2567
Received : 18/11/2022 | Revised : 10/10/2023 | Accepted : 08/02/2024



12 เรื่องโนราโรงครู: ที่มาของวรรณกรรม และความนิยมในการแสดงโนรา

12 Nora Rong Kru Stories: The Origin of Literature and the Popularity of Nora Performances

.....
ชาญณรงค์ คงฉิม¹
Channarong Kongchim¹

¹ อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ (อีเมล : Channarong_jf@hotmail.com)

¹ Lecturer, Faculty of Education, Thaksin University, Thailand (E-mail : Channarong_jf@hotmail.com)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มุ่งศึกษา 12 เรื่องโนราโรงครู ในด้านที่มาของตัวบทและความนิยมในการแสดง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภูมิหลังของวรรณกรรมที่ใช้ในการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู และ 2) เพื่อศึกษาลักษณะการแสดงของ 12 เรื่องโนราโรงครู เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์การแสดง จากคณะโนราโรงครู 5 คณะ 5 จังหวัดภาคใต้ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณกรรมเป็นบทละคร และแนวคิดเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านในการศึกษาวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า 1) ศึกษามิหลังของวรรณกรรม 12 เรื่องโนราโรงครู ได้ถูกดัดแปลงมาจากวรรณกรรมท้องถิ่น ปัญญาชาตก และชาตกในนิบาต โดยนักแสดงหยิบยกเพียงตอนสั้น ๆ มาแสดง ประกอบด้วย พระสุธน-มโนราห์ พระรถ-เมรี ลักษณะวงศ์ โคนบุตร สังข์ทอง ดาราวงศ์ พระอภัยมณี จันทโครพ สีนุราช สังข์ศิลป์ชัย มณีพิชัย และเรื่องไกรทอง และ 2) ลักษณะการแสดงของ 12 เรื่องโนราโรงครู นิยมใช้ตัวละคร 2 ตัว คือ โนราใหญ่ รับบทเป็นตัวละครหลักของเรื่อง และนายพรานรับบทเป็นตัวละครรอง ในด้านการแสดงมีการทำความก่อนนำเข้าสู่การแสดงเรื่องนั้น ๆ การขับร้องบทสั้น ๆ กับการเจรจาสลับกันไป และสอดแทรกมุขตลกขณะการแสดง

คำสำคัญ : 12 เรื่องโนรา, โนราโรงครู, การแสดงโนรา

Abstract

This research article aims to study 12 Nora Rong Khru stories. in terms of the origin of the script and the popularity of the show. The objectives were 1) to study the background of the literary works used in the performances of the 12 Nora Rong Khru stories and 2) to study the performance characteristics of the 12 Nora Rong Kru stories. Collect data from interviews and performance observations. from Nora Rong Kru 5 faculties in 5 southern provinces using the concept of literary adaptation into plays and the concept of folk media in an analytical study.

The results showed that 1) studied the background of 12 literary stories of Nora Rongkhru. It has been adapted from local literature, Panya Jataka and Jataka in Nibat. In which the actors brought up only a short episode to perform, consisting of Phra Suthon-Manora, Phrarot-Meri Laksanawong, Kobutr Sangthong, Darawong, Phra Aphaimani Chantakrop, Sinnurat, Sungsilchai, Maneephichai and Kraithong. 2) Performance characteristics of the 12 stories of Nora Rong Khru Two characters are popularly used, namely Nora Yai as the main character of the story. And the hunter plays the role of a secondary character. In terms of performance, there is a discussion before leading into the performance of that particular story, singing short lines and negotiating alternately. and inserted some jokes during the show.

Keywords : 12 stories Nora, Nora Rong Khru, Nora performance

บทนำ

โนรา หรือ มโนห์รา เป็นศิลปะการแสดงของภาคใต้ ที่มีลักษณะการกรำรำ และ บทการแสดงคล้ายคลึงกับละครชาตรี โดยมีทั้งการกรำรำและบทขับร้องที่ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็วแบบเดียวกับละครนอก ปรากฏตำนาน (Myth) ที่มาแบบปรัมปรา ที่ปรากฏแพร่หลายในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาโดยเฉพาะจังหวัดพัทลุง ที่มีการสืบทอดความเชื่อมาเป็นระยะเวลายาวนานจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

การแสดงโนราโรงครู เป็นพิธีกรรมที่มีความเชื่อเกี่ยวกับครูหมอโนรา (บุคคลตามตำนานโนรา) และการนับถือผีบรรพบุรุษ โดยจะประกอบพิธีกรรมขึ้นอย่างแพร่หลายในพื้นที่ภาคใต้ของไทยและในพื้นที่บางส่วนของประเทศมาเลเซีย โดยมักประกอบพิธีกรรมขึ้นหนึ่งถึงสามคืน ตามความสะดวกของเจ้าภาพ มีการกรำรำโซว์ รำถวายครู รำ 12 บท รำ 12 กำพลัด การเชื้อเชิญวิญญาณครูหมอและบรรพบุรุษมาประทับทรงลูกหลานในสายตระกูล

ลักษณะการแสดงโนราปรากฏ 2 โอกาส คือ 1) งานรื่นเริงทั่วไป เช่น งานบุญต่าง ๆ งานรื่นเริงมหรสพ เป็นต้น และ 2) การแสดงแบบพิธีกรรม ที่เรียกว่าโนราโรงครู ใช้เวลา 2-3 วัน มีการเล่นบท 12 เรื่อง (เรียกว่า การจับบท 12) ประกอบด้วย โнораใหญ่ (นายโรง) และจำอวด (นายพราน) และนักแสดงเสริมอีก 1 คน รวมเป็น 2-3 คน ขับร้องบทผสมผสานกับการกรำรำและการเจรจาสลับกันไป

ความน่าสนใจของ 12 เรื่องโนราโรงครู คือ การนำเอาวรรณกรรม 12 เรื่อง มาประพันธ์ให้คล้องจองสัมผัสผสมกันไปในลักษณะการผูกเรื่องเข้าด้วยกัน ไม่ปรากฏผู้ประพันธ์ โดยเรียกรวมว่า 12 เรื่อง ประกอบด้วย พระสุธนมโนราห์ พระรถ-เมรี ลักษณะวงศ์ พระโคบุตร สังข์ทอง ดาราวงศ์ พระอภัยมณี จันทโครพ สินธุราช สังข์สินชัย มณีพิชัย (ขอพระกลั่น) และไกรทอง โดยนักแสดงนั้นจะสมมติตัวตามตัวเอกในวรรณกรรม โดยมีพรานเป็นตัวละครองมีลักษณะตลกและหยาบโลน

12 เรื่องโนราโรงครู เป็นภูมิปัญญาของครูโนรารุ่นก่อนที่เกิดจากการดัดแปลงวรรณกรรมท้องถิ่นมาเป็นการแสดงของโนราโรงครูที่ผูกเรื่องเข้าด้วยกัน โนราได้ถ่ายทอดตามตัวบทโดยมีการสมมติชื่อและจำลองเหตุการณ์ตามตัวบทวรรณกรรมตามความเข้าใจของนักแสดงเอง ทั้งนี้อาจมีเหตุการณ์อื่น ๆ ที่นอกเหนือจากตัวบทวรรณกรรม เช่น ข่าวสารบ้านเมือง มุขตลกขบขัน นำเข้ามาร่วมถ่ายทอดด้วย นอกจากนี้มีการโยงเรื่องวรรณกรรมบางเรื่อง เช่น พระสุธนมโนราห์ (พิธีกรรมมดล่องหงส์) และไกรทอง (พิธีกรรมแหงเข้) เข้ากับตำนานของภาคใต้ ขณะที่วรรณกรรมเรื่องอื่น เช่น พระรถเมรี เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่ได้รับอิทธิพลจากปัญญาสชาดกเรื่องรถเสนชาดก และได้รับความแพร่หลายและได้รับความนิยมในสังคมไทย ทั้งวรรณกรรมมุขปาฐะ เช่น เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน และบทแหล่

และวรรณกรรมลายลักษณ์ เช่น บทละครว่า บทมโหรี นิทานร้อยแก้ว บทลิลก และบทโนรา (นันทพร พวงแก้ว, 2527) อีกทั้งปรากฏเป็นตำนานท้องถิ่นของจังหวัดพัทลุง ถือเป็นเรื่องใหญ่ของการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู

ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครูนั้น นอกจากการขับร้องและการเจรจาแล้ว นักแสดงมีการสอดแทรกเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมและวัฒนธรรมของบ้านเมืองในขณะนั้น โดยมุ่งเน้นเรื่องความสนุกสนาน เรื่องความเป็นธรรมและความถูกต้องตามจุดมุ่งหมายของการแสดง เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดพิธีโนราโรงครู เช่น การแก้บน ที่จำเป็นต้องเล่นบท 12 เรื่อง นี้ด้วย ขณะที่การสืบทอดพบว่า มีการสืบทอดแบบมุขปาฐะ แบบครูพักลักจำ และการดัดแปลงลักษณะการแสดงตามโอกาสและสถานที่ของพิธีกรรมโนราโรงครู

จากการลงพื้นที่สังเกตการณ์การแสดงเบื้องต้น เกี่ยวกับการแสดงของคณะโนราบางคณะในพื้นที่ภาคใต้ของไทย พบว่าคณะโนราที่ทำการแสดงในจังหวัดตรัง นครศรีธรรมราช พัทลุง สงขลา และปัตตานี นิยมแสดง บท 12 เรื่อง โดยมีการขับร้องบท การเจรจา และการแสดงแต่งกายตามท้องเรื่อง ที่เกิดจากการเรียนรู้ จดจำ และดกฝนทักษะความรู้และถ่ายทอดการแสดง 12 เรื่อง เป็นอย่างดี

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกคณะโนรา 5 คณะในจังหวัดภาคใต้ ประกอบด้วย 5 จังหวัดภาคใต้ คือ 1) ตรัง คณะโนราภาคินน้อย ศ.ริน เดิม โบราณศิลป์ 2) นครศรีธรรมราช คณะโนราอำนาจศิลป์ นครศรีฯ 3) พัทลุง คณะโนราสุขประเสริฐ ชาติศิลป์ 4) สงขลา คณะโนราประเทือง ศ.เพ็ง ประดับจันทร์ และ 5) ปัตตานี คณะโนราปอยศิลป์บ้านตรัง ศ.โสภณศิลป์ บ้านคล้า ที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษผนวกกับการสั่งสมองค์ความรู้จากครูบาอาจารย์ เป็นเวลาที่ทำการแสดงไม่น้อยกว่า 10 ปี ทำให้ถ่ายทอดการแสดงออกมาได้เป็นอย่างดี จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคณะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า เป็นการศึกษาวรรณกรรมกับการละครในพื้นที่ภาคใต้ของไทย นักแสดงโนราและชาวบ้านล้วนเป็นผู้ทรงภูมิปัญญาเป็นผู้มีความแตกฉานทางด้านวัฒนธรรมการแสดงโนรา เพราะจำเป็นที่จะต้องใช้ทักษะและประสบการณ์ในระดับสูงในการร่ายรำ ขับร้อง ผนวกกับความจำตัวบทวรรณกรรมและการตีความตัวบท ตลอดจนการถ่ายทอดการแสดงตามโอกาสและสถานการณ์ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการศึกษาค้นคว้าในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมท้องถิ่น วรรณกรรมละคร เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิหลังของวรรณกรรมที่ใช้ในการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู
2. เพื่อศึกษาลักษณะการแสดงของ 12 เรื่องโนราโรงครู

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านที่มาของข้อมูล

1. ข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ประกอบด้วย หนังสือ รายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ และบทความ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณกรรม การดัดแปลงวรรณกรรม และสื่อพื้นบ้าน และจากแหล่งข้อมูลจากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ โดยเฉพาะสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยทักษิณ และสถาบันทักษิณคดีศึกษา

2. การลงพื้นที่สังเกตการณ์การแสดงและการสัมภาษณ์โนราใหญ่ที่ใช้บทขับร้อง 12 เรื่องในการแสดงในพื้นที่ภาคใต้ตอนล่างในพื้นที่ 5 จังหวัด จำนวน 5 คณะ ดังนี้

- 1) จังหวัดตรัง คณะโนราภาคินน้อย ตรัง เดิม โบราณศิลป์
- 2) จังหวัดนครศรีธรรมราช คณะโนราอำนาจศิลป์ นครศรีฯ
- 3) จังหวัดพัทลุง คณะโนราสุขประเสริฐ ชาตรีศิลป์
- 4) จังหวัดสงขลา คณะโนราประเทือง ศ. เพ็ง ประดับจันทร์
- 5) จังหวัดปัตตานี คณะโนราปอยศิลป์บ้านดรง ศ.โสภณศิลป์บ้านคล้า

3. ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ

ขอบเขตด้านเนื้อหาในการวิจัย

1. ศึกษาที่มาของวรรณกรรมและความนิยมการแสดงโนราลักษณะการแสดง 12 เรื่อง โนราโรงครู โดยศึกษาจากตัวบทในการขับร้องและเจรจา จากตัวบทที่คณะโนราใช้แสดง

2. ศึกษาลักษณะการแสดงของ 12 เรื่องโนราโรงครู จากการศึกษาสัมภาษณ์และสังเกตการณ์การแสดง

การศึกษานี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณกรรมเป็นบทละคร และแนวคิดเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านในการศึกษาวิเคราะห์ โดยนำเสนอผลในรูปแบบการพรรณนาวิเคราะห์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้แนวคิดการดัดแปลงวรรณกรรมเป็นบทละคร แนวคิดสัมพันธ์บท และแนวสื่อพื้นบ้าน โดยการเก็บข้อมูลการขับร้องบทละคร วิเคราะห์ข้อมูลและตามขอบเขตที่กำหนด ดังนี้

3.1 รวบรวมข้อมูล

3.1 รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมการละคร และการดัดแปลงบทละคร โดยใช้แนวคิดทฤษฎีสัมพันธ์บท และแนวคิดทฤษฎีสื่อพื้นบ้าน

3.2 รวบรวมวรรณกรรมหลัก 12 เรื่อง จากแหล่งต่าง ๆ ประกอบด้วย หนังสือ บทละครนอก เอกสารโบราณฉบับปริวรรต และเว็บไซต์ <https://vajirayana.org/> (ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ) ดังนี้

- 3.2.1 บทละครกรุงเก่าเรื่องพระสุธนมโนราห์ กรมศิลปากรตีพิมพ์ ปี พ.ศ. 2503
- 3.2.2 พระรถ-เมรีคำกาพย์ ในหนังสือวรรณกรรมทักษิณ วรรณกรรมคัดสรร
- 3.2.3 นิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่องลักษณวงศ์ กรมศิลปากรพิมพ์เผยแพร่ ครั้งที่ 4 ปี พ.ศ. 2558
- 3.2.4 นิทานคำกลอนสุนทรภู่เรื่องโคบุตรจากเว็บไซต์ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ
- 3.2.5 บทละครเรื่องสังข์ทอง จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
- 3.2.6 กลอนบทละครเรื่องदारงวงศ์ จากเว็บไซต์ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ
- 3.2.7 คำกลอนสุภาพเรื่องพระอภัยมณี จากเว็บไซต์ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ
- 3.2.8 นิทานคำกลอนสุนทรภู่เรื่องจันทโครบ จากเว็บไซต์ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ
- 3.2.9 วรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เรื่องสินธุราช
- 3.2.10 นิทานเรื่องสังข์ศิลป์ชัย จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
- 3.2.11 บทละครนอกเรื่องมณีพิชัย จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
- 3.2.12 บทละครนอกเรื่องไกรทอง จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

3.3 เก็บข้อมูลจากหอสมุดสถาบันการศึกษา 4 สถาบัน ประกอบด้วย

- 3.3.1 หอสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
- 3.3.2 หอสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- 3.3.3 หอสมุดมหาวิทยาลัยทักษิณ
- 3.3.4 สถาบันทักษิณคดีศึกษา

3.4 เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และสังเกตการณ์การแสดง จากโนราใหญ่จาก 5 จังหวัดภาคใต้ เฉพาะในส่วนที่เป็นบทขับร้อง ลักษณะการแสดง 12 เรื่องโนรา

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย 2 คือ

- 3.5.1 เพื่อศึกษาภูมิหลังของวรรณกรรมที่ใช้ในการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู โดยศึกษาจากต้นฉบับของวรรณกรรมเฉพาะตอนที่คณะโนรามา มาแสดง โดยพิจารณาความเหมือน/ต่าง ระหว่างวรรณกรรมหลักกับการแสดงของโนรา
- 3.5.2 เพื่อศึกษาลักษณะการแสดงของ 12 เรื่องโนราโรงครู โดยศึกษาตั้งแต่กระบวนการขับร้อง การใช้นักแสดง การปรับเปลี่ยนตัวบท และลักษณะการแสดงของคณะโนรา โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการตัดแปลงบทละคร แนวคิดสัมพันธ์บท และแนวสื่อนักขับ

3.6 การนำเสนอผลข้อมูล การวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

สรุปผลการวิจัย

ภูมิหลังของวรรณกรรมที่ใช้ในการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู

โนราโรงครู เป็นพิธีกรรมสำคัญของชาวไทยภาคใต้ ที่นิยมจัดขึ้นในช่วงเดือน 4 6 7 8 และ 9 ตามปฏิทินจันทรคติ ในแต่ละจังหวัดมีความแตกต่างกันออกไป แต่นิยมจัดขึ้นเป็นเวลา 1-3 คืน ตามความต้องการของเจ้าภาพ พิทยา บุขรารัตน์ กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของพิธีกรรมโนราโรงครูที่สำคัญมี 3 ประการ คือ (1) เพื่อไหว้ครูหรือไหว้ตายายโนรา (2) เพื่อทำพิธีแก้บนหรือแก้เหมรย และ (3) เพื่อครอบเหริด คือ การครอบมือศิลปินใหม่ (พิทยา บุขรารัตน์, 2535) โดยจุดมุ่งหมายดังกล่าว หากมีการประกอบพิธีกรรมตั้งแต่ 2 คืนขึ้นไป จะมีการแต่งพอก ในวันที่ 2 เวลาประมาณ 12.00. เป็นต้นไป โดยจะร่ายรำ 12 บท และ 12 เรื่อง จะมีการขับร้องประกอบการเจรจาตั้งแต่ บทสรรเสริญคุณครู บทครูสอน บทสอนรำ บทปฐม บทไชยชาย บทโสกข์ บทเสียที่ บทพาลัน บทดอกนมหวน (ดอกนมสวรรค์) บทแสงทอง บทนกกาน้ำ บทพलयงาม และการร่ายรำ 12 เรื่อง ประกอบด้วย พระสุธน-มโนราห์ พระรถเมรี โคบุตร สังข์ทอง ดาราวงค์ พระอภัยมณี จันทโครพ สินธุราช สังข์ศิลป์ชัย มณีพิชัย และไกรทอง ส่วนพิธีกรรมในวันที่ 3 เวลาประมาณ 13.00 น. เริ่มพิธีกรรมคล้องหงส์ แทนเข้า

หากพิธีกรรมโนราโรงครูนั้นมีการครอบเหริดทายาทโนราที่เป็นศิลปินใหม่จะมีการแสดง 12 เรื่อง แบบเต็มรูปแบบที่ขยายความเนื้อเรื่องจากเดิม คือ เรื่องพระสุธน-มโนราห์ ตอนนายพรานจับนางมโนราห์ และเรื่องไกรทอง ตอนไกรทองปราบซาละวัน เหมือนกันทั้ง 5 คณะ บทขับร้อง 12 เรื่องโนรา พบว่ามีความคล้ายคลึงกันทุกคณะ แต่คณะโนราปอยศิลป์จังหวัดปัตตานี จะเล่น 12 เรื่องวันที่ ยกหมุ่รับ (ถวายเครื่องเช่นสังเวย) โดยนิยมเล่นวันอังคาร วันพฤหัสบดี และวันเสาร์ (วิจัย มหาชัย, สัมภาษณ์ 7 เมษายน 2565) โดยแต่ละเรื่องสรุปได้ดังนี้

1) **เรื่องพระสุน-มโนราห์** เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่ได้รับอิทธิพลจากปัญญาสชาดกเรื่องสุนชาดก วินัย ภูระหงษ์ กล่าวว่า วรรณกรรมเรื่องพระสุน-มโนราห์นี้ มีการประพันธ์หลายสำนวน ประกอบด้วย บทละครดั่งกรุงเก่า กาพย์เรื่องมะโนรา มโนหรานิบาด สุนดาฉันท์ กลอนเรื่องพระสุน และบทละครสำนวนกรมศิลปากร เรื่องมโนหร่า (วินัย ภูระหงษ์, 2520) ซึ่งมีความแพร่หลายเป็นอย่างมากในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นเพลงพื้นบ้าน นิทานชาวบ้าน และการแสดง ตลอดทั้งความเชื่อท้องถิ่นเกี่ยวกับชื่อบ้านนามเมือง

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(1) *กล่าวนางโนราผู้ปรีชาชาญ พูดาจารย์จะเอาไปเผาไฟ*

นางขึ้นหลอนหลอกไปบอกแม่ผัว ว่าบุญตัวจะวิตได้ตรีษัย

ได้ปึกหลักหนีพระแม่ผัวไป สู่เวียงชัยไกรลาสปราสาทนางฯ (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ นางมโนราห์เข้าเฝ้านางจันทราเทวพรเพื่อขอลูกขอปึกและหาง เพราะโดนทำนายว่าเป็นหญิงกาลิบ้านกาลิจึงต้องบูชาเพลิง เมื่อได้ปึกหางแล้ว นางร้ายรำและและหนีกลับเมืองไกรลาส

2) **เรื่องพระรถ-เมรี** เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่ได้รับอิทธิพลจากปัญญาสชาดกเรื่องรถเสนชาดก มีความแพร่หลายและได้รับความนิยมในสังคมไทย ทั้งวรรณกรรมมุขปาฐะ เช่น เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน และบทแหล่ และวรรณกรรมลายลักษณ์ เช่น บทละครว่า บทมโหรี นิทานร้อยแก้ว บทลิเก และบทโนรา (นันทพร พวงแก้ว, 2527) หากพิจารณาพระรถ-เมรีในฐานะการแสดงนั้น เสาวณิตวิרון (2558) กล่าวว่า เรื่องรถเสนที่เป็นบทละครมาแต่โบราณมีที่มาจากปัญญาสชาดกและนิทานพื้นบ้าน การดัดแปลงแต่งเติมเนื้อเรื่องทำให้บทละครมีความแตกต่างกัน แต่ทุกฉบับเรียกชื่อตัวเอกฝ่ายหญิงว่า “เมรี” ไม่ได้ใช้ชื่อ “กัณฐิ” ตามชาดก และเรียกชื่อตัวเอกฝ่ายชายว่าพระรถหรือรถเสนเหมือนกัน ตัวบทน่าจะเป็นบทสำหรับละครชาตรีในสมัยกรุงศรีอยุธยา ต่อมาเป็นละครนอกแบบหลวงตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 2 เป็นต้นมา (เสาวณิตวิרון, 2558)

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(2) *พระรถบถเข้ามาทำพลิกพลาย บอกรักใครเมรีขวัญที่ไม่เห็นหาง*

ลวงให้กินสุราพุดจาพลง สิ่งต่างๆนางเล่าแจ้งไม่แพร่พราย

ได้ดวงเนตรแม่บ้ำห้อยยามง หัวขึ้นทรงพาชีเหาะหนีหายฯ (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ พระรถเสนได้รับคำสั่งจากพระบิดาให้ไปนำมะม่วงหาวมะนาวโห่ที่เมืองนางเมรี โดยนำราชสาส์นมาด้วยแต่ระหว่างทางพระฤษีได้แปลงสาส์นนั้น ฝ่ายนางเมรีคิดว่าแม่ (นางยักษ์สนทรา บ้างเรียกต่างกันไปว่า นางยักษ์สาสตรา นางยักษ์สันธมาร) ส่งสวามีมาให้จึงหลงรัก พระรถเมื่อเข้าเมืองมาแล้วจึงหลงรักนางเมรีและได้ของ

วิเศษ 3 อย่าง คือ ดวงตานางสิบสอง ยาวิเศษ และหัวใจนางยักษ์ พระรถจึงลงนางเมรีให้ดื่มสุรา และหนีกลับบ้านกลับเมืองไป

3) **เรื่องลักษณวงศ์** เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นประเภทนิทานคำกลอน ประพันธ์โดยสุนทรภู่ ซึ่งสันนิษฐานว่าแต่งขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว สุภา พูนผล (2551) ได้ศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องลักษณวงศ์ บั้วระวงไกลสอน ท้าวสุริวงค์และพระลักษณวงศ์ กล่าวว่าสำหรับวรรณกรรมเรื่องนี้ทางภาคใต้เรียกว่า “ลักษณวงศ์” มีความแพร่หลายในท้องถิ่นของตน โดยมีเนื้อเรื่องที่คล้ายกันในส่วนต้นเรื่อง แต่ต่อมาในบางเหตุการณ์มีความต่างกันไป ซึ่งสันนิษฐานว่าอาจเกิดจากการแต่งเติมใหม่ ทั้งนี้เกิดจากการถ่ายทอดวัฒนธรรมระหว่างกัน และการสอดแทรกวัฒนธรรมของตนลงไปด้วย โดยมีการพัฒนาจากวรรณกรรมเพื่อการอ่าน เป็นการแสดง (สุภา พูนผล, 2551)

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(3) ฝ่ายทิพย์เกสรมาอนพี่ชาย ชวนชายไปชี้เปลเวจิงช้า
ลักษณวงศ์ทรงฟังกำลังลั้งปรี้อ บ่นพรี้อพืมพำรำดาธา
เกสรหืออย่าได้พุดจา พระเจ้าดาไม่อยู่ดูไม่ดิย (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ นางทิพย์เกสรชวนลักษณวงศ์ไปชี้เปล แต่พระลักษณวงศ์ไม่ยอมไปเพราะตนเองนั้นกำลังเรียนวิชาจากตาฤาษี แต่นางทิพย์เกสรก็แว่วอนไม่เลิก พระลักษณวงศ์จึงว่านางทิพย์เกสรเกิดจากดอกไม้บูชาพระจึงไม่รู้จักธรรมเนียมของหญิงชายในอยู่สำนักพระฤาษี

4) **เรื่องโคบุตร** เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นผลงานประพันธ์ของสุนทรภู่ มีการสันนิษฐานว่า สุนทรภู่แต่งขึ้นก่อนเดินทางไปเยี่ยมบิดาที่เมืองแกลง เมื่อปี พ.ศ. 2350 (วชิรญาณ: ออนไลน์ สืบค้น 10 เมษายน 2565) เนื้อเรื่องประพันธ์ด้วยกลอน 8 จำนวน 14 ตอน

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(4) พระโคบุตรสุดเพื่อละเมอฝัน เรียกอำพันกัลยามเหสี
ผิดพลาดจากห้องพระนางมูณี พระภูมีโตกาได้อาลัย (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ พระโคบุตรโดนเสน่ห์นางอำพัน จึงเพื่อหาแต่นางอำพันแต่หารู้ไม่เมืองที่พระโคบุตรอยู่นั้น คือ เมืองของนางมณีศาตราพระชายา ฝ่ายทหารจึงปลอมตัวเป็นนางอำพันแสร้งให้พระโคบุตรพินสติ

5) **เรื่องสังข์ทอง** เป็นวรรณคดีที่ได้รับอิทธิพลมาจากปัญญาสชาดกเรื่อง “สุวรรณสังข์ชาดก” สุกัด มหาวรรค (2547) กล่าวว่า สังข์ทอง เป็นวรรณกรรมประเภทนิทานรู้จักแพร่หลายในสังคมไทย ภาคเหนือ เรียกว่า สุวรรณสังข์ ภาคใต้เรียกว่า หอยสังข์ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เรียกว่า สุวรรณสังข์กุมาร ชาวไทยใหญ่ไทพากะและไทไตดิง เรียกว่า อองลอยหอยสังข์ เป็นต้น

และนอกจากนี้ยังปรากฏเป็นบทละคร กลอนสวด ภาพจิตรกรรม การ์ตูนและนิทานประกอบ ภาพ (สุภัค มหาวรากร, 2547)

สังข์ทอง มีการนำมาประพันธ์เป็นบทละครนอกครั้งกรุงเก่า สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ได้ทรงสันนิษฐานว่า “ตัวบทละคร นั้นจะแต่งราวในแผ่นดินสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ เพราะในสมัยนั้นเป็นระยะที่ละครไทยกำลังรุ่งเรืองมาก ทั้งละครนอกและละครใน (อินฉวีฯ ปิ่นทอง และคณะ, 2562) ในตอนพระสังข์ตีคลีและนอกจากนี้พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยยังทรงนำเค้าเรื่องมาพระราชนิพนธ์เป็นบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง มีทั้งหมด 9 ตอน ที่เป็นที่นิยมและแพร่หลายมากที่สุด

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(5) ท้าวสามนต์จันจิตอุยงคิดคิดแค้น ออกทืบแท่นเตียงทองอันผ่องใส

เงาะป่ามันพาธิดาไป

ตกพระทัยจอมอยู่ไม่รู้ว่าฯ (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ นางรจนาเสียดวงพวงมาลัยได้เข้าเงาะป่า ทำให้ท้าวสามลทรกริ้ว จึงออกท้อพระโรงเพื่อปรึกษาความกับเหล่าเสนาเพื่อหาวิธีการกำจัดเจ้าเงาะป่า และบางคณะนิยมแสดงตอนที่ นางรจนาเลือกคู่

6) เรื่องดาราวงศ์ สันนิษฐานว่า กลอนบทละครเรื่องดาราวงศ์น่าจะเป็นผลงานการประพันธ์ของสุนทรภู่ (สุภัญญา จันทนา, 2538) เนื้อเรื่องหลัก ๆ กล่าวเกี่ยวกับความรักระหว่างท้าวดาราวงศ์และนางประไพสุริยา ที่ต้องพลัดพรากจากกันในตอนท้ายเรื่อง ตลอดท้าวดาราวงศ์ได้แก้แค้นในหัวใจของนกยูง จนท้าวดาราวงศ์ออกตามหานางประไพสุริยา บทละครเรื่องดาราวงศ์มีความแพร่หลายออกไปหลายสำนวน เช่น ฉบับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดจันทบุรี ฉบับหอสมุดแห่งชาติ (สุภัญญา จันทนา, 2538) และสำนวนท้องถิ่นภาคใต้ที่รู้จักกันในฐานะที่เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะในการแสดงโนราโรงครู

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(6) ดาราวงศ์ทรงเผยผอบแก้ว ประหลาดแล้วแลเห็นเกดสาย

กลืนกลบอบต้องละองอาย

ดูละม้ายคล้ายพวงดวงสมรฯ (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ ท้าวดาราวงศ์เสด็จประภาสป่าเมื่อได้สร่งน้ำในแม่น้ำมีผอบลอยเข้ามาในพระหัตถ์ ท้าวดาราวงศ์จึงสั่งให้ทหารสืบหาเจ้าของผอบลูกนั้น

7) เรื่องพระอภัยมณี เป็นวรรณกรรมของสุนทรภู่ สันนิษฐานว่า แต่งขึ้นราวปี พ.ศ. 2364-2366 โดยมีการแต่งเป็นตอน ๆ จำนวน 132 ตอน เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของพระอภัยมณีและศรีสุวรรณ พระโอรสของท้าวสุทัศน์และพระนางประทุมเกสรแห่งกรุงรัตนตลอดทั้งเรื่องราวผจญภัยของสุดสาครและสินสมุทรพระโอรสของพระอภัยมณีกับนางผีเสื้อสมุทรและนางเงือก

ประมาณปีทศวรรษ 2470 เป็นต้นมา วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีถูกนำมารวบรวมและตีพิมพ์เป็นเล่มในชุดการพิมพ์ของไทย หรือที่รู้จักกันในชื่อ โรงพิมพ์วัดเกาะ (วัดสัมพันธวงศ์) ทำให้วรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีเป็นที่รู้จักและแพร่หลายมากยิ่งขึ้น ทั้งยังมีการนำเนื้อเรื่องของพระอภัยมณีบางตอนมีสอดแทรกในหนังสือเรียนอีกด้วย และสำหรับพื้นที่ภาคใต้มีการขายหนังสือเรื่องพระอภัยมณีนี้ด้วย เริก ไชยชนะ กล่าวว่า ตอนเด็ก ๆ จะมีคนเดินขายหนังสือและสวด (อ่านเป็นทำนอง) ให้ฟังด้วยและเยาวชนที่พออ่านออกเขียนได้ นิยมสวดเรื่องพระอภัยมณีในตอนที่ และสวดตอนที่ชุมชนมีกิจกรรมร่วมกัน เช่น ในโอกาสเก็บใบพลู เป็นต้น (เริก ไชยชนะ, สัมภาษณ์ 17 พฤษภาคม 2565)

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(7) *ศรีสุวรรณผ้นพระพักตร์มาชักชวน ทรมสงวนเกศราฟางอง
ที่ไปสู้ศึกในคราวครั้งนั้น จอมขวัญมิได้มาแลดวงสมร
ซิชะแก้วตามน้องมาทำองน ดวงสมรยอดสนิททำบิดพลัว (เจรจา)
การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ นางเกศราฟางองศรีสุวรรณเพราะไม่มาเอาใจ
นาง แต่ขณะนั้นศรีสุวรรณกลับมีศึกสงครามติดพันอยู่*

8) **เรื่องจันทโครพ** เป็นนิทานดากลอนผลงานประพันธ์ของสุนทรภู่ นักวิชาการด้านวรรณคดีบางท่าน มีความเห็นว่า สุนทรภู่น่าจะแต่งไว้ถึงตอนพระจันทโครพเข้าถ้ำนางมุลินท์ กล่าวกันว่าเม็ดไครงเรื่องบางส่วนคล้ายกับจุลธนูคหชาดก ซึ่งเป็นเรื่องที่ 374 ในนิบาตชาดก นิยมนำไปแสดงในรูปละครหรือลิเกในรัชกาลที่ 5 และรัชกาลที่ 6 จึงทำให้วรรณคดีเรื่องนี้เป็นที่รู้จักแพร่หลาย (วชิรญาณออนไลน์, สืบค้น 22 ธันวาคม 2564)

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(8) *สงสารนางโมราถูกสาบเป็นชะนี มาร่ายกึ่งพุกกษีร้องโรยหิว
หวนเฮ้นเป็นวิตกหัวองนางปลิว พระพายฉิวพัดพาโคกพาลันฯ (เจรจา)
การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ จันทโครพลาพระฤกษ์กลับบ้านเมือง พระฤกษ์จึง*

ให้ผอบลูกหนึ่งและสั่งกับจับว่าห้ามเปิดระหว่างทาง ขณะเดินทางอยู่นั้นจันทโครพแอบเปิดผอบทำให้นางโมราปรากฏตัวขึ้น ทั้ง 2 จึงรักใคร่กันและพากันกลับบ้านเมือง ซึ่งระหว่างเดินทางได้เจอกับโจรป่า ทั้ง 2 จึงเข้าต่อสู้กัน ผ่านนางโมราแอบมีใจให้กับโจรจึงหยิบพระขรรค์ให้โจรเพื่อฆ่าจันทโครพ เมื่อจันทโครพตายแล้วพระอินทร์ (บ้างว่าพระฤกษ์) สาปนางโมราให้เป็นชะนี

9) **เรื่องสินนุราช** เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักในภาคใต้ ประพันธ์ด้วยฉันทลักษณ์ประเภทกาพย์ฉันทนุราช โดยเป็นเรื่องมาจากเรื่องสุรนุชาดกในปัญญาสาชดก โดยเนื้อเรื่องอาจแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ตอนต้นพระบิดาของพระสินนุราช คือ พระลิขุ ที่มีเค้าเรื่องจากสุรนุชาดก และตอนท้ายพระสินนุราชเป็นตัวเอก เป็นเรื่องที่กวีแต่ง

ขึ้นภายหลัง (จรัญ ทองวิล, 2547)

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(9) สินนุราชพลาดทรงตามหองคิ่งเยาว์ ทุกล้าเนาแนวเนินพนมวัลย์
มาพบนกอินทรีพอได้รู้เหตุ ว่าแก้วเกตศุบุผาไม่อาสัญ
สั่งความไว้แล้วทุกสิ่งอัน กงสุนันพระยายักษ์ลักพาไป(เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ ท้าวสินนุราชออกประทับแรมในป่ากับนางแก้วเกตศุบุผา แต่เมื่อรุ่งสางนางแก้วเกตศุบุผาหายตัวไป ท้าวสินนุราชจึงออกเดินทางตามหาจนได้พบกับพญานกอินทรีปีกหักข้างหนึ่ง ทั้ง 2 ได้สอบถามความจริงได้ทราบว่ายักษ์กงสุนันเพื่อนร่วมสำนักเรียนกับท้าวสินนุราชนั้นเป็นคนลักพาตัวนางแก้วเกตศุบุผาไป ระหว่างทางได้พบกับพญานกอินทรีทั้ง 2 จึงสู้รบกัน แต่พญานกอินทรีพ่ายแพ้จนปีกหัก โดยนางแก้วเกตศุบุผาได้ฝากผ้าสไบสีชมพูให้กับท้าวสินนุราช และสั่งความไว้ว่าให้ท้าวสินนุราชรีบเดินทางตามนางไปภายใน 7 วัน

10) **เรื่องสังข์ศิลป์ชัย** เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่แพร่หลายทุกภูมิภาค โดยเฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย ที่ชาวอีสานรู้จักวรรณกรรมเรื่องนี้เป็นอย่างดีและพบว่าในแต่ละชุมชนหรือท้องถิ่นได้มีการปรับ ดัดแปลง และ แปรรูป จากวรรณกรรมสังข์ศิลป์ชัยแบบลายลักษณ์ไปเป็นศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้านในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ เช่น หมอลำ การเทศน์ หนังประโมทัย หรือหนังตะลุงอีสาน ภาพจิตรกรรมฝาผนังหรือรูปแต้ม เป็นต้น (พชญ อัดพราหมณ์, 2561)

สำหรับพื้นที่ภาคใต้ที่วรรณกรรมท้องถิ่นเรื่องนี้อยู่ในการรับรู้ของประชาชนทั่วไปนั้น ณรงค์ศักดิ์ ราวะรินทร์ (2557) และคณะได้ศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ศิลป์ชัยฉบับหนังสือชุดได้รับมาจาก นายวุ่น ดงประดิษฐ์ บ้านแหลมเตียน ตำบลเกาะแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา กล่าวว่าวรรณกรรมเรื่องนี้ไม่ปรากฏผู้แต่งปรากฏโครงเรื่อง 37 ตอน โดยเริ่มตั้งแต่สังข์ศิลป์ชัยสู้รบกับยักษ์ จนถึงพระสังข์ศิลป์ชัยแปลงศร แก้วพระขรรค์ ใช้พระสังข์แสดงอิทธิฤทธิ์ (ณรงค์ศักดิ์ ราวะรินทร์, 2557)

บทขับร้องของคณะโนรา ความว่า

(10) ทิพยมณฑลเหล่าแจ้งแกลงไซ เรียกวรสังข์ศิลป์ชัยให้เข้ามา
ท้าวเปิดประตูพาดูเจ้าห้อง ทั้งสองพูดพร้อมเจรจา (เจรจา)

การแสดงของคณะโนรานิยมแสดงตอนที่ นางสุมณฑาตรัสเรียกพระสังข์ศิลป์ชัยให้เข้ามาในตำหนัก เพื่อหรือเรื่องที่พระเจ้าอา (ไม่ปรากฏชื่อ) ไปเล่นสกาพนันกับพญานาคและโดนพญานาคจับตัวไปที่เมืองบาดาล นางสุมณฑาจึงให้สังข์ศิลป์ชัยไปช่วยพระเจ้าอากลับมา

11) **เรื่องมณีพิชัย** เป็นวรรณกรรมที่รู้จักกันในชื่อ ยอพระกลิ้ง แต่งเป็นละครนอกมี 3 ตอน คือ เรื่องตอนต้นก่อนตอนที่ทรงพระราชนิพนธ์เป็นบทละครนอก ตอนที่ 2



ภาพที่ 1 โนราภาคิน เป็นโนราใหญ่รับบทเป็นไกรทองนำนักแสดงโนรารำรำบแทงเข้
ที่มา: ภาคิน แก่นจันทร์

จากการพิจารณาเหตุการณ์ใน 12 เรื่องโนราแก้ววรรณกรรมหลัก ทำให้ทราบว่าตัวบทหลักที่โนรานำมาแสดงนั้นมีเนื้อเรื่องต้นทางมาจาก 3 แหล่ง คือ ชาดกในนิบาต ปัญญาสชาดก และวรรณกรรมท้องถิ่น ทั้งประเภทลายลักษณ์และมุขปาฐะเป็นหลัก โดยสามารถสรุปเป็นตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงที่มาของ 12 เรื่องโนรา

12 เรื่องโนรา	วรรณกรรมท้องถิ่น	ปัญญาสชาดก	ชาดกในนิบาต
1. พระสุธน-มโนราห์	พระสุธน-มโนราห์ (บทละครกรุงเก่า)	พระสุธนชาดก	
2. พระรถ-เมรี		รถเสนชาดก	
3. ลักษณะนางศ์	ประพันธ์โดยสุนทรภู่		
4. โคบุตร	ประพันธ์โดยสุนทรภู่		
5. สังข์ทอง		สุวรรณสังข์ชาดก	
6. ดาราวงศ์	สันนิษฐานว่าประพันธ์โดยสุนทรภู่		
7. พระอภัยมณี	กลอนบทละคร ประพันธ์โดยสุนทรภู่		
8. จันทโครพ	นิทานคำกลอน ประพันธ์โดยสุนทรภู่		ข้อสันนิษฐานว่ามาจากจุลธนูคคชาดก
9. สินมูราช		สุนนูชาดก	
10. สังข์ศิลป์ชัย	วรรณกรรมท้องถิ่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย		
11. มณีพิชัย	บทพระราชนิพนธ์ เรื่องมณีพิชัย		
12. ไกรทอง	วรรณกรรมมุขปาฐะ, บทพระราชนิพนธ์ เรื่องไกรทอง		

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นถึงที่มาของวรรณกรรมหลักที่นักแสดงโนรนามาแสดง ทั้งชาติกในนิบาต คือเรื่องจันทโครพ ข้อสันนิษฐานว่ามาจากนิบาตชาติกเรื่องจุลธนูคหชาติก ซึ่งต่อมามีการนำมาเป็นบทละครนอก และการแสดงพื้นเมืองอื่น ๆ โดยเฉพาะลิเกที่เป็นการแสดงของภาคกลาง

เนื้อเรื่องจากปัญญาสชาติก พบ 4 เรื่อง คือ พระสุธน-มโนราห์ พระรถ-เมรี สังข์ทอง และสินธุราช จากการศึกษาพบว่าปัญญาสชาติกมีอิทธิพลต่อวรรณกรรมท้องถิ่นมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นบทละครครั้งกรุงเก่า โดยเฉพาะเรื่องพระสุธน-มโนราห์ ที่เคยเป็นบทร้องของละครชาติกรีกด้วย

วรรณกรรมท้องถิ่นที่มีเนื้อหามาจากชาติก พบว่าต่อมามีการนำมาแต่งร้อยเป็น 12 เรื่อง โนวา เช่น พระรถคำฉันท์ สังข์ทองคำกาพย์ (นิยะดา เหล่าสุนทร, 2538) ขณะที่เนื้อเรื่องจากวรรณกรรมท้องถิ่น ทั้งประเภทลายลักษณ์และประเภทมุขปาฐะ ซึ่งต่อมามีการนำมาประพันธ์เป็นบทละครนอก และกลอนบทละคร โดยเฉพาะบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 และผลงานการประพันธ์ของสุนทรภู่ เช่น เรื่อง พระอภัยมณี ดาราวงศ์ มณีพิชัย และไกรทอง

นอกจากนี้ ผลงานประพันธ์ของสุนทรภู่ยังถูกนำมาพิมพ์ขายในภาคใต้ ช่วงทศวรรษที่ 2470-2520 เป็นต้นมา โดยโรงพิมพ์วัดเกาะ หรือโรงพิมพ์ราชฎรเจริญ ที่จัดพิมพ์หนังสือและส่งมาขายในภาคใต้ โดยหนึ่งในนั้นมีผลงานการประพันธ์ของสุนทรภู่ เรื่องพระอภัยมณี และนิราศบางเรื่องส่งมาขายได้ เช่น นิราศพระแท่นดงรัง (เริก ไชยชนะ, สัมภาษณ์ 3 มีนาคม 2563) และต่อมาในภาคใต้เองก็มีการจัดตั้งโรงพิมพ์ขึ้นด้วย ที่มีทั้งเนื้อหาแนวประโลมโลก และวรรณกรรมหนังสือ (วินัย สุกใส, 2546) โดยขณะนั้นทำให้ภาคใต้ของไทยเกิดกวีและผลงานวรรณกรรมเป็นจำนวนมาก

ลักษณะการแสดงของ 12 เรื่องโนราโรงครู

ลักษณะการแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู ทั้ง 12 เรื่อง เป็นการนำเหตุการณ์บางช่วงบางตอนของวรรณกรรมท้องถิ่น มาแต่งใหม่ให้ดัดแปลงสัมผัสกัน มีเรื่องเล่าประเภทมุขปาฐะปรากฏแพร่หลายว่า เล่นเพื่อฉลองสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ ทางกาให้ศิลปินทุกแขนงของประเทศทำการแสดงสมโภชกรุง ขณะนั้นภาคใต้มีศิลปินไปแสดง คือ โนวา และหนังสือโดยหนังสือเดินทางไปถึงก่อนได้มีโอกาสดังปลูกโรงการแสดง ส่วนโนราเดินทางไปถึงช้าเลยทำการแสดงบนพื้นดิน และหันหน้าโรงไปยังทิศเหนือซึ่งเป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวัง โดยการแสดงทั้ง 12 เรื่องนั้น ประกอบด้วย เรื่องพระสุธน-มโนราห์ พระรถ-เมรี โคบุตร สังข์ทอง ดาราวงศ์ พระอภัยมณี จันทโครพ สินธุราช สังข์ศิลป์ชัย มณีพิชัย และไกรทอง ตัวอย่าง

บทขับร้องเรื่องพระสุธน-มโนราห์ ความว่า

(1) กล่าวนางโนราผู้ปรีชาชาญ	พุดมาจารย์จะเอาไปเผาไฟ
นางขึ้นหลอนหลอกไปบอกแม่ผัว	ว่าบุญตัวจะวิบัติได้ตรัสชัย
ได้ปีกเหล็กหนีพระแม่ผัวไป	สู่เวียงชัยไกรลาสปราสาทนางฯ (เจรจา)

บทขับร้อง 12 เรื่องโนราข้างต้น โนราทุกคณะใช้ขับร้องอาจมีความแตกต่างกันบ้าง โดยเฉพาะชื่อตัวละคร เช่น

- 1) พุดมาจารย์ ในเรื่องพระสุธนมโนราห์ บางคณะขับร้องว่า โหราจารย์
- 2) นางแก้วเกตบุปผา ในเรื่องสินธุราช บางคณะขับร้องว่า แก้วเกตบุษบา
- 3) นางมณี ในเรื่องโคบุตร บางคณะขับร้องว่า นางมณี

การขับร้อง 12 เรื่องโนรา ถือเป็นวรรณกรรมประเภทมุขปาฐะ นิยมถ่ายทอดกันแบบปากต่อปาก มากกว่าการจัดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ลูกศิษย์ที่จะเรียนรู้บทขับร้องดังกล่าว มักจะจดจำรายละเอียดได้จากที่โนราใหญ่ทำการแสดงและฝึกหัดกันบ้างบางโอกาส

ด้านฉันทลักษณ์ของการประพันธ์ เมื่อนำมาเรียบเรียงเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว พบว่าลักษณะตัวบทของวรรณคดี 1 เรื่อง มีจำนวน 1-2 บท เมื่อนำสำนวนมุขปาฐะมาบันทึกเป็นลายลักษณ์พบว่า ตรงกับประเภทกลอน 8 คือ มี 7-9 คำ ที่ไม่เคร่งครัดในการใช้คำมากนัก ขณะที่การแสดงจะมีการขับร้องและมีการเจรจาสลับกันไป ซึ่งมีนักแสดงอย่างน้อย 2-3 คน คือ โนราใหญ่ (ผู้ชาย) นางรำ และนายพราน (จำอวด)



ภาพที่ 2 โนราประเทืองใช้ผ้าขาวม้าแทนปีกหางของนางโนราเพื่อรำรำบูชาไฟ
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการสังเกตการณ์การแสดง 12 เรื่องโนราโรงครู ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบขั้นตอนของการแสดงแต่ละเรื่องนั้นมี 3 ขั้นตอน คือ เริ่มการแสดง ดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง ดังนี้

1. เริ่มการแสดง นักแสดงจะขับร้องบท 1-2 วรรค จากนั้น นักดนตรีจะบรรเลง เรียกว่า “ถอนบท”

2. ดำเนินเรื่อง เมื่อถอนบทจบแล้ว มีการเจรจา เป็นการแนะนำเนื้อเรื่อง แนะนำตัวละครหลัก (โนราใหญ่) และนำตัวละครรอง (นายพราน) ว่ารับบทเป็นใครจะทำอะไร และบอกให้ผู้ชมติดตามเรื่องในลำดับต่อไปจนจบเรื่อง และได้สอดแทรกมุขตลกขบขันไว้บ้างโอกาส พร้อมทั้งมีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น พระขรรค์ และผ้า ที่จัดเตรียมมาและอยู่ใกล้ตัวนักแสดง

3. การจบเรื่อง เมื่อนักแสดงเจรจาจบเรื่องแล้ว จะมีการขับร้องบทในเรื่องนั้น ๆ ในวรรคต่อไปจนจบและดำเนินเรื่องใหม่ในลักษณะเดิมจนครบทั้ง 12 เรื่อง

นอกจากรูปแบบของการแสดง นักแสดงได้จัดหาชุดและอุปกรณ์ประกอบแสดงขึ้นเองตามเนื้อหาของบทขับร้อง เช่น พระรถเมรี พระรถถือแก้วเหล่าเพื่อตีเมียจริง มีการคาดพระขรรค์ไว้ที่สะเอวเพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นตัวละครเอก



รูปที่ 3 การแสดงเรื่องพระรถเมรี โดยพระรถถือแก้วเหล่าหวังลวงให้นางเมรีตีเมีย และมีการแต่งตัวเป็นพระฤๅษีในบทรำ

ที่มา: ชีรภัทร เพชรกล้า (นางรำในคณะโนราบอยศิลป์บ้านดง ต.โสภณศิลป์บ้านดง)

ตัวอย่างเรื่องสังข์ทอง ที่นักแสดงทั้ง 5 คณะ นิยมแสดงตามรูปแบบขั้นตอนของการแสดง ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงรูปแบบขั้นตอนของการแสดงเรื่องสังข์ทอง

รูปแบบขั้นตอนการแสดง	ลักษณะการแสดง
1. เริ่มการแสดง	ขับร้องบท “ท้าวสามนต์จนจิตยุ่งคิดแค้น ออกทียบแทนเตียงทองอันผ่องใส” แล้วดนตรีบรรเลง
2. ดำเนินเรื่อง	การเจรจา โดยเริ่มจากโนราใหญ่รับบทเป็นท้าวสามล และนายพรานรับบทเป็นทหารความตอนหนึ่งว่า ท้าวสามล: เรามีนามอยู่แล้วว่าท้าวสามล วันนี้เรียกเจ้า (นายทหาร) เพื่อจะฆ่าไอ้เจ้าเงาะที่มันได้กับรจนาลูกสาวของเรา ทหาร: พระเจ้าค่ะ เงาะป่าไม่คู่ควรพระเจ้าค่ะ ท้าวสามล: เราจะให้เจ้าไปจัดการฆ่าเจ้าเงาะ โดยการออกอุบายให้มันไปหาเนื้อหาปลา ถ้ามันหาไม่ได้ก็ฆ่ามัน งบประมาณเท่าไรเบิกไปได้เลย ทหาร: รับด้วยเกล้าพระเจ้าค่ะ
3. การจบเรื่อง	ขับร้องบท “เงาะป่ามันพาธิดาถูกไป ตกพระทัยจมอยู่ไม่รู้วายว” และดำเนินเรื่องใหม่

จากตัวอย่างขั้นตอนของการแสดงเรื่องสังข์ทอง 3 ขั้นตอน ทำให้เห็นรูปแบบของการแสดง คือ การกล่าวนำ การดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง โดยคณะโนราทั้ง 5 คณะ อาจปรับเปลี่ยนลักษณะการแสดงไปตามบริบทและสถานการณ์ในขณะนั้น อาจทำการแสดงไม่ครบข้างในบางโอกาส เช่น ฝนตก ระยะเวลาการแสดงไม่เพียงพอ หรือมีอุปสรรคอื่น ที่ทำให้นักแสดงจำเป็นต้องขับร้องบทเพียงอย่างเดียวโดยที่ไม่แสดงและเจรจา โดยนิยมแสดงเรื่องพระสุนทรโมรหารี เรื่องพระรถเมรี และแสดงเรื่องไกรทองเป็นเรื่องสุดท้าย

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษา “12 เรื่องโนราโรงครู” ในฐานะวรรณกรรมภาคใต้ของไทย เกิดจากความสนใจของผู้วิจัยที่เห็นว่า พิธีกรรมโนราโรงครูของชาวไทยภาคใต้นั้นมีการผสมผสานพิธีกรรมในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็น การรำยาว การขับร้องบท การเจริญวิญญานบรรพบุรุษ และพิธีกรรมที่อิงมาจากตำนานโนรา อีกทั้งมีการเล่นเรื่อง 12 ที่นำด้วยทจากวรรณกรรมท้องถิ่นมาแสดง

พิธีกรรมโนราโรงครูเป็นพิธีกรรมความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับบรรพบุรุษของคนไทยภาคใต้ และพื้นที่บางส่วนของประเทศมาเลเซีย จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลคณะโนราจาก 5 จังหวัด 5 คณะ พบว่าหัวหน้าคณะโนรามีทักษะและประสบการณ์การแสดงโนราโรงครูมากกว่า 10 ปี ในด้านการประกอบพิธีกรรมนั้นจัดขึ้นตามกำลังทรัพย์และความประสงค์ของเจ้าภาพตั้งแต่ 1 คืนขึ้นไป (แต่ไม่เกิน 3 คืน) ในกรณีที่รับแสดง 2-3 คืน จะมีการรำแต่งฟอก ที่เป็นการรำยาวโนรา

วันที่ 2 มีการรำที่เรียกว่า 12 บท 12 กำพืด

การแสดง 12 เรื่อง เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญของพิธีกรรมโนราโรงครู การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าคณะโนราทั้ง 5 คณะ นิยมใช้นักแสดง 1-3 คน คือ (1) โนราใหญ่ นิยมรับบทเป็นตัวละครหลัก (2) นางรำ (ลูกศิษย์ของโนราใหญ่) นิยมรับบทเป็นตัวรอง หรือนางเอกของเรื่อง และ (3) นายพราน หรือจ้าววด นิยมรับบทเป็นตัวตลก ตัวเสริม หรือนางเอกหากมีนักแสดงเพียง 2 คน นิยมแสดงในตอนสั้น ๆ มีทั้งบทขับร้องและการเจรจาสลับกันไป โดยใช้จังหวะดนตรีแบบกลอนสี่ กลอนหก และจังหวะเพลงทับเพลงโชน เป็นต้น ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละคณะ

การศึกษาวิจัยที่มาของวรรณกรรมการแสดง 12 เรื่องโนราทั้ง 5 คณะ ทำให้เห็นด้วยบทขับร้อง (text) ที่มีลักษณะร่วมกันทั้ง 5 คณะโนรา แต่อาจมีการขับร้องที่ต่างกันไปบ้างในบางคำ และสำเนียงในลักษณะของการสืบทอดแบบมุขปาฐะ (ลักษณะปากต่อปาก) จากครูบาอาจารย์ในอดีต ส่งผลให้ลักษณะการแสดงในปัจจุบันของแต่ละคณะมีความเหมือน ต่าง คล้าย ตามแนวคิดของการดัดแปลงวรรณกรรม ขณะเดียวกันการแสดงในแต่ละเรื่องขึ้นอยู่กับตามภูมิรู้และความเข้าใจของนักแสดงต่อวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ที่เป็นการถ่ายทอดไปยังกลุ่มผู้ชมในลักษณะของสื่อพื้นบ้านที่ปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของสังคมในขณะนั้น โดยยึดถือด้วยบทขับร้อง ประกอบกับการเจรจา ผสมผสานเข้ากับมุขตลกขบขัน การหยอกล้อเข้าแทรก่วมด้วยขณะทำการแสดง

เอกสารอ้างอิง

- จรัญ ทองวิล. (2547). การศึกษาเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมภาคใต้เรื่องสินธุราช [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- ณรงค์ศักดิ์ ราวะรินทร์ วิทยา บุขบงค์ และชวานกร จันนาเวช. (2557). ภาพสะท้อนทางสังคมจากองค์ประกอบเชิงซ้อนในวรรณกรรมกวีหนังสือ “สังข์ศิลป์ชัย” ฉบับภาคใต้. *แพรววาทศิลป์ มหาวชิราวุธราชภัฏวชิราวุธ*. 1(2), 9-31.
- นันทพร พวงแก้ว. (2527). การศึกษาเชิงเปรียบเทียบเรื่องพระรถ-เมรีฉบับต่าง ๆ [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2538). ปัญญาสาขาค : ประวัติและความสำคัญที่มีต่อวรรณกรรมร้อยกรองของไทย. กรุงเทพฯ : แม่คำผาง.
- อันธวัช ปันทอง,จินตนา สายทองคำ, อัครวิทย์ เรื่องรอง. (2562). ความแพร่หลาย และลักษณะเด่นของละครนอกแบบหลวง เรื่องสังข์ทอง ตอน “เลือกคู่-หาปลา” ของกรมศิลปากร. *มนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง*. 8(2) 1-22.
- พชญ อัครพราหมณ์. (2561). สังข์ศิลป์ชัย: การใช้วรรณกรรมพื้นบ้าน ในกระบวนการสร้างสรรคงานละครฐานชุมชน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 10(2) 124-142.
- พิทยา บุขรารัตน์. (2535). *โนราโรงครู ตำบลท่าแค อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- วชิรญาณ: ออนไลน์ สืบค้น 10 เมษายน 2565 จาก <https://vajirayana.org/>
- วินัย ภู่งวงษ์. (2520). *พระสุธน-นางมโนห์รา : การศึกษาเปรียบเทียบที่มาและความสัมพันธ์ระหว่างฉบับต่าง ๆ*. [วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- วินัย สุกใส. (2546). *วิเคราะห์ภาพสะท้อนเศรษฐกิจสังคมชุมชนลุ่มทะเลสาบสงขลาที่ปรากฏในวรรณกรรมท้องถิ่นประเภทร้อยกรองยุคการพิมพ์*. (พ.ศ. 2472-2503) [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ].
- สุกัญญา จันทนา. (2538). *การศึกษาวิเคราะห์ผู้แต่งกลอนบทละครเรื่องดาราวงศ์* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- สุภัค มหาวารกร. (2547). *การแปรรูปรวมกรรมเรื่องสังข์ทอง*. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุภา พูนผล. (2551). *การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องลักษณะวงศ์ บั้วระวงไกลสอนท้าวสุริวงค์และพระลัดคนางค์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์].

เสาวณิต วิงวอน. (2558). บทละครนอกแบบหลวง: การพิจารณาตัวบทสู่กระบวนการแสดง.
นาฏยวรรณคดีสโมสร. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์.

08

ได้รับบทความ : 22/07/2566 | แก้ไขบทความ : 01/09/2566 | ตอบรับบทความ : 04/09/2566
Received : 22/07/2023 | Revised : 01/09/202 | Accepted : 04/09/2023



ฮาลาล : อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธา และความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม

HALAL: Identity Existence of Faith and Beauty to the Context of Muslim's Fashiony

วารกรณ์ สำเภา¹ และ อนุชา แพ่งเกษร²

Waraporn Sampao¹ and Anucha Pangkesorn²

¹ นักศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: sampao1981@gmail.com)

² ศาสตราจารย์ ร.ด.อ. ดร. อนุชา แพ่งเกษร สาขาวิชาศิลปปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ PhD candidate, program in Culture - Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand / Corresponding Author (E-mail: sampao1981@gmail.com)

² Assoc.Prof.Pol.Capt.Anucha Pangkesorn (PhD), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทฮาลาล 2) ศึกษาการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่มีผลต่อพฤติกรรมการแต่งกายเพื่อนำมากำหนดแนวทางการออกแบบแฟชั่น 3) ออกแบบแฟชั่นการแต่งกายของสตรีมุสลิม ผ่านมุมมองการดำรงอยู่ของความศรัทธาในบริบทปัจจุบัน โดยวิธีเก็บรวบรวมข้อมูลแบบผสมผสาน เก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์จากกลุ่มประชากรตัวอย่าง ได้แก่ ผู้นำศาสนา นักวิชาการมุสลิม นักออกแบบ และสตรีมุสลิมที่เป็นตัวแทนของผู้บริโภค รวมไปถึงการเก็บข้อมูลพฤติกรรมการบริโภคของสตรีมุสลิม ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ราย เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ร่วมกับกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นสตรีมุสลิม และเพื่อให้ได้แนวทางและทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายของสตรีมุสลิม

ผลการวิจัยพบว่า 1) วัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทฮาลาล การแต่งกายจะเป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับหลักศาสนาเป็นความงามในบริบทฮาลาล งามแบบมีคุณค่าและความดีงาม เป็นเสน่ห์แห่งการปกปิด คือ การปกปิดเอาเราะฮ์ให้ถูกต้องตามหลักการศาสนา 2) การดำเนินชีวิตของสตรีมุสลิมจากวัฒนธรรมและความร่วมสมัยในปัจจุบัน เน้นความเรียบง่าย รูปแบบเสื้อผ้าต้องมีลักษณะที่สามารถปรับให้ใส่ได้ในหลายโอกาส โครงชุดต้องมีลักษณะหลวมไม่เน้นสัดส่วนและต้องมีความร่วมสมัย โทนสีที่เลือกใช้จะต้องเป็นโทนสีคล้ายกันทั้งชุดหรือเป็นกลุ่มสีที่ไม่ตัดกันและต้องมีเอกลักษณ์ของศิลปะวัฒนธรรมแบบมุสลิม 3) การออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกายมุสลิม ผ่านมุมมองการดำรงอยู่ของความศรัทธาในบริบทปัจจุบัน มีรูปแบบเสื้อผ้า คือ เสื้อกับกางเกง เสื้อกับกระโปรง และชุดติดกันเป็นหลัก เพื่อความคล่องตัวในการทำงาน การเดินทางในระบบขนส่งสาธารณะ ทั้งนี้จากการศึกษาวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ในการออกแบบการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทแฟชั่น ผ่านมุมมองการดำรงอยู่ของความศรัทธาในบริบทปัจจุบันนั้น มุมมองความงามสะท้อนถึงความเป็นอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมได้ และในทางศาสนาให้ความสำคัญในการแต่งกายเป็นอย่างมาก เพื่อเป็นการปกป้องให้ผู้หญิงมีความปลอดภัย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยค้นพบองค์ความรู้ใหม่จากการศึกษาวิจัย คือ ปัจจัยออกแบบแฟชั่นฮาลาล (HALAL Factors) สำหรับให้นักออกแบบนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายมุสลิมในบริบทอื่น ๆ ได้

คำสำคัญ : ฮาลาล, อัตลักษณ์, ความศรัทธา, ความงาม, แฟชั่นสตรีมุสลิม

Abstract

The objectives of this research were; 1) to study Muslim women's halal dress culture, 2) to study Muslim women's dress culture and religious principles relating to fashion design, and 3) to design Muslim women's fashion that respects current religious beliefs. This development research employed a mixed-method for data collection. The qualitative research was conducted through interviews with a sample population of religious leaders, Muslim scholars, designers, and 400 female Muslim consumers in Bangkok. The collected data on the needs and preferences of Muslim women were analyzed and together with fashion design principles, they determined the guidelines and theories for designing Muslim women's fashion.

The findings revealed that 1) Muslim women's halal dress culture is following religious principles and is regarded as a valuable aspect of beauty and virtue, and according to religious principles, the charm of concealment helps prevent harm, 2) Muslim women's current lifestyle culture focuses on simple dress styles which must be adaptable to several occasions. The shape of the dress must be loose without emphasizing body proportions, the design must be contemporary, the color scheme must either be the same tone for the entire dress or of non-contrasting colors, and must be adorned by signs of Muslim art and culture, and 3) the design of Muslim women's fashion which conforms to current religious beliefs resulted in the creation of shirts, pants, skirts, and dresses. The designs considered daily activities such as the type of work and the use of public transportation. It can be concluded that Muslim women's fashion designs respecting current religious beliefs can be perceived as beautiful and its concealing nature ensures a woman's safety. The Research discovered new knowledge of halal factors which designers can apply to design Muslim wear for others.

Keywords : HALAL, Identity, Faith, Beauty, Muslim women's fashion

บทนำ

ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกด้าน ทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี อันเป็นผลมาจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ ระหว่างสังคม และระหว่างชาติพันธุ์ รวมถึงการแพร่กระจายแนวคิดพหุลักษณะทางสังคมและความหลากหลายอย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมการกิน วัฒนธรรมการท่องเที่ยว และวัฒนธรรมการแต่งกาย

เมื่อพิจารณาถึงการเพิ่มขึ้นของประชากรที่นับถือศาสนาอิสลามจากรายงานของศูนย์วิจัยพิว (Pew Research Center) พบว่า ในประเทศสหรัฐอเมริกา คาดว่า ในปี พ.ศ.2593 หรือในอีก 30 ปีข้างหน้าโลกจะมีประชากรประมาณ 9.3 พันล้านคน (หากสถิติการเพิ่มของประชากรโลกยังอยู่ในอัตราปัจจุบันเมื่อเทียบกับสถิติของปี พ.ศ. 2553) และจะมีจำนวนประชากรมุสลิมกับชาวคริสต์ในสัดส่วน 2.8:2.9 พันล้านคน (30%:31%) นอกจากนี้หากพิจารณาเรื่องการนับถือศาสนา พบว่า ในปี พ.ศ. 2553 ศาสนาคริสต์มีผู้นับถือมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งคือประมาณร้อยละ 31 ของประชากร หรือประมาณ 2.2 พันล้านคน ซึ่งคิดเป็นหนึ่งในสามของประชากรโลกที่มีอยู่ 6.9 พันล้านคน ส่วนศาสนาอิสลามมีผู้นับถือเป็นอันดับสอง คือ 1.6 พันล้านคน หรือร้อยละ 23 (วาทีณี บุญชะลิกษ์, 2562) และในประเทศไทยโดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร พบว่า ในปีพ.ศ. 2561 จากประชากรทั้งหมด 6,355,100 คน ผู้นับถือศาสนาอิสลามมีจำนวน 260,559 คน ประกอบด้วย เพศชาย 123,495 คน และเพศหญิง 137,064 คน (กองสถิติสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้เห็นได้ว่า การศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบ ความกลมเกลียว ความมีศีลธรรมอันดี เป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญ โดยเฉพาะในยุคที่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วรวมถึงกระแสเสรีนิยมที่คนต่างมองว่า การแต่งกายของสตรีมุสลิมที่แสดงออกให้เห็น สื่อถึงความแตกต่างทางสัญลักษณ์กับการตีความหลักศาสนาและการต่อรองกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ ที่ยังคงอัตลักษณ์ความเป็นมุสลิม ทั้งนี้เมื่ออัตลักษณ์มุสลิมท้องถิ่นเติบโตในชุมชนมุสลิม และเผชิญหน้ากับอัตลักษณ์ต่างวัฒนธรรม จนเกิดการหล่อหลอมผสมผสานขึ้น เป็นตัวอย่างของการหลอมรวมของอัตลักษณ์มุสลิม เช่น การคลุมฮิญาบแต่สวมเสื้อรัดรูปตามแฟชั่น อย่างไรก็ตามยังมีมุสลิมในประเทศไทยและทั่วโลกที่ต่างรู้สึกหวงแหนอัตลักษณ์เดิมซึ่งเป็นแรงผลักดันในการกอบกู้อัตลักษณ์เดิมนับคืนมา และแนวทางการตอบโต้ คือ การกลับไปศึกษารากเหง้าของศาสนาและใช้เทคโนโลยีความทันสมัย

จากตะวันตกเป็นเครื่องมือในการตอบโต้ หรือการแสดงออกอย่างมุสลิมโลกในปัจจุบัน (ฮาฟิซ สาสและ, 2557) ซึ่งสอดคล้องกับ Siti Hasnah and Harmimi Harun (2016, p.476) ที่กล่าวว่า สตรีมุสลิมในประเทศกำลังพัฒนามีวิวัฒนาการมาจากการดำเนินชีวิตแบบดั้งเดิมไปสู่วิถีชีวิตสมัยใหม่ เนื่องจากผู้หญิงมีการศึกษามากขึ้น ทำงานและมีรายได้มากขึ้น ในฐานะที่เป็นสตรีมุสลิมสมัยใหม่ที่มีความซับซ้อน พวกเธอได้เปลี่ยนแปลงตัวเองในการแต่งกายและสวมฮิญาบ ในขณะที่การปฏิบัติตามระเบียบการแต่งกายของศาสนาเป็นผลให้แฟชั่นผู้หญิงมุสลิมที่สวมชุดแฟชั่นกับผ้าคลุมศีรษะ (ฮิญาบ) ที่เข้าชุดกันกำลังเฟื่องฟู รูปแบบการแต่งตัว แรงจูงใจด้านแฟชั่นความเป็นเอกลักษณ์ของแฟชั่น และแหล่งความรู้ด้านแฟชั่นเข้ามามีอิทธิพลเชิงบวกต่อจิตสำนึกด้านแฟชั่นและมีอิทธิพลทางอ้อมต่อการบริโภคแฟชั่นฮิญาบ ปัจจุบันประเทศมุสลิมส่วนใหญ่ยอมรับความเป็นสากลของอิสลาม ซึ่งเปิดโอกาสให้สตรีมุสลิมได้แสดงออกถึงความเป็นตัวเองผ่านแนวความคิดทางแฟชั่นสมัยใหม่กับความหลากหลายรูปแบบของเครื่องแต่งกายและสีสันทันสมัยด้วยชุดแบบสมัยใหม่และแบบดั้งเดิม

นริศรา สือไพศาล (2558, น.7-8) ได้กล่าวไว้ว่า ทศนะของสตรีมุสลิมชาวไทยที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร แต่ละคนต่างมีมุมมองที่แตกต่างกันในเรื่องของศาสนบัญญัติ ทั้งในเรื่องการแต่งกายรวมถึงข้อบัญญัติการใช้ชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ สำหรับปัจจุบันในประเทศไทยผู้นับถือศาสนาอิสลาม หรือประชากรชาวมุสลิมมีสัดส่วนที่น้อยกว่าผู้นับถือศาสนาพุทธ (กองสถิติสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้ชาวมุสลิมในประเทศไทยจำเป็นต้องปรับตัวในหลาย ๆ แง่มุม โดยเฉพาะผู้หญิงมุสลิมที่มีการแสดงออกทางอัตลักษณ์ทางศาสนาทั้งในแง่การดำเนินชีวิตและการแต่งกายซึ่งเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นจากภายนอก

จากความเปลี่ยนแปลงการแต่งกายของสตรีมุสลิมทั่วโลกในความร่วมสมัยและการแต่งกายที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิม หากพิจารณาในเรื่องของการปรับตัว ผู้ที่ปรับตัวก่อนย่อมมีทางเลือกได้มากกว่า ทางเลือกที่สามารถออกแบบได้จากการนำหลักการแต่งกายตามหลักศาสนามาประยุกต์ใช้กับความร่วมสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แต่เมื่อใดก็ตามที่ไม่มีการปรับตัวเมื่อถึงจุดหนึ่งก็จะถูกบังคับให้ต้องมีการปรับตัว และเรื่องการแต่งกายก็จะมีความเลือกที่น้อยลง จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญในการนำเรื่องฮาลาล : อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิมมาเป็นกรณีศึกษาตัวอย่าง เนื่องจากเรื่องแฟชั่นเครื่องแต่งกายมุสลิมตามวิถีฮาลาล สตรีมุสลิมยุคใหม่ทั่วโลกได้ออกมาเรียกร้องสิทธิและเสรีภาพมากขึ้น โดยเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วทั้งโลกมุสลิม นอกจากเหตุผลดังกล่าวแล้ว ในมุมมองด้านศิลปวัฒนธรรมจากการที่ประเทศไทยเป็นประเทศที่สังคมมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยมีบทบัญญัติที่มีความยืดหยุ่นและมีความประนีประนอมระหว่างจารีตประเพณีของแต่ละศาสนา ผู้วิจัยจึง

มีความประสงค์ที่จะศึกษารูปแบบการแต่งกายที่สอดคล้องกับบริบทของสตรีมุสลิมในปัจจุบัน แต่ยังคงแสดงถึงความตระหนักในหลักการแต่งกายตามหลักศาสนาอิสลามที่เป็นอัตลักษณ์ การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาวิจัย ฮาลาล : อัตลักษณ์และการดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม ผู้วิจัยมีประเด็นในการศึกษา คือ

1. ศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทฮาลาล
2. ศึกษาการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่มีผลต่อพฤติกรรมการแต่งกาย เพื่อนำมากำหนดแนวทางออกแบบแฟชั่น
3. ออกแบบแฟชั่นการแต่งกายของสตรีมุสลิม ผ่านมุมมองการดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามในบริบทแฟชั่นมุสลิม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ มีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างสตรีชาวมุสลิมที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ขอบเขตด้านประชากร มีการศึกษาประชากรและกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัย 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพ ได้แก่ การสัมภาษณ์ผู้นำศาสนา นักวิชาการมุสลิม นักออกแบบและสตรีมุสลิมที่เป็นผู้บริโภคร (การสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม) และ 2) กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณ ได้แก่ สตรีมุสลิมอายุระหว่าง 25 - 60 ปี อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร (กลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถาม)
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งเน้นศึกษาเนื้อหา หลักคำสอน บทบัญญัติ ความเชื่อ วัฒนธรรมอิสลาม หลักการแต่งกายของสตรีมุสลิม และวิถีชีวิตที่มีผลต่อการแต่งกายของสตรีมุสลิมในปัจจุบัน รวมถึงแนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบ องค์ประกอบทางแฟชั่นในบริบทฮาลาล เพื่อนำมาสร้างสรรค้อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธา ความงามของการแต่งกายของสตรีมุสลิม และเป็นต้นแบบในการกำหนดข้อมูลองค์ประกอบทางแฟชั่นในบริบทฮาลาล เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบต่อไปในอนาคต

นิยามศัพท์เฉพาะ

ฮาลาล หมายถึง รูปแบบการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่อยู่ในกรอบหลักการแต่งกายของศาสนา

เครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม หมายถึง เสื้อ กางเกง กระโปรง ผ้าคลุมผม (ฮิญาบ) และ ชุดกระโปรงติดกัน

แฟชั่นมุสลิม หมายถึง รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีกับการใช้งาน เช่น ชุดทำงาน ชุด ล่าลอง และชุดสังสรรค์

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แนวทางการแต่งกายของสตรีมุสลิมในปัจจุบันที่สะท้อนให้เห็นถึงการกำหนดแนวทางการออกแบบแฟชั่น ตามบัญญัติของศาสนาในแง่มุมมองของความงามทางสุนทรียะกับความงามในบริบทฮาลาล
2. ได้แนวทางองค์ประกอบการออกแบบแฟชั่นมุสลิม (Fashion Elements) ที่เป็นต้นแบบการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นที่ตอบโจทย์ปัจจัยวิถีการดำเนินชีวิตสตรีมุสลิมปัจจุบัน
3. ได้รูปแบบการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทแฟชั่น ผ่านมุมมองความงามการดำรงอยู่ของความศรัทธาในวิถีการดำเนินชีวิตของสตรีในสังคมเมืองปัจจุบัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ฮาลาล : อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม เป็นการทำวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการทำวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการค้นคว้าเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักคำสอนบทบัญญัติ ข้อปฏิบัติในการแต่งกายตามหลักศาสนา ซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมจากวันสู่วัน การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ช่วง ช่วงที่ 1 การทบทวนวรรณกรรม การสัมภาษณ์โดยการจัดสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านศาสนา ผู้นำศาสนา โดยใช้คำถามปลายเปิด เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือ การศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทฮาลาล ในขั้นตอนนี้ได้รวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อสร้างเครื่องมือวิจัยสำหรับนำไปสอบถามกับสตรีมุสลิมกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ราย และนำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์นำไปใช้ในขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม ช่วงที่ 2 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลแบบสอบถามจากสตรีมุสลิมกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสอบถามวิถีชีวิต พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการแต่งกายของสตรีมุสลิม ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ในขั้นตอนนี้ได้มีการทดลองหาโครงร่างของชุดจากการนำเสนองานในนิทรรศการ “หลงเสน่ห์” ช่วงที่ 3 การทดลองเพิ่มเติมจากการสร้างสรรค์ คือ การนำอัตลักษณ์การแต่งกายของสตรีมุสลิม คือ การ

คลุมอัญญา โดยผู้วิจัยได้นำผ้าที่ใช้ผลิตอัญญาไปเพิ่มนวัตกรรมการตกแต่งสำเร็จผ้าที่ยังเหลือแบบที่เรีย เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้การผลิตภัณฑ์ **ช่วงที่ 4** การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแฟชั่นการแต่งกายสตรีมุสลิม ผ่านอัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิมบริบทปัจจุบัน โดยการนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 มาวิเคราะห์และเปรียบเทียบเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางในการออกแบบที่สะท้อนให้เห็นบริบทของวิถีชีวิต เจตคติ และโลกทัศน์ของสตรีมุสลิมจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง โดยได้ข้อมูลสำคัญ คือ ปัจจัยข้อห้ามเชิงจารีต 3 ประการได้แก่ 1) สวมใส่ชุดที่ปกปิดเอวระเอ็จเห็นได้เฉพาะใบหน้าและฝ่ามือ 2) ไม่ให้เห็นสีผิว 3) ไม่เน้นสัดส่วน จากปัจจัยข้อห้าม จึงนำมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบโดยคำนึงถึงปัจจัย 3 ประการที่กล่าวมาข้างต้น และนำมาเชื่อมโยงกับองค์ประกอบการออกแบบแฟชั่น (ดังภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 กรอบการดำเนินการวิจัย

สรุปผลการวิจัย / การสร้างสรรค์

ฮาลาล : อัตลักษณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิมกลุ่มสตรีมุสลิมตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ กลุ่มที่มีช่วงอายุระหว่าง 25-35 ปี การแบ่งกลุ่มผู้บริโภครวมลักษณะทางด้านจิตวิทยาและสังคมที่เกี่ยวกับผู้บริโภคในด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ค่านิยม บุคลิกภาพ ทศนะคติ กิจกรรม ช่วงชีวิต และกลุ่มชนที่เป็นแบบอย่าง ข้อมูลในกลุ่มนี้จะมีพฤติกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะ เป็นการกำหนดบุคลิกภาพที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่ม ในการวิจัยครั้งนี้จัดกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย คือ เป็นข้อมูลของกลุ่มคนตามเจเนอเรชัน (Generation) ที่นำไปใช้ในการออกแบบ จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า

กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 25-35 ปี จัดอยู่ในกลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชีย(Generation Asia) เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีวิถีชีวิตแบบคนเมืองเกิดและโตในยุคที่เอเชียมีบทบาทในตลาดโลก มีความคิดแบบหัวก้าวหน้า เป็นผู้นำในกระแสแนวโน้มต่าง ๆ รักอิสระ เลือกซื้อสินค้าที่แสดงภาพลักษณ์และบุคลิกของตน ไม่ยึดติดที่ตราสินค้า นิยมรูปแบบการแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ แสดงถึงวัฒนธรรมร่วมสมัย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้มาเป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบ โดยองค์ประกอบการออกแบบหลักร่วมกัน คือ ความร่วมสมัย โอกาสในการสวมใส่ (Occasion) เป็นรูปแบบที่มีความคล่องตัว เป็นรูปแบบชุดตามโอกาสการสวมใส่โดยผู้วิจัยได้แบ่งไว้ดังนี้ ชุดทำงานกึ่งลำลอง (Business-Casual) ร้อยละ 70 ชุดสังสรรค์ (Party-Wear) ร้อยละ 15 และชุดออกกำลังกาย (Activewear) ร้อยละ 5 โดยมีโครงร่างเงาของชุดเป็นรูปทรงเอไลน์ (A-Line) และรูปทรงสี่เหลี่ยมหน้าจั่ว (Trapeze-Line) (ใจภักดี บุรพเจตนา, 2560)

ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในช่วงที่ 2 เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน พฤติกรรมการแต่งกายสตรีมุสลิมในสังคมเมือง และปัจจัยทางการตลาดที่ประกอบองค์การตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม ผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ระดับอายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้ คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 25-35 ปี (ร้อยละ 45.5) สถานภาพสมรส (ร้อยละ 52.0) ระดับการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า (ร้อยละ 60.75) อาชีพส่วนใหญ่ทำธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของกิจการ (ร้อยละ 33.25) และส่วนใหญ่มีระดับรายได้ 10,000 – 20,000 บาท (ร้อยละ 32.83)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมในวิถีชีวิตสังคมเมือง ส่วนใหญ่สตรีมุสลิมที่ตอบแบบสอบถามมีการใช้จ่ายในการเลือกซื้อเสื้อผ้าในแต่ละเดือนน้อยกว่า 3,000 บาท/เดือน (ร้อยละ 79.6) ความถี่ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าจำนวน 2-3 ครั้ง/เดือน (ร้อยละ 74.8) สถานที่ไปเลือกซื้อเสื้อผ้าคือ ร้านค้าปลีก (Street Vendor) (ร้อยละ 49.5) ส่วนใหญ่สตรีมุสลิมเลือกเสื้อผ้า คือ ผ้าฝ้าย มากที่สุด (ร้อยละ 41.37) ความนิยมในการสวมใส่ประเภทเสื้อ/กางเกง มากที่สุด (ร้อยละ 69.0) รองลงมาเป็นชุดกระโปรงติดกัน (ร้อยละ 20.5) และเสื้อ/กระโปรง (ร้อยละ 9.75) ตามลำดับ การเลือกเสื้อผ้าสำเร็จรูปมากที่สุด (ร้อยละ 60.4) การให้ความสำคัญกับคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านเครื่องแต่งกายสตรีมากที่สุด (ร้อยละ 93.1) การให้ความสนใจในการเลือกซื้อเสื้อผ้าที่สามารถปรับใส่ในโอกาสต่าง ๆ ได้มากที่สุด (ร้อยละ 96.7) การเลือกซื้อชุดที่ผสมผสานศิลปะวัฒนธรรมการแต่งกายสตรีมุสลิมมากที่สุด (ร้อยละ 91.7) รูปแบบการแต่งกายในชีวิตประจำวันเป็นแบบเรียบง่าย (Simplicity) (ร้อยละ 78.4) รูปทรงของชุดเป็นแบบทรงหลวม (ร้อยละ 70.1) สีที่เลือกในการเลือกซื้อชุดเป็นสีคล้ายกันทั้งชุด (ร้อยละ 85.6) การเลือกซื้อเสื้อผ้าของสตรีมุสลิมในปัจจุบันคือ แต่งตามกระแสแฟชั่นมากที่สุด (ร้อยละ 51.75) แต่ง

แบบเครื่องวัดตามหลักศาสนา และแต่งตามหลักศาสนาบ้างเป็นบางครั้ง มีสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 41.5) การสวมฮิญาบสตรีมุสลิมส่วนใหญ่ถือว่าเป็นอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิม (ร้อยละ 99.0) และสามารถบอกได้ว่าการแต่งกายตามหลักศาสนาที่ถูกต้องคือ หลวมไม่เน้นสัดส่วน (ร้อยละ 85.2) และสตรีมุสลิมกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด มีบุคลิกภาพเป็นคนง่าย ๆ รักสงบ (ร้อยละ 63.5) เป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด (ร้อยละ 62.75) และสนใจในศิลปะวัฒนธรรมและให้ความสำคัญกับของที่มีเอกลักษณ์ (ร้อยละ 57.75)

ส่วนที่ 3 ข้อมูลปัจจัยทางการตลาดที่ใช้ประกอบการตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านผลิตภัณฑ์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลปัจจัยทางการตลาดที่ใช้ประกอบการตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม ด้านผลิตภัณฑ์

ประเด็น	ระดับความสำคัญ					ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation, SD)	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	5	4	3	2	1			
ด้านผลิตภัณฑ์								
1. ตราสินค้า (Brand)	9.25 (37)	17.5 (70)	42.0 (168)	15.25 (61)	16.0 (64)	2.89	1.152	ปานกลาง
2. ความประณีตในการถักทอและตัดเย็บ	29.25 (117)	40.25 (161)	25.5 (102)	3.25 (13)	1.75 (7)	3.92	0.911	มาก
3. วัสดุคุณภาพดี เช่น เนื้อผ้า วัสดุประกอบที่เลือกใช้	36.0 (144)	43.5 (174)	18.25 (73)	1.5 (6)	0.75 (3)	4.13	0.810	มาก
4. สินค้าได้รับการันตีมาตรฐานคุณภาพ เช่น สีไม่ตก สีไม่เปลี่ยน	46.75 (187)	40.75 (163)	11.3 (45)	0.7 (3)	0.50 (2)	4.33	0.742	มากที่สุด
5. รูปแบบ/การออกแบบ (Design)/ความทันสมัยของสินค้า	35.5 (142)	39.25 (157)	21.0 (84)	2.0 (8)	2.25 (9)	4.04	0.921	มาก
6. ลวดลาย/สีสันท	26.25 (105)	35.0 (140)	28.25 (113)	7.25 (29)	3.25 (13)	3.74	1.030	มาก
7. การดูแลรักษาง่าย	42.5 (170)	39.0 (156)	16.25 (65)	1.5 (6)	0.75 (3)	4.21	0.820	มากที่สุด
8. ผ้ามีคุณสมบัติพิเศษ (Function Textile) เช่น การป้องกันไรฝุ่น การมีกลิ่นหอม การมีผิวสัมผัสที่นุ่ม	29.75 (119)	32.75 (131)	28.0 (112)	7.75 (31)	1.75 (7)	3.81	1.006	มาก

ประเด็น	ระดับความสำคัญ					ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation, SD)	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	5	4	3	2	1			
9. ผ้าที่คลุมสมบัติเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Eco Textile) เช่น ผลิตภัณฑ์ที่สิ่งทอที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ ย้อมสีธรรมชาติ	27.5 (110)	32.5 (130)	32.5 (130)	5.5 (22)	2.0 (8)	3.78	0.977	มาก

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผล¹

จากตารางที่ 1 การให้ระดับความสำคัญกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า สตรีมุสลิมให้ความสำคัญมากที่สุดกับสินค้าได้รับรางวัลดี มาตรฐานคุณภาพ เช่น สีไม่ตก สีไม่เปลี่ยน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 รองลงมาได้แก่ การดูแลรักษาง่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และ วัสดุคุณภาพดี เช่น เนื้อผ้าวัสดุประกอบที่เลือกใช้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 ตามลำดับ ทั้งนี้ยังพบว่า การให้ความสำคัญกับตราสินค้า (Brand) อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.89

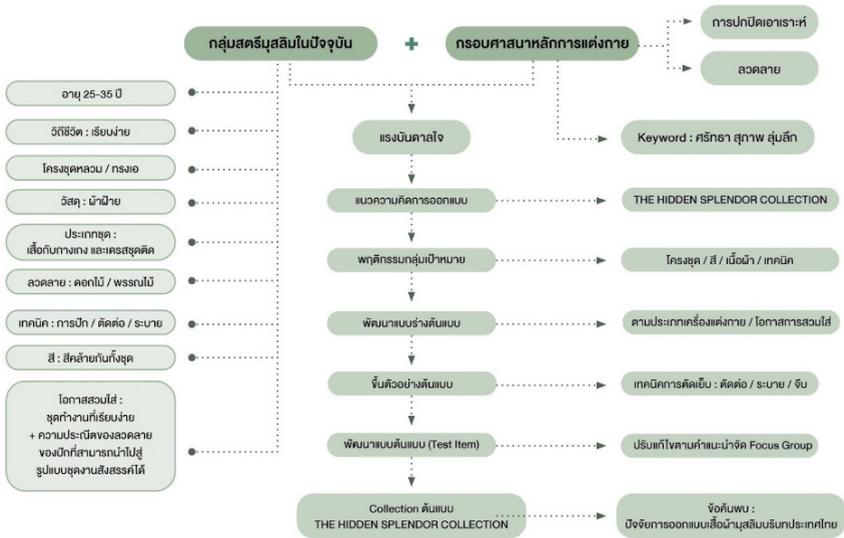
ตารางที่ 2 ข้อมูลปัจจัยทางการตลาดที่ใช้ประกอบการตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม ด้านราคา และด้านรูปแบบเสื้อผ้า

ประเด็น	ระดับความสำคัญ					ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation, SD)	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	5	4	3	2	1			
ด้านราคา								
1. ความเหมาะสมของราคา	48.25 (193)	32.5 (130)	17.5 (70)	1.25 (5)	0.5 (2)	4.27	0.826	มากที่สุด
ด้านรูปแบบเสื้อผ้า								
1. รูปแบบชุดมีอัตลักษณ์ของมุสลิม	49.5 (198)	32.0 (128)	16.3 (65)	1.5 (6)	0.7 (3)	4.28	0.842	มากที่สุด
2. รูปแบบชุดตรงกับข้อกำหนดทางศาสนา	58.5 (234)	30.5 (122)	10.5 (42)	0.25 (1)	0.25 (1)	4.47	0.711	มากที่สุด
3. ประโยชน์และโอกาสการสวมใส่	56.5 (226)	35.0 (140)	8.0 (32)	0.25 (1)	0.25 (1)	4.47	0.675	มากที่สุด

- 1 การแปลผล ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด
 ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง มาก
 ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง ปานกลาง
 ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง น้อย
 ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

จากตารางที่ 2 การให้ระดับความสำคัญกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ด้านราคา พบว่าสตรีมุสลิมให้ระดับความสำคัญกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายด้านราคา ความเหมาะสมของราคา มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 การให้ระดับความสำคัญกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายด้านรูปแบบเสื้อผ้า พบว่า สตรีมุสลิมให้ความสำคัญมากที่สุดกับประโยชน์และโอกาสการสวมใส่ และรูปแบบชุดตรงกับข้อกำหนดทางศาสนา ในค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 และรูปแบบชุดมีอัตลักษณ์ของมุสลิม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ตามลำดับ

จากการเก็บข้อมูลช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 สามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบตัดเย็บชุดผลิตภัณฑ์ต้นแบบสตรีมุสลิมในวิถีชีวิตสังคมเมืองบริบทแฟชั่นปัจจุบัน ของผู้วิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์งานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวทางการออกแบบ (ดังภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 กรอบแสดงแนวทางการออกแบบชุดต้นแบบแฟชั่นมุสลิม

จากกรอบแนวทางสำหรับการออกแบบผู้วิจัยได้สรุปได้สรุปร่างชุดที่ต้องพึงปฏิบัติ พึ่งระวัง สำหรับผู้วิจัย หรือเป็นแนวทางให้กับนักออกแบบ รวมทั้งเป็นการสร้างการรับรู้ที่เข้าใจง่ายได้ต่อไปในการออกแบบ ซึ่งสิ่งที่สำคัญในหลักการของศาสนาสำหรับเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม มี 3 ข้อหลัก ๆ หรือเรียกได้ว่าเป็นแก่นสำหรับการออกแบบ คือ ไม่นั้นสัดส่วน ไม่เห็นสีผิว และไม่เกิดเสียง (สำหรับเครื่องประกอบเครื่องแต่งกายเช่น กำไล) และได้คำสำคัญ (Key Word) สำหรับนำไปสร้างแรงบันดาลใจ และกรอบแนวความคิดในการออกแบบครั้งนี้ คือ ความ

ศรัทธา ความเชื่อในหลักการศาสนา ความสุภาพเป็นบุคลิกภาพของสตรีมุสลิมส่วนใหญ่ที่ตอบแบบสอบถาม ความลุ่มลึกเป็นความสงบนิ่งระลึกถึงพระเจ้า โดยผู้วิจัยได้ข้อสรุปในการออกแบบและวิธีการพัฒนาชุดต้นแบบ (ดังภาพที่ 3)

องค์ประกอบการออกแบบ	รายละเอียด
เรื่องราว	“THE HIDDEN SPLENDOR COLLECTION” ความงดงามแห่งการปกปิด ความงามแห่งความลุ่มลึก
ข้อมูลจำเพาะ	รูปแบบชุดจากชุดตะละกง
สี	เป็นสีที่สำคัญของวัสดุที่ใช้ให้ความรู้สึกสงบ และแสดงถึงความอ่อนโยน นอกจากนี้สีของผ้าขาวและครีมยังเข้ากับสีผ้าสีอื่นๆ ได้ง่าย และมีสีแพชชั่น คือ สีน้ำตาลและสีเหลืองทอง เพื่อให้ชุดมีความสว่างงาม เพื่อแสดงถึงความสว่างงามของสตรี
วัสดุ	ผ้าฝ้าย ผ้าวิสโคสเรยอน คริสตัล มุก เลื่อม ปล้องอ้อย และลูกปิด
โครงร่างชุด	โครงชุดที่นำมาสร้างสรรค์งานครั้งนี้ คือ รูปทรงเอไลน์และรูปทรงสี่เหลี่ยมหน้าจั่ว ชายเสื้อและชายกระโปรงจะมีมวลไม่เน้นสัดส่วน
คอลเลกชัน	สร้างความน่าสนใจด้วยการปกปิดลวดลายพรรณไม้ ให้มีความทันสมัย (Modern) โครงสร้าง (Structure) ที่ไม่เน้นสัดส่วน และมีความคล่องแคล่ว

ภาพที่ 3 ข้อสรุปการออกแบบและวิธีการพัฒนาชุดต้นแบบ

การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทแฟชั่น เป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทั้งเป็นรูปธรรมและเป็นนามธรรม ในด้านสุนทรียศาสตร์ องค์ประกอบการออกแบบ ได้แก่ แรงบันดาลใจ แนวความคิด รูปร่าง รูปทรง สี วัสดุ และรายละเอียดการตกแต่ง ที่สอดคล้องกับรูปแบบวิถีชีวิต พฤติกรรม และปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทปัจจุบัน เพื่อให้ถ่ายทอดความรู้สึกปรากฏเป็นภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ ช่วงอายุระหว่าง 25-35 ปี จัดอยู่ในกลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชีย (Generation Asia) เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีวิถีชีวิตแบบคนเมืองเกิดและโตในยุคที่เอเชียมีบทบาทในตลาดโลก มีความคิดแบบหัวก้าวหน้า เป็นผู้นำในกระแสแนวโน้มต่าง ๆ รักอิสระ เลือกซื้อสินค้าที่แสดงภาพลักษณ์และบุคลิกของตน นิยมรูปแบบการแต่งกายที่มีเอกลักษณ์แสดงถึงวัฒนธรรมร่วมสมัย ทั้งนี้แนวคิด รูปแบบ และสไตล์ที่ปรากฏในชุดต้นแบบนี้มีความสอดคล้องกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ เป็นแรงผลักดัน แรงกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ตามภาพความคิดของผู้วิจัยมองเห็นของความงามที่มีการปิดมิดชิดแต่ยังคงซ่อนความงามและการมีอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิม แรงบันดาลใจในการออกแบบงานครั้งนี้ได้มาจากความประทับใจจากการลงพื้นที่ได้เห็นสถาปัตยกรรมการตกแต่งของมัสยิด ไม่ว่าจะเป็นลวดลาย สีที่ใช้ในการตกแต่งมัสยิดให้ความรู้สึกความศรัทธา ความเชื่อ ความสงบสุข เป็นความงามแบบเรียบง่ายมีมนต์ขลัง ซึ่งสะท้อนไปถึงกลุ่มสีที่จะเลือกใช้กลุ่มสีคลาสสิก สีขาวครีม ส้มพัสด์ได้ถึงความรู้สึกความศรัทธา ความเชื่อ ความสงบสุข และความเรียบง่าย (ดังภาพที่ 4)

INSPIRATION



ภาพที่ 4 แรงบันดาลใจการออกแบบชุดต้นแบบสตรีมุสลิม

แนวความคิด การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดแนวความคิดมาจากข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1: ความศรัทธา ความสุภาพ และความลุ่มลึก จึงเป็นที่มาในการหนดแนวความคิด **“The Hidden Splendor”** คือ ความงามแห่งการปกปิด ความงามแห่งความลุ่มลึก โครงชุดเป็นแบบเรียบง่าย แต่สร้างความน่าสนใจจากลวดลายปักที่ได้จากทดลองในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นำมาใช้สำหรับสร้างคอลเลกชันต้นแบบในงานวิจัยครั้งนี้ (ดังภาพที่ 5)

“ THE HIDDEN SPLENDOR ”

RESPECT

HUMBLE

PRUDENT



ภาพที่ 5 แนวความคิดการออกแบบชุดต้นแบบสตรีมุสลิม

ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการสร้างต้นแบบครั้งนี้ คือ สตรีมุสลิมที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 25-35 ปี (ร้อยละ 45.5) ซึ่งสอดคล้องกับ ไจภักดี บูรพเจตนา (2560) ที่กล่าวว่า การแบ่งกลุ่มผู้บริโภคตามลักษณะทางด้านจิตวิทยาและสังคมที่เกี่ยวกับผู้บริโภคในด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ค่านิยม บุคลิกภาพทัศนคติ กิจกรรม ช่วงชีวิต และกลุ่มชนที่เป็นแบบอย่าง ข้อมูลในกลุ่มนี้จะมีพฤติกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะ เป็นการกำหนดบุคลิกภาพแตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่ม ในที่นี้เป็นข้อมูลกลุ่มคนตามเจเนอเรชั่น (Generation) หรือการแบ่งกลุ่มทางการตลาด ที่นำไปใช้ในการออกแบบ (ดังภาพที่ 6)

TARGET GROUP AND LIFESTYLE

• MUSE อายุ 25-35 ปี อาชีพ ลูกจ้างประจำ รายรับรายได้ 10,000-20,000 บาท



• FASHIONABLE AND PRINCIPLE

ให้ความสำคัญและยึดมั่นในเรื่องการแต่งกาย ที่เหมาะสม มีความสนใจในเรื่องแฟชั่นบุคลิกและสุขภาพที่งามสะอาด การให้ความสำคัญในเรื่องที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้มาตรฐาน มีค่านิยมความงามที่อิงชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความชอบ เวียดนาม ฟันเป็นผลิตภัณฑ์ของสิ่งผู้หญิงที่ให้ความสำคัญต่อสุขภาพวัฒนธรรม



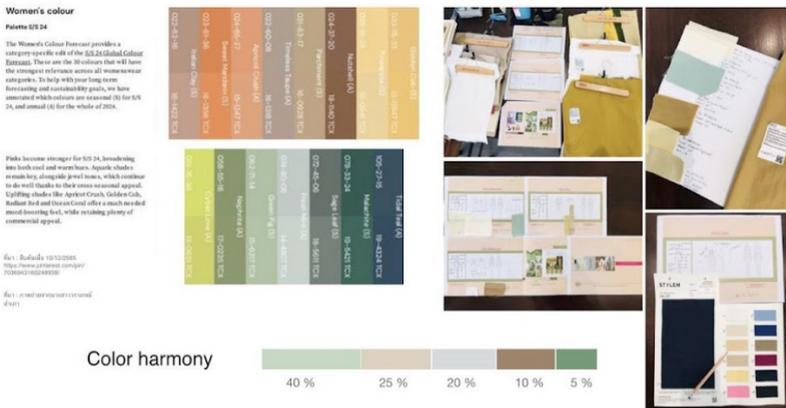
• URBLE LIFE STYLE

มีความเป็นแม่บ้าน การมีเงินจรัลสุขภาพ ใส่ใจอาหารและการออกกำลังกาย มีค่านิยม ชีพวิถีชีวิตที่เรียบง่ายแต่ทันสมัย

ภาพที่ 6 กลุ่มเป้าหมายและบุคลิกของผู้บริโภคชุดเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมต้นแบบ

แนวทางสีที่ใช้ในคอลเลกชัน สีที่ใช้ในการตกแต่งมัสดกให้ความรู้สึกถึงความศรัทธา ความเชื่อ ความสงบสุข เป็นความงามแบบเรียบง่ายมีมนต์ขลัง โดยผู้วิจัยนำมาประกอบกับ แนวโน้มแฟชั่นสีจากองค์กร WGSN (World Global Style Network) มาใช้ในการออกแบบครั้งนี้ โดยกลุ่มสีที่เลือกใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มสีหลักของฤดูร้อน 2024 ในเฉดสี (Colour Hues) กลุ่มสีน้ำตาล (Brown) กลุ่มสีเหลือง (Yellow) และกลุ่มสีเขียว (Green) โดยใช้ความอ่อนน้อมของสีที่สัมผัสได้ถึงความนุ่มนวล ความเรียบง่าย ผู้วิจัยเลือกชุดสีนี้เพื่อนำมาออกแบบใช้สื่อสารบุคลิกภาพของผลงานให้ดูมีความศรัทธาความเรียบง่าย และมีการส่งเสริมบุคลิกให้มีความสง่างาม (ดังภาพที่ 7)

Colorways



ภาพที่ 7 แนวทางสีที่เลือกใช้ในคอลเลกชัน

ผ้าที่ใช้ในการสร้างต้นแบบ กระบวนการเลือกผ้าใช้ในคอลเลกชันนี้ ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์แบบสอบถามมาเป็นแนวทางในการเลือกใช้ผ้าครั้งนี้คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกผ้าฝ้าย (Cotton) และด้วยสภาพภูมิอากาศของประเทศไทย ผู้วิจัยได้เลือกผ้าที่ทำให้ผู้สวมใส่ไม่ร้อน ระบายอากาศได้ดี ได้แก่ ผ้าที่มีส่วนผสมของโพลีเอสเตอร์ (Polyester) ไนลอน (Nylon) วิสโคสเรยอน (Viscose/Rayon) สำหรับใช้ในคอลเลกชันนี้ (ดังภาพที่ 8)

Fabrics



รูป: สานิตยาพรพรหมพรหม
#3011



รูป: สานิตยาพรพรหมพรหม
#3011

No.S2109/3 Composition : cotton 85% + wool 15%
หน้ากว้าง 44 inch ราคา 180 บาท / หลา

No.LD P2205/02 Composition : Cotton + Polyester +Satin
หน้ากว้าง 53 inch ราคา 180 บาท / หลา

No. T2109/01 Composition : Nylon 100%
หน้ากว้าง 59 inch ราคา 180 บาท / หลา

No. 3309S Composition : cotton 70% + Polyester 30%
หน้ากว้าง 60 inch ราคา 250 บาท / หลา

No.TFT2205/05 Composition : Nylon 100% Dyed Oxford
หน้ากว้าง 53 inch ราคา 180 บาท / หลา

No.LDP2110/04 Composition : Viscose 78% + Nylon 22%
หน้ากว้าง 55 inch ราคา 180 บาท / หลา

No.LDP2205/02 Composition : Cotton + Polyester +Satin
หน้ากว้าง 53 inch ราคา 180 บาท / หลา

ภาพที่ 8 ผ้าที่ใช้ในคอลเล็กชันผลงานต้นแบบ

วัสดุและเครื่องประกอบตกแต่ง วัสดุและเครื่องประกอบตกแต่งที่ใช้กับต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม ในขั้นตอนออกแบบลวดลายปักจากลวดลายพรรณไม้ที่เป็นลวดลายตกแต่งในมัดย้อม ซึ่งได้มีการทดลองเทคนิคการปัก สำหรับวัสดุปักจะมี มุก ลูกปัก ไหมปัก คริสตัล และขนนกเทียม (ดังภาพที่ 9)

Cristal / Beads / Feather

Embroidery



รูป: สานิตยาพรพรหมพรหม
#3011

รูป: สานิตยาพรพรหมพรหม
#3011

รูป: สานิตยาพรพรหมพรหม
#3011

รูป: สานิตยาพรพรหมพรหม
#3011

ภาพที่ 9 การเลือกวัสดุเครื่องประกอบการปัก

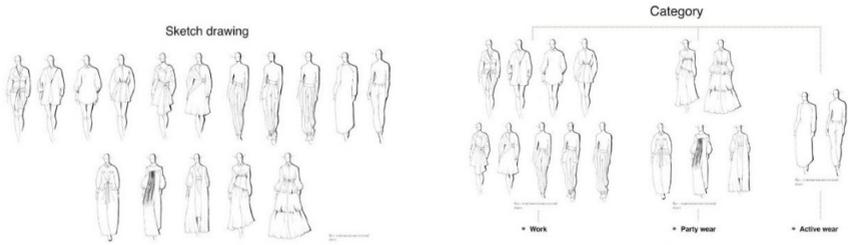
ผลงานการออกแบบลวดลายปักเฉพาะ สำหรับปักบนชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม ได้แก่ กลุ่มลายพรรณไม้ ดอกไม้ เรขาคณิต โดยเลือกใช้สีโมโนโทน (Mono Tone) กลุ่มสีขาวไล่เฉดสี ซึ่งมาจากสีที่เลือกใช้ในการสร้างชุดต้นแบบ (ดังภาพที่ 10)



ภาพที่ 10 การออกแบบลวดลายการปักเฉพาะของต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม

ผู้วิจัยได้ผลสรุปทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมในวิถีชีวิตสังคมเมืองบริบทแพชชั่นปัจจุบัน New Collection คือ “THE HIDDEN SPLENDOR COLLECTION” ความงามแห่งการปกปิด ความงามแห่งความลุ่มลึก โครงชุดจะเป็นรูปแบบทรงหลวม ลวดลายการปักจะมาจากลวดลายพรรณไม้ที่ประดับตกแต่งในสถาปัตยกรรมของมัสยิด และสีที่เลือกใช้จะเป็นโทนสีคล้ายกันทั้งชุด โดยกลุ่มสีที่เลือกจะเป็นกลุ่มสีกลุ่มสีคลาสสิก สีขาวครีม ที่สัมผัสได้ถึงความนุ่มนวล ความเรียบง่าย ผู้วิจัยเลือกชุดสีนี้เพื่อนำมาออกแบบใช้สื่อสารบุคลิกภาพของผลงานให้ดูมีความเรียบง่าย นุ่มนวล และมีการส่งเสริมบุคลิกให้มีความสง่างาม นำมาสู่กระบวนการออกแบบเป็นชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิม จำนวน 8 ชุด โดยมีรายละเอียดดังนี้

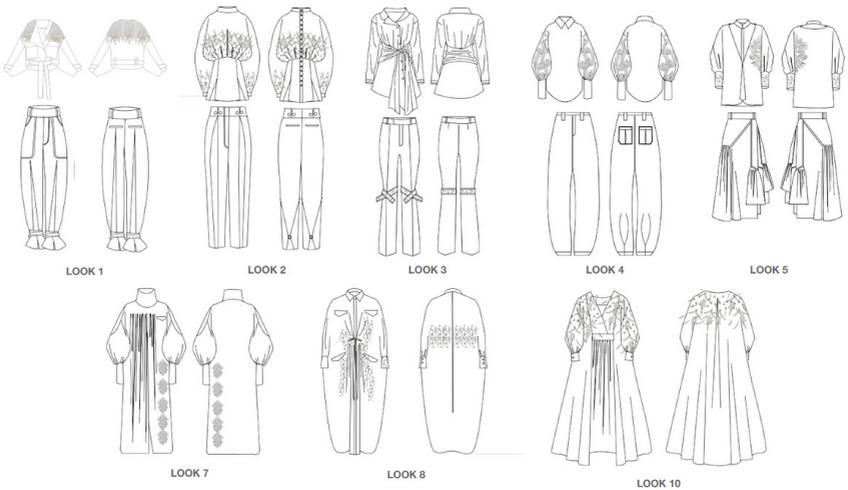
1. ออกแบบร่างทางความคิด (First Sketch) การร่างแบบด้วยมือ เพื่อถอดแบบร่างทางความคิดที่ได้ประมวลภาพต้นแบบไว้ด้วยดินสอลงบนกระดาษ โดยมีทั้งหมด 10 แบบร่าง (ดังภาพที่ 11 และภาพที่ 12)



ภาพที่ 11 ออกแบบร่างทางความคิด (First Sketch)

ภาพที่ 12 แบบร่างประเภทรายการผลิตภัณฑ์ (Item Category)

2. จากแบบร่างทางความคิดทั้ง 10 แบบร่าง นำมาแก้ไขโดยอ้างอิงจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำไปสร้างชุดต้นแบบ จำนวน 8 ชุด สำหรับใช้เป็นชุดต้นแบบ (Prototype) ในการรับฟังความคิดเห็นจากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) (ดังภาพที่ 13)



ภาพที่ 13 ภาพชุดต้นแบบจำนวน 8 ชุดสำหรับใช้เป็นชุดต้นแบบ

3. การขึ้นตัวอย่างชุดต้นแบบและการนำไปรับฟังความคิดเห็นจากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบ ผู้ผลิต และผู้ใช้ (สตรีมุสลิม) (ดังภาพที่ 14)

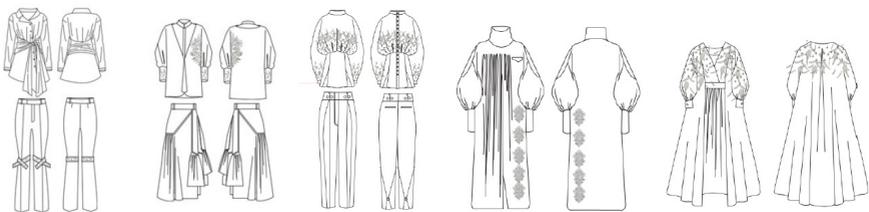


PROTOTYPE

ภาพที่ 14 ชุดต้นแบบที่ตัดเย็บโดยใช้ผ้าเสมือนจริง

ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาแบบร่าง (Develop Design Draft) ครั้งที่ 1 โดยการสร้างต้นแบบของชุดโดยใช้วัสดุที่ใกล้เคียงกับวัสดุหลักของงานวิจัย

ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาแบบร่าง (Develop Design Draft) ครั้งที่ 2 กระบวนการนี้ได้เปิดรับฟังความคิดเห็นจากการสนทนากลุ่มย่อย โดยให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ผู้นำสตรีมุสลิม นักออกแบบ และผู้บริหารสตรีมุสลิมได้เลือกชุดต้นแบบที่ตรงหลักการของการแต่งกายของศาสนา สามารถสะท้อนแนวคิดฮาลาล : อุดมการณ์การดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามสู่บริบทแฟชั่นมุสลิม ในแนวความคิด “The Hidden Splendor” ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอในการประชุมสนทนากลุ่มย่อย โดยการเลือกและให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำ คือ ชุดที่ถูกเลือกมากอันดับ 1 (จากภาพที่13) คือ ต้นแบบที่ 3 รองลงมาคือ ต้นแบบที่ 5 ต้นแบบที่ 2 ต้นแบบที่ 10 ต้นแบบที่ 7 ตามลำดับ จากนั้นผู้วิจัยนำมาจัดเรียงชุดต้นแบบใหม่ตามลำดับการเลือกมากไปหาน้อย (ดังภาพที่ 15)



ภาพที่ 15 ภาพร่างสำหรับนำไปตัดเย็บเป็นชุดต้นแบบสตรีมุสลิม

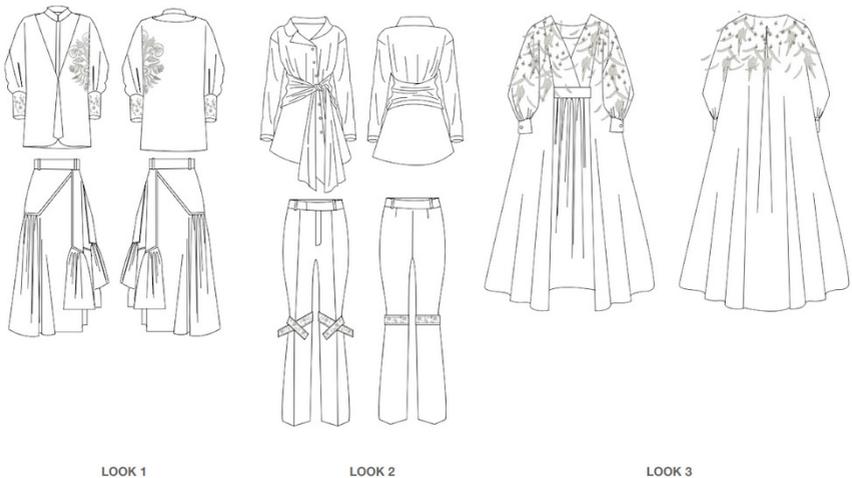
เหตุผลในการที่ชุดที่ 1 ได้รับความนิยมมากเป็นอันดับ 1 คือ ชุดสามารถนำเสนอได้สื่อถึงความทะมัดทะแมง สำหรับการสวมใส่ในวิถีสังคมเมืองที่มีความเร่งรีบ ต้องใช้ความสะดวกในการสวมใส่ และชุดมีความร่วมสมัยไร้กาลเวลา คือ มีความสวยงามเหมาะแก่การสวมใส่ไปทำงานและสามารถสวมใส่ไปงานสังสรรค์หลังเลิกงานได้

เหตุผลในการเลือกชุดที่ 2 เพราะกระโปรงไม่ยาวถึงพื้น แต่อาจจะไม่ปิดเอวเราะฮหากสวมกระโปรงเพียงตัวเดียว ผู้สวมใส่จะเพิ่มการใส่กางเกงพอดีตัวหรือเลกกิง (Legging) ไว้ด้านใน

เหตุผลในการเลือกชุดที่ 3 เพราะเสื้อปกปิดส่วนสะโพก ไม่เน้นสัดส่วน รายละเอียดที่ปลายขามีเทคนิคที่น่าสนใจทำให้ปรับใส่ได้กับหลายชุดได้

เหตุผลในการเลือกชุดที่ 4 และชุดที่ 5 เพราะสามารถปรับเปลี่ยนสวมใส่ได้หลายโอกาส กลางวันทำงานก็ใส่ทำงานได้ และสามารถสวมใส่ไปงานสังสรรค์หลังเลิกงานได้

4. การร่างแบบครั้งสุดท้าย (Final Design) ต้นแบบชุดจริงสำหรับแฟชั่นสตรีมุสลิมในวิถีสังคมเมืองปัจจุบัน จำนวน 3 ชุด เป็นกระบวนการขึ้นผ้าจริงโดยเลือกจากแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุดโดยสรุปจากการประชุมสนทนากลุ่มย่อย ผู้วิจัยได้ขึ้นผ้าจริง และการปักลวดลายพรรณไม้ โดยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาอิสลามเรื่องของการปัก การพิมพ์ลายลงบนเครื่องแต่งกายของชาวมุสลิมที่ไม่จำกัดว่าลวดลายอะไร แต่มีข้อห้าม คือ ห้ามเป็นลวดลายของสัตว์ทุกชนิดรวมถึงใบหน้าของมนุษย์ (ดังภาพที่ 16)



ภาพที่ 16 ภาพแสดงชุดการร่างแบบครั้งสุดท้าย

ต้นแบบชุดสตรีมุสลิมในบริบทแฟชั่น“THE HIDDEN SPLENDOR COLLECTION”

ต้นแบบที่ 1



ภาพที่ 17 ภาพแสดง THE HIDDEN SPLENDOR COLLECTION ต้นแบบที่ 1

ต้นแบบที่ 2



ภาพที่ 18 ภาพแสดง THE HIDDEN SPLENDOR COLLECTION ต้นแบบที่ 2

ต้นแบบที่ 3



ภาพที่ 19 ภาพแสดง THE HIDDEN SPLENDOR COLLECTION ต้นแบบที่ 3
ที่มา: วารสารน์ สำเนา (ผู้วิจัย)

สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทฮาลาลพบว่า ความสวยงามงามกับผู้หญิงเป็นของคู่กัน และเพื่อให้การสอดคล้องกับบัญญัติของศาสนา ผู้หญิงต้องสวยงามแบบมีคุณค่าและความดีงาม ควบคู่ไปกับเสน่ห์แห่งการปกปิด คือการปกปิดเอาเราะฮ์ให้ถูกต้องตามหลักศาสนานั้น คือ ความงามในบริบทฮาลาล

2. การศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่มีปัจจัยส่งผลต่อพฤติกรรมการแต่งกายสำหรับนำมากำหนดแนวทางการออกแบบแฟชั่นของสตรีมุสลิมในบริบทปัจจุบัน พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่มีสัดส่วนมากที่สุด คือ กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 25-35 ปี เป็นกลุ่มที่มีวิถีในการดำเนินชีวิตต่างจากวัฒนธรรมของตนและความร่วมสมัยในปัจจุบัน ข้อมูลในกลุ่มนี้จะมีพฤติกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะ บุคลิกของสตรีมุสลิมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เป็นคนเรียบง่าย รูปแบบเสื้อผ้าจึงต้องมีลักษณะที่สามารถปรับให้สวมใส่ได้หลายโอกาส รูปแบบโครงร่างของชุดต้องมีลักษณะหลวมไม่แน่นสัดส่วน ทั้งนี้ต้องให้มีความร่วมสมัย โทนสีที่เลือกใช้ในคอลเลกชันนี้จะต้องเป็นโทนสีคล้ายกันทั้งชุดหรือเป็นกลุ่มสีที่ไม่ตัดกัน หรือแบบโมโนโทนที่ให้ความรู้สึกเป็นเอกภาพ และให้คงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมของมุสลิม สำหรับพฤติกรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่จะนำมากำหนดแนวทางการออกแบบครั้งนี้ รูปแบบประเภทของเสื้อผ้า

คือ เสื้อกับกางเกง เสื้อกับกระโปรง และชุดติดกันเป็นหลัก ทั้งนี้จากการที่ผู้ตอบแบบสอบถาม อยู่ในสังคมเมืองอาจส่งผลต่อความคล่องตัวในการทำงาน การเดินทางในระบบขนส่งสาธารณะ เนื้อผ้าที่เหมาะสมในการทำชุดมากที่สุด คือ ผ้าฝ้าย โครงชุดเป็นโครงหลวม การแต่งกายมุสลิม มีรูปแบบที่เรียบง่าย และยังคงให้ความสำคัญกับการผสมผสานศิลปะวัฒนธรรมในการแต่งกาย ของสตรีมุสลิม สีที่เลือกจะเลือกสวมใส่ชุดที่มีสีคล้ายกันทั้งชุด การเลือกซื้อเสื้อผ้ายังคงอิงจาก กระแสแฟชั่น และสตรีส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า อีญาบ เป็นอัตลักษณ์ของมุสลิม และมีความ สนใจในรูปแบบเสื้อผ้าที่สามารถปรับเปลี่ยนไปใช้ได้ ในโอกาสต่าง ๆ เมื่อพิจารณาตามหลักการ ออกแบบและความงามได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบการออกแบบซึ่งได้แก่ แรงบันดาลใจ แนวความคิด รูปร่าง รูปทรง รายละเอียดการตกแต่ง สี และวัสดุ ที่สอดคล้องกับรูปแบบวิถี ชีวิตสตรีมุสลิมในบริบทปัจจุบัน และเป็นความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายโดยผู้วิจัย ได้ศึกษารูปแบบพฤติกรรมกรรมการแต่งกายและรสนิยมของผู้บริโภคที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้เกิด คอลเลกชัน “THE HIDDEN SPLENDOR”

จากข้อมูลสรุปข้างต้น จึงเห็นได้ว่าการออกแบบสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทาง วัฒนธรรมไม่เพียงเป็นการวางโครงสร้างเครื่องแต่งกายของสตรีมุสลิมที่สะท้อนวัฒนธรรมวิถี ชีวิตในบริบทแฟชั่นที่มีความร่วมสมัยเพียงอย่างเดียว ในฐานะที่ผู้วิจัยได้นำกระบวนการคิด ทางการออกแบบมาประยุกต์ใช้และพัฒนาให้เกิดรูปแบบเครื่องแต่งกายของสตรีมุสลิมผ่าน มุมมองความงามการดำรงอยู่ของความศรัทธาในวิถีการดำเนินชีวิตของสตรีปัจจุบัน พบว่า มุมมองความงามสามารถสะท้อนถึงความเป็นอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมได้ โดยผู้วิจัยเลือกที่จะ ศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทสากล หลักการแต่งกายของศาสนาอิสลาม วัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่มีผลต่อพฤติกรรม เพื่อนำมากำหนดแนวทางการ ออกแบบแฟชั่นของสตรีมุสลิม และออกแบบแฟชั่นการแต่งกายของสตรีมุสลิม ผ่านมุมมอง ความงามการดำรงอยู่ของความศรัทธาในบริบทปัจจุบัน ซึ่งจากพฤติกรรมกรรมการแต่งกายของ สตรีมุสลิมในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถสะท้อนให้เห็นรูปแบบการแต่งกายที่เปลี่ยนแปลง ไปในความร่วมสมัยมากขึ้น แต่ยังคงให้ความสำคัญในอัตลักษณ์การแต่งกายของสตรีมุสลิม ซึ่งเป็นการสะท้อนบริบทการแต่งกายในสังคมปัจจุบันมากขึ้น มีวิธีการใช้ชีวิตนอกร้านและใน พื้นที่สาธารณะต่าง ๆ ซึ่งต่างจากอดีต จากงานวิจัยการออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกายของสตรี มุสลิมครั้งนี้จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมกรรมการแต่งกายสตรีมุสลิมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้ให้ความสำคัญ เรื่องหลักการแต่งกายของศาสนา เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมการแต่ง กายมาใช้ในการออกแบบ ไม่เพียงเป็นการนำโครงสร้างชุดการแต่งกายทางศาสนา (ชุดตะละ กง) มาปรับแก้ไขรูปทรงแต่สามารถนำปัจจัยในด้านวิถีชีวิตและเอกลักษณ์อื่น ๆ เช่น ลวดลาย พรรณไม้มาเป็นลายปัก เป็นต้น ซึ่งลวดลายมีความพิเศษแตกต่างกันออกไป แต่สามารถนำมา

ปรับใช้ในการออกแบบและสร้างแนวทางการออกแบบที่มีความร่วมสมัยแต่ยังคงหลักการของศาสนา รวมทั้งเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมยังสามารถที่จะยกระดับให้เกิดเป็นอัตลักษณ์การแต่งกายสตรีมุสลิมของประเทศไทยได้

การอภิปรายผล

การศึกษาด้านธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทสากล เป็นการศึกษาวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาด้านธรรมการแต่งกาย อัตลักษณ์การแต่งกายของสตรีมุสลิม ความสัมพันธ์ของการแต่งกายกับหลักศรัทธา การแต่งกายตามหลักคำสอนและการตีความการแต่งกายของสตรีมุสลิม ความงามในบริบทมุสลิม และอัตลักษณ์มุสลิมในกระแสเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทั้งนี้ผลการวิจัยนำมาซึ่งเป็นแนวทางและหลักการออกแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างตราสินค้า การออกแบบสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมตามรูปแบบการใช้ชีวิต (Lifestyle) จากหลักการแต่งกายของสตรีมุสลิมในบริบทสากล เป็นแนวทางในการพัฒนาไปสู่การต่อยอดธุรกิจแฟชั่นเครื่องแต่งกายมุสลิมไทย

แนวทางและองค์ประกอบการสร้างสรรคตราสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายมุสลิมจากอัตลักษณ์วิถีชีวิตสังคมเมืองในปัจจุบัน ประกอบด้วยปัจจัย 5 ส่วน ที่สอดคล้องกัน คือ HALAL Factors เป็นปัจจัยที่นักออกแบบต้องคำนึงถึงในการออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมไทย (ดังภาพที่ 20) คือ

1. **Habit:** วิถีชีวิตของสตรีมุสลิมในบริบทต่าง ๆ รวมถึงอัตลักษณ์สำคัญที่โดดเด่นไม่ซ้ำใครที่มาจากวิถีชีวิตของชาวมุสลิม

2. **Age:** อายุของกลุ่มเป้าหมายที่เราจะผลิตสินค้า หรือสร้างสรรคงานออกแบบให้ตอบสนองกับความต้องการ ปัจจัยทางอายุเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างตราสินค้า เพื่อจะได้ทราบถึงลักษณะรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิต รสนิยมความชอบ พฤติกรรมความต้องการในแฟชั่นและบุคลิกที่จะสะท้อนแฟชั่นกลุ่มเป้าหมายได้

3. **Ladies:** ผลงานที่สร้างสรรคจะต้องมีคุณสมบัติที่นอกเหนือไปจากความงามทางสุนทรียะแล้ว ยังต้องส่งเสริมคุณค่าความเป็นสตรีที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์ของความเป็นมุสลิมซึ่งไม่เพียงแต่แสดงถึงความร่วมสมัยยังสามารถส่งต่อคุณค่าทางจารีตในฐานะปัจจัยความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม เช่น ความเรียบร้อย (Smoothness) ความเรียบง่าย (Simplicity) ความสุข (Asymment) ความเป็นธรรมชาติ (Natural) เป็นต้น

4. **Approval:** หลักการของศาสนากับการแต่งกายสตรีมุสลิม คือ การปกปิดเอาเราะห์ สิ่งที่พึงปกปิด เห็นได้เพียงใบหน้าและฝ่ามือ ซึ่งในหลักการแก่นแท้ทางศาสนา คือ การทำได้

และการทำไม่ได้ มากกว่าการมีบทลงโทษทางกฎหมาย เช่น ความสงบ (Stillness) ความอิสระ (Freedom) ความสม่ำเสมอ (Regularity) ความเป็นเอกภาพ (Unity) เป็นต้น ทั้งนี้ยังรวมไปถึงในแง่มุมมองของสัญลักษณ์กับภาพแทนความหมาย (Semiotics and Visual Representation) เป็นการสื่อความหมายโดยการถอดรหัสให้วัตถุ รูปภาพ หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ ในการสื่อความหมาย นำมาผสมผสานกับรูปลักษณ์ความสัมพันธ์ในบริบทปัจจุบัน

5. **Location:** ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ของประเทศไทย เป็นลักษณะภูมิอากาศแบบร้อนชื้น ภูมิอากาศแบบนี้เป็นภูมิอากาศซึ่งไม่แห้งแล้งแต่ความชื้นสูง มีผลต่อการสวมใส่ชุดที่ปกปิดมิดชิดและการคลุมฮิญาบนั้นทำให้มีปริมาณเหงื่อ หากมีนวัตกรรม (Innovation) นำมาใช้ในการออกแบบเพื่อช่วยแก้ไขปัญหานี้ และรวมถึงนำแนวโน้มหรือกระแสนิยม (Trend) มาประกอบด้วยจะเป็นการรวบรวมหรือใช้แนวทางของกระแสนิยมแฟชั่นที่สามารถตอบสนองกับวิถีชีวิตและความต้องการของผู้บริโภคในช่วงเวลานั้น ๆ ได้



ภาพที่ 20 HALAL Factors

ดังนั้นในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทแฟชั่น ควรเป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทั้งที่เป็นรูปธรรมและเป็นนามธรรม ด้านสุนทรียศาสตร์ และองค์ประกอบการออกแบบได้แก่ แรงบันดาลใจ แนวความคิด รูปร่าง รูปทรง สีวัสดุ และรายละเอียดการตกแต่งที่สอดคล้องกับรูปแบบวิถีชีวิต พฤติกรรม และปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทปัจจุบัน เพื่อให้ถ่ายทอดความรู้สึกปรากฏเป็นภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและบุคลิกภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ด้วยตนเอง ทำให้พบปัญหาในการวิจัยและเห็นควรมีข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทางวิชาการ

- 1) การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายสตรีมุสลิมในบริบทฮาลาล วัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีมุสลิมที่มีผลต่อพฤติกรรมนำมากำหนดแนวทางการออกแบบแฟชั่นสตรีมุสลิม ผ่านมุมมองการดำรงอยู่ของความศรัทธาและความงามในบริบทแฟชั่นปัจจุบัน สามารถต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมอิสลามให้มีความร่วมสมัยและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยการวิจัยครั้งนี้สามารถไปพัฒนาต่อยอดกับภูมิปัญญาและวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้ด้วยหลักการ HALAL Factors เป็นการนำปัจจัยที่สำคัญในการออกแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่น่าสนใจและเหมาะสมกับความร่วมสมัยในปัจจุบัน
- 2) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณทำควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากการวิจัย โดยกระบวนการสร้างสรรค์นั้น สามารถศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในการประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น ๆ ได้ โดยให้มีความเหมาะสมใช้หลักการออกแบบและปัจจัยในการออกแบบที่เป็นแนวทางใหม่ที่ผู้วิจัยได้นิยามไว้ข้างต้นในการวิจัยอื่นได้ต่อไป
- 3) การวิจัยครั้งนี้ไม่ได้ลงลึกในการศึกษาตลาดการขายการปักผ้าของชาวมุสลิม หากในการวิจัยต่อไปสามารถนำไปพัฒนารวบรวมภูมิปัญญาการปักผ้าแบบชาวมุสลิมไว้ให้ชนรุ่นหลังได้สืบค้น เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมสมัยต่อไปก็จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

- 1) การสร้างสรรค์และพัฒนาสินค้าให้เป็นที่ยอมรับในฐานะตราสินค้าจากอัตลักษณ์ มีความจำเป็นต้องศึกษากลุ่มผู้บริโภคในแต่ละบริบท ในแต่ละประเทศ ที่ให้ข้อมูลเชิงลึก สำหรับเป็นแนวทางการออกแบบตราสินค้าได้ตรงกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคได้
- 2) การศึกษาตลาดเฉพาะกลุ่มควรเน้นให้มีการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพและรูปแบบสินค้า เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพ และรูปแบบสินค้าของผู้บริโภคให้มากขึ้น

- 3) การใช้นวัตกรรมเข้ามาร่วมกับงานสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ในแต่ละประเภทได้

การศึกษาวิจัยในอนาคต

- 1) งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการดำเนินการเก็บรวบรวมเฉพาะข้อมูลของสตรีมุสลิมในเขตกรุงเทพมหานคร เท่านั้น การวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาวิจัยสตรีชาวมุสลิมในพื้นที่อื่นของประเทศไทยด้วย
- 2) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแต่งกายของสตรีมุสลิมในแต่ละภูมิภาค เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาการแต่งกายของสตรีมุสลิมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
- 3) ควรมีการสำรวจ รวบรวม ลวดลายปักของชาวมุสลิม เพื่อขยายขอบเขตในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบศิลปะเชิงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป และเป็นการอนุรักษ์ลวดลาย เทคนิคการปัก วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการปักต่อไป

รายการอ้างอิง

- กองสถิติสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). *การสำรวจสถานะทางสังคม วัฒนธรรม และสุขภาพจิต พ.ศ.2561*. กรุงเทพฯ: กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- ใจภักดิ์ บูรพเจตนา. (2560). *แรงบันดาลใจสู่การออกแบบแฟชั่น*. กรุงเทพฯ: อันลิมิต พรินติ้ง.จำกัด.
- นริศรา สื่อไพศาล. (2558). *ผู้หญิงมุสลิมในยุคโลกาภิวัตน์: ดีความและ दौरान, ศรัทธาและความเปลี่ยนแปลง*. <https://prachatai.com/journal/2015/12/63168>
- วาทีณี บุญชะลิกษ์. (2562). *ประชากรโลกกับการนับถือศาสนา. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล*. <https://www.theprachakorn.com/newsDetail.php?id=192>
- ฮาฟิส สาและ (2557). *โลกาภิวัตน์กับการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์มุสลิม: พลวัตของกระแสอิสลาม ‘บริสุทธิ’ ในสังคมมุสลิมไทย คนหนุ่มสาวมุสลิมกับโลกสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: คณะทำงานวาระทางสังคม สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Hassan, Siti Hasnah:Harun, Harmimi. (2016). *Factors influencing fashion consciousness in hijab fashion consumption among hijabistas. Journal of Islamic Marketing, 12(4), 476-494.* https://www.researchgate.net/publication/310834196_Factors_influencing_fashion_consciousness_in_hijab_fashion_consumption_among_hijabistas

09

ได้รับบทความ : 05/06/2566 | แก้ไขบทความ : 29/09/2566 | ตอบรับบทความ : 08/02/2566
Received : 22/08/2023 | Revised : 29/09/2023 | Accepted : 28/02/2023



สีจากฮูปแต่มอีสาน^{1*}

The Colors of Isan mural paintings (Hoop Taem)

กุลจิต เสงินา¹
Kulajit Sengna¹

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาศิลปกรรมพื้นถิ่น
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
(อีเมล : chawalit_2513@hotmail.com)

¹ Assistant Professor Dr., Program in Product Design/ Local Arts
Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University, Thailand
(Email : chawalit_2513@hotmail.com)

^{1*} งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ประจำปีงบประมาณ 2563

บทคัดย่อ

สีจากชุปแต้มอีสาน เป็นการศึกษาเพื่อหาที่เป็นสีเฉพาะที่มีมาที่ไปและกลุ่มโทนสีที่ได้จากชุปแต้มอีสานที่โดดเด่น งานวิจัยชิ้นนี้ได้ผลสรุปถึงสีที่ปรากฏในงานชุปแต้ม จากสีที่ปรากฏชุปแต้มในอีสานที่มีอายุเก่าสุด จนถึง พ.ศ.2500 รวมทั้งหมด 46 แห่ง โดยใช้แอปพลิเคชัน STUDIO PANTONE ในการแบ่งค่าสีจากทั้งหมด 731 ค่าสี จึงได้ค่าสีนำมาจัดเป็นกลุ่มแล้วตัดค่าสีที่ซ้ำกันออกไปเหลือ 208 ค่าสี ก่อนจะนำค่าสีเข้าสู่การระบุหมายเลขรหัสค่าสีของมาตรฐานสากล

กระบวนการการหาค่าสีที่ใช้เขียนภาพชุปแต้มในภาคอีสาน ได้ถูกแบ่งออกเป็น 24 ค่าสีตามหลักสากลของ PANTONE โดยการเลือกสีที่มีค่าความถี่ในการใช้เขียนภาพในแต่ละวัดเป็นหลักในการคัดเลือก และบางกรณีที่มีค่าสีเฉพาะซึ่งพบเพียงแห่งเดียวก็ถูกจัดให้เป็นสีเฉพาะเช่นเดียวกัน ดังนั้นค่าสี 24 สีจึงเป็นไปตามหลักสากล ทั้งนี้บางกลุ่มค่าสีอาจจะมีความถี่ในการใช้มากกว่า 1 ค่าสีก็มีให้เห็นเช่นเดียวกัน

ค่าสี 24 สีที่ได้มาจึงจัดได้ว่าเป็นสีที่ช่างในภาคอีสานนิยมใช้เขียนที่โดดเด่น ซึ่งงานวิจัยยังได้เทียบเคียงค่าสีให้ตรงกับมาตรฐานค่าสีสากลสำหรับในการสร้างสรรค์งาน การออกแบบ โดยเฉพาะสำหรับการสื่อสารของผู้ออกแบบและผู้ว่าจ้างตลอดจนผู้ผลิตมีความเข้าใจตรงกันสามารถใช้ได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ นำไปใช้ได้จริงให้เกิดประโยชน์ต่อไป

คำสำคัญ : ชุปแต้ม, อีสาน, สี, ค่าสี

Abstract

Colors from Isan mural paintings is a study to find specific colors, their origins, and tones from distinctive Isan mural paintings. This research has resulted in conclusions about the colors that appear in the Isan murals from the oldest murals until 1957, a total of 46 places, by using the Studio Pantone Application. In dividing the color values from a total of 731 color values, the color values were grouped into groups. Then, duplicate color values were eliminated, leaving 208 color values before importing the color values into the international standard color code number identification. The process of determining the color used for painting murals in the Northeast was divided into 24 color values according to PANTONE's international principles, by selecting colors with the frequency of use in painting in each temple as the main criteria for selection. In some cases, a particular color value found only in one place was also classified as a unique color. Therefore, the color values of 24 colors are in accordance with international principles. However, some groups of color values may have a color value that has a frequency of use of more than one color value, which can be seen as well. The 24 color values obtained can be considered as the colors that artisans in the Northeast like to use for outstanding writing. The research also compared color values to international color standards for creative design, especially for the communication of designers and employers as well as manufacturers to have the same understanding. These colors can be used both domestically and abroad and also can actually be used for further benefit.

Keywords : Hoop Taem, Isan mural paintings, Isan, color, color values

บทนำ

อีสาน ที่เรียกกันอย่างคุ้นเคยหมายถึงพื้นที่ซึ่งอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของกรุงเทพฯ การกำหนดชื่อเรียกได้เกิดขึ้นภายหลังจากที่มีการแบ่งเขตการปกครองตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา ก่อนหน้านั้น พื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ว่างกันชนระหว่างลาวกับสยาม ดังนั้นก่อนที่จะเรียกกันว่าภาคตะวันออกเฉียงเหนือในภายหลังที่ใช้จวบจนถึงปัจจุบันนี้ คำว่า อีสาน คือ มณฑลหนึ่งที่มีพื้นที่จังหวัดทางด้านบนของอีสานในปัจจุบันนี้ ก่อนจะมีการปรับเป็นหัวเมืองและจังหวัด โดยให้จังหวัดอยู่ภายใต้พื้นที่ซึ่งได้กำหนดให้เป็นแต่ละภาคจนถึงปัจจุบัน (ขวลิท อธิปัตยกุล, 2555)

ดังนั้นคำว่า อีสาน จึงเกิดขึ้นครั้งแรกในสมัยรัชกาลที่ 5 ถึงแม้ว่างานศิลปกรรมที่ปรากฏมาก่อนในพื้นที่ซึ่งจะมีหลากหลายตามยุคสมัยตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยพระพุทธศาสนาเข้ามาในอีสานคือทวารวดี จากนั้นเป็นศิลปะขอมต่อด้วยล้านช้างจนถึงปัจจุบัน ก็ถือได้ว่าสิ่งเหล่านี้ได้อยู่ในขอบเขตของพื้นที่อีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ดังนั้นหนึ่งในงานศิลปกรรมที่น่าสนใจคือการใช้สีที่มีมาตั้งแต่ก่อนสมัยพระพุทธศาสนาเข้ามา และเริ่มปรากฏสีสันมากมายหลายอย่าง ชนิดที่น่าสนใจคือการเขียนรูประบายสีบนผนังลิมหรือผนังอุโบสถที่เรียกกันว่า สูปแต่มซึ่งโดยทั่วไปเรียกกันว่า จิตรกรรมฝาผนัง ถึงแม้งานสูปแต่มจะปรากฏในภายหลังสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นส่วนใหญ่ แต่ด้วยความเป็นลักษณะรูปแบบเฉพาะของการใช้สีจึงถือได้ว่าสีที่ใช้นั้นแสดงถึงรสนิยมและความเป็นอีสานอย่างชัดเจนเช่นเดียวกัน

การศึกษาสูปแต่มอีสาน จึงเป็นการศึกษาเพื่อให้ได้มาในเรื่องของสีที่ปรากฏอยู่บนผนังลิมหรืออุโบสถ นำมาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดให้กับสินค้าที่มีความเป็นมาได้อย่างน่าสนใจเรื่องที่มาของสีแต่ละชนิด ดังนั้นเมื่อได้ทำการศึกษาสีที่เป็นเฉพาะในงานของสูปแต่มอีสานแล้ว การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวกับการใช้สีอีสานจะมีความชัดเจนขึ้น ซึ่งรวมไปถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวงการต่าง ๆ ได้ อาทิ วงการศิลปะ การออกแบบคอมพิวเตอร์ดิจิทัล การย้อมสีธรรมชาติ การย้อมสีเคมี การให้สีในอาหาร เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสีอีสานที่เป็นสีเฉพาะ ซึ่งมีที่มาที่ไปและกลุ่มโทนสีที่ได้จากสูปแต่มอีสาน
2. เพื่อศึกษาความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของสีอีสาน ที่เป็นมาตรฐานในระดับชาติและสากล
3. เพื่อประยุกต์ใช้สำหรับต่อยอดการใช้งานในการประกอบอาชีพ ประเภทงานศิลปกรรมหัตถกรรมและงานออกแบบ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลจากงานวรรณกรรมและงานวิจัยทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสีในงานซูปแต็มอีसानเพื่อใช้ประกอบการสำรวจ
2. ออกสำรวจจากแหล่งที่ปรากฏซูปแต็มในภาคอีสานทั้งหมด ที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500 เป็นตัวกำหนดขอบเขต
3. ศึกษาสีซูปแต็มบนผนังโดยการใช้แอปพลิเคชัน STUDIO PANTONE ประกอบในการศึกษา
4. เมื่อได้สีครบตามแหล่งที่ศึกษา 46 แห่งให้นำมาศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบคัดกรองให้ได้สีที่มีความเป็นเฉพาะ และความเป็นเฉพาะร่วม พร้อมกับคำอธิบายในแต่ละแห่ง
5. เมื่อได้สีครบจากการศึกษาแล้ว จึงกำหนดชื่อสีโดยการตั้งชื่อเรียกจากแหล่งที่ตั้งและตามสรรพนามของสี
6. จัดทำเป็นชุดสีอีสานที่ได้มาจากการศึกษาทั้งหมด เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ
7. สรุป และอภิปรายผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กล้องบันทึกภาพ

แอปพลิเคชัน STUDIO PANTONE และ PALETTES

คอมพิวเตอร์

โกลด์เทียบสีมาตรฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง สีจากซูปแต็มอีसान ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แบบพรรณนา ทดลอง โดยการใช้แอปพลิเคชัน เพื่อการแยกแยะหาค่าสี เชิงสร้างสรรค์ พัฒนา และรวมถึงเชิงปฏิบัติการในการจัดการคัดเลือกกลุ่มสีที่ได้มาจากทั้งหมด ให้เหลือเฉพาะสีที่ปรากฏว่านิยมใช้เขียนในงานซูปแต็ม

1. กลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เลือกในครั้งนี้คือ สิมหรืออุโบสถ ที่ปรากฏภาพซูปแต็มหรือจิตรกรรมฝาผนัง เฉพาะในภาคอีสานที่มีช่วงของระยะเวลาที่มีอายุการเขียนเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ภายหลังจากการรวบรวมข้อมูล โดยเฉพาะจากเอกสารและงานวิชาการ จึงลงพื้นที่สำรวจบันทึกภาพและใช้แอปพลิเคชันเก็บค่าสีตามผนังที่ปรากฏภาพซูป

แแต่้มหรือจิตรกรรมฝาผนัง

3. เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ กล้องบันทึกภาพ แอปพลิเคชัน STUDIO PANTONE และ PALETTES คอมพิวเตอร์โค้ดเทียบสีมาตรฐาน

4. การวิเคราะห์ หลังจากที่ได้ค่าสีต่าง ๆ จากการใช้ แอปพลิเคชัน STUDIO PANTONE และ PALETTES ทำการแยกค่าสีเพื่อให้ได้ค่าที่เป็นสีมาตรฐานตามหลักสากล

5. สรุปผล นำผลจากการศึกษาอธิบายถึงกระบวนการและผลที่ได้มานำเสนอ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการลงพื้นที่ในภาคอีสานได้พบแหล่งที่ปรากฏงานรูปแแต่้มอีสานร่วมกว่า 46 แห่ง ดังนั้นจึงได้จัดกลุ่มออกเป็นตามลำดับ เพื่อให้ง่ายในการทำความเข้าใจ โดยหลัก ๆ จะนำเสนอภาพรวมของกายภาพ อายุและโครงสร้างเป็นหลัก ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ในตารางที่ 1 และ ตารางที่ 2

ตารางที่ 1 แสดงระบุอายุที่เขียนรูปแแต่้ม โดยเรียงจากอายุที่เก่าสุด จนถึงปี พ.ศ. 2500

ชื่อวัด	พ.ศ.	ที่ตั้ง	หมายเหตุ
วัดหน้าพระธาตุ	2330	บ้านตะคุ อำเภอบึงระจักษ์ จังหวัดนครราชสีมา	
วัดโพธิ์ชัยนาฬิง	2395	ตำบลนาแห้ว อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย	เขียนบนผนัง ด้านใน
วัดมหาธาตุ	2403	ตำบลเชียงคาน อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย	
วัดปทุมคงคา	2413	บ้านนกกอก อำเภอบึงระจักษ์ จังหวัดนครราชสีมา	
วัดโคกศรีสะเกษ	2432	ตำบลนกกอก อำเภอบึงระจักษ์ จังหวัดนครราชสีมา	
วัดสุธาพล	2443	ตำบลคอนตะหนัก อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา	
วัดโพธิ์ชัยนาฬิง	2450	ตำบลนาแห้ว อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย	เขียนบนผนัง ด้านนอก
วัดท่าเรือ	2455	บ้านหนองหว้า ตำบลนาโพธิ์ อำเภอนาโพธิ์ จังหวัดบุรีรัมย์	ด้านนอก ซ่อมเขียนทับ
วัดบ้านประตู่ชัย	2461	บ้านประตู่ชัย ตำบลนิเวศน์ อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด	
วัดพุทธสีมา	2462	บ้านฝั่งแดง อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม	
วัดหัวเวียงรังษี	2464	บ้านธาตุพนม ตำบลธาตุพนม อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม	
วัดสระบัวแก้ว	2465	ตำบลหนองเม็ก อำเภอหนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น	
วัดบรมคงคา	2467	บ้านแวง ตำบลบ้านแวง อำเภอพุทธไธสง จังหวัดบุรีรัมย์	
วัดมัสสิมวิทยาราม	2470	บ้านลาน ตำบลบ้านลาน อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น	
วัดอุดมประหารราษฎร์ รังสรรค์	2471	บ้านนาจารย์ ตำบลนาจารย์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์	
วัดหนองเหล่า	2471	ตำบลหนองเหล่า อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี	
วัดสนวนวาริพัฒน์นาราม	2475	บ้านหนองนาบัว ตำบลบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น	
วัดสว่างโพธิ์ศรี	2478	ตำบลคลองขาม อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์	
วัดโพธิ์ชัยโคกใหญ่	2481	บ้านโคกใหญ่ ตำบลบัวบาน อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์	
วัดโพธิ์คำ	2482	บ้านน้ำคำ อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม	
วัดราษียามราม	2487	บ้านไถ่คำ ตำบลไถ่คำ อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ	
วัดศรีชมชื่น	2494	บ้านพื้มาง ตำบลพื้มาง อำเภอนาแก จังหวัดนครพนม	
วัดใต้โพธิ์คำ	2500	อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์	
วัดศรีคุณเมือง	2502	ตำบลเชียงคาน อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย	เขียนซ่อม ทับของเก่า

ตารางที่ 2 กลุ่มที่ไม่ทราบข้อมูลอายุทั้งการก่อสร้าง และการเขียนสถาปัตยกรรม

ชื่อวัด	ไม่มีข้อมูล	ที่ตั้ง	หมายเหตุ
วัดตาลเรือ	-	ตำบลเขวไร่ อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม	
วัดลัญจิวิน	-	ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอห้วยใหญ่ จังหวัดมุกดาหาร	
วัดพระศรีมหาโพธิ์	-	ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอห้วยใหญ่ จังหวัดมุกดาหาร	
วัดจักรวาลพินิจ	-	ตำบลหนองหมื่นถ่าน อำเภออาจสามารถ จังหวัดร้อยเอ็ด	
วัดบ้านขอนแก่นเหนือ	-	บ้านขอนแก่นเหนือ ตำบลขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด	
วัดบ้านสะเดา	-	ตำบลโพธิ์ชัย อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ	
วัดบ้านยางชำ	-	บ้านยางชำ ตำบลอำนาจ อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ	
วัดพระแท่น	-	บ้านแดง ตำบลบ้านแดง อำเภอพิบูลย์รักษ์ จังหวัดอุดรธานี	
วัดบ้านคำไฮ	-	อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี	
วัดอุมังคละนางเรียง	-	บ้านนาเรียง อำเภอร่องคำ จังหวัดกาฬสินธุ์	
วัดศรีवलแสงสว่าง	-	บ้านชีทวน ตำบลชีทวน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี	

ตารางที่ 3 แสดงการศึกษาสถาปัตยกรรมที่ผ่านมา

จังหวัด/ชื่อวัด	ไพโรจน์ สโมสร	พิทักษ์ น้อยวงศ์	สุภาลี เอกนิยัม	ชาลิต อธิปัตยกุล
กาฬสินธุ์				
วัดใต้โพธิ์คำ	-	-	-	/
วัดโพธิ์ชัยโคกใหญ่	-	-	-	สีคราม สีน้ำตาล สีเหลือง
วัดสว่างโพธิ์ศรี	-	-	-	สีคราม สีเขียว
วัดอุมังคละนางเรียง	-	-	-	สีคราม สีเขียว
วัดอุดมประชาธาษฎร์ รังสรรค์	-	-	-	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
ขอนแก่น				
วัดไชยศรี	-	สรุปภาพรวมการใช้สี	สรุปภาพรวมการใช้สี	โครงสีคราม
วัดมณีมัยวิทยาราม	-	-	สรุปภาพรวมการใช้สี	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
วัดสวนวาริพัฒนาราม	-	สรุปภาพรวมการใช้สี	สรุปภาพรวมการใช้สี	สีคราม สีเหลือง
วัดสระบัวแก้ว	สีคราม สีเหลือง สีเขียว	สรุปภาพรวมการใช้สี	สรุปภาพรวมการใช้สี	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
นครพนม				
วัดพุทธสิมา	สีเขียว ภาพรวมสี	สรุปภาพรวมการใช้สี	สรุปภาพรวมการใช้สี	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
วัดโพธิ์คำ	สีเหลือง สีคราม สีเขียว	สรุปภาพรวมการใช้สี	สรุปภาพรวมการใช้สี	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
วัดศรีชมชื่น	-	-	-	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
วัดหัวเวียงรังษี	สีคราม สีเขียว	-	สรุปภาพรวมการใช้สี	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
นครราชสีมา				
วัดโคกศรีสะเกษ	-	-	-	/
วัดโนนประคู้	-	-	-	/
วัดบึงคงคา	-	-	-	โครงสีแดง
วัดหน้าพระธาตุ	สีคราม สีดินแดง	สรุปภาพรวมการใช้สี	-	โครงสีน้ำเงินเข้ม
วัดสุราพล	-	-	-	/
จังหวัดบุรีรัมย์				
วัดท่าเรียบ	-	สรุปภาพรวมการใช้สี	-	สีแดง สีคราม
วัดบรมคงคา	-	สรุปภาพรวมการใช้สี	-	สีคราม สีเหลือง

จังหวัด/ชื่อวัด	ไฟโรจน์ สโมสร	พิทักษ์ น้อยวังคลัง	สุมาลี เอกนิยม	ชวลิต อธิปัตยกุล
มหาสารคาม				
วัดป่าไร่	-	สรุภาพรวมการใช้สี	สรุภาพรวมการใช้สี	/
วัดโพธาราม	สีคราม สีดินแดง	สรุภาพรวมการใช้สี	สรุภาพรวมการใช้สี	/
วัดยางทวงวาราม	สีเขียว	สรุภาพรวมการใช้สี	สรุภาพรวมการใช้สี	/
วัดตาลเรือ	-	สรุภาพรวมการใช้สี	สรุภาพรวมการใช้สี	/
มุกดาหาร				
วัดมโนภิรมย์	-	-	-	/
วัดลัญจิกวัน	-	-	-	สีคราม
วัดพระศรีมหาโพธิ์	-	-	-	สีขาว สีคราม สีดินแดง
ยโสธร				
วัดบ้านทุ่งสะเดา				โครงสร้างเหลือง
ร้อยเอ็ด				
วัดกลางมิ่งเมือง	-	-	-	/
วัดจักรวาลภูมิพินิจ	-	สรุภาพรวมการใช้สี	-	/
วัดไตรภูมิคนาจารย์	โครงสร้างชมพูอมสี kaki	สรุภาพรวมการใช้สี	-	โครงสร้างแดง
วัดไต้วีโลธรรม	-	-	-	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
วัดบ้านขอนแก่นเหนือ	-	-	-	สีคราม สีเขียว สีน้ำตาล
วัดบ้านประตู่ชัย	-	-	สรุภาพรวมการใช้สี	/
วัดพุทธสิมามงคลาราม	-	-	-	สีคราม สีเหลือง
วัดมาลาภิรมย์	สีคราม สีเหลือง สีเขียว สีน้ำตาล	สรุภาพรวมการใช้สี	-	สีคราม สีเหลือง สีเขียว
เลย				
วัดโพธิ์ชัยนาฬิง (นอก)	สีคราม สีรง	-	-	สีคราม สีเหลือง
วัดโพธิ์ชัยนาฬิง (ใน)	สีแดง สีเหลือง สีเขียว	-	-	สีแดงชาด สีเขียวตั้งแช
วัดมหาธาตุ	-	-	-	/
วัดศรีคุณเมือง	-	-	-	/
ศรีสะเกษ				
วัดบ้านสะเดา	-	-	-	โครงสร้างเทา
หนองคาย				
วัดศรีบางบัว	-	-	-	โครงสร้างฟ้า
อำนาจเจริญ				
วัดบ้านยางซำ	-	สรุภาพรวมการใช้สี	-	สีคราม สีเหลือง
วัดราสียามราม	-	สรุภาพรวมการใช้สี	-	สีคราม สีดินเหลือง
อุดรธานี				
วัดพระแท่น	-	-	-	/
อุบลราชธานี				
วัดทุ่งศรีเมือง	สีแดง สีน้ำตาล	-	-	โครงสร้างแดง
วัดบ้านคำไฮ	-	-	-	/
วัดบ้านนาควาย	-	-	-	/
วัดหนองเหล่า	-	-	-	/
วัดศรีนวลแสงสว่าง	-	-	-	โครงสร้างฟ้า

จากตารางที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยประมวลข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงทางวิชาการต่าง ๆ อาทิ หนังสือ ผลงานวิจัย และเอกสารออนไลน์ (ดังปรากฏในรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ) จะเห็นได้ว่า การศึกษารวบรวมเกี่ยวกับสีที่ใช้ในงานสถาปัตยกรรมที่ผ่านมานี้ ไม่ครบถ้วนจากแหล่งที่ปรากฏ งานสถาปัตยกรรมในภาคอีสานแต่อย่างใด อีกทั้งบางครั้งในงานได้สรุปเป็นภาพรวมของสี ไม่ชัดเจน และถึงแม้จะระบุชัดเจนก็ไม่ได้ครบทุกแห่ง

การระบุสีที่พบในงานสถาปัตยกรรมบางแห่งก็ตรงกัน บางแห่งตรงกันแต่เพิ่มเติมก็มีให้เห็น อีกทั้งการระบุเป็นโครงสร้างส่วนใหญ่ แสดงถึงสีที่ใช้เป็นจำนวนมากบนผนัง ดังนั้นตารางที่นำเสนอจึงพอที่จะอธิบายให้เห็นถึงการศึกษที่ผ่านไปได้เป็นอย่างดี

อนึ่ง สัญลักษณ์ – หมายถึง ไม่ได้สำรวจศึกษา สัญลักษณ์ / หมายถึง ได้ศึกษาแต่ไม่ได้ระบุเรื่องสี ส่วนคำว่า "สรุปภาพรวมของสี" หมายถึง เป็นการกล่าวโดยรวมของแหล่งที่ได้เข้าไปศึกษาที่ได้กล่าวถึงภายในผลงานวิชาการนั้น ๆ เป็นต้น

มาตรฐานค่าสีสากล PANTONE

Pantone คือ มาตรฐานการเทียบสีที่มีชื่อเรียกว่า Pantone Matching System (PMS) ถือเป็นหนึ่งในมาตรฐานของระบบค่าสี ในประเทศสหรัฐอเมริกา PANTONE จะแบ่งออกเป็น 2 หมวดด้วยกัน คือหมวด PMS (PANTONE Matching System) ซึ่งเป็นระบบสีสำหรับงานพิมพ์งานแพ็คเกจจิ้ง ดิจิทัลดีไซน์ที่ใช้งานบนคอมพิวเตอร์และมือถือ และหมวด FHI (Fashion Home & Interiors) เป็นระบบสีที่ใช้กับ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องหนัง เป็นต้น

ระบบสีของ Pantone Matching System ถือเป็นระบบสีที่ดี ยกตัวอย่างเช่นงานสำหรับการที่ให้นักออกแบบสามารถจับคู่สีให้ถูกต้องอำนวยความสะดวกในการเลือกสีได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเจาะจงสีได้ถูกต้องในขั้นตอนการออกแบบที่สำคัญ จนไปถึงขั้นตอนการผลิตซึ่งสามารถที่จะผลิตสีออกมาได้ค่อนข้างที่จะสมบูรณ์แบบ ซึ่งการเลือกกระป๋องสีนี้เข้ามาใช้กับชิ้นงาน ก็จะได้ชิ้นงานที่ได้พิมพ์ออกมาถูกต้องมีสีที่คมชัดโดยไม่คำนึงถึงอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสี ระบบนี้ถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายโดยนักออกแบบกราฟิกในการถอดแบบสี การทำซ้ำ และการทาสีบ้าน โดยทาง Pantone จะแนะนำให้ซื้อโค้ดสีใหม่เป็นประจำทุกปี เพราะหมึกที่พิมพ์บนกระดาษมันเริ่มกลายเป็นสีเหลือง ความแปรผันของสี ยังคงเกิดขึ้น โดยขึ้นอยู่กับกระดาษที่ใช้ (กระดาษอาร์ตมัน กระดาษด้าน กระดาษปอนด์) และตรงกับความต้องการมากที่สุด ดังนั้นทำให้ระบบสี Pantone กลายเป็นระบบสีที่ทุกคนชื่นชอบและไว้วางใจในการเลือกใช้มากที่สุด

การวิเคราะห์ดำเนินงานในส่วนนี้ เป็นการตรวจจับสีบนผนังในสิมอีสาน ที่ปรากฏภาพสถาปัตยกรรม ทั้งหมด โดยใช้แอปพลิเคชัน (โปรแกรมประยุกต์) ในการตรวจจับค่าสีเพื่อนำมาเทียบเคียงสีที่มีความเป็นสีเฉพาะและตลอดจนสีที่มีความเป็นเฉพาะร่วมกันที่นิยมใช้กัน ซึ่งจากการสำรวจตรวจจับค่าสีทำให้ทราบรายละเอียดในแต่ละหลังได้สีตามรายการดังต่อไปนี้ อนึ่ง ปี พ.ศ.ของวัดใช้ข้อมูลอ้างอิงจากผลงาน ชวลิต อธิปัตยกุล (2555) เรื่อง สถาปัตยกรรม มุมมองทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะพื้นถิ่น บนแผ่นดิน ทั้งหมด

กล่าวโดยสรุปสำหรับงานสำรวจตรวจสอบสีสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในภาคอีสาน ตั้งแต่หลังที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ.2500 รวมจำนวน 46 หลัง ซึ่งผลจากการลงพื้นที่โดย

ใช้ แอปพลิเคชัน (โปรแกรมประยุกต์) ทำให้ได้ค่าของสีจากสวatches ซึ่งออกมาตามจำนวนในแต่ละหลังที่แตกต่างกันนั้น สามารถที่จะกล่าวได้ว่าเป็นด้วยเงื่อนไขโดยสถานะของผู้ก่อสร้างเป็นสิ่งสำคัญ เช่น สิมที่วัดบ้านตะคุ อำเภอปรางค์ชัย จังหวัดนครราชสีมา มีปริมาณการระบายสีเต็มผนังด้านในสิมและด้านนอกบางส่วน ทำให้มีการใช้สีที่แตกต่างจากหลังอื่น ๆ ที่เป็นชุมชนร่วมแรงร่วมใจและปัจจัยในการก่อสร้าง ด้วยมีผู้อุปถัมภ์เป็นข้าราชการ จึงยอมทำให้การเลือกใช้สีไม่ขัดสนเหมือนกับชาวบ้านที่ไม่ได้มีการระบายสีเป็นพื้นภาพหากแต่โดยใช้สีขาวของผนังเป็นสีพื้นภาพแทน

วัดทุ่งศรีเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี วัดบ้านนอก อำเภอบึงสามพัน จังหวัดอุบลราชธานี ทั้ง 2 แห่งก็จัดอยู่ในเงื่อนไขปัจจัยอย่างเดียวกับวัดบ้านตะคุที่ได้กล่าวผ่านมาแล้วข้างต้น อย่างไรก็ตาม ติในส่วนของสิมที่สร้างด้วยชุมชนนั้น ด้วยข้อจำกัดเรื่องสีที่หาได้ยากในสมัยนั้นทำให้มีการใช้สีระบายเพียงไม่กี่สี แต่จากผลของการใช้เครื่องมือในการตรวจสอบวัดค่าสีนั้น ทำให้จำนวนของสีมาก ที่เป็นเช่นนั้นเพราะระหว่างการเดินส่องกล้องมุมหรือองศาการสะท้อนของแสง ตลอดจนความมืดความสว่างส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่าสีเพิ่มขึ้นตามลำดับ ถึงแม้ว่าจะเป็นสีเดียวกันแต่สามารถมีค่าปริมาณความอ่อนเข้มของสีแตกต่างกันตามที่กล่าวมาไว้ได้

เมื่อได้ปริมาณค่าของสีจนครบถ้วนในแต่ละแห่งแล้ว ภายหลังจากนั้นจะเป็นกระบวนการนำค่าสีที่ได้มาของแต่ละแห่ง เข้าสู่การใช้ แอปพลิเคชัน PANTONE เพื่อจะได้ค่าสีที่เป็นสากลในขั้นถัดไป ซึ่งจะเห็นได้จากการมีรหัสชื่อเฉพาะของค่าสีนั้น ๆ เพื่อให้เป็นตามหลักสาขานิยมต่อไปโดยในลำดับหัวข้อถัดไปจะเป็นการแสดงค่าสีมาตรฐานสากลของสีแต่ละสี

บริบทภาพรวมสีที่ใช้ในงานสวatches อีสาน

สำหรับภาพรวมของสีที่ได้ค่ามาตรฐานสากลจาก PANTONE โดยใช้วิธีการเรียงในกลุ่มเฉดสีเดียวกันทั้งหมดที่ได้จากการวัดค่าตรวจสอบทั้งหมด 46 หลังจากจำนวนค่าสีของทุกผนังในสวatches อีสานในครั้งนี้จำนวน 731 ค่าสี จึงสามารถนำมาเรียงตามค่าความอ่อน-เข้ม จากมาตรฐานของ PANTONE ตามที่ได้แสดงผ่านมา จะเห็นได้ว่าด้วยจำนวนปริมาณของสีที่ซ้ำกันนำมาเรียงตามหมายเลขของสี ย่อมที่จะมีความเป็นไม่ชัดเจนในการที่จะระบุสีของสวatches บนฝาผนังได้ แต่อย่างไรก็ตาม ด้วยความที่มีจำนวนมากจึงจำเป็นต้องมีขั้นตอนสำหรับคัดเลือกสีของสวatches อีสานที่เป็นเฉพาะ ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจง่ายและสามารถใช้สีให้ตรงกับงานสวatches ได้ตรงกับโบราณใหม่มากที่สุด ตลอดจนความชัดเจนสำหรับแสดงถึงสีเฉพาะที่ใช้เขียนสวatches ของภาคอีสาน เป็นต้น

ดังที่ได้กล่าวมาจึงทำให้สามารถคัดเลือกค่าสีจาก 731 ค่าสี จากสวatches ทุกหลัง และเมื่อเลือกจากสีที่ซ้ำกันแล้วทำให้เหลือค่าสีที่ต่างกัน ไม่ซ้ำกันรวมทั้งหมด 208 ค่าสี ซึ่งยังถือได้

ว่าเป็นจำนวนค่าสีที่มีปริมาณมากเกินไปจะทำให้สลับได้ถึงสีที่ใช้ในสบู่นั้นอย่างแท้จริง จึงจำเป็นที่จะต้องมีการควบคุมการเพื่อให้ปรากฏสีที่ใช้ในงานสบู่นั้นมีสีที่ตรงตามข้อกำหนดไป

การแบ่งสีเฉพาะและสีเฉพาะร่วมในงานสบู่นั้น

เพื่อให้เป็นการซึ่งได้มาของสีของสบู่นั้นมีสีที่ตรงตามข้อกำหนดต่อไปนี้จะเป็นการนำเอาค่าสีที่พบความถี่ในค่าสีเดียวกัน โดยอาศัยการแบ่งค่าสีจากที่มีรหัสเดียวกัน มารวมกันเป็นกลุ่มของแต่ละรหัสสีก่อนจะคิดให้เหลือเฉพาะสีที่ใช้บนสบู่นั้นได้อย่างแท้จริง ตลอดจนค่าระดับสีที่ตรงกับค่ามาตรฐานสากลต่อไป

รหัสค่าสี	ความถี่
กลุ่มที่ 1 รหัส 1-10Y	
1 Y01 SP	5
2 Y 21 SP	2
5 Y01 SP	1
กลุ่มที่ 2 รหัส 11	
11-0601 TCX Bright White	8
11-4800 TCX Blanc de Blanc	1
กลุ่มที่ 3 รหัส 12	
12-0712 TCX Vanilla	1
12-1403 TPG Tapioca	1
12-1403 TPG TaPioca	1
12-4010 TSX Frosted Window	2
12-4207 TSX Quietude	2
12-4401 TSX Antique Crinoline	3
กลุ่มที่ 4 รหัส 13	
13-0201 TSX Tiptoe	5
13-0240 TSX Tomatillo	1
13-0402 TSK Tortilla	3
13-0607 TCX Fog	2
13-0815 TCX Banana Crepe	1
13-0905 TCX Birch	1
13-0917 TPG Italian Straw	1
13-1106 TCX Sand Dollar	1
13-1325 TSX Alluign Apncot	1
13-1520 TCX Rose Quartz	1
13-1805 TSX Pink Gecko	1
13-3700 TSX Raw Silk	1
13-4504 TSX Turquenite	2

รหัสค่าสี	ความถี่
กลุ่มที่ 5 รหัส 14	
14-4811 TCX Aqua Sky	7
กลุ่มที่ 6 รหัส 15	
15-3919 TCX Serenity	6
15-4020 TCX Cerulean	2
15-5217 TCX Blue Turquoise	11
15-5519 TCX Turquoise	1
กลุ่มที่ 7 รหัส 17	
17-1463 TCX Tangerine Tango	2
17-5641 TCX EMerald	10
กลุ่มที่ 8 รหัส 18	
18-1438 TCX Marsala	25
18-2120 TCX Honeysuckle	2
18-3838 TCX Ultra Violet	6
18-3943 TCX Blue Iris	19
กลุ่มที่ 9 รหัส 19	
19-1557 TCX Chili Pepper	9
19-1664 TCX True Red	2
19-4052 TCX Classic Blue	1
กลุ่มที่ 10 รหัส 20	
20-0001 TPM Ice Flow	2
20-0003 TPM Disco Ball	6
20-0004 TPM Silvery	3
20-0005 TPM Chrome	18
20-0006 TPM Liquid Luste	17
20-0007 TPM Micron	9
20-0008 TPM Aluminum Foil	6
20-0009 TPM Steel Plate	11

ตารางที่ 4 แสดงกลุ่มสีที่แบ่งตามค่าสีจากมาตรฐานสากล PANTONE โดยแสดงชื่อเรียกรหัสสี และค่าความถี่ที่พบในงานสบู่นั้นมีสีที่ตรงตามข้อกำหนดทั้งหมด ที่มีอายุแก่สุดจนถึง พ.ศ. 2500

รหัสค่าสี	ความถี่
20-0010 TPM Steel Wool	12
20-0011 TPM Bezel	19
20-0012 TPM METALLC	18
20-0013 TPM Gadget Gray	13
20-0014 TPM Wedding Bells	1
20-0015 TPM Comet Streak	10
20-0016 TPM Gray Lustre	9
20-0017 TPM Razor's Edge	3
20-0018 TPM Scratch Off	13
20-0019 TPM Iced Pewter	6
20-0020 TPM Satin Slipper	7
20-0021 TPM Silver-plated	1
20-0022 TPM Effervescent	5
20-0023 TPM Satin Sheets	6
20-0024 TPM Spumante	1
20-0025 TPM Buffed Beige	1
20-0026 TPM Desert Mirage	6
20-0027 TPM Goid Leaf	3
20-0028 TPM Brass Knuckles	10
20-0029 TPM Bronze Medal	7
20-0030 TPM Shimmer On	22
กลุ่มที่ 11 รหัส 100	
103 UP	1
105 U	1
112 U	1
112 XGC	1
117 UP	1
118 U	1

รหัสค่าสี	ความถี่
119 C	1
126 UP	1
131 U	1
131 UP	1
132 CP	1
132 UP	1
133 UP	1
139 C	1
139 U	1
139 UP	1
146 C	1
146 UP	1
147 C	1
147 UP	4
กลุ่มที่ 12 รหัส 1000	
1245 U	1
1255 U	1
1265 C	1
1265 CP	1
1265 UP	1
1385 UP	1
1395 C	1
1395 U	1
1395 UP	3
1405 CP	6
1405 UP	3
กลุ่มที่ 13 รหัส 2000	
2014 C	1
2014 UP	2

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงกลุ่มสีที่แบ่งตามค่าสีจากมาตรฐานสากล PANTONE โดยแสดงชื่อเรียกรหัสสี และค่าความถี่ที่พบสีในงานชุบแถมฝามาผนังในอิสานทั้งหมด ที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500

รหัสคำสี	ความถี่
2060 C	1
2429 C	1
2429 UP	2
กลุ่มที่ 14 รหัส 3000	
3547 UP	2
3596 C	1
กลุ่มที่ 15 รหัส 4000	
4002 CP	1
4006 CP	1
4006 UP	3
4007 CP	2
4007 UP	2
4010 U	1
4011 C	1
4011 UP	3
4013 UP	2
4014 C	2
4014 U	5
4014 UP	15
4015 U	1
4021 U	1
กลุ่มที่ 16 รหัส 7000	
7407 C	1
7407 U	1
7407 XGC	1
7408 U	1
7412 U	2
7551 U	1

รหัสคำสี	ความถี่
7551 UP	1
7552 UP	3
7553 C	3
7554 C	6
7554 CP	2
7554 U	2
7554 UP	2
7556 CP	1
7557 CP	7
7558 C	1
7558 CP	2
7558 UP	1
7559 C	4
7559 U	1
7559 UP	7
7560 C	1
7560 CP	5
7560 U	5
7561 C	2
7561 CP	3
7561 U	2
7561 UP	1
7562 U	3
7566 UP	1
7686 C	10
กลุ่มที่ 17 รหัส 9000	
9060 C	1
9080 U	1

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงกลุ่มสีที่แบ่งตามค่าสีจากมาตรฐานสากล PANTONE โดยแสดงชื่อเรียกรหัสสี และค่าความถี่ที่พบสีในงานชุบแถมฝามันงในอีสานทั้งหมด ที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500

รหัสค่าสี	ความถี่
9081 C	1
9081 U	1
9082 U	1
9083 U	4
9084 C	5
9084 U	5
9340 C	1
กลุ่มที่ 18 รหัส 10000	
10105 C	1
10112 C	3
10126 C	1
กลุ่มที่ 19 รหัส Black	
Black 0961 C	5
Black 0961 U	7
Black C	27
กลุ่มที่ 20 รหัส D	
Dark Blue C	10
Dark Blue U	21
กลุ่มที่ 21 รหัส M	
Medium Purple C	1
กลุ่มที่ 22 รหัส P	
P 3-10 U	1
P 3-11 U	1
P 3-14 U	2
P 3-15 U	1
P 3-16 U	4
P 4-16 U	1
P 5-11 C	1

รหัสค่าสี	ความถี่
P 5-15 U	1
P 6-2 C	1
P 6-4 C	1
P 6-8 U	1
P 6-12 U	1
P 6-13 U	2
P 6-14 U	1
P 6-15 C	1
P 6-16 U	1
P 7-9 C	1
P 8-3 C	1
P 8-3 U	1
P 8-6 U	1
P 8-7 C	1
P 8-8 U	2
P 8-10 C	1
P 8-12 U	1
P 8-13 C	1
P 8-14 C	1
P 9-7 U	2
P 9-8 C	1
P 9-10 U	1
P 9-13 C	1
P 9-13 U	1
P 9-14 U	2
P 9-15 C	2
P 9-16 C	1
P 10-12 U	1

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงกลุ่มสีที่แบ่งตามค่าสีจากมาตรฐานสากล PANTONE โดยแสดงชื่อเรียกรหัสสี และค่าความถี่ที่พบสีในงานสุปแต่็มฝาผนังในอีสานทั้งหมด ที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500

รหัสค่าสี	ความถี่
P 10-16 U	1
กลุ่มที่ 23 รหัส R	
Red 0331 C	3
กลุ่มที่ 24 รหัส S	
Silver 10077 C	4

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงกลุ่มสีที่แบ่งตามค่าสีจากมาตรฐานสากล PANTONE โดยแสดงชื่อเรียกรหัสสี และค่าความถี่ที่พบสีในงานซูปแด็มฝาผนังในอีสานทั้งหมด ที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500

ภายหลังจากการได้แยกกลุ่มของสีให้เป็นไปตามมาตรฐานสากลของการกำหนดค่าสีจึงได้เลือกมาตรฐานจาก PANTONE เป็นหลักใหญ่ ซึ่งจะเห็นได้จากการเรียงลำดับรวม 24 กลุ่ม โดยสามารถพิจารณาสรุปได้จากการดูตารางที่ 4 ประกอบ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในแต่ละกลุ่มสีนั้นจะมีค่าความถี่แตกต่างกันออกไป กล่าวคือ ค่าความถี่เป็นผลจากการใช้แอปพลิเคชันสำหรับการจับค่าสีบนผนัง สีที่มีค่าความถี่ในการที่ได้มาจากการวัดที่มีมากและพบบ่อยบนผนังซูปแด็มอีสาน ที่อยู่ขอบเขตของการศึกษา จึงทำให้ค่าความถี่ในกลุ่มเดียวกันอาจมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

ตัวอย่างจากกลุ่มที่ 1 มีด้วยกัน 3 ค่าสี แต่ละค่าสีมีค่าความถี่ที่แตกต่างกัน ค่าความถี่ 5 ค่าความถี่ 2 และค่าความถี่ 1 ซึ่งจะเห็นได้ว่ามีค่าความถี่ 5 เป็นความถี่สูงสุดในกลุ่ม ดังนั้น สีที่มีค่ามากที่สุดจึงเปรียบเทียบได้ว่ามีการใช้สีนั้นมากกว่าทุกสีในกลุ่มเดียวกัน แต่ด้วยข้อจำกัดของกลุ่มที่ 1 เมื่อนำค่าสีมาตรวจสอบอย่างละเอียดทำให้ทราบว่ากลุ่มสีที่ 1 นั้น เป็นกลุ่มสีที่จัดได้ว่าอยู่ในค่าความเป็นน้ำหนกมากกว่าค่าที่เป็นสีแท้ จึงทำให้สีในกลุ่มที่ 1 ไม่ได้จัดให้เป็นสีที่ใช้เขียนซูปแด็มบนฝาผนังในอีสานก็ว่าได้ แต่อาจด้วยค่าของการหักเหของแสงที่ส่งผลกระทบต่อผลจากการใช้แอปพลิเคชัน ซึ่งได้ผลจริงจากการหักเหทำให้ค่าความถี่มีการรับรู้ถึงการหักเหในสีนั้น ๆ เป็นต้น

ตัวอย่างจากกลุ่มที่ 2 จะเห็นได้ว่ามี 2 ค่าความถี่ ดังนั้นค่าความถี่ที่มากที่สุดในกลุ่มนี้จึงได้ถูกเลือกให้เป็น 1 ใน 24 สี ที่จะได้สำหรับการศึกษาดังนี้ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า สีที่มีค่าความถี่จะมีความสอดคล้องกับสีที่ปรากฏบนฝาผนังที่ใช้เขียนงานซูปแด็มมากที่สุดจากการเปรียบเทียบ เป็นต้น

ดังตัวอย่างที่ได้กล่าวผ่านมาทั้ง 2 ตัวอย่างจึงเป็นการอธิบายของการให้ได้ว่าซึ่งค่าเฉลี่ยของสีที่มีมากมีน้อย แต่จะมีค่าสีที่จัดได้ว่าตรงตามสีบนผนังมากที่สุดจึงจะถูกเลือกให้เป็นสีเฉพาะของซูปแด็มบนฝาผนังในภาคอีสาน โดยจะมีรายละเอียดและผลจากการศึกษาดังหัวข้อถัดไป

สี 24 สีจากการเปรียบเทียบคัดกรองจากสีที่พบทั้งหมด

รหัสค่าสี	ความถี่	
กลุ่มที่ 2 รหัส 11		
11-0601 TCX Bright White	8	
กลุ่มที่ 6 รหัส 15		
15-4020 TCX Cerulean	2	
15-5217 TCX Blue Turquoise	11	
15-5519 TCX Turquoise	1	
กลุ่มที่ 7 รหัส 17		
17-1463 TCX Tangerine Tango	2	
17-5641 TCX Emerald	10	
กลุ่มที่ 8 รหัส 18		
18-1438 TCX Marsala	25	
กลุ่มที่ 9 รหัส 19		
19-1557 TCX Chili Pepper	9	
19-1664 TCX True Red	2	
กลุ่มที่ 10 รหัส 20		
20-0011 TPM Bezel	19	
20-0013 TPM Gadget Gray	13	
20-0028 TPM Brass Knuckles	10	
20-0030 TPM Shimmer On	22	
กลุ่มที่ 13 รหัส 2000		
2429 C	1	
กลุ่มที่ 15 รหัส 4000		
4013 UP	2	
4014 UP	15	
กลุ่มที่ 16 รหัส 7000		
7407 XGC	1	
7408 U	1	
7686 C	10	

รหัสค่าสี	ความถี่	
กลุ่มที่ 19 รหัส Black		
Black C	27	
กลุ่มที่ 20 รหัส D		
Dark Blue C	10	
Dark Blue U	21	
กลุ่มที่ 22 รหัส P		
P 4-16 U	1	
กลุ่มที่ 23 รหัส R		
Red 0331 C	3	

ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มสีที่ได้ตามค่าสีจากมาตรฐานสากล PANTONE โดยแสดงชื่อเรียกรหัสสี และค่าความถี่ที่พบสีในงานชุบแถมฝาผนังในอีสานทั้งหมด ที่พบว่ามีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500

กล่าวโดยสรุปของการที่ได้มาซึ่งค่าสี 24 สี จากงานชุบแถมบนฝาผนังอีสาน เริ่มจากสีลำดับที่ 1 คือ สีขาว จากค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดของกลุ่มเดียวกันทำให้ได้สีขาวตามค่ามาตรฐานสากลคือ 11-0601 TCX Bright White

ลำดับที่ 2 3 4 นั้น จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันของกลุ่มที่ 6 ซึ่งมีด้วยกันทั้งสิ้น 4 ค่าสี แต่ค่าสีที่ได้มีจำนวน 3 ค่าสี ได้แก่ ค่าสีเทาฟ้า และค่าสีเขียว 2 สี โดยมีค่าความถี่ 11 ค่าความถี่

6 ค่าความถี่ 2 และ 1 ตามลำดับ แต่จะสังเกตได้ว่าค่าความถี่ 6 นั้น ไม่ได้เป็นค่าที่ตรงตาม กับสีของสूपแต้มจึงไม่ได้เป็นไปตามค่าความถี่มากจะถูกเลือกสำหรับความนิยมในการใช้เขียน งานสूपแต้ม แต่ด้วยเงื่อนไขของการหักเหแสงจึงทำให้คาดเคลื่อนจากสีที่มีค่าความถี่ 2 ทั้งนี้ เมื่อนำทั้ง 2 มาเทียบเคียงกันจะเห็นได้ว่ามีค่าสีที่มีความคล้ายกันมาก ส่วนสีเขียวค่าความถี่ 11 นั้นเป็นไปตามเงื่อนไขที่นิยมใช้เขียนตรงตามงานสूपแต้ม แต่กรณีสีเขียวที่มีค่าความถี่ 1 ค่านั้น จัดให้เป็นสีเขียวเฉพาะก็ว่าได้เพราะพบเพียงสีเขียวที่เขียนสूपแต้มมีเพียงหลังเดียว ดังนั้นสีเขียวที่มีค่า 11 ค่าสี จึงเรียกว่าค่าสีเฉพาะร่วม หมายถึงการมีค่าสีเดียวกันร่วมกันแต่เป็น สีเขียวเฉพาะที่ใช้เขียนสूपแต้ม

ลำดับที่ 5 และ 6 มีด้วยกัน 2 ค่าสี ซึ่งทั้ง 2 ค่าสีมีค่าความถี่ตรงตามเงื่อนไขทุกประการ ทางด้านลำดับที่ 7 นั้นถึงแม้จะมีค่าความถี่ถึง 4 ค่า แต่ด้วยค่าความถี่ที่มากที่สุดในกลุ่มนี้ ตรง ตามเงื่อนไขทำให้ถูกเลือกให้เป็น 1 ใน 24 สีของการศึกษา

ลำดับที่ 8-9 ก็สามารถจัดอยู่ในเงื่อนไขเดียวกับลำดับที่ 7 และที่ผ่านมาถึงแม้ว่าจะมีค่า เฉลี่ย 3 ค่าเฉลี่ย แต่ค่าที่ถูกเลือกมีจำนวนค่าที่มากที่สุดในกลุ่มนี้จึงเป็นไปตามเงื่อนไขทุกประการ ส่วนลำดับที่ 10 ถึงลำดับที่ 13 ถึงแม้ว่าจะมีค่าสีที่ได้จากการวัดค่าสีได้ 29 ค่าสี และมีค่าความถี่ แตกต่างกันไป แต่กลุ่มดังกล่าวนี้ยังคงเป็นไปตามเงื่อนไขเช่นเดิมตามที่ได้ถือปฏิบัติกันมา ดังจะเห็นได้จากค่าเฉลี่ยสี ตั้งแต่ค่าความถี่ 22 19 13 และ 10 ตามลำดับ

ความแตกต่างของค่าสียังคงสามารถพบเห็นได้ตามเงื่อนไขที่ไม่เหมือนกัน ในลำดับที่ 14 ของค่าสี นั้นจะเห็นได้ชัดเจนถึงการไม่เป็นไปตามเงื่อนไขของค่าเฉลี่ย แต่ด้วยความเป็นสี เฉพาะจึงทำให้สามารถอยู่นอกเหนือเงื่อนไขได้เป็นอย่างดีถึงแม้จะมีค่าความถี่เพียง 1 เป็นต้น

ดังนั้น ลำดับที่ 15 ถึง 19 จึงเป็นไปตามเงื่อนไขของลำดับที่ 14 รวมถึงเงื่อนไขที่ได้ ยึดถือกันมาจากการพิจารณาค่าความถี่ที่มีมากก็ยังมีให้เห็นสลับกันไป และเมื่อดูในลำดับ 20 ถึง 22 ก็ยังคงเป็นไปตามเงื่อนไขที่ใช้ค่าความถี่สูงสุดเป็นตัวกำหนดสำหรับการเป็นสีที่ใช้ใน งานสूपแต้มอีสาน ลำดับที่ 23 เป็นสีเฉพาะที่พบว่ามีการใช้ระบายเพียงวัดเดียว และสีลำดับที่ 24 สีชมพูเป็นสีเฉพาะสีเขียวเช่นเดียวกันแต่มีการใช้หลายแห่งในงานเขียนสूपแต้ม ถึงแม้ใน กลุ่มที่ 24 จะมีเพียงค่าสีเดียวก็ตาม

จากเงื่อนไขที่ใช้เปรียบเทียบตรวจสอบเพื่อให้ตรงกับสีสूपแต้มมากที่สุด จึงทำให้การ ศึกษาครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ดังนั้นในหัวข้อลำดับถัดไปจึงเป็นการระบุถึงรหัส สำหรับใช้เรียกสีสूपแต้มอีสาน ให้ตรงกับค่าสีตามมาตรฐานสากลต่อไป



ภาพที่ 1 แสดงค่าสีที่พบในงานหัตถ์งานหัตถ์แบบดั้งเดิมทั้งหมดรวม 24 สี ซึ่งปรากฏว่ามีความนิยมใช้สำหรับเขียนงานหัตถ์อีสานตั้งแต่หลังที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500

สี 24 สีจากการเปรียบเทียบกับรหัสสากลกับ PANTONE

จากการศึกษาเปรียบเทียบโดยใช้แอปพลิเคชันในการวัดค่าสี ซึ่งภายหลังจากการศึกษาค้นคว้าได้ค่าสีครบตามหลักสากลรวม 24 สี ที่ใช้เขียนงานหัตถ์อีสานทั้งหมด และเพื่อให้ค่าสีของงานหัตถ์ไม่จำกัดเฉพาะงานพื้นถิ่น จึงทำให้การกำหนดค่าสีของสีเหล่านั้นมีความเป็นสากลที่ทั่วโลกสามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องจำกัดซึ่งในแต่ละสี จะถูกนำไปใช้วิเคราะห์ค่าสีเพื่อให้ตรงกับสีมาตรฐานผ่านโปรแกรม PANTONE ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 2 การแสดงรหัสที่ใช้เรียกค่าสีสำหรับงานหัตถ์อีสาน ที่ตรงตามสีมาตรฐานสากลทั่วโลก



ภาพที่ 3 ตัวอย่างจาก 24 สี ต่อการแสดงค่าสี ซึ่งตรงตามมาตรฐานงานดิจิทัลสากล

สรุปภายหลังจากที่ได้นำกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 46 แห่ง สำหรับนำมาศึกษาซึ่งตรงกับขอบเขตของงานคือหลังที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500 ในภาคอีสาน หลังจากนั้นได้ลงพื้นที่สำหรับการวิเคราะห์ค่าสีตามวัดต่างๆ จนครบทุกผนังที่ปรากฏอยู่แต่เดิม ซึ่งผลจากการที่ใช้แอปพลิเคชันตรวจจับค่าสีบนผนังทำให้ทราบผลรวมของค่าสีทั้งหมดที่พบคือ 731 ค่าสี หลังจากนั้นจึงได้นำมาจัดกลุ่มค่าสีที่มีค่าสีเดียวกันมีจำนวน 208 ค่าสี สำหรับวิธีการจัดกลุ่มค่าสีนั้นได้ใช้เกณฑ์การกำหนดแบ่งค่าสีเป็นไปตามมาตรฐานสากล โดยเลือกใช้มาตรฐานค่าสีของ PANTONE จึงทำให้มีกลุ่มค่าสีรวมทั้งสิ้น 24 กลุ่ม หลังจากนั้นได้เลือกค่าสีที่ได้จากการคัดเลือก 208 ค่าสี นำไปแบ่งตามกลุ่มที่ตรงกับหมายเลขรหัสซึ่งตรงกับกลุ่มนั้น โดยจะมากจะน้อยไม่ได้เป็นเงื่อนไขสำคัญแต่อย่างใด

เมื่อได้ค่าสีตามที่จำแนกออกเป็น 24 กลุ่ม ตามที่เรียงลำดับไว้แล้ว จากนั้นจะนับค่าสีแต่ละค่าสีที่มีความถี่ในการพบในแต่ละหมายเลขรหัส ภายในกลุ่มค่าสีนั้น ๆ ดังจะเห็นได้จากค่าความถี่ของสีที่พบในแต่ละกลุ่มจะมีค่าความถี่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ถึงอย่างนั้นก็定会เห็นได้ว่าค่าสีบางค่าสีจะอยู่ในเงื่อนไขของค่าความถี่ในการตรวจพบในจำนวนที่มากจะถูกเลือกให้เป็นสีที่นิยมใช้เขียนงานอุปเต็มบนฝาผนังของภาคอีสานโดยทันที ซึ่งพบด้วยกัน 12 สี ดูจากตารางประกอบกรณีค่าความถี่ที่มีจำนวนมากสุดได้ในแต่ละกลุ่ม อย่างไรก็ตามบางกลุ่มอาจพบว่ามีค่าความถี่เพียงค่าเดียวแต่กลับถูกเลือกให้เป็นสีที่ใช้เขียนอุปเต็มบนฝาผนังของภาคอีสาน นั้น

ก็เป็นด้วยเงื่อนไขที่ว่าพบเพียงวัดเดียวและมีการใช้คำสั้นั้นเพียงแห่งเดียวจึงจัดให้เป็นสี่เฉพาะของงานstupādam อีสาน หรือดังตัวอย่างกลุ่มคำสี่ชมพูจะเห็นได้ว่ามีด้วยกันทั้งหมดรวม 3 คำ ความถี่ แสดงให้เห็นถึงการใช้สี่ชมพูในภาคอีสานมีเพียง 3 แห่ง และในส่วนของคำสี่ที่มีความถี่มากถึงมากที่สุดหรือระดับปานกลางแต่กลับไม่ถูกเลือกนั้น ก็เป็นด้วยเงื่อนไขของคำสี่ไม่ตรงกับสืบนพจน์stupādam อย่างชัดเจน อาจด้วยในกระบวนการตรวจจับเกิดมีการหักของแสง หรือเวลาดอนจนการสะท้อนรวมถึงอื่น ๆ ที่เป็นปัจจัยทำให้เกิดความผิดพลาดจากคำสี่ที่ควรจะเป็นตามค่าจริงคลาดเคลื่อนไป ดังจะเห็นได้จากคำสี่ที่ใกล้เคียงกันมาก หรือหักกลับไม่เกิน 3 ถึง 4 คำสี่สังเกตได้จากการจัดกลุ่มตัวอย่างที่ 10 มีคำสี่ใกล้เคียงกันมากจนเกือบแยกแยะไม่ออก แต่ด้วยใช้แอปพลิเคชันในการตรวจจับจึงทำให้สามารถแบ่งแยกคำสี่ออกได้มากกว่าที่ตาเห็น เป็นต้น

สำหรับกลุ่มสี่บางกลุ่มจะเห็นได้ว่าไม่ได้มีการถูกเลือกแต่อย่างใด รวมถึงบางกลุ่มสี่อาจมีมากกว่า 1 คำสี่ 2 คำสี่ หรือ 3 คำสี่ ก็มีให้เห็นนั้น เป็นเพราะว่าคำสี่ในกลุ่มไปตรงกับสี่ที่เขียนstupādam บนผนังอย่างชัดเจน และกรณีที่บางกลุ่มไม่ถูกเลือกจะเห็นได้ชัดเจนเช่นกันว่ากลุ่มสี่ที่ไม่ถูกเลือกมักจะเป็นสี่ที่มีค่าการผสมสี่ขาวเป็นน้ำหนัก มากกว่าที่จะใช้คำสี่แท้ ดังจะเห็นได้ว่ามักจะไม่พบคำสี่ที่ถูกผสมด้วยสี่ขาวในงานstupādam อีสานมากนัก ยกเว้นเป็นสี่ที่นำมาจากพื้นที่ภายนอกดังเช่นสี่ชมพูที่พบจะเห็นได้ว่าเป็นงานเขียนที่เกี่ยวข้องกับส่วนกลางราชการไทยมากกว่าจะเป็นงานท้องถิ่น

เมื่อได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบคัดเลือกครบตามเกณฑ์คือ 24 สี่ หลังจากนั้นจึงได้นำไปเข้าระบบตรวจสอบเพื่อให้ตรงกับมาตรฐานสากลในลำดับถัดไป เมื่อได้คำสี่มาตรฐานแล้วจึงได้ใช้แอปพลิเคชันสำหรับการแยกคำสี่ตามระบบงานดิจิทัลเพื่อใช้สำหรับงานสิ่งพิมพ์ งานคอมพิวเตอร์กราฟิก ตลอดจนนำไปสร้างสรรค์บนโลกโซเชียล จากการศึกษาคำสี่ให้ได้ 24 สี่ จากการที่ใช้stupādam เป็นกลุ่มหลักนั้น ทำให้ทราบถึงสี่ที่ใช้เขียนstupādam ในอดีต และยังสามารถที่จะทำได้คำสี่ 24 สี่ นั้นมีหมายเลขรหัสชื่อตามหลักสากล รวมถึงการใช้งานบนโลกดิจิทัลสี่ 24 สี่ จากstupādam จึงไม่ได้ถูกจำกัดเฉพาะงานแบบโบราณแต่สามารถทำเป็นงานร่วมสมัยได้ในโลกปัจจุบันอย่างไม่มีที่สิ้นสุดสืบไป

การอภิปราย/สรุปผล

จากการศึกษาเรื่อง สี่จากstupādam อีสาน ในครั้งนี้โดยมีขอบเขตของเนื้อหา คือเรื่องราว stupādam หรือจิตรกรรมฝาผนังที่พบเฉพาะในภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย โดยกำหนดอายุจากงานstupādam ที่พบในภาคอีสานตั้งแต่แหล่งที่มีอายุเก่าสุดจนถึง พ.ศ. 2500 เป็นหลัก ซึ่งใช้แอปพลิเคชัน ตลอดจนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการช่วยประมวลผลเพื่อให้มีเกณฑ์ตามหลักมาตรฐานสากลของสี่ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

สีอีสานที่เป็นสีเฉพาะมีที่มาที่ไปและกลุ่มโทนสีที่ได้จากชุปแต้มอีสาน

จากการศึกษาสีจากชุปแต้มบนฝาผนังในภาคอีสานจำนวน 46 หลัง ตั้งแต่หลังที่มีอายุเก่าสุด จนถึงหลังที่สร้างใน พ.ศ. 2500 พบค่าสีทั้งหมดรวม 731 ค่าสี ภายหลังจากนั้นจึงได้จำแนกค่าสีที่ตรงกันทำให้เหลือค่าสีที่ไม่ซ้ำกันรวมได้ 208 สี กระบวนการถัดไปเป็นการนำค่าสีที่ได้แบ่งออกตามกลุ่มมาตรฐาน 24 กลุ่ม จากนั้นนำค่าสีที่ได้แยกตามหมายเลขรหัสที่ได้ตั้งไว้จากทั้งหมดได้ตรวจนับค่าความถี่ของค่าสีในแต่ละสีที่มีความแตกต่างกันออกไป

ค่าสีที่มีค่าความถี่มากสุดใน 24 กลุ่มสีจะถูกเลือกให้เป็นสีเฉพาะของสีที่ได้จากชุปแต้มบนฝาผนังของภาคอีสานทันที ยกเว้นกรณีที่ว่าสีไม่ตรงกับสีบนผนังจะถูกคัดออก และในกรณีที่ค่าความถี่ของสีมีเพียง 1 สี หรือมีจำนวนความถี่น้อยสุดในกลุ่มสี 24 กลุ่ม แต่ด้วยเงื่อนไขของความเป็นรูปแบบเฉพาะของสีทำให้สามารถเลือกเป็นสีเฉพาะได้เช่นเดียวกัน ประกอบกับค่าสีที่ได้ตรงกับสีชุปแต้มบนผนังนั่นเอง

ดังนั้นสีจาก 24 กลุ่ม ไม่ได้ถูกคัดเลือกทั้ง 24 กลุ่ม ด้วยเงื่อนไขที่ไม่ตรงกับสีที่เทียบเคียงกับสีชุปแต้มบนผนังทำให้บางกลุ่มสีมีมากกว่า 1 ค่าสี 2 ค่าสีหรือ 3 ค่าสีตามลำดับก็มิให้เห็นดังตารางที่ได้แสดงไว้ สีเฉพาะรวมทั้ง 24 สี ที่ได้จากการศึกษาจากชุปแต้มเป็นหลัก ทำให้ทราบถึงกลุ่มโทนสีหลักที่ในอดีตของช่างอีสานได้สร้างสรรค์ขึ้นไว้อย่างชัดเจนครบถ้วนไม่ตกหล่น

เอกลักษณ์อันโดดเด่นของสีอีสาน ที่เป็นมาตรฐานในระดับชาติและสากล

ค่าสี 24 สี มีความโดดเด่นจากที่ใช้เขียนงานชุปแต้มที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาคอีสาน ยังสามารถส่งผ่านให้กับสาธารณชนทั้งในประเทศและต่างประเทศได้รับรู้เช่นเดียวกัน โดยได้ใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชันมาตรฐานสากลเกี่ยวกับเรื่องสีจึงได้ใช้แอปพลิเคชัน PANTONE ในการกำหนดค่ามาตรฐานให้ตรงกับสากล ดังนั้นสีทั้งหมด 24 สี จากชุปแต้มอีสานจะมีหมายเลขรหัสเรียกตามหลักสากลทุกสี เพื่อให้เป็นการสามารถใช้ได้ในภูมิภาค ในประเทศตลอดจนทั่วโลกสืบไป

สีสำหรับต่อยอดการใช้งานในการประกอบอาชีพ ประเภทงานศิลปะ งานหัตถกรรม และงานออกแบบ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

สีที่ได้มาจากการศึกษางานชุปแต้มในอีสาน 24 สี ทำให้เชื่อได้ว่าผู้ที่นำไปใช้ระบายสี จะได้รูปแบบความรู้สึกเหมือนกับงานเขียนตามแบบโบราณ ถึงแม้ว่าเขียนแบบโบราณหรือร่วมสมัยก็สามารถสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นเงื่อนไขในการนำไปสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะจึงไม่มีข้อจำกัดใด ๆ สามารถใช้ได้ตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ส่วนงานทางด้านหัตถกรรมก็สามารถที่จะนำเอาค่าสีที่ได้มา 24 สี ไปทำการย้อมสีผ้า ย้อมจกสำหรับงานงานหัตถกรรมก็สามารถกระทำได้ และรวมถึงงานออกแบบในโลกดิจิทัล กราฟิกก็สามารถนำไปใช้งานได้อย่างไม่มีผิด

เขียน ด้วยมีค่าของสี่เฉพาะระบุเจาะจงเอาไว้ให้เลือกใช้ได้จำนวนมาก ดังนั้นผลจากการศึกษาดังนี้จึงนำมาเพื่อการสื่อถึงเอกลักษณ์ของภาคอีสานผ่านผลงานอุปแต้มที่ได้ทั้งแบบโบราณและแบบร่วมสมัย สามารถใช้ได้ทั่วไปทั้งในพื้นที่ ภูมิภาค ประเทศและรวมถึงต่างประเทศ ในรูปแบบเฉพาะของ 24 สี จากภาคอีสาน

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

การศึกษาในครั้งนี้สำเร็จลงได้โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ขอขอบคุณผู้บริหาร และรองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตยกุล ที่ให้คำปรึกษาในการดำเนินงานครั้งนี้ กราบขอบพระคุณบิดามารดา พี่ น้อง ในครอบครัวที่ให้การสนับสนุนส่งเสริมทุกครั้งไป ตลอดจนเพื่อนร่วมงานที่มีส่วนช่วยเหลือ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้เอื้อหนุน ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- ชวลิต อธิปัตยกุล. (2555). สูปแต้มอีสาน มุมมองทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะพื้นถิ่น บนแผ่นดินอีสาน. อุดรธานี: เต้า-ไล้.
- พิทักษ์ น้อยวงศ์. (2544). คำนิยามไตรภูมิในงานจิตรกรรมฝาผนังอีสาน (รายงานวิจัย). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไพโรจน์ สโมสร. (2532). จิตรกรรมฝาผนังอีสาน. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์.
- สุมาลี เอกนิยม. (2548). สูปแต้มในสิมอีสานงานศิลปะสองฝั่งโขง. กรุงเทพฯ: มติชน.
- โรงพิมพ์วชิรินทร์ พี.พี. (2564, 25 กุมภาพันธ์). ระบบสี แพนโทน PANTONE คืออะไร ต่างจากระบบสี CMYK อย่างไร เลือกสีแพนโทน PANTONE ยังไงถึงจะเที่ยงตรงที่สุด. <https://www.wacharinprint.com/what-is-pantone-vs-cmyk/>
- Bookplus. (2563). Pantone คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไร. <https://bookplus.co.th/pantone-คืออะไร-และมีความสำคัญ/>
- Guide. (2563). วิธีใช้งาน Pantone. <https://pss-guide.com/th/what-is-pantone/Bookplus.>
- (2563). Pantone คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไร. <https://bookplus.co.th/pantone-คืออะไร-และมีความสำคัญ/>
- Nokkaew. (2562, 6 ธันวาคม). *Pantone คือใคร? สีประจำปีสำคัญอย่างไร มีอิทธิพลอย่างไรในวงการออกแบบ.* <https://www.rainmaker.in.th/what-are-pantone-colors/PSS->

ภาคผนวก



ภาพที่ 4 สูปแต้มเหนือช่องหน้าต่างด้านข้าง
ขวามือพระประธาน
วัดบ้านยางช้า จังหวัดอำนาจเจริญ



ภาพที่ 5 ชุดกลุ่มสีที่ได้จากการใช้แอปพลิเคชัน
ในการตรวจจับ
บนผนังวัดบ้านยางช้า จังหวัดอำนาจเจริญ



ภาพที่ 6 สูปแต้มภายในด้านข้าง
ทางเข้าประตูขวามือวัดโพธิ์ชัยนาฬิง จังหวัดเลย



ภาพที่ 7 ชุดกลุ่มสีที่ได้จากการใช้แอปพลิเคชัน
ในการตรวจจับ
บนผนังวัดโพธิ์ชัยนาฬิง จังหวัดเลย



ภาพที่ 8 สูปแต้มเหนือประตูทางเข้า
ด้านหน้าวัดบ้านขอนแก่นเหนือ จังหวัดร้อยเอ็ด



ภาพที่ 9 ชุดกลุ่มสีที่ได้จากการใช้แอปพลิเคชัน
ในการตรวจจับ บนผนังวัดบ้านขอนแก่นเหนือ
จังหวัดร้อยเอ็ด

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/fineartstjournal>
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 ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้

5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ

5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ 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 สิ่งที่น่าสนใจ จำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

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

การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations) ชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้ข้อด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือตั้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

6.6 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements) ในกรณีที่ประสงค์จะระบุว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

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

6.8 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง ศิลปกรรมสาร ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (พ.ศ.2566) ใช้ระบบการอ้างอิงตามหลักเกณฑ์ APA 7th 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) กรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสรุปใจความสำคัญแล้วนำมาอ้างอิง
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 สุชาติ เกาทอง กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า “หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือกระบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น”
ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด หากเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้วย่อหน้า

การอ้างอิงท้ายบทความ รายการเอกสารอ้างอิงให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยและมีการอ้างอิงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร 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.

ชาลววิทย์ เกษตรศิริ. (2555). *ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง* กับลัทธิ
อาณานิคมในอาเซียน-อุซาคเนย์. มูลนิธิโตโยต้าประเทศไทย.

- ทวี เสรีวาศ. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสุพรรณ* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.
- พันพัสสา รูปเทียน. (2561). *การกำกับละครเพลงเรื่อง “หลายชีวิต” เพื่อสร้างชุดคู่มือการกำกับละครเพลงในประเทศไทย*. สำนักงานวิจัยแห่งชาติ.
- รัชภูมิ ปัญสงเสริม. (2558). ประจักษ์ภาพและการอ่านเข้าใจของแบบตัวพิมพ์ไทยเหมือนโรมัน. *ศิลปกรรมสาร*, 10(1), 99-128.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร ชุตินธรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน*. มติชน.
- สุวีรัตน์ อุพงษ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep* [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต]. <http://itthesis-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” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ที่ขอบความใช้ตัวอักษรขนาด 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

จริยธรรมการตีพิมพ์ในการดำเนินงานของ ศิลปกรรมสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผลงานของผู้เขียนต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน โดยมีการรับรองเป็นลายลักษณ์อักษรในแบบฟอร์มการเสนอบทความ

2. ผู้เขียนต้องเขียนบทความโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อมูลจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่ตัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่

3. ผู้เขียนต้องไม่ตัดลอกผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรือกล่าวถึงในบทความ ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และระบุให้ชัดเจนในรายการอ้างอิง

4. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ่วงถ่วงบทความที่ส่งมาเข้ารับพิจารณาตีพิมพ์กับวารสาร เพื่อให้เนื้อหาของบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร 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

ประกาศหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์ และการเก็บค่าธรรมเนียม

ศิลปกรรมสาร มีการกำหนดหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์และการเก็บค่าธรรมเนียมลงพิมพ์บทความ โดยเริ่มเก็บค่าธรรมเนียมจากผู้เขียนที่ส่งบทความเข้ารับการพิจารณา ตั้งแต่วันที่ 2 มกราคม 2567 เป็นต้นไป เพื่อให้สำหรับเป็นค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความและค่าผลิตบทความในวารสาร โดยมีหลักเกณฑ์การจ่ายค่าธรรมเนียมดังนี้

1. อัตราค่าธรรมเนียมลงตีพิมพ์บทความ โดยบทความภาษาไทย บทความละ 3,000 บาท และบทความภาษาอังกฤษ บทความละ 5,000 บาท
2. บุคลากรที่สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1 แต่ไม่รวมถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสำเร็จการศึกษา
3. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ต้องชำระค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ ในอัตราบทความละ 1,500 บาท
4. นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1



ศิลปกรรมสาร

The Fine and Applied Arts Journal

