



วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ Patanasilpa Journal

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2561)

วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

Patanasilpa Journal ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2561)





วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

Patanasilpa Journal

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2561)

ISSN 2539-5807

สำนักงาน

ฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
เลขที่ 119/19 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170
โทร. 0 2482 2176-8 ต่อ 357-8, 363 Fax. 0 2482 2173
E-mail : research@bpi.mail.go.th Web : www.bpi.ac.th

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ บรรณาธิการและคณะผู้จัดทำ
ไม่จำเป็นต้องเห็นชอบและรับผิดชอบในเนื้อหา ทรรศนะ หรือบทความของผู้เขียน

พิสุจน์อักษร

กองบรรณาธิการ

ออกแบบปก

ภัทรพร เลียนพานิช (คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์)

พิมพ์ที่

เอแคท เอ็ดดูมีเดีย

119/2 หมู่ 1 ตำบลบางศรีเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
โทรศัพท์ 0 2446 2807 และ 09 7954 6455

ปีที่พิมพ์

ปี พ.ศ. 2561 จำนวน 500 เล่ม

ที่ปรึกษา

นางนิภา โสภาสัมฤทธิ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โทธิพันธ์ พานิช
 นายจิรพจน์ จึงบรรเจิดศักดิ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จุลชาติ อรรถยะนาค
 นายอำนาจ นวลอนงค์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สหวัดน์ ปลื้มปรีชา

อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

บรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร. จินตนา สายทองคำ

คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกฤษดิ์
 ศาสตราจารย์ปริญญา ตันติสุข

รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
 รองศาสตราจารย์ ดร. มาณพ วิสุทธิแพทย์
 รองศาสตราจารย์ศุภชัย สุกชีโชติ
 รองศาสตราจารย์สรรมรงค์ สิงหเสนี

รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล
 รองศาสตราจารย์เสาวภา วิชาดี
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี มีป้อม
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมยี่สุน
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูริ วงศ์วิเชียร
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา มิตรานันท์
 ดร. นิวัฒน์ สุขประเสริฐ
 ดร. บำรุง พาทยกุล
 ดร. เมตตา สุวรรณศรี
 ดร. ปรียาพร พรหมพิทักษ์

ดร. สุรัตน์ จงดา
 ดร. มยุรี เสือคำราม

ดร. ฟ่ำสว่าง พัฒนะพิเชฐ
 นางสาวชญัญญภัค แก้วไทรท้วม
 นางสาวกวิตาภัทร มงคลนำ

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
 คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
 คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 คณะศิลปวิจารณ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 สถาบันภาษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
 คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม
 กระทรวงทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม
 วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 สำนักสนับสนุนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์
 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
 สถาบันภาษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
 สำนักงานอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 สำนักงานอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ศาสตราจารย์ ดร. ชมนาด กิจจันทร์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์	วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
ศาสตราจารย์ปริญญา ตันตีสุข	คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร. มานพ วิสุทธิแพทย์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร. คมเพชร ฉัตรศุภกุล	สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ เมฆขจร	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยวิชิต เขียรชนะ	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ศุภชัย สุขชีโชติ	คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
รองศาสตราจารย์อมรา กล้าเจริญ	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สันทนา วิจิตรเนาวรัตน์	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมมีสุน	คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูริ วงศ์วิเชียร	คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิตา มิตรานันท์	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภัทราวดี มากมี	วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา
ดร. เมตตา สุวรรณศรี	วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ดร. มยุรี เสือคำราม	สำนักสนับสนุนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ดร. ไพโรจน์ ทองคำสุก	สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

คณะกรรมการจัดทำวารสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพา ประเสริฐยิ่ง	ที่ปรึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีณา เอี่ยมมีสุน	ประธานกรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง	กรรมการ
ดร. ไชโย นิธิอุบัติ	กรรมการ
นางสาวชญัญญาก็ค แก้วไทรท้วม	กรรมการ
นายกฤษฎ ฐิติ	กรรมการ
นายกถนัย ชุนหาญ	กรรมการ
นางสาวกวีตาภัทร มงคลนำ	กรรมการและเลขานุการ

❖ บทบรรณาธิการ ❖

วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2561) ประกอบด้วยบทความที่น่าสนใจในแวดวงวิชาการด้านการศึกษา นาฏดุริยางคศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ และด้านการศึกษาทั่วไป จำนวน 10 เรื่อง ด้านนาฏศิลป์เป็นผลงานสร้างสรรค์ 3 เรื่อง คือ 1) ชุดบันเทิงเรีงรำ ลำนำเพลง 2) ชุดทวยชนัดสรรพัสตร์อสุรา และ 3) ชุดปะเป้งเปิงมาง ด้านดนตรี 1 เรื่อง คือ การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย ด้านทัศนศิลป์ 3 เรื่อง คือ 1) จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้ 2) วิถีเกษตรกรรมไทย และ 3) การสื่อสารด้วยภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ “รอยยิ้มของพระราชา” และมหาสนุกฉบับ “เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชา” ด้านการศึกษาทั่วไป 3 เรื่อง คือ 1) การเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) 2) การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และ 3) การพัฒนาและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น : การจัดการเรียนรู้เพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์การทอเสื่อจากถักพลาสติกที่เหลือใช้ด้วยนวัตกรรมใหม่ระหว่างโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) กับชุมชนอำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าท่านผู้อ่านจะได้รับประโยชน์จากวารสารฉบับนี้ นำไปสู่การพัฒนางานวิชาการให้มีความก้าวหน้า เพื่อผลสู่การบูรณาการการเรียนการสอนและงานวิจัยที่สร้างประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติอย่างยั่งยืนต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร. จินตนา สายทองคำ
บรรณาธิการ

สารบัญ : Contents

	หน้า
1 ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง BANTHERNG ROENGRAM LAMNAMPLENG ❖ วรรณภา แก้วกว้าง (WANNA KAEWKWANG)	1
2 การสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยขันตสรรพัสต์อสุรา THE CREATIVE PERFORMANCE OF “TUAY KHANAD SAPPASAT ASURA DANCE” ❖ จุลชาติ อรัณยษนาค และวัชรมณฑท์ คงขุนเทียน (CHULACHART ARANYANAK AND WATCHARAMON KONGKHUNTHIAN)	19
3 การสร้างสรรค์การแสดงชุด ป๊ะเป้งเป็งมาง PA PAEUNG PUENG MANG CREATIVE PERFORMANCE ❖ สมบูรณ์ พนเสาวภาคย์ และคณะ (SOMBOON PANASAOWAPAK AND OTHERS)	39
4 การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย PI REED-PIPE ACCOMPANIMENT TO LAM PHUTHAI PERFORMING ARTS ❖ โยธิน พลเขต, พร ยงดี, และชัยณรงค์ ต้นสุข (YOTHIN PHONKHET, PHON YONGDEE, AND CHAINARONG TONSUK)	55
5 จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้ THE IMAGINATION OF HUMAN DREAM AND FLOWERS ❖ ศันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร (SUNSANEE RUNGREONGSAKORN)	71
6 วิธีเกษตรกรรมไทย WAYS OF THAI AGRICULTURE ❖ วิทยา ชลสุวัฒน์, พิษณุ ศรีโหม, กาญจนา ชลสุวัฒน์, และสุนันทา เงินไพโรจน์ (WITTAYA CHOLSUWAT, PISANU SRIMAI, KANCHANA CHOLSUWAT, AND SUNANTHA NGERNPAIROT)	91

สารบัญ : Contents

- | | | |
|----|---|-----|
| 7 | <p>การสื่อสารด้วยภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ “รอยยิ้มของพระราชา” และมหาสนุกฉบับ “เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชา”</p> <p>COMMUNICATION WITH VISUAL LANGUAGE IN CARTOON MAGAZINE KHAI HUA ROH “SMILE OF THE KING” AND MAHA SONOOK “WHEN THE PRINCE BECAME KING”</p> <p>❖ ชญานูช วีรสาร (CHAYANOOT VEERASARN)</p> | 105 |
| 8 | <p>การเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)</p> <p>THE COMPARISON OF MATHEMATICS SKILL FOR MATTHAYOMSUKSA 2, SUPHANBURI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS BETWEEN PROBLEM BASED LEARNING AND LEARNING BY MANUAL OF THE INSTITUTE FOR THE PROMOTION OF TEACHING SCIENCE AND TECHNOLOGY</p> <p>❖ ดวงเดือน แสงเมือง (DUANGDUAN SANGMUANG)</p> | 125 |
| 9 | <p>การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา</p> <p>COMPARISON OF THE MOTIVATION FOR FURTHER STUDING OF BACHELOR DEGREE STUDENTS IN TECHNOLOGY PROGRAM IN MOLDING AND DIE TECHNOLOGY (CONTINUING PROGRAM) UNDER THE OFFICE OF THE VOCATIONAL EDUCATION COMMISSION</p> <p>❖ เพ็ญศิริ ทองทวี, เอื้อบุญ ที่พึ่ง, และนิวัตร พัฒนะ (PENSIRI THONGTAWEE, UEABOON TEEPHUNG, AND NIWAT PATTANA)</p> | 143 |
| 10 | <p>การพัฒนาและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น : การจัดการเรียนรู้เพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์การทอเสื่อจากถุงพลาสติกที่เหลือใช้ ด้วยนวัตกรรมใหม่ ระหว่างโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) กับชุมชนอำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม</p> <p>LOCAL WISDOM DEVELOPMENT AND INHERITANCE: LEARNING TO CUMULATE THE MAT WEAVING MADE OUT OF THE LEFTOVER PLASTIC BAGS BY USING NEW INNOVATION BETWEEN MAHASARAKHAM UNIVERSITY DEMONSTRATION SCHOOL (SECONDARY) AND KANTARAWICHAI DISTRICT, MAHASARAKHAM</p> <p>❖ กุสุมา พรหมคุณ และอาทิตย์ โคชชิง (KUSUMA PHOMKHUN AND ARTHIT KHOCHAKHUNG)</p> | 165 |

ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง

BANTHERNG ROENGRAM LAMNAMPLENG

วรรณภา แก้วกว้าง *

WANNA KAEWKWANG

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง มีวัตถุประสงค์คือ 1) สร้างสรรค์ชุดการแสดงโดยนำองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาารูปแบบทางด้านนาฏดุริยางคศิลป์ไทย 2) ประเมินผลการแสดง “บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง” ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีขอบเขตการวิจัยคือ ศึกษาและนำรูปแบบการแสดงเพลงพื้นบ้านทางเพลงขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติ คือเพลงพิชฐาน เพลงเรือ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงอีแซว เพลงยั่ว-กลองยาว สร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดงที่ผสมผสานดนตรีและนาฏศิลป์ไทย โดยศึกษาวิเคราะห์ตำราเอกสารที่เกี่ยวข้อง การศึกษาภาคสนามโดยการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างจากผู้ทรงคุณวุฒิและกลุ่มศิลปินพื้นบ้านที่มีประสบการณ์สู่กระบวนการสร้างสรรค์ชุดการแสดง พร้อมนำเสนอรูปแบบการแสดงต่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งจัดทำองค์ความรู้ในรูปแบบงานวิจัยสร้างสรรค์เพื่อการเผยแพร่และอนุรักษ์ การแสดงชุดนี้นำเอกลักษณ์เพลงพื้นบ้านจังหวัดสุพรรณบุรีเรียงร้อยเป็นเรื่องราว โดยแบ่งเป็น 3 องก์ คือ องก์ที่ 1 “เพลงศักดิ์สิทธิ์” ใช้เพลงพิชฐาน องก์ที่ 2 “ชีวิตในเพลง” ใช้เพลงเรือและเพลงเกี่ยวข้าว องก์ที่ 3 “ครื้นเครงนำ” ใช้เพลงอีแซวและเพลงยั่ว-กลองยาว นำวงปี่พาทย์บรรเลงประกอบ พร้อมกระบวนท่ารำที่สื่อความหมายตามบทเพลงพื้นบ้านในรูปแบบนาฏศิลป์ไทย รวมทั้งนำฉากและอุปกรณ์แสงสีมาประกอบ สะท้อนวิถีชีวิตที่สร้างความสนุกสนาน ความประทับใจในรูปแบบการแสดงโดยใช้เพลงพื้นบ้านดำเนินเรื่องราว

คำสำคัญ: ผลงานสร้างสรรค์ บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง ทางเพลงขวัญจิต ศรีประจันต์

* วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The creative research of Thai performance “Bantherng Roengram Lamnampleng” is a qualitative research. The objective was 1) To create performances based on local knowledge in order to develop patterns of Thai local music and dance. 2) To evaluate performance “Bantherng Roengram Lamnampleng” according to a panel of experts opinions. The scope of the research was to study the performance pattern of Suphanburi province. Singing folk songs of Mrs. Kwanjit Sriprajan, a national artist: Pisthan Song Rua Song Kiewkhao Song (harvest song) E-Saew Song and provocative long drum song. The creation of a musical consisted of music accompanying dance postures. Proceed the story with folk music. The research included an analysis of analyzed texts and documents related to folk songs in Suphanburi, a field study, an unstructured interview with a panel of experts and a presentation of musical series performance by a group of performers who have experience to perform folk songs. The performance pattern was separated into 3 parts: Pleng Saksit, Chewit Nai Pleng and Crencreng Lamnam. The performance demonstrated how folk songs in the past to can be accompanied by Piphat performance, together with beautiful Thai classical dance move, presented with a spectacular scene, equipment, lighting. The performance was impressively successful in portraying a lifestyle of musicians having fun.

Keywords: Creative Work, Bantherng Roengram Lamnampleng,
Style Song of Kwanjit Sriprajan

บทนำ

วิถีชีวิตของชาวสุพรรณบุรีมีความสงบเรียบง่ายผูกพันกับท้องถิ่นด้วยค่านิยมแห่งความดีงามตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาทำให้เป็นผู้มีจิตใจที่งดงาม โอบอ้อมอารี หน้าตายิ้มแย้มแจ่มใส และเป็นมิตรกับทุกคน รวมทั้งเป็นดินแดนที่ตั้งอยู่ในเขตรอบล้อม

แม่น้ำท่าจีนที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยไร่นาอันเขียวชอุ่ม ประกอบอาชีพเกษตรกรรมมีผลผลิตที่หล่อเลี้ยงวิถีชีวิตของประชาชนให้ดำรงตนอยู่ได้อย่างมีความสุข เปรียบเสมือนเมืองอู่ข้าวอู่น้ำที่สำคัญของภาคกลาง จากความอุดมสมบูรณ์ดังกล่าวส่งผลถึงคุณภาพชีวิตที่สะท้อนมาในรูปของการละเล่นท้องถิ่นที่สนุกสนาน มีความรื่นเริงบันเทิงใจในเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี เช่น วันตรุษ สงกรานต์ ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ลอยกระทง หรือแม้แต่ความรื่นเริงที่เกี่ยวข้องกับฤดูกาล เช่น หน้าน้ำ หน้านา ล้วนแล้วเป็นวิถีที่ชาวสุพรรณบุรีสามารถรังสรรค์ความสุขให้เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม สิ่งที่เห็นได้ชัดเจน คือ การละเล่นเพลงพื้นบ้านที่ยังมีการขับร้องสืบทอดจวบจนถึงปัจจุบัน

เพลงพื้นบ้านจังหวัดสุพรรณบุรีมีตำนานการแสดงและการขับร้องสืบทอดอย่างยาวนานนับร้อยกว่าปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัดป่าเลไลยก์ถือเป็นจุดเริ่มต้นของลานเพลงที่พ่อเพลงแม่เพลงต่างเดินทางมาจากทั่วสารทิศเมื่อมีงานประจำปี โดยเฉพาะช่วงเดือน 11 เดือน 12 ต่างพายเรือกันมาและมาขึ้นที่ท่าหน้าวัด (ขวัญจิต ศรีประจันต์, สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2556) จากคำบอกเล่าดังกล่าว นับว่าเวทีการแสดงเพลงพื้นบ้านที่สำคัญในอดีตของจังหวัดสุพรรณบุรี คือ วัดป่าเลไลยก์ แสดงให้เห็นว่าคนไทยมีความเกี่ยวข้องและผูกพันกับวัดมาแต่อดีต ไม่ว่าจะเป็นงานเทศกาลประจำปีหรืองานประเพณี ซึ่งในสมัยนั้นถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ทุกคนในหมู่บ้านต่าง ๆ ทั้งไกลและใกล้ล้วนเดินทางมาเพื่อทำบุญ ไหว้พระ ในขณะเดียวกันทางวัดได้จัดให้มีหรรสพการละเล่นให้ชมอย่างยิ่งใหญ่ เพลงพื้นบ้านจึงเป็นการละเล่นอย่างหนึ่งที่ชาวบ้านต่างให้ความสนใจอย่างยิ่ง เมื่อถึงงานใหญ่ โดยเฉพาะงานบุญไหว้พระ (หลวงพ่โต) ประจำปีของวัดป่าเลไลยก์ จังหวัดสุพรรณบุรี นิยมให้มีการละเล่นเพลงพื้นบ้านประชันเพลงกันอย่างสนุกสนาน โดยติดต่อพ่อเพลงแม่เพลงที่มีชื่อเสียงในจังหวัดสุพรรณบุรีและต่างจังหวัดมาประชันฝีมือกัน เช่น อ่างทอง อุทัยธานี พระนครศรีอยุธยา สิงห์บุรี เป็นต้น

เพลงพื้นบ้านของจังหวัดสุพรรณบุรีมีด้วยกันหลายเพลงที่นิยมร้องเล่นและถือว่าเป็นเพลงที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุพรรณบุรี คือ เพลงอีแซว มีท่วงทำนองกระชับ รวดเร็ว สร้างความครึกครื้นสนุกสนาน นอกจากนี้ยังมีเพลงฉ่อย เพลงเรือ เพลงพวงมาลัย เพลงพิชฐาน เพลงเกี่ยวข้าว เพลงสงพาง เพลงพานพาง และเพลงอื่น ๆ ที่มีขับร้องในแต่ละท้องถิ่น ความไพเราะของเพลงพื้นบ้านสุพรรณบุรี คือ ลีลาสำเนียงของพ่อเพลงแม่เพลงที่มีสำเนียงเหน่อของภาษาถิ่นที่เรียกว่า เหน่อสุพรรณ ชวนให้น่าฟังอย่างยิ่ง ทั้งยังพบว่ามี

ศิลปินภูมิปัญญาที่มีความรู้ความสามารถเป็นจำนวนมากทำหน้าที่รับงานแสดงและสืบทอดเพลงพื้นบ้านทั้งในรูปแบบการยึดเป็นอาชีพและร้องเล่นเฉพาะเทศกาลอยู่ในทุกท้องถิ่น

สิ่งที่เป็นความภาคภูมิใจอย่างยิ่งของประวัติศาสตร์เพลงพื้นบ้านจังหวัดสุพรรณบุรี คือศิลปินเพลงพื้นบ้านได้รับการเชิดชูเกียรติให้เป็นศิลปินแห่งชาติ จำนวน 2 ท่าน คือ นางบัวผัน จันทรศรี ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เพลงพื้นบ้าน) ประจำปี 2533 และนางเกลิ้ว เสร็จกิจ หรือนางขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (เพลงพื้นบ้านอีแซว) ประจำปี 2539 ทั้งสองท่านนี้ นับว่าเป็นผู้สร้างชื่อเสียงให้แก่วงการเพลงพื้นบ้านของจังหวัดสุพรรณบุรีให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายตลอดระยะเวลาเพลงพื้นบ้านทำหน้าที่ขับขานและเป็นมหรสพสมโภชในงานต่าง ๆ ระยะเวลาหลังได้เข้ามามีบทบาทต่อเยาวชนและระบบการศึกษาของจังหวัดสุพรรณบุรี มีการนำเพลงพื้นบ้านมาสอนในสถานศึกษา ซึ่งวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีเป็นหนึ่งในสถานศึกษาที่ได้รับการถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านจากนางขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติ และดำเนินการต่อเนื่องในระบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหลักสูตรสถานศึกษามาจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งได้มีโอกาสนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณชน สร้างชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในทักษะและความสามารถในการแสดงเพลงพื้นบ้านอย่างยิ่ง

การสืบทอดศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นด้านเพลงพื้นบ้านของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำเอกลักษณ์ของเพลงพื้นบ้านสุพรรณบุรีรูปแบบทางเพลงขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏดุริยางคศิลป์ไทย จึงได้ดำเนินการศึกษารับทรมูลังศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นด้านเพลงพื้นบ้านจังหวัดสุพรรณบุรี ก่อให้เกิดแนวคิดการสร้างสรรค์และกลายเป็นแรงบันดาลใจนำความโดดเด่นของเพลงพื้นบ้านรูปแบบทางเพลงนางขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ โดยนำคำร้องทำนองเพลงพื้นบ้านในอดีตและประพันธ์ขึ้นใหม่มาขับร้องควบคู่กับการนำวงปี่พาทย์มาบรรเลงประกอบ พร้อมสร้างสรรค์กระบวนการทำรำที่สวยงามตามรูปแบบนาฏศิลป์ไทย เพิ่มความสมจริงด้วยการนำฉาก อุปกรณ์แสงสี อันตระการตา สะท้อนวิถีชีวิต สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินและความประทับใจในรูปแบบละครเพลง จากแนวคิดดังกล่าวจึงกลายเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ชุดการแสดงพัฒนาจากเพลงพื้นบ้านโดยใช้ชื่อว่า “บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง” ที่วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีมีความภาคภูมิใจ รวมทั้งเป็นการอนุรักษ์และสืบสานเพลงพื้นบ้านให้ดำรงอยู่คู่ชาติไทยสืบไป

วัตถุประสงค์

1. สร้างสรรค์ชุดการแสดงที่นำองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนา รูปแบบทางด้านนาฏดุริยางคศิลป์ไทย
2. ประเมินผลการแสดง “บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง” ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

วิธีการศึกษา

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการศึกษาภาคสนาม โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องเรื่องเพลงพื้นบ้าน และเพลงพื้นบ้านของ จังหวัดสุพรรณบุรี จากแหล่งข้อมูลของหน่วยงานและแหล่งวิทยบริการต่าง ๆ ได้แก่ จดหมายเหตุ พงศาวดาร วรรณกรรม ตำราเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การศึกษาภาคสนามโดยการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างจากผู้ทรงคุณวุฒิและกลุ่มผู้แสดงที่มีประสบการณ์ทางด้านการแสดงเพลงพื้นบ้าน ไม่น้อยกว่า 20 ปี ประกอบด้วย
 - 1) นางเกลียว เสรีจกิจ (นางขวัญจิต ศรีประจันต์) ศิลปินแห่งชาติ สาขา ศิลปะการแสดง (เพลงพื้นบ้าน)
 - 2) นายสุจินต์ ชาวบางงาม ศิลปินภูมิปัญญาและศิลปินดีเด่น จังหวัดสุพรรณบุรี
 - 3) นางสาวเนียง ชาวปลายนา ศิลปินภูมิปัญญาการแสดงเพลงพื้นบ้าน จังหวัดสุพรรณบุรี
3. การสังเกต จำแนกเป็นดังนี้
 - 1) การสอนและการถ่ายทอดการขับร้องเพลงพื้นบ้านของศิลปินภูมิปัญญา และการบันทึกเสียงเพื่อเป็นแนวทางสู่กระบวนการสร้างสรรค์
 - 2) การชมการแสดงเพลงพื้นบ้านของศิลปินภูมิปัญญาจังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อศึกษาท่าทาง กระบวนท่ารำ คำร้อง ลูกเล่น การหยอกเย้า ฯลฯ อันเป็นวิถีในการละเล่น เพลงพื้นบ้าน
4. จัดทำบทการแสดง โดยเลือกเพลงและบทขับร้องซึ่งมีทั้งบทดั้งเดิมและบทที่ ประพันธ์คำร้องขึ้นใหม่ตามลำดับการแสดง

5. สร้างสรรค์ทำนองดนตรีและเพลงประกอบ ให้สอดคล้องกับเพลงพื้นบ้านที่นำมาขับร้อง
6. สร้างสรรค์กระบวนท่ารำ ให้สอดคล้องกับเพลงพื้นบ้านที่นำมาขับร้องและทำนองเพลงประกอบ
7. สร้างสรรค์ ออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง
8. สร้างสรรค์ ออกแบบฉาก อุปกรณ์ แสง เสียง ประกอบการแสดง
9. นำเสนอรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์ บันเทิงเชิงรำ ลำนำเพลง ต่อนางขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติ เพื่อรับคำแนะนำปรับปรุงแก้ไข
10. ดำเนินการจัดการแสดงบันเทิงเชิงรำ ลำนำเพลง ครอบงวด์ประกอบเพื่อการนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
11. นำผลการประเมินของคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ สู่อำนาจดำเนินการเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้การแสดงมีความสมบูรณ์และเหมาะสม
12. จัดทำองค์ความรู้ในรูปแบบงานวิจัยสร้างสรรค์ เพื่อการเผยแพร่และอนุรักษ์ สืบทอดผลงาน

ผลการวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเชิงรำ ลำนำเพลง เป็นผลงานที่มีความเกี่ยวข้องในศาสตร์ด้านเพลงพื้นบ้าน ดนตรีไทย และนาฏศิลป์ไทย ดังนั้นในขั้นปฐมบทของการสร้างสรรค์ จึงขอนำเสนอองค์ความรู้ที่มีความเกี่ยวข้อง อันเป็นจุดกำเนิดของแนวทางการสร้างสรรค์ คือ เพลงพื้นบ้านสุพรรณบุรี โดยนำเสนอด้วยรายละเอียดต่อไปนี้

เพลงพื้นบ้านสุพรรณบุรี

จังหวัดสุพรรณบุรีถือเป็นแหล่งกำเนิดการละเล่นเพลงพื้นบ้านนับแต่อดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วัดป่าเลไลยก์ (วัดป่าเลไลยก์วรวิหารในปัจจุบัน) ที่นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของลานเพลงพื้นบ้าน ทั้งนี้มีพ่อเพลงและแม่เพลงที่มาจากทั่วสารทิศต่างพายเรือและมาขึ้นที่ท่าหน้าวัดเมื่อคราวมีงานประจำปี ช่วงเดือน 11 เดือน 12 โดยเดินทางมาเล่นเพลงพื้นบ้านและประชันเพลงอย่างสนุกสนาน ซึ่งพ่อเพลงและแม่เพลงแต่ละคนนั้นล้วนมีชื่อเสียงในจังหวัดสุพรรณบุรีและจังหวัดใกล้เคียง ได้แก่ อ่างทอง พระนครศรีอยุธยา สิงห์บุรี อุทัยธานี เป็นต้น ในระยะหลังบริบททางสังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเล่นเพลงพื้นบ้าน ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุให้เพลงพื้นบ้านเริ่มมีเล่นลดลงและเลือนหายไปจากวิถีชีวิตของพ่อเพลงแม่เพลง



ภาพที่ 1 วัดป่าเลไลยก์วรวิหารในอดีต

ที่มา: หอจดหมายเหตุแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ 2 วัดป่าเลไลยก์วรวิหารในปัจจุบัน

ที่มา: ผู้วิจัย

เพลงพื้นบ้านจังหวัดสุพรรณบุรีมีคำร้องด้านฉันทลักษณ์ที่น่าฟัง ใช้ถ้อยคำอย่างสละสลวย ด้วยคำสัมผัสคล้องจอง ทั้งสัมผัสสระ สัมผัสอักษร มีการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย ในเชิงสร้างสรรค์ สนุกสนาน และสองแง่สองง่ามตามรูปแบบของเพลงพื้นบ้าน รวมทั้งสำเนียงเหนอของภาษาถิ่นเมืองสุพรรณบุรีได้อย่างไพเราะ จึงเปรียบเสมือนมนต์เสน่ห์และเป็นเอกลักษณ์ของภูมิปัญญาไทยที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน จากบทร้องเพลงพื้นบ้านดังกล่าว ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจอันเป็นแนวคิดสำคัญของการสร้างสรรค์ที่มุ่งให้เพลงพื้นบ้านเป็นชุดการแสดงควบคู่กับการสร้างงานด้านนาฏดุริยางคศิลป์

แนวคิดการสร้างสรรค

แนวคิดผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ นำเพลง มีแนวคิดจากเพลงพื้นบ้านของจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นสำคัญ ด้วยลักษณะของเพลงพื้นบ้านแต่เดิมนั้นเป็นเพียงการยืนขับร้อง และทำท่าทางประกอบบรรณรสที่เกิดอยู่ที่บทร้องเป็นสำคัญ ซึ่งพบว่าบทเพลงพื้นบ้านที่ขับร้องนั้นสามารถนำมาสู่การสร้างสรรคชุดการแสดงด้านนาฏดุริยางคศิลป์ไทยได้ จึงเกิดแนวคิดในการผสมผสานระหว่างการขับร้องเพลงพื้นบ้าน กระบวนท่ารำด้านนาฏศิลป์ไทย ดนตรีและเพลงประกอบการแสดง โดยเรียงร้อยวิถีชีวิตของท้องถิ่นที่มีความผูกพันกับเพลงพื้นบ้านในฤดูและเทศกาล เลือกสรรเพลงพื้นบ้านให้มีความสอดคล้องโดยเริ่มจากทำนอง หวานช้า นุ่มนวลสู่ทำนองที่กระชับ สนุกสนาน ตามลำดับ ดังนี้

เพลงพิชฐาน คำว่า พิชฐาน เพี้ยนมาจาก อธิษฐาน เป็นเพลงพื้นบ้านที่ร้องโต้ตอบกันโนโบสถ์ มีเอกลักษณ์ คือ ขึ้นต้นด้วยคำว่า พิชฐานเอ๋ย เป็นเพลงสั้น ลักษณะทำนองเพลงมีความช้าและเน้นถ้อยคำการขับร้องที่ชัดถ้อยคำ แสดงถึงความตั้งใจในการอธิษฐานต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพลงพิชฐานที่ใช้ในการแสดงชุดนี้ แต่งคำร้องโดย นางวรรณ แก้วกว้าง มีคำร้องดังนี้

พิชฐานเอ๋ย	สองมือถือพานพานดวงดอกไม้ (ลูกคู่ร้องรับ)
ตั้งใจสักการะ	กราบคุณพระรัตนตรัย
บวงสรวงปวงเทเวศร์	จูงมาปกเกศเกรียงไกร
พิชฐานวอนไหว้	ขอให้ได้ตั้งพิชฐานเอ๋ย (ลูกคู่ร้องรับ)

เพลงเรือ เป็นเพลงร้องโต้ตอบในเรือ ลูกคู่สอดทำยวรรคหลังว่า ฮ้า...ไ้ มีท่วงทำนองที่ช้าและไพเราะอย่างยิ่ง ให้ความกังวานในน้ำเสียงของพ่อเพลงแม่เพลงและลูกคู่ นิยมเล่นในช่วงหน้าน้ำ เทศกาลทอดกฐิน ทอดผ้าป่า การแสดงชุดนี้คำร้องนำมาจากกลอนเพลงดั้งเดิมในบทซ่อนซ่อนหรือออกซ่อน ซึ่งเป็นบทร้องกระทุ้งสั้น ๆ ในตอนท้ายของทำนองหลักเพลงเรือ โดยได้รับการถ่ายทอดมาจาก แม่ขวัญจิต ศรีประจันต์ ศิลปินแห่งชาติ มีคำร้องดังนี้

เอ่อเออ เอ็งเอ๋ย ฮา ไ้	เฉียบ เฉียบ ชะนอละนอ ๆ	
ชาย	เหลือใจเอ๋ยไ้บยอ	หอมเจ้าช่อผักเป็ย
พี่ไม่เคยรักใคร		เพราะพี่ยังไม่มีเมีย
ช่อเจ้าเอ๋ยผักเป็ย		หอมไม่หายเลยเอย
	ฮาไ้	เฉียบ เฉียบ
หญิง	เหลือใจเอ๋ยไ้บยอ	หอมเจ้าช่อผักเป็ย
ฟังวาจาขานไข		ว่าพี่ยังไม่มีเมีย
ช่อเจ้าเอ๋ยผักเป็ย		หอมเมื่อยามเย็นเอย
	ฮาไ้	เฉียบ เฉียบ

เพลงเกี่ยวข้าว เดิมเป็นเพลงร้องเล่นขณะก้มเกี่ยวข้าว เนื้อเพลงสั้นไม่มีการปรบมือและใช้ร้องเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อย จังหวะและทำนองของเพลงค่อนข้างรวดเร็ว ทันอกทันใจ ลูกคู่จะร้องรับว่า “เฮ้ เฮะ” หรือ “เฮ้ เอ้า เฮ้ เฮ้”

บทที่ใช้ขับร้องเพลงเกี่ยวข้าวนี้จะใช้ 2 ทำนอง คือทำนองเกรินและเพลงเด่น หรือ เพลงเกี่ยว คำร้องแต่งโดย นางวรรณ แก้วกว้าง มีคำร้องดังนี้

เพลง เกริน

ตะวันก็บ่ายลงชายทุ่ง เห็นไอ้ทุยมันลุดยุง
อยู่ที่ท้ายทุ่งนา เออ (ลูกคู่ร้องรับ)

เพลง เกี่ยวข้าว

เพลงเกี่ยวข้าวชานา	ต่างพรรษาสุขศรี
มีข้าวพวง รวงสะพรั่ง	ข้าวนาปริงและนาปี
ข้าวหอมมะลิอ่อนล้น	ลงแขกเกี่ยวกันในวันนี้
มาเถิดนะคนดี	เกี่ยวข้าววันนี้เถิดเออ (ลูกคู่ร้องรับ)

เพลงอีแซว เป็นเพลงร้องโต้ตอบที่สนุกสนาน เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุพรรณบุรี มีทำนองที่กระชับ ง่ายๆ สันนิษฐานว่าน่าจะคลี่คลายมาจากเพลงยั่วกลองยาว และร้องเล่นมาเป็นเวลาร้อยกว่าปี ทำนองเพลงอีแซวที่ใช้ประกอบการแสดงจะใช้ทำนองสร้อยที่มีการขับร้องขึ้นมาภายหลังโดยคล้ายทำนองเพลงลูกทุ่ง บทที่ใช้ขับร้องแต่งโดย นางวรรณ แก้วกว้าง มีคำร้อง ดังนี้

(สร้อย) โอ้มาเถิดหนากระไรแม่มา (ซ้ำ)	เพลงอีแซวแว่วว่ากังวานหวานใจ (ซ้ำ)
บทเพลงอีแซวเจื้อยแจ้วไพเราะ	ส่งสำเนียงเสนาะจะหาไหน
เพลงเก่าโบราณเมืองสุพรรณบุรี (ซ้ำ)	ทั้งถ้อยคำจืตแสนจับใจ
ร้องประชันบทกลอนแกมเกี่ยวพา	ทั้งร้ายรำลือลางามนี้กระไร
มีลูกคู่ลูกค้อยคอยร้องรับ	รับรองท่านได้สดับจะประทับใจ
มีสองแง่สองง่ามตามวิถีชีวิต	ถ้อยคำลึกลับแสนจะคมคาย
นี่แหละเพลงพื้นบ้านสืบสานรักษา (ลูกคู่รับ)	สุดยอดภูมิปัญญาของชาติไทย (ลูกคู่รับ)
(สร้อย) โอ้มาเถิดหนากระไรแม่มา (ซ้ำ)	ศิลปะล้ำค่า ร่วมรักษาสืบไป (ซ้ำ)

เพลงยั่ว-กลองยาว นิยมเล่นในงานบุญประเพณีหรือช่วงตรุษสงกรานต์ เป็นการเกี่ยวพาราสีหรือเล่นเพื่อความสนุกสนาน ภายหลังจากนำเพลงยั่วมาขับร้องประกอบการเล่นกลองยาว บทที่ใช้ขับร้องในการแสดงชุด บันเทิงเริงรำ นำมาเพลง เป็นบทเดิมจากแม่บัวผัน จันทรศรี ศิลปินแห่งชาติ มีคำร้องดังนี้

เพลงยั่ว

เสยแสะ เสยแสะ	เสยแสะชะเยะหน่อกล้วย
สาวสาว สวยสวย	มาร้าเสยแสะ
เสยแสะ เสยแสะ	เสยแสะชะเยะหน่อกล้วย
บ้านเหนือเลี้ยงควาย	บ้านใต้เลี้ยงแพะ ตะละลา
อะโยพะแก้ว อะยาวพะยวบ	เผย เผย ย้ายันเย ตะละลา

หุย ฮา โห้ ฮิ้ว

รูปแบบการแสดง ดำเนินการจัดทำบทการแสดงเพื่อให้เหมาะสมกับเพลงร้องพื้นบ้าน โดยกำหนดเป็น 3 องก์ คือ

องก์ที่ 1 “เพลงศักดิ์สิทธิ์” การแสดงในองก์นี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงบรรยากาศแห่งความขลัง ศักดิ์สิทธิ์ ด้วยการอธิษฐานขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ใช้เพลงพิชฐานมาขับร้องด้วยน้ำเสียงของแม่เพลงกังวานสดใส สะกดผู้ฟังให้อยู่ในสมาธิของการตั้งจิตอธิษฐาน โดยประพันธ์เป็นเพลงอัตราจังหวะ 2 ชั้น ใช้หน้าทับตะโพนไทยสองไม้สั่นวล กำกับเพลงมีความยาว 12 หน้าทับ แบ่งสัดส่วนทำนองเพลงออกได้เป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน สื่อถึงการบูชาคุณพระรัตนตรัย สร้างจินตนาการอารมณ์ของทำนองเพลงตามคำร้องเพลงพิชฐาน

องก์ที่ 2 “ชีวิตในเพลง” การแสดงในองก์นี้สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของชาวไทยภาคกลางในบทเพลงหน้าน้ำ คือเพลงเรือ และบทเพลงหน้านา คือเพลงเกี่ยวข้าว อย่างสนุกสนาน สำหรับเพลงที่บรรเลงประกอบช่วงเพลงเรือได้ประพันธ์เป็นอัตราจังหวะชั้นเดียว เครื่องดนตรีในกลุ่มนำดำเนินทำนองในลักษณะเหลื่อมตามความเหมาะสม โดยใช้กลองแขก กำกับจังหวะหน้าทับด้วยหน้าทับสองไม้ชั้นเดียว เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้ยังมีการเว้นช่วงทำนองเพลงให้ลูกคู่ได้ร้อง “ฮาไฮ้ ฉียบ ฉียบ” ตามเอกลักษณ์ของเพลงเรือ ส่วนทำนองเพลงเกี่ยวข้าวนั้นใช้ทำนองเก่าตามแบบแผนที่มีอยู่เดิม ซึ่งให้อารมณ์และสำเนียงที่สอดคล้องกับวิถีของการทำนา

องก์ที่ 3 “ครื้นเครงลำนานา” เป็นการแสดงให้เห็นถึงทำนองเพลงพื้นบ้านที่นิยมเล่นในเทศกาล ด้วยทำนองเพลงที่กระชับ เร้าใจ คือ เพลงอีแซวและเพลงยั่วกลองยาวมาขับร้องประกอบ สร้างความสนุกสนานด้วยการนำการเล่นหัวโตมาสอดแทรกพร้อมการรำกลองยาวของหนุ่มสาว เพลงที่ใช้บรรเลงประกอบนั้นนำทำนองคำร้องเพลงอีแซวที่ขับร้องว่า “ไอ้มาเถิดหนา กระไรแม่มา เพลงอีแซวแว่วว่ากังวานหวานใจ” เมื่อจบเพลงอีแซวจึงต่อ

ด้วยการนำวงกลองยาวมาตีประกอบ โดยนำมาจากการแสดงผลงานสร้างสรรค์ของวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี ชุด บันเทิงเริงรำ ลำนำกลองยาว ในช่วงสุดท้ายเพื่อสร้างความครึกครื้นและจบลงด้วยความสนุกสนาน

ดนตรีและเพลงประกอบ ใช้วงปี่พาทย์ไม้นวมบรรเลงโดยเพิ่มเครื่องดนตรี คือ กังสดาล เข้าไปตีประกอบในการแสดงชุดนี้ ซึ่งกังสดาลนี้นิยมใช้ในวัดหรือพิธีกรรมอันเป็นสัญญาณสื่อความหมายในทางศักดิ์สิทธิ์ โดยนำมาตีในช่วงนำเข้าสู่การแสดงของเพลงพิชฐาน สำหรับการแสดงช่วงเพลงยั่ว กลองยาวนั้นจะใช้วงกลองยาว โดยมีปี่ชวาและวงปี่พาทย์เป็นเครื่องดำเนินทำนองเพลง สำหรับระนาดเอกนั้นจะเปลี่ยนเป็นไม้แข็งซึ่งเมื่อตีแล้วจะเกิดเสียงที่ดังแข็งกร้าวและกลมกลืนไปกับเสียงของปี่ชวา ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความบันเทิงมีอารมณ์ที่สนุกสนานเร้าใจไปกับท่วงทำนอง

การบรรจเพลงการแสดงชุด บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มเพลง คือ เพลงที่แต่งขึ้นใหม่ ประกอบไปด้วย เพลงพิชฐาน เพลงเรือ เพลงดั้งเดิมที่บรมครูผู้เชี่ยวชาญสร้างสรรค์ไว้ ได้แก่ ทำนองเพลงสรภัญญะในช่วงองก์ที่ 1 ก่อนนำเข้าสู่เพลงพิชฐาน ทำนองเพลงเดินกำรำเคียวและเกี่ยวข้าวในองก์ที่ 2 และทำนองเพลงเก่าในองก์ 3 (เพลงอีแซว) นอกจากนี้มีการแต่งเพลงขึ้นใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแม่มือกลองยาวและการขับร้องเพลงยั่ว ทั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับบทเพลงพื้นบ้านและการเรียงร้อยเชื่อมโยงตลอดการแสดง

กระบวนการทำรำ การสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ ชุดบันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง เริ่มจากการทำบทการแสดง สู่การคิดสร้างสรรค์ทำนองเพลง และสร้างสรรค์ท่าทางทางด้านนาฏศิลป์ไทย โดยคำนึงถึงความงาม ความสนุกสนานและความเป็นธรรมชาติให้มีความใกล้เคียงกับวิธีการเล่นเพลงพื้นบ้าน การแสดงชุดนี้จึงจำแนกกลุ่มผู้แสดงรวมทั้งทำรำประกอบออกเป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงลำดับกลุ่มผู้แสดงผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง

ที่	กลุ่มผู้แสดง	รูปภาพ
1	กลุ่มพ่อเพลงและแม่เพลง หมายถึง กลุ่มผู้ทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวชุดการแสดงโดยใช้เพลงพื้นบ้านเป็นสื่อกลางในการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ ใช้ท่าทางความเป็นธรรมชาติ แสดงอารมณ์ตามบทเพลงที่ขับร้อง	 <p>ภาพที่ 3 กลุ่มพ่อเพลงแม่เพลง</p>
2	กลุ่มนักแสดงรำเพลงพิชฐาน ใช้ผู้แสดงเป็นหญิงล้วน กระบวนท่ารำเน้นความอ่อนช้อยงดงาม นุ่มนวล และการตั้งจิตอธิษฐานโดยมีพานดอกไม้เป็นอุปกรณ์การแสดง	 <p>ภาพที่ 4 กลุ่มนักแสดงรำเพลงพิชฐาน</p>
3	กลุ่มนักแสดงเพลงเรือ ใช้ผู้แสดงเป็นชายและหญิง ใช้ท่วงท่าในการพายเรือที่ทะมัดทะแมงของฝ่ายชายและท่วงท่าการพายที่อ่อนช้อยของฝ่ายหญิง รวมทั้งการเกี่ยวพาราสีของเรือเพลงทั้งสองลำ โดยมีพายเป็นอุปกรณ์การแสดง	 <p>ภาพที่ 5 กลุ่มนักแสดงเพลงเรือ</p>
4	กลุ่มนักแสดงเพลงเกี่ยวข้าว ใช้ผู้แสดงชายและหญิงในท่วงท่าที่กระฉับกระเฉงตามทำนองเพลง สื่อท่าทางในการเก็บเกี่ยวข้าววิธีการทำนา รวมทั้งการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว มีอุปกรณ์ประกอบ คือ ควาย เคียว รวงข้าว หมวกและงอบ	 <p>ภาพที่ 6 กลุ่มนักแสดงเพลงเกี่ยวข้าว</p>
5	กลุ่มนักแสดงเพลงอีแซว ใช้ผู้แสดงหญิงล้วน ในกระบวนท่ารำที่ออกมาเชิญชวนให้ผู้ชมทุกคนมีความสุขและสนุกสนาน พร้อมรำรำตามทำนองเพลงอีแซวที่มีท่วงทำนองกระชับเร้าใจ คล่องแคล่ว อย่างพร้อมเพรียง	 <p>ภาพที่ 7 กลุ่มนักแสดงเพลงอีแซว</p>

ที่มา: ผู้วิจัย

กระบวนการทำรำของผู้แสดงทุกกลุ่มมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงเรียงร้อยโดยใช้เพลงพื้นบ้านเป็นสำคัญตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง ซึ่งกระบวนการทำรำที่คิดสร้างสรรค์สำหรับการแสดงชุดนี้มีอยู่ 2 รูปแบบ คือ

1. การแสดงกระบวนการทำรำตามทำนองเพลงที่บรรเลงประกอบโดยนำทำรำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทยมาประกอบ ได้แก่ เพลงช้า เพลงเร็ว แม่บทเล็ก แม่บทใหญ่

2. การแสดงบทบาทตามบทที่ขับร้องในรูปแบบมิติของละครเพลงที่ผสมผสานท่าทางและอากัปกิริยาตามอารมณ์ที่แสดงออกตามธรรมชาติของมนุษย์

ทั้งนี้นอกจากกระบวนการทำรำดังกล่าวแล้ว ยังคงสร้างสรรค์รูปแบบแถว การแปรแถว ในตำแหน่งต่าง ๆ การเคลื่อนตำแหน่งของผู้แสดงให้สอดคล้องกับท่ารำหรือท่าทางที่สร้างสรรค์อย่างเหมาะสมและสัมพันธ์กันโดยใช้หลักการเคลื่อนไหวบนเวทีและการแสดงสมดุลของการใช้พื้นที่

เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง เป็นการออกแบบภายใต้แนวคิดที่นำเครื่องแต่งกายตามรูปแบบของศิลปินพ่อเพลงแม่เพลงให้เหมาะสมกับเพลงพื้นบ้านที่ใช้ในการแสดง รวมถึงรูปแบบการแต่งกายของชาวไทยภาคกลางที่มีความประณีตเป็นแบบแผน เน้นความสวยงาม โดยแบ่งการแต่งกายเป็น 6 ลักษณะ คือ เครื่องแต่งกายพ่อเพลงและแม่เพลง เครื่องแต่งกายเพลงพิชฐาน เครื่องแต่งกายเพลงเรือ เครื่องแต่งกายเพลงเกี่ยวข้าว เครื่องแต่งกายเพลงอีแซว เครื่องแต่งกายเพลงยั่ว กลองยาว

เทคนิคเวที ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง ได้ออกแบบการแสดงโดยมีการจำลองบรรยากาศ ทั้งด้านเวลาและสถานที่ ดังนั้นจึงมีฝ่ายเทคนิคเวทีทำหน้าที่ออกแบบ สร้าง ติดตั้ง และควบคุมอุปกรณ์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ฉาก วาดด้วยสีน้ำมันบนผ้าใบ ซึ่งบนกรอบไม้ มีขาตั้งที่สามารถพับได้คล้ายกรอบรูป ประกอบด้วย 3 ฉาก ได้แก่ บ้าน ท้องทุ่ง และพระประธาน ทั้งสามฉากจะถูกติดตั้งลงบนพื้นเวทีสามจุดและใช้งานพร้อมกันทั้งสามฉาก



ภาพที่ 9 ฉากประกอบการแสดงบันเทิงเรีงรำ ลำนำเพลง

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 10 ต้นข้าวประกอบการฉาก

ที่มา : ผู้วิจัย

2. อุปกรณ์ประกอบฉาก ประกอบด้วย ชุดโต๊ะวางเครื่องบูชา เรือจำลอง พระจันทร์ ต้นข้าว

3. ระบบแสง ประกอบด้วย ไฟสีชนิดหลอด LED จำนวน 8 โคม สายไฟ ทั้งชนิด สายสัญญาณและสายไฟฟ้าพลังงาน เครื่องควบคุมแสงไฟ ใช้ควบคุมแสงสีและความสว่างของหลอดไฟ

4. ระบบเสียง ใช้ไมโครโฟน (สำหรับวงปี่พาทย์) และระบบขยายเสียงหลักของเวที แต่ในการแสดงชุดนี้ฝ่ายเทคนิคเวทีได้จัดเพิ่มเติมให้มีการใช้ไมโครโฟนไร้สายขนาดเล็กเป็นพิเศษ ติดตั้งที่บริเวณใบหูของนักแสดงจำนวน 6 คน (พ่อเพลงแม่เพลง) เมื่อไม่ต้องใช้มือถือไมโครโฟนและไม่มีสายสัญญาณ จึงทำให้นักแสดงสามารถแสดงลีลาท่าทางและเคลื่อนที่ได้ อย่างอิสระ สร้างจินตนาการที่สมจริงให้แก่ผู้ชม

5. อุปกรณ์เทคนิคพิเศษ ประกอบด้วย เครื่องสร้างหมอกชนิดลอยต่ำ (Dry ice) ใช้สร้างหมอกชนิดลอยต่ำเรียกสั้น เพื่อจำลองให้เป็นน้ำ ประกอบในการแสดงช่วงเพลงเรือ โดยปล่อยควันชนิดนี้ให้ออกมาพร้อมกับการเคลื่อนที่ของเรือ เครื่องสร้างหมอกชนิดฟุ้งกระจาย ใช้สร้างหมอกจาง ๆ ที่ฟุ้งไปในอากาศ เพื่อช่วยให้แสงจากหลอดไฟ LED สามารถแสดงแสงสีที่ชัดเจนขึ้น

สรุปผลการวิจัย

1. สร้างสรรค์ชุดการแสดงที่น่าองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนา รูปแบบทางด้านนาฏดุริยางคศิลป์ไทย ผลงานสร้างสรรค์ ชุด บันเทิงเรีงรำ ลำนำเพลง เกิดจากการศึกษาบริบทภูมิหลังด้านเพลงพื้นบ้าน จังหวัดสุพรรณบุรี ก่อให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์และเป็นแรงบันดาลใจ ที่นำความโดดเด่นของเพลงพื้นบ้านมาผสมผสานกับ

นาฏศิลป์ไทยและดนตรีไทยสู่รูปแบบการแสดง โดยเพลงพื้นบ้านที่นำมาขับร้องและเรียงร้อยในการแสดง ประกอบด้วย เพลงพิชฐาน เพลงเรือ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงอีแซว และเพลงยั่ว-กลองยาว โดยมีบทขับร้องที่เป็นบทดั้งเดิมและบทที่ประพันธ์ขึ้นใหม่เพื่อให้เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของสังคมในปัจจุบัน รวมทั้งมุ่งหมายให้บทร้องทุกเพลงเป็นบทที่เรียกว่า “กลอนครู” ซึ่งหมายถึง กลอนต้นแบบเพื่อการจดจำของการขับร้องเพลงพื้นบ้าน

สำหรับทำนองเพลงประกอบการแสดงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเชื่อมเหตุการณ์และดำเนินทำนองให้สอดคล้องกับเพลงพื้นบ้านที่ขับร้อง ดนตรีและเพลงที่ใช้บรรเลงช่วยเสริมอารมณ์สีให้การแสดงน่าชม โดยมีผู้แสดงเป็นผู้รำรำ ทำท่าทำ ดีบท แสดงบทบาทตามธรรมชาติ และทำรำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทยด้วยการเคลื่อนไหวไปในตำแหน่งต่าง ๆ บนเวที มีการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายตามรูปแบบของการแสดง อย่างเหมาะสมกลมกลืนใช้อุปกรณ์การแสดงเพื่อให้เห็นจินตนาการที่ชัดเจน พร้อมสร้างฉาก แสง สี เสริมบรรยากาศการแสดงด้วยระบบเทคโนโลยี สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผลงานสร้างสรรค์ “บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง” มีความสมบูรณ์และเป็นผลงานสร้างสรรค์ชิ้นแรกๆที่พัฒนาจากองค์ความรู้ของภูมิปัญญาด้านเพลงพื้นบ้าน จังหวัดสุพรรณบุรี

2. ประเมินผลการแสดง “บันเทิงเริงรำ นำนำเพลง” ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ การแสดงชุดนี้ได้นำเสนอรูปแบบการแสดงต่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ดังมีผลของการประเมินตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ชุดบันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง จากผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อ	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
		ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1	รูปแบบการนำเสนอผลงานมีความน่าสนใจ	4.61	0.50	มากที่สุด
2	การแต่งกายมีความสวยงามและเหมาะสม	4.61	0.70	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการแสดง	4.56	0.70	มากที่สุด
4	เพลงและจังหวะของดนตรีมีความสอดคล้องกับท่ารำ	4.67	0.59	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของอุปกรณ์ประกอบการแสดง	4.72	0.57	มากที่สุด
6	ชุดการแสดงนั้นแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมของชาติ	4.78	0.55	มากที่สุด
7	ความประทับใจในการนำเสนอผลงาน	4.44	1.04	มาก
เฉลี่ยรวม		4.63	0.68	มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสม/พอใจ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสม/พอใจ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสม/พอใจ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสม/พอใจ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสม/พอใจ มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ชุดบันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง จากผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ 18 คน มีระดับค่าเฉลี่ย 4.63 ระดับค่าเฉลี่ยของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68 และการแปลผลอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง มีองค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์งานด้านนาฏดุริยางคศิลป์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีผลสัมฤทธิ์ของผลงานในระดับคุณภาพเหมาะสม/พอใจมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ ลำนำเพลง เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่นำองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาในรูปแบบทางด้านนาฏดุริยางคศิลป์ไทย โดยกระบวนการสร้างสรรค์ได้นำแนวคิดหลักคือ เพลงพื้นบ้านมาผสมผสานกับกระบวนการทำรำตามรูปแบบนาฏศิลป์ไทยพร้อมสร้างสรรค์เพลงและดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งแนวคิดดังกล่าวมีความ

สอดคล้องกับแนวคิดของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547, น. 231-232) ที่กล่าวว่า การสร้างสรรค์งานนาฏยประดิษฐ์ กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ มักอาศัยเพียงเอกลักษณ์หรือลักษณะเด่น เช่น โครงสร้างหรือท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่าง มาเป็นหลัก

การออกแบบกระบวนการท่ารำได้นำท่ารำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทยและการสร้างสรรค์ที่มาจากเพลงช้า เพลงเร็ว การตีบท ภาษาท่า ซึ่งนำแนวคิดการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ของ ครูเฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (ไพโรจน์ ทองคำสุก, น. 2547) ได้กล่าวถึงการคิดสร้างสรรค์ท่ารำทางนาฏศิลป์ไทยว่า เป็นลักษณะของการตีบทหรือใช้ภาษานาฏศิลป์ในท่ารำของไทยที่เป็นแบบแผนมาตั้งแต่เดิม คือ กลอนตำรารำ และบทรำเพลง เพลงเร็ว โดยใช้กลวิธีที่จะสร้างสรรค์ให้ได้ท่ารำที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีการแสดงท่าทางอันเป็นธรรมชาติของมนุษย์เพื่อให้เกิดความสมจริง รวมทั้งแนวคิดในการสร้างสรรค์เพลงประกอบการแสดงนั้นได้แนวทางการเลือกเพลงพื้นบ้านโดยยึดจากทำนองเพลงและบทบาทของการนำเสนอเพลงในแต่ละช่วงเวลา

โดยมีหลักการสร้างสรรค์ทำนองเพลงคือ ใช้เพลงดั้งเดิม เพลงที่แต่งขึ้นใหม่ ซึ่งมีความสอดคล้องกับหลักการสร้างสรรค์ทำนองเพลงของสิริชัยชาญ พักจำรูญ (2546, น. 94) ที่กล่าวว่าในการประดิษฐ์ทำนองเพลงไทยหรือประพันธ์เพลงไทยนั้น มีหลักวิธีการอยู่ 4 วิธี ได้แก่ 1) ยืดหรือขยายจากเพลงเดิม 2) ตัดทอนจากเพลงเดิม 3) แต่งทำนองขึ้นใหม่โดยอาศัยเพลงเดิม 4) แต่งโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่ง ซึ่งหลักการดังกล่าวเป็นการสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับบทเพลงพื้นบ้านและการเรียงร้อยเชื่อมโยงตลอดการแสดง

ผลงานสร้างสรรค์ชุด บันเทิงเริงรำ นำเพลง ได้นำเสนอรูปแบบการแสดงต่อผู้ทรงคุณวุฒิของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ย่อมแสดงให้เห็นว่าการแสดงชุดดังกล่าวมีการพัฒนารูปแบบการแสดง โดยอาศัยบริบทของเพลงพื้นบ้านอันเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุพรรณบุรี มีการนำกระบวนการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสู่ออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อให้เพลงพื้นบ้านได้เผยแพร่สู่สาธารณชนในรูปแบบของการแสดงที่สนุกสนาน ประกอบด้วย การพ้อนรำ การแสดงลีลาท่าทาง การออกแบบเครื่องแต่งกายอันงดงามตามลักษณะของเพลงพื้นบ้านที่ขับร้อง ใช้บทเพลงจากวงปี่พาทย์บรรเลงประกอบ มีอุปกรณ์ประกอบการแสดงและการออกแบบฉาก แสง สี ให้เข้ากับ

บรรยากาศ ซึ่งการแสดงชุดนี้สามารถสะท้อนให้เห็นถึงมรดกทางภูมิปัญญาไทยที่ทรงคุณค่า และการพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่าด้านศิลปวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ผลงานสร้างสรรค์ บันเทิงเรีงรำ นำมาเพลง ตามที่กล่าวข้างต้น มีรากฐานเดิมมาจากการละเล่นเพลงพื้นบ้านภาคกลางของไทย เพื่อพัฒนาสู่การแสดงทางด้านศิลปวัฒนธรรม การแสดงชุดนี้ในโอกาสต่อไปควรมีการดำเนินการวางแผนสู่การบูรณาการปรับเปลี่ยนตามโอกาส ความเหมาะสม รวมทั้งองค์ประกอบการแสดง ดังประเด็นต่อไปนี้

1. สามารถดำเนินการจัดทำบทการแสดงเป็นภาษาอังกฤษ ในที่นี้คือคำร้องเพลง พื้นบ้านที่ปรากฏในการแสดงชุดนี้ทุกเพลง
2. ปรับจำนวนผู้แสดงให้เหมาะสมได้ ถึง 3 กลุ่ม คือ ขนาดกลุ่มใหญ่ ขนาดกลุ่ม กลาง และขนาดกลุ่มเล็ก ตามบริบทของการแสดง คือ ระยะเวลา สถานที่ งบประมาณ
3. เพลง/ดนตรีประกอบ สามารถบรรเลงในรูปแบบการแสดงสดและระบบซีดีเพลง
4. สามารถนำไปพัฒนาสู่การแสดงชุดสร้างสรรค์อื่น ๆ หรือเป็นชุดประกอบการแสดงละครที่เกี่ยวกับวิถีเพลงและวิถีชีวิตของคนไทยภาคกลาง โดยการนำการแสดง **บันเทิงเรีงรำ นำมาเพลง** เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ในโอกาสต่อไป

รายการอ้างอิง

ขวัญจิต ศรีประจันต์. ศิลปินแห่งชาติ. สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2556.

สิริชัยชาญ พักจำรูญ. (2546). **ดุริยางคศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยขันตสรรพสัตัวอสูรา

THE CREATIVE PERFORMANCE OF “TUAY KHANAD SAPPASAT ASURA DANCE”

จุลชาติ อรัณยณะค * และวัชรมณั คงขุนเทียน *

CHULACHART ARANYANAK AND WATCHARAMON KONGKHUNTHIAN

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยขันตสรรพสัตัวอสูรา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยขันตสรรพสัตัวอสูรา ในการแสดงโขนเรื่อง รามเกียรติ์ ตามรูปแบบนาฏจารีต โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกตจากการชมวีดิทัศน์ การฝึกหัดด้วยตนเอง รวมทั้งประสบการณ์จากการสอนและการแสดง การจัดประชุมกลุ่มย่อยผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า อสูรกายและปีศาจในกองทัพของพญาตรีเศียรแห่งกรุงม้ขวารมีลักษณะและบทบาทที่แตกต่างกันออกไปตามที่ปรากฏในบทประพันธ์ ตัวละครที่ปรากฏอยู่จะเป็นเหล่าทหารที่มีลักษณะเหมือนอสูรกาย ปีศาจ แตกต่างจากพวักษั การสร้างสรรคการแสดงมีโครงสร้างแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนนำ แสดงถึงพลังอิทธิฤทธิ์ ส่วนเนื้อหาจะแสดงถึงลักษณะบุคลิกร่างกายของตัวละคร และส่วนสรุปแสดงถึงความเข้มแข็งเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนทัพ กระบวนท่ารำนำลักษณะเด่นของตัวละครตามบทประพันธ์มาบูรณาการและสร้างสรรคกระบวนท่ารำ อารมณ์ การเคลื่อนที่ของตัวละคร เพลงที่มีเนื้อหาสาระที่แสดงถึงพลังความฮึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ เพลงกราวโน เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว และเพลงเชิด เป็นการผสมผสานโดยใช้แนวคิดจากการสร้างสรรคหลักการวิชาการทางนาฏศิลป์ไทย บทประพันธ์ และภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นหลักสำคัญ ในการออกแบบทิศทางการเคลื่อนไหว การสร้างสรรคกระบวนท่า การออกแบบเครื่องแต่งกาย และศิระษะที่ใช้ในการแสดง

คำสำคัญ: การสร้างสรรคการแสดง ทวยขันตสรรพสัตัวอสูรา นาฏศิลป์ไทย

* วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

The research- "The Creative Performance of TUAY KHANAD SAPPASAT ASURA DANCE" was conducted with the aim to create a "Khon", Thai traditional mask play, performing piece from the "Ramayana" story, by basing on the Thai traditional performing art approach. The research instruments include a study of relevant documents, interviews, observations from videos, self-training as well as experiences from teaching and performing. Group discussions of experts were conducted to verify the data. The research findings suggest that: monsters and ghouls in the army of Lord "Trishira" of "Majavari" kingdom, as appeared in the literature, have distinctive appearances and roles. They appear to have monstrous and ghoulish-like appearances that are different from the general "Asura" (demon) soldiers. The structure of this creative performance is consisted of 3 parts; the opening to demonstrate these monsters' magical mighty power, the main content to show each of the characters' appearances and characteristics and the conclusion to demonstrate their strengths and readiness to move their troops. The dance suite was derived from application of distinctive characteristics of these characters, as appeared in the literature and was integrated into the choreographing of the dance as well as the characters' emotions and movements. Casting criteria was based on those performers who possess; physically strong condition, satisfactory dancing performance and swift reaction skill. As for the music, songs that resonate mighty motivation, strength and characteristics of the characters, namely; "Kraonai", "Khom Glom Look Chandeow" and "Cherd" were incorporated into this performance.

Keywords: The Creative Performance, Tuay Khanad Sappasat Asura Dance

บทนำ

การศึกษาประวัติของมนุษยชาติและพงศาวดารของชาติต่าง ๆ เรามักพบความจริงอย่างหนึ่งว่า มนุษย์ในสมัยโบราณนั้นมีความสัมพันธ์กับสัตว์มาอย่างใกล้ชิดมาก บางชาตินับถือสัตว์เป็นเทพเจ้า บางชาติถือสัตว์เป็นต้นตระกูลของตน ความเชื่อถืออันนี้ได้สืบทอดกันมาเป็นเวลานาน แม้ในเวลานี้ก็ยังมีคนเชื่อถือกันอยู่ พวกที่เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากสัตว์นั้นได้เคยพบว่ามีกล่าวถึงในคัมภีร์ฤคเวทหมวดอธิสัณทวะ ซึ่งมีข้อความปรากฏว่า ชาวกรูเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากเต่า ชาวอิราวตะเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากช้าง ชาวกัมโพชะเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากโค ชาวคันธาระหรือคันธารีเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากม้า และชาวกุสิเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากหงส์ เป็นต้น (ส.พลายน้อย, 2531, น. 3) ซึ่งความเชื่อทั้งหมดนี้ได้ถูกนำไปสอดแทรกไว้ในวรรณกรรมและบทละครต่าง ๆ

หากกล่าวถึงวรรณกรรมบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ก็เช่นกันที่กล่าวถึงสัตว์ต่าง ๆ ที่มีบทบาทและดำเนินเรื่องราว เช่น ตัวละครที่เป็นสัตว์ปีก เช่น นกสตาบุ นกสัมพาที บริวารกากนาสูร ผูงยุงยักษ์ที่ปรากฏอยู่ในตอนหนุมานหักด่านก่อนเข้าเมืองบาดาลในศึกไมยราพณ์ ช้างเอราวัณในตอนศึกพรหมาสตร์ สัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งบกครึ่งน้ำ เช่น มัจฉานุ รวมถึงสัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นสัตว์หิมพานต์ โดยปรากฏอยู่ในศึกตรีเศียรในตอนที่ยกทัพไปรบกับพระรามที่ปรากฏอยู่ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เล่ม 1 ที่กล่าวถึงเหล่าบรรดาสัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร เป็นทหารเข้าร่วมรบในศึกนี้ ซึ่งตัวละครมีลักษณะหน้าตาและรูปร่างแตกต่างกันไป คือ ตัวละครที่ 1 หน้าเป็นเสือขบฟันร่างเป็นอสุรา ตัวละครที่ 2 หน้าเป็นควาย ร่างเป็นคนธรรพ ตัวละครที่ 3 หน้าเป็นลา ร่างเป็นลิง ตัวละครที่ 4 หน้าเป็นสิงห์ผสม ร่างเป็นปีศาจ และตัวละครที่ 5 หน้าเป็นม้า ร่างเป็นมังกร

นอกจากนี้ยังพบหลักฐานภาพขบวนทัพของสัตว์เหล่านี้ในการยกทัพของศึกตรีเศียรที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ไม่เคยปรากฏให้เห็นตามบทประพันธ์อย่างชัดเจนในการแสดงโขม ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจโดยได้แรงบันดาลใจจากวรรณกรรม และตระหนักถึงความสำคัญและความแปลกของรูปร่างตัวละคร จึงนำมาศึกษาวิเคราะห์และประดิษฐ์ท่าทางของสัตว์ในลักษณะที่เป็นยักษ์ เกิดกระบวนท่าร่ำสร้างสรรค์ชุด ทวยขนัดสรรพลัสต์อสุรา เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยที่คงไว้ซึ่ง

นาฏยจารีตของการแสดงโขน เป็นประโยชน์ในการนำมาประกอบการเรียนการสอน และใช้เป็นชุดการแสดงที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์สำหรับผู้สนใจศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรพศัตว์อสุรา

วิธีการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “ทวยชนัดสรพศัตว์อสุรา” นี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งวิธีดำเนินการวิจัยเป็นดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง: ผู้สร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากข้อมูลเอกสารเพื่อใช้กำหนดแนวทางในการวิจัย โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1.1 เอกสารเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์ในหิมพานต์ ประเภทของสัตว์ในรามเกียรติ์ จินตนาการและแนวคิดในการสร้างสรรค์ บทโขนและเนื้อเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกตรีเศียร และการประพันธ์พระบอ

1.2 เอกสารเกี่ยวกับลักษณะของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ การออกแบบงานลักษณะและองค์ประกอบในการสร้างงานสร้างสรรค์ เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์ การแสดงนาฏศิลป์ไทย ผู้สร้างสรรค์จึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความรู้และหลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวคิดและหลักการที่สำคัญในการปฏิบัติการออกแบบงานนาฏศิลป์ไทย

1.3 เอกสารจากหอสมุดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดวิทยาลัยนาฏศิลป์ หอสมุดแห่งชาติ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non Structured Interview) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) ในเรื่องของการสร้างสรรค์งาน และกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ข้อมูลที่ได้จะมาจากการดำเนินการสัมภาษณ์ทั้งในเชิงลึกแบบเดี่ยวและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์และมีความรู้ในเรื่องนาฏศิลป์ไทย และดนตรี ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการทำรำ และหลักการสร้างสรรค์นาฏยจารีต

2.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไปหรือผู้ปฏิบัติ ได้แก่ ครูผู้ฝึกซ้อม นักศึกษาและนักเรียนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางการแสดง ผู้ที่อยู่เบื้องหลังและเบื้องหน้าทางการแสดง ผู้ชมการแสดง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับแก้และประยุกต์ใช้กับการแสดงให้เหมาะสม

3. การเรียบเรียงและตรวจสอบข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร และข้อมูลจากการบันทึกรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยจำแนกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ และตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลอีกครั้งหนึ่ง โดยการจัดประชุมเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมาถ่ายทอดความรู้อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อการสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรพศัตว์อสุรา

4. การวิเคราะห์ข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากเอกสาร และข้อมูลภาคสนามมาทำการตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้หลักการจากทฤษฎี แนวคิดและข้อมูลจากการลงภาคสนามนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์สร้างสรรค์เพลงและบทร้อง โครงสร้างของกระบวนการ ทิศทางการเคลื่อนไหว กระบวนการที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ เครื่องแต่งกาย และศิระที่ใช้ในการแสดง โดยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาใช้ในการสร้างงาน

5. การนำเสนอข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลการสร้างสรรค์เป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของงานวิจัย และนำเสนอในรูปแบบของการแสดง ด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาสรุปผลอภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามกระบวนการวิจัยต่อไป

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเรียบเรียงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรพศัตว์อสุรา ตามลำดับดังนี้

1. เพลงและลักษณะโครงสร้างของกระบวนทำ

1.1 การสร้างสรรค์บทเพลงและบทร้อง

1) บทเพลง วงดนตรีที่ใช้ประกอบเป็นวงปี่พาทย์เครื่องห้า เพลงที่ใช้เป็นการนำเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดโดยเพลงที่ใช้แสดงถึงพลังความอึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละครดังนี้ ช่วงแรกใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้สำหรับตรวจพลของฝ่ายยักษ์ แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง และทรงพลัง ช่วงที่สองใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียวและเพลงเหราเป็นเพลงที่แสดงถึงความห้าวหาญ การเตรียมพร้อม และช่วงที่สามใช้เพลงเชิดเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่แสดงถึงการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ)

2) บทร้อง นำบทร้องมาจากบทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) เนื้อเพลงมีความหมายที่บอกถึงลักษณะบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ดังนี้

- ปี่พาทย์ทำเพลง กราวใน -

- ร้องเพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว -

จัดหมูโยธา ทวยหาญ	พลมารห้าวฮึก แข็งขัน
เหล่าหนึ่ง หน้าเสื่อ ขบพัน	ตัวนั้นเป็น รูปอสุรา
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น คนธรรพ	หน้ากลับเป็น หน้ามหัสสา
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น หน้าลา	กายานั้น เป็นวานร
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น ฝัไพร	หน้านั้น กลับไปเป็น ไกสร
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น อัสตร	ตัวเป็น มังกรยืนยัน

- ร้องเพลงเหรา -

ต่างตน สำแดง ฤทธิรุธ	กวัดแกว่ง อาวุธตั้งจักรผัน
ขุนช้าง ชี่ช้าง ขับมัน	เตรียมกัน คอยเสด็จจอสู่รี

- ปี่พาทย์ทำเพลง เชิด -

1.2 ลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่า

1) ส่วนนำ ใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่แสดงถึงความโอ่อ่าภูมิฐานองอาจและเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงมัจฉาริ ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย








2) ส่วนเนื้อหา สร้างสรรค์ท่าทางโดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีท่วงทำนองที่แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง หัวหาญ คึกคัก ส่วนบทร้องที่ประกอบท่าทางมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ลักษณะ บุคลิกของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงมัจฉาริ โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น จากนั้นจะใช้เพลงเหรา ซึ่งมีท่วงทำนองที่กระชับขึ้น กระบวนท่าจะแสดงถึงการเตรียมในการเคลื่อนพลยกทัพ

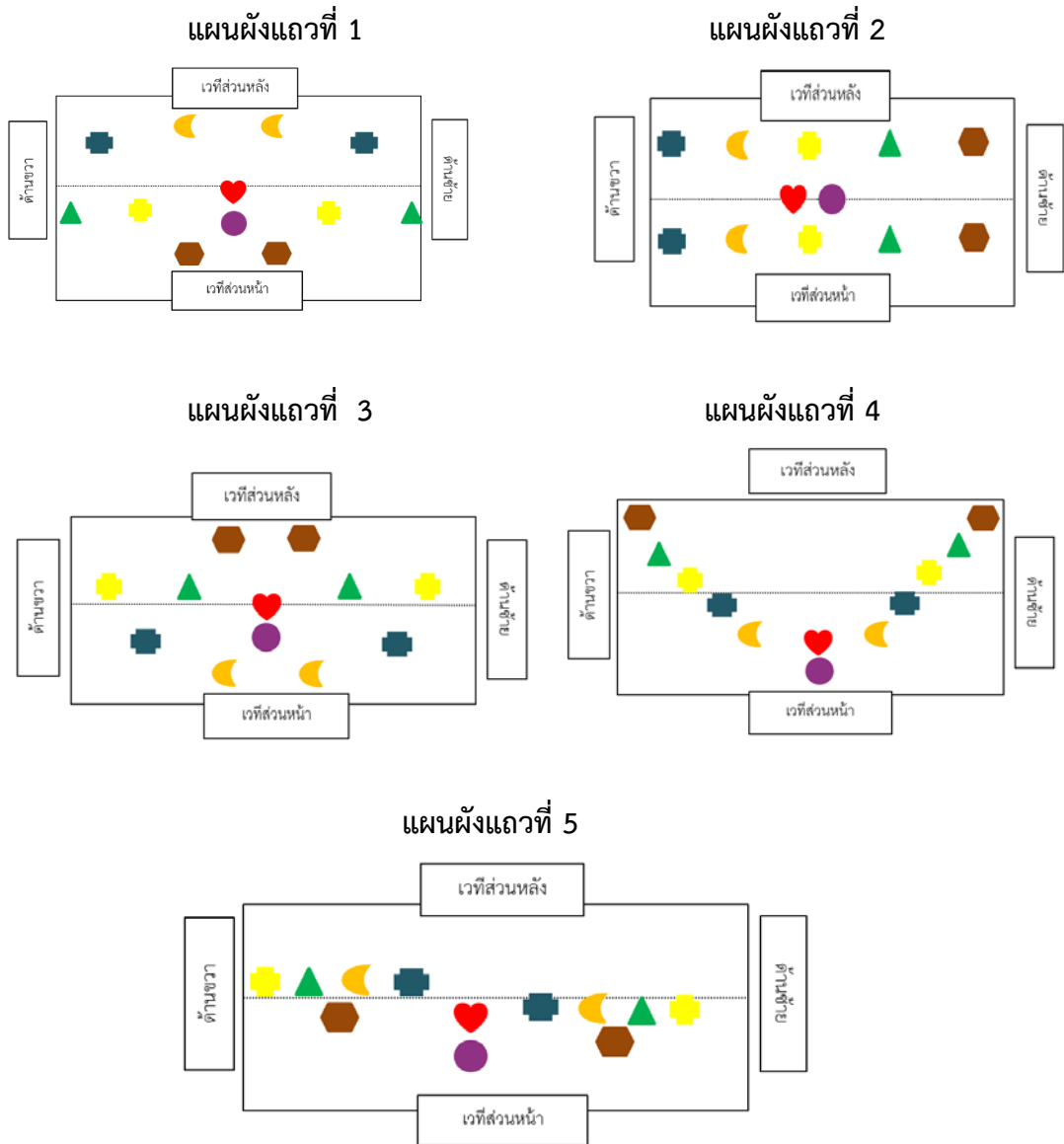
3) ส่วนสรุป ใช้เพลงเชิด ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่มีท่วงทำนองแสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) กระบวนท่าทางนั้นนำมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ได้รับบทบาท รวมไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนทัพแห่งกรุงมัจฉาริ

2. การสร้างสรรค์การแสดง

2.1 ทิศทางการเคลื่อนไหว

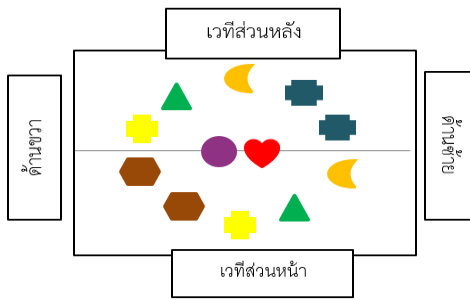
คือรูปแบบแถวที่มีความหลากหลายสามารถสื่อสารให้ผู้ชมได้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างครบถ้วนทุกทิศทาง สามารถสื่ออารมณ์และความสวยงามของตัวละครมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดผู้แสดงที่ใช้แทนลักษณะของตัวละครตามบทประพันธ์ไว้ จำนวน 12 คน โดยแบ่งตามสัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

-  หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยีนยัน ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครหน้าเสือขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครขุนช้าง ผู้แสดงจำนวน 1 คน
-  หมายถึง ตัวละครช้าง ผู้แสดงจำนวน 1 คน

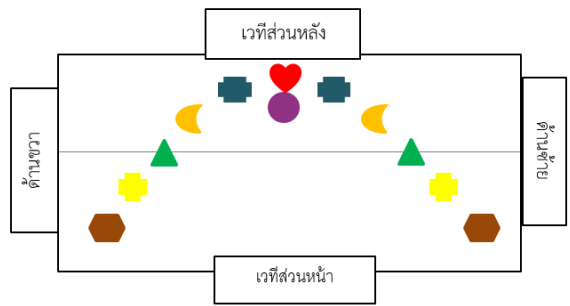


ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 1-5 อยู่ในช่วงของเพลงกราวในที่แสดง ความองอาจของกระบวนทัพและพลังกำลังของเหล่าตัวแสดง รูปแบบของการแปรแถว จึงมีการจัดแถวในลักษณะของแถวแบบกระจายและแบบปากพั้ง เพื่อสื่อให้เห็นถึงรูปแบบการจัดกระบวนทัพ การสวนสนาม การนำเสนอตัวละครให้เห็นชัดในทิศทางที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้

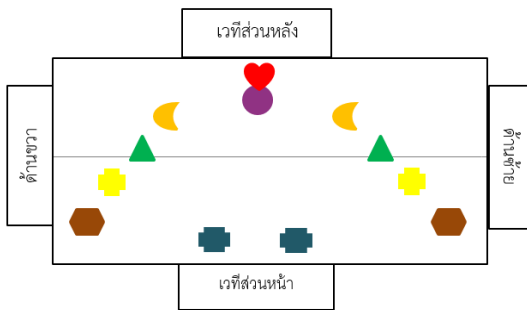
แผนผังแถวที่ 6



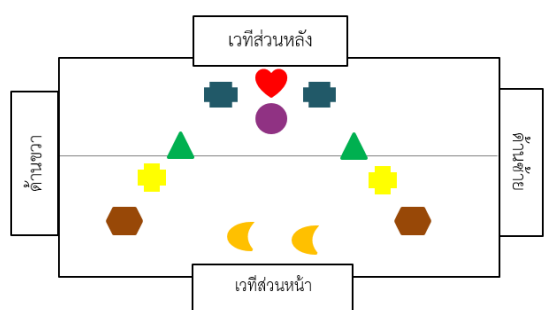
แผนผังแถวที่ 7



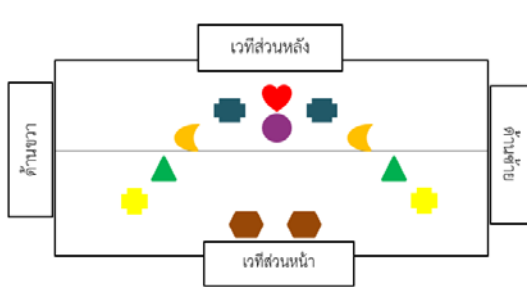
แผนผังแถวที่ 8



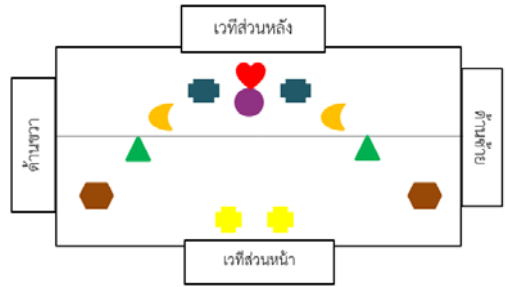
แผนผังแถวที่ 9



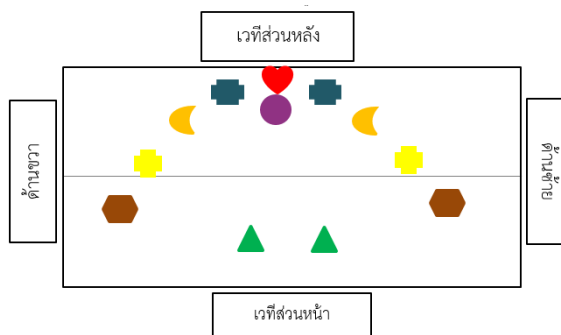
แผนผังแถวที่ 10



แผนผังแถวที่ 11

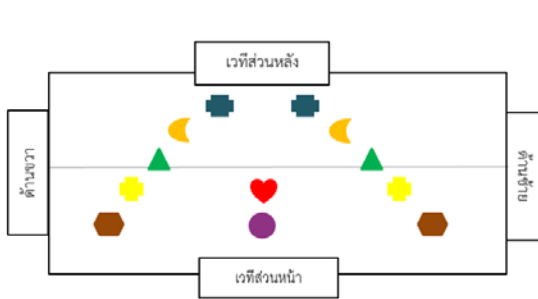


แผนผังแถวที่ 12

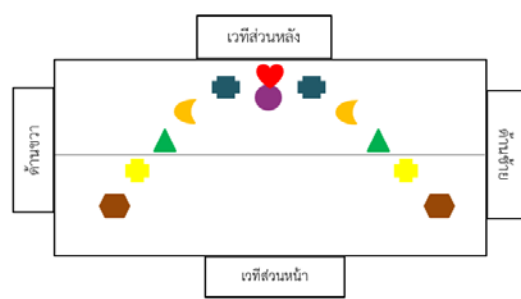


ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 6-12 อยู่ในช่วงของเพลงขอมกล่อมลูก
 ชั้นเดียว เนื้อร้องกล่าวถึงความห้าวหาญ คึกคัก ความสามารถหรืออิทธิฤทธิ์ของตัวละคร
 ใช้การรำตามบทเข้ากับเนื้อร้อง มีกระบวนการที่สร้างสรรค์ขึ้นเฉพาะของตัวละคร ลักษณะ
 ของการแปรแถวต้องการนำเสนอทิศทางที่ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นได้รอบด้าน เช่น
 ทิศทางการเคลื่อนไหวแผนผังแถวที่ 6 ที่สร้างสรรค์ได้สร้างรูปแบบการแปรแถวในลักษณะ
 รูปวงกลมที่ทำให้ปรากฏเห็นตัวละครได้รอบด้าน

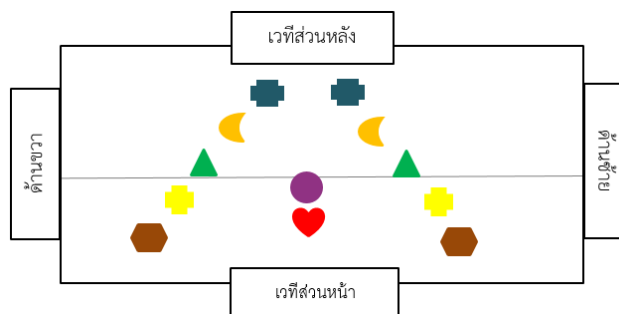
แผนผังแถวที่ 13



แผนผังแถวที่ 14

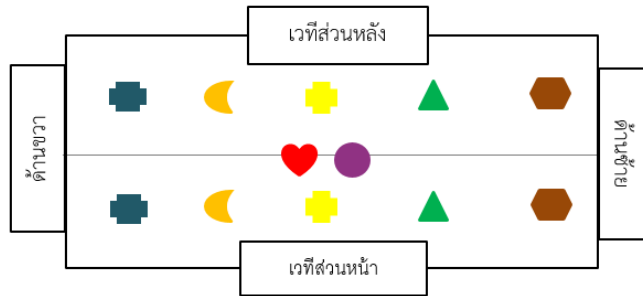


แผนผังแถวที่ 15



ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 13-15 อยู่ในช่วงของเพลงเหรา ทำนองจะมี
 เพิ่มความกระชับขึ้น ทิศทางในการเคลื่อนไหวจึงมีความรวดเร็วขึ้น แต่แฝงไปด้วยความ
 พร้อมเพรียงเป็นการเตรียมทัพที่จะยกทัพ ยังคงใช้รำตีบทอยู่ การแปรแถวจึงมีลักษณะของ
 แถวที่เตรียมพร้อมย่ออยู่ในตำแหน่งเดิม แต่มีเพียงตัวละครข้างกับขุนช้างเท่านั้นที่เคลื่อนไหว
 เพื่อเรียกแรงกำลังความอึกเหิมจากในกองทัพ สื่อให้เห็นถึงความอลังการและระเบียบของ
 ขบวนทัพ

แผนผังแถวที่ 16



ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 16 อยู่ในช่วงของเพลงเซต ที่แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง กระบวนท่าที่พร้อมออกรบ การแปรแถวเป็นลักษณะแถวหน้ากระดานเพื่อแสดงให้เห็นถึงบุคลิกและท่วงท่าที่มีพลังของตัวละครแต่ละตัวก่อนออกเดินทางไปยังสนามรบ

2.2 กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและวิเคราะห์ท่าร่าของตัวละครในรามเกียรติ์หลายตัวที่มีลักษณะเป็นลูกผสม เช่น อสุรผัด มัจฉานู นำข้อมูลมาประกอบและสร้างสรรค์กระบวนท่า โดยใช้ลักษณะกายของตัวละครในบทพระราชนิพนธ์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ท่า ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าเลียนแบบภูตผี ท่าโขนพระ และท่าโขนยักษ์ มาใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 ท่าเลียนแบบลิง



ภาพที่ 2 ท่าเลียนแบบภูตผี



ภาพที่ 3 ท่าโขนพระ



ภาพที่ 4 ท่าโขนยักษ์

ที่มา: ผู้วิจัย

2.3 เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง

- 1) เครื่องแต่งกาย การสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรรพลสัตว์สูราใช้การแต่งกายเป็นเครื่องเสนาयัักษ์ จึงมีลักษณะสีเขียว แดง ที่แสดงถึงสัญลักษณ์หรือเครื่องแบบทหารของฝ่ายยักษ์
- 2) ศีรษะ ผู้สร้างสรรค์ได้คิดสร้างประดิษฐ์ศีรษะขึ้นใหม่เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะ ตัวละครตามบทร้องและภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีความแตกต่างกัน ดังมีชื่อและลักษณะดังนี้



ภาพที่ 5-8 ศีรษะตัวละครเลื้อยขบฟัน

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 9-12 ศีรษะตัวละครคนธรรพ หน้ากลับเป็น หน้ามสิงสา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 13-16 ศีรษะตัวละครหน้าลา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 17-20 ศีรษะตัวละครผีไพร หน้านั้น กลับไปเป็นไกรสร
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 21-24 ศีรษะตัวละครหน้าเป็น อัสตร ตัวเป็น มังกรยืนยัน
ที่มา: ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุปผล

ทวยชนัดสรรพสัตว์อสุรา มีแนวคิดในการนำเสนอบุคลิกและลักษณะของเหล่าสรรพสัตว์ อสุรกายและปีศาจ ในกองทัพของพญาศรีเศียรแห่งกรุงม้ชวารี ที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชและภาพจิตรกรรมฝาผนัง มาศึกษาและวิเคราะห์เพื่อใช้ประกอบในการออกแบบกระบวนท่า ในงานสร้างสรรค์นั้นมีรูปแบบที่สามารถแบ่งส่วนต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1.1 เพลงและลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่า

เพลงและบทร้องที่ใช้แสดงถึงพลังความฮึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร เนื้อเพลงเป็นการนำบทร้องมาจากบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) เรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ศรีเศียร นำมาใช้สร้างสรรค์โครงสร้างของกระบวนท่าในแต่ละช่วงดังนี้

1) ส่วนนำ ใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่แสดงถึงความโอ้อ่าภูมิฐาน องอาจ และเป็นการรอดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ชวารี ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย

2) ส่วนเนื้อหา สร้างสรรค์ท่าทางโดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีท่วงทำนองที่แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง หัวหาญ คึกคัก ส่วนบทร้องที่ประกอบท่าทางมีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ชวารี โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น

3) ส่วนสรุป ใช้เพลงเชิดซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่มีท่วงทำนองแสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) กระบวนท่าทางนั้น นำมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ได้รับบทบาท รวมไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนทัพแห่งกรุงม้ชวารี

1.2 การสร้างสรรค์การแสดง

ผู้สร้างสรรค์นำแนวคิดและแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมและภาพจิตรกรรมฝาผนังมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ตามกระบวนท่า ดังนี้

1) ทิศทางการเคลื่อนไหว มีการแปรแถวแบบปากพั้ง แบบกระจาย แบบหน้ากระดานและแบบวงกลม แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ช่วงแรกเพลงกราวในสื่อให้เห็นถึง

รูปแบบการจัดกระบวนทัพ การสวนสนาม การนำเสนอตัวละครในทิศทางที่สื่อสารกับผู้ชมได้ ช่วงที่สองเพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียวและเพลงเหรา แสดงถึงความห้าวหาญ คึกคัก ความสามารถหรืออิทธิฤทธิ์ของตัวละคร การเรียกพลกำลังเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนทัพ มีการใช้การรำตามบทเข้ากับเนื้อร้องการแปรแถว มีลักษณะของการนำเสนอทิศทางที่ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นได้รอบด้านถึงความยิ่งใหญ่ของกระบวนทัพ และช่วงสุดท้ายเพลงเชิด แสดงถึงบุคลิกและท่วงท่าที่มีพลังของตัวละครแต่ละตัวที่ออกเดินทางไปยังสนามรบ การแปรแถวมีลักษณะแถวหน้ากระดาน

2) กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้ลักษณะกายของตัวละครในบทประพันธ์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ท่า ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าเลียนแบบภูตผี ท่าโขนพระ และท่าโขนยักษ์

3) เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยใช้เครื่องแต่งกายยืนเครื่องเสนาญักษ์ ที่แสดงถึงสัญลักษณ์เครื่องแบบทหารของฝ่ายยักษ์ สร้างสรรค์ประดิษฐ์ศีรษะมีรูปลักษณะตามบทร้องและภาพจิตรกรรมฝาผนัง

อภิปรายผล

1. เพลงและลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่าพบว่า ส่วนนำ เพลงและท่ารำแสดงถึงความโอ่อ่าภูมิฐาน องอาจและเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย ส่วนเนื้อหา แสดง ลักษณะบุคลิกของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงมโหฬาร โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น ส่วนสรุป แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) ซึ่งผู้วิจัยได้มีการแบ่งช่วงการแสดงออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่ต้องการแสดงถึงเรื่องราวของการแสดงในแต่ละช่วงเพื่อสื่อเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการแสดงที่มีความหลากหลายของอารมณ์ เช่น การแสดงถึงพลังอำนาจ อิทธิฤทธิ์ ความเข้มแข็ง การอวด การบอกหรือการแนะนำตน โดยผู้แสดงจะใช้การตีบทตามจังหวะและทำนองของเพลง ซึ่งจะช่วยให้เสริมสร้างอารมณ์และจินตนาการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก รับรู้ถึงเรื่องราวและความงามของการแสดงผ่านตัวละคร ดังที่ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, น. 232) กล่าวว่า การแบ่งช่วงอารมณ์ โดยปกติการแสดงนาฏศิลป์ จะมีกระบวนท่าแบ่งเป็นช่วง ๆ สั้นบ้างยาวบ้าง แต่ละช่วงจะแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันเพื่อความหลากหลาย ดังนั้นการออกแบบในแต่ละช่วงอาจใช้จำนวนผู้แสดงและ

การเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนอารมณ์ที่ต้องการในช่วงนั้น ๆ นอกจากนี้ ทวีเกียรติไชยงยศ (2538, น. 21-23) กล่าวว่า มนุษย์เราต้องเกี่ยวข้องกับศิลปะไม่ได้ การเข้าถึงศิลปะนั้นได้รับประโยชน์หลายประการด้วยกัน คือ ได้รับรสนิยมความงดงามอมตะทางศิลปะซึ่งไม่เคยมีหรือเคยเห็นในธรรมชาติมาก่อน เรียกว่าได้รู้ได้เห็นเหนือกว่าคนธรรมดา ซึ่งความงามศิลปะจะฝังแน่นโดยความทรงจำ ไม่ลืมเลือนง่าย ๆ และศิลปะทำให้มนุษย์เรามีความเห็นร่วมกัน ทำให้จิตใจผูกพันต่อกัน คนที่มีอารมณ์มีรสนิยมตรงกันจะมีความเข้าใจจะรักกันแน่นแฟ้นยิ่งกว่าสิ่งอื่น

2. การสร้างสรรค์การแสดง พบว่า

2.1 ทิศทางการเคลื่อนไหวมีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับเพลงและบทร้องผสมผสานกันระหว่างรูปแบบการแปรแถวตามหลักนาฏศิลป์ไทย คือ แถวปากหนัง แถวหน้ากระดาน และการแปรแถวตามหลักในการใช้พื้นที่ คือ แถวแบบวงกลมและแถวแบบกระจายพื้นที่ เป็นกระบวนการจัดทัพรูปแบบใหม่ในทิศทางที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ ทำให้การแสดงมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังที่ ไพโรจน์ ทองคำสุก (2545, น. 215-222) กล่าวถึงหลักเกณฑ์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของครูเฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทยว่า การแปรแถวเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการประดิษฐ์ท่ารำ ในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยมีรูปแบบการแปรแถวมากมาย เช่น แถวปากหนัง แถวตอน แถวเฉียง และแถวหน้ากระดาน เป็นต้น นอกจากนี้ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, น. 229-232) กล่าวว่า ทิศทาง หมายถึง แนวที่ผู้แสดงเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น การแปรแถว ผู้แสดงสามารถเคลื่อนที่ไปบนเวทีได้ใน 8 ทิศ ซึ่งสัมพันธ์กับตำแหน่งของคนดู คือ 1. การเข้าหาคนดู 2. การถอยออกจากคนดู 3. การขนานกับคนดู 4. การทแยงมุมกับคนดู 5. การวนเป็นวงหน้าคนดู 6. การฉวัดเฉวียนหรือเลี้ยวไปมาแบบฟันปลา 7. การยกสูง และ 8. การกดต่ำ การเคลื่อนไหวไปในทิศทางดังกล่าวอาจผสมผสานกันให้ดูซับซ้อนขึ้นก็ได้ เช่น การถอยหลังแบบทแยงมุมหรือการวนเป็นวงกลมสลับฟันปลา การเคลื่อนไหวไปในทิศทางต่าง ๆ กันย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันด้วยโดยอาศัยมุมมองคนดูเป็นแกน

2.2 กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ ใช้ลักษณะกายของตัวละครในบทประพันธ์เป็นหลักในการประดิษฐ์ท่า ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าโขนพระ ท่าโขนยักษ์และท่าเลียนแบบภูตผี โดยเฉพาะกระบวนท่ารำสุดท้ายนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นตามลักษณะของ

ตัวละครที่เป็นภูตผี ส่วนทำอื่น ๆ พบอยู่ในท่ารำการตรวจพลและทำอื่น ๆ ที่ไม่ค่อยได้มีการนำมาใช้มากนักในวงการนาฏศิลป์ไทย ซึ่งท่ารำเหล่านี้เป็นกระบวนการแม่ท่าที่มีความสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการนำมาบูรณาการเพื่อเสริมให้เห็นถึงกิริยาท่าทางต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะเด่นหรือแสดงถึงความเป็นตัวตนของตัวละครฝ่ายยักษ์ให้ผู้ชมได้รู้จัก ดังที่ วอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan, 1957, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557, น. 5) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันต่อไปอีก และสเปียร์แมน (Spearman, 1963, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557, น. 5) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ อำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่มเกสตัลท์ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งจะเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล นอกจากนี้ เดรดดาห์ล (Drevdahl, 1960, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557, น. 5) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างผลผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้้นอาจเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ และสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นก็ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะความคิดแปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดเดิมและเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์

2.3 เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามบทประพันธ์และภาพที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร โดยใช้การแต่งกายยื่นเครื่องลักษณะสีเขียวสลับแดง ซึ่งเป็นลักษณะของเสื้อหรือเครื่องรูปแบบโบราณ แสดงถึงสัญลักษณ์ของเครื่องแบบทหารของฝ่ายยักษ์ ดังที่ สุนทร จันท์ประเสริฐ (2547, น. 8) ได้ให้ความหมายของสัญลักษณ์ว่า “สัญลักษณ์” (Symbol) มาจากภาษากรีกคือ Sym และ Bollo แปลว่า ขว้างไปพร้อมกัน” หมายถึง วิธีการที่สัญลักษณ์นำจิตของมนุษย์ไปสู่สิ่งที่มันอ้างถึง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับที่ ธนิต อยู่โพธิ์ (2496, 14) ได้กล่าวถึงการรักษาและการให้ความสำคัญของลักษณะสีของตัวละครว่า ถ้ามีทฤษฎีหลักอยู่แล้วพยายามรักษาไว้ให้ถูกต้องตามแบบบัญญัติ เป็นการช่วยรักษาแบบแผนอันดีไว้มิให้เป็น

ช่องทางที่จะเลอะเลือนไปสู่ความเสื่อม ผู้ชมการแสดงโขนทั่ว ๆ ไปย่อมจะรู้และเข้าใจเรื่องราวได้ดีทั้งตัวโขนที่มีสีและลักษณะซ้ำหรือเหมือนกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรรพสัตว์อสุรา มาใช้ในการเรียนการสอน โดยเน้นการฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ตามแผน
2. สามารถนำไปต่อยอดการแสดงเกี่ยวกับการเคลื่อนทัพของเทพเจ้าและเทวดาได้

รายการอ้างอิง

ทวีเกียรติ ไชยงยศ. (2538). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะศิลปกรรมศาสตร์.

ธนิต อยู่โพธิ์. (2496). **สีและลักษณะหัวโขน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). **วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ครูเฉลย ศุขะวณิช**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.

ส. พลายน้อย. (2531). **สัตวนิยาย**. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น.

สุนทร จันทรประเสริฐ. (2547). **ประติมากรรมพระพุทธรูป (เอกสารประกอบการสอนวิชาประติมากรรมไทยทางศาสนา)**. นครนายก: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). **นาฏยศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ.

อารี พันธุ์ณี. (2557). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การสร้างสรรคการแสดงชุด ปะเป็งเป็งมาง

PA PAEUNG PUENG MANG CREATIVE PERFORMANCE

สมบูรณ์ พนเสาวภาคย์ และคณะ*

SOMBOON PANASAOWAPAK AND OTHERS

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคการแสดงชุด ปะเป็งเป็งมาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมา และชาติพันธุ์ของชาวมอญ แนวคิด และองค์ประกอบในการสร้างสรรคการแสดงชุด ปะเป็งเป็งมาง โดยศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์ครู และผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบท่ารำตามลำดับ จากการศึกษาพบว่า ในอดีตชาติมอญเป็นชาติที่มีความเจริญรุ่งเรืองอย่างมากแต่ถูกพม่ารุกรานเพราะต้องการศิลปวัฒนธรรมและขยายอาณาเขตทำให้ชาวมอญต้องหนีภัยสงครามอพยพไปประเทศที่มีอาณาเขตติดต่อ รวมถึงประเทศไทย โดยอาศัยอยู่ตามหัวเมืองชั้นนอก เช่น ปากเกร็ด พระประแดง เป็นต้น ชาวมอญที่อาศัยรวมกลุ่มอยู่ในไทยยังคงอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของตนเองไว้มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น เช่น การเล่นทะเลมอญ การรำมอญ รวมถึงวงปี่พาทย์มอญ เป็นต้น

ผลงานสร้างสรรคการแสดงชุด ปะเป็งเป็งมาง มีแนวคิดการสร้างสรรคโดยใช้เป็งมาง เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง แบ่งการแสดงเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 แสดงลักษณะการตีเป็งมางของฝ่ายชาย ช่วงที่ 2 เป็นการรำรำแสดงวิถีชีวิตของหญิงสาวชาวมอญ และช่วงที่ 3 เป็นการเกี่ยวพาราสิระหว่างหนุ่มสาวชาวมอญ กระบวนท่ารำนำโครงสร้างของท่ารำมอญ พระประแดงและมอญปากเกร็ดมาปรับปรุงและประยุกต์ ตลอดจนสร้างสรรคกระบวนท่ารำขึ้นใหม่โดยยังคงเอกลักษณ์ของท่ารำมอญ เพลงประกอบการแสดงประพันธ์ทำนองโดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี มีป้อม การแต่งกายพัฒนามาจากการแต่งกายในวิถีชีวิตของชาวมอญ และการแต่งกายในงานประกวดนางสงกรานต์พระประแดง กระบวนท่ารำฝ่ายชายเป็นการแสดงวิธีการตีเป็งมางในลักษณะต่าง ๆ ส่วนฝ่ายหญิงเป็นการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวมอญ ได้แก่ ท่าการแต่งกาย ท่าพายเรือ ท่าเด็ดดอกไม้ และท่าการใช้ผ้าคล้องคอ

คำสำคัญ: ปะเป็งเป็งมาง การสร้างสรรคการแสดง

*

คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Faculty of Art Education, Bunkitpatanasilpa Institute

Abstract

This creative research-"Pa Paeung Pueng Mang" aimed to study the background and history of Mon race, concepts and elements of Pa Paeung Pueng Mang performance and to present the creative performance of Pa Paueng Pueng Mang. The study analysis of data from documents, textbooks, related literatures including an interview with teachers and specialists in creative choreographing and keep practicing regularly. The findings show that in the past Mon community was rich culturally prosperous but they were attacked by Burmeses because the Burmese would like to take over Mon's arts and cultures with an intention attempt to expand their kingdom as well. This drive some Mon to emigrate from their homeland. Some Mons became war prisoners of war and some became refugees in the nearby countries such as the Mons who came to live under the sovereignty of Thai Kingdom. They have been allowed to live in Pakkred and Prapadaeng areas etc. Mons communities in Thailand can still conserve their characterized cultural heritages such as Thayae Mon performing, Mon dancing and also Mon's native orchestra.

The Mon native's orchestra is a popular music of Mon's bands in their communities and has been adapted and popularly performed in Thai society. The characteristics and uniqueness of Mon's native orchestra are a combination of sad melody moaning rhythm, entertaining and impressive musical sound of Paueng Mang Kok which is a nice unique characteristic of performing in Mon's music style which is fun and lively to audiences. Therefore, the researcher adapted this concept to develop a framework in this creative performance by using Paueng Mang as the main musical instrument to accompany the dancing. The performance was divided into 3 parts: the first part showed the variety of Paueng Mang performing by male players, the second part presented Mon females' lifestyles and the last part

showed the Mon males and females celebrating and courting each other. The dance moves in this performance were and the overall functions from Mon dancing in Prapadaeng and Pakkred with the neo-choreographing based on Mon culture. For the musical pieces in the performance was composed by Asst. Prof. Dr. Dussadee Meepom. In regard to the costumes, they were adapted from local Mon clothes used in daily lives and also from the outfits of Miss Songarn and Mister Loychai at Prapadaeng.

Keywords: Pa Paeung Pueng Mang, Creative Performance

บทนำ

มอญเป็นชนชาติที่มีความเจริญรุ่งเรืองในอดีต มีศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแบบแผนมีเอกลักษณ์ประจำชาติ ปัจจุบันชาวมอญเป็นเพียงชนกลุ่มน้อยที่อาศัยอยู่ภายในประเทศที่มีอาณาเขตใกล้เคียงเนื่องจากมอญถูกพม่ารุกรานและยึดเมืองไปเป็นเมืองขึ้น ด้วยเหตุที่ต้องการศิลปวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองของชาวมอญมาเป็นของพม่าเมื่อประเทศมอญถูกพม่ายึดครอง ชาวมอญต่างพากันอพยพหลบหนีไปตามสถานที่ต่าง ๆ ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีชาวมอญพากันอพยพเข้ามาพึ่งพระบรมโพธิสมภารของพระมหากษัตริย์ไทย แม้ว่าชาวมอญจะเป็นเพียงชนกลุ่มน้อยที่อาศัยปะปนอยู่กับประชากรในประเทศไทย แต่ก็รวมตัวเป็นกลุ่มชนสืบทอดศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองอยู่ ด้วยสาเหตุที่ชาวมอญได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทยเป็นเวลานาน ภายหลังจากจึงรับเอาศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีของไทยบางอย่างเข้าไปผสมผสานกับศิลปวัฒนธรรมของชาวมอญจึงเป็นเหตุให้แบบแผนดั้งเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวมอญลดน้อยลงไป แต่ก็ยังคงเห็นร่องรอยที่เป็นเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวมอญหลงเหลืออยู่

การแสดงสร้างสรรค์ชุดปะเป้งเปิงมาจากความสนใจศึกษาในเอกลักษณ์และวิธีการเล่นเปิงมางคอกและท่าทางของผู้ตีเปิงมาง ซึ่งมีความโดดเด่นสามารถใช้สัดส่วนของร่างกาย ได้แก่ ศีรษะ ฝ่ามือ สันมือ ปลายนิ้วมือ หัวเข่า อากัปกริยาเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ ตีสัมผัสหน้าลูกเปิงมางทำให้เกิดเสียง เช่น ปะ เป้ง ตูบ เปิงมางมีลักษณะเสียงไล่จากสูงไปหาต่ำอันเป็นเอกลักษณ์ของเปิงมางแต่ละใบ ศึกษาวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมของคนไทย

เชื้อสายมอญที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยเริ่มจากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ศึกษา กระบวนท่ารำแม่บทรำมอญปากเกร็ดและมอญพระประแดง ศึกษาจังหวะหน้าทับเพลงมอญ และท่าทางของผู้ตีเปิงมาง รวมถึงศึกษาวิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรมของคนไทยเชื้อสายมอญที่มีความผูกพันอยู่กับสายน้ำเปรียบเสมือนการเชื่อมต่อวัฒนธรรมระหว่างชาติไทยกับชาติมอญ

ที่มาของชื่อชุดการแสดงเกิดจากแนวคิดในการนำลักษณะเสียงที่เกิดจากการตีเปิงมางจนเกิดเสียง “ปะ” และเสียง “เป็ง” รวมทั้งนำชื่อเรียกของ “เปิงมาง” ที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงดังกล่าว นำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงและเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ประกอบการแสดง คณะผู้วิจัยจึงได้นำเสียงที่เกิดจากการตีเปิงมางมาเรียงร้อยผสมผสานกับชื่อของเครื่องดนตรีที่ให้กำเนิดเสียง ใช้เทคนิคทางภาษาเป็นการเล่นคำพ้องเสียงที่แสดงถึงเอกลักษณ์และสื่อความหมายของการแสดงได้อย่างชัดเจน ทำให้จดจำได้ง่าย จนเป็นที่มาของชื่อชุดการแสดง “ปะเป็งเปิงมาง”

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาความเป็นมาและชาติพันธุ์ของชาวมอญ
2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป็งเปิงมาง
3. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป็งเปิงมาง

วิธีการศึกษา

การแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็งเปิงมาง มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
 - 1.1 การศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการและแนวคิดในการออกแบบท่ารำ/การสร้างสรรค์ชุดการแสดง กระบวนการคิดและกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไทย วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย และองค์ประกอบการแสดงด้านนาฏศิลป์ไทยและการใช้แม่ท่า นาฏยศัพท์ ภาษานาฏศิลป์ในการออกแบบท่ารำ
 - 1.2 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย ประกอบด้วย

1) นางรัตติยะ วิภสิตพงศ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย

ศิลปินแห่งชาติ

- | | |
|--|---|
| 2) นางนฤมัย ไตรทองอยู่ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 3) นางรติวรรณ กัลยาณมิตร | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 4) นายจตุพร รัตนวราหะ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย
ศิลปินแห่งชาติ |
| 5) นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย
ศิลปินแห่งชาติ |
| 6) นายวีระชัย มีป่อทรัพย์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 7) นายสมศักดิ์ ทัดติ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 8) นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 9) นายนิวัฒน์ สุขประเสริฐ | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 10) นายประเมษฐ์ บุณยะชัย | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 11) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดุขฉวี มีป้อม | ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย |
| 12) นายยงยุทธ ปลื้มปรีชา | ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย |
| 13) นายดรุณ มีป้อม | อาจารย์ภาควิชาดุริยางคศิลป์ศึกษา |
| 14) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สหวัดน์ ปลื้มปรีชา | อาจารย์ภาควิชาดุริยางคศิลป์ศึกษา |
2. ประพันธ์เพลง
 3. ออกแบบกระบวนท่ารำ
 4. ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง
 5. การตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และความสอดคล้องกับแนวคิดในการ
ออกแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 ท่าน ประกอบด้วย
- | | |
|----------------------------|---|
| 1) นางรัตติยะ วิกลิตพงศ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย
ศิลปินแห่งชาติ |
| 2) นางนฤมัย ไตรทองอยู่ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 3) นางรติวรรณ กัลยาณมิตร | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 4) นางนฤมล สมุทรโคจร | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 5) นางสาวสุรีย์ อัญญาวัชระ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 6) นางสาวกรรณิการ์ วีโรทัย | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 7) นางคมคาย กลิ่นภักดี | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |

- | | |
|----------------------------|---|
| 8) นางฉวีวรรณ นุชนวล | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 9) นายจตุพร รัตนวราหะ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย
ศิลปินแห่งชาติ |
| 10) นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย
ศิลปินแห่งชาติ |
| 11) นายวีระชัย มีบ่อทรัพย์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 12) นายสมศักดิ์ ทัดติ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 13) นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 14) นายประเมษฐ์ บุณยะชัย | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย |
| 15) นายนิวัฒน์ สุขประเสริฐ | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย |
6. การปรับปรุงแก้ไข
7. การวิพากษ์ โดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 ครั้ง
ครั้งที่ 1 วันที่ 20 มิถุนายน 2560
ครั้งที่ 2 วันที่ 1 กรกฎาคม 2560

ผลการศึกษา

ผลงานสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป้งเปิงมาง เกิดจากความสนใจในเอกลักษณ์และวิธีการเล่นเปิงมางคอกและท่าทางของผู้ตีเปิงมาง ซึ่งมีความโดดเด่นสามารถใช้สัดส่วนของร่างกาย ได้แก่ ศีรษะ ฝ่ามือ สันมือ ปลายนิ้วมือ หัวเข่า รวมถึงอากัปกริยาเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ที่ตีสัมผัสหน้าลูกเปิงมางทำให้เกิดเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ของเปิงมางแต่ละใบ จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป้งเปิงมาง ซึ่งเกิดจากแนวคิดในการนำลักษณะเสียงที่เกิดจากการตีเปิงมางจนเกิดเสียง “ปะ” และเสียง “เป้ง” รวมถึงนำชื่อเรียกของกลอง “เปิงมาง” ที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงดังกล่าว นำเสียงที่เกิดจากการตี มาเรียงร้อยผสมผสานกับชื่อของเครื่องดนตรีที่ให้กำเนิดเสียง คือ เปิงมาง ใช้เทคนิคทางภาษาเป็นการเล่นคำพ้องเสียง ซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์ที่สื่อความหมายของรูปแบบการแสดงได้อย่างชัดเจน ทำให้จดจำได้ง่ายจนเป็นที่มาของชื่อชุดการแสดง “ปะเป้งเปิงมาง”

รูปแบบการแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป้งเปิงมาง ใช้ผู้แสดงชาย 7 คน ผู้แสดงหญิง 7 คน มีรูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วงการแสดง ได้แก่

ช่วงที่ 1 ช่วงเปิดการแสดง ใช้ผู้แสดงชายทั้งหมดแสดงท่าทางลักษณะวิธีการตีเปิงมางโดยใช้สัดส่วนของร่างกาย คือ ศีรษะ ฝ่ามือ สันมือ ปลายนิ้วมือ หัวเข่า เพื่อนำเสนอเสียงเปิงมางแต่ละลูก

ช่วงที่ 2 ช่วงกลาง ผู้แสดงหญิงออกแสดงท่ารำมอญที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จากพื้นฐานกระบวนท่ารำแม่บท ท่ารำมอญจากมอญปากเกร็ด และมอญพระประแดง รวมถึงสอดแทรกท่ารำที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตประเพณีและวัฒนธรรมที่สำคัญของมอญ

ช่วงที่ 3 ช่วงท้ายการแสดง เป็นการรำคู่ เกี่ยวพาราสีกันระหว่างผู้แสดงฝ่ายชายและฝ่ายหญิงและจบลงด้วยการรวมเปิงมางทั้ง 7 ใบเป็นเปิงมางคอก เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหลักของการแสดง



ภาพที่ 1 การแสดงช่วงที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 การแสดงช่วงที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 การแสดงช่วงที่ 3
ที่มา: ผู้วิจัย

เพลงที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็งเป็งมาง เป็นผลงานการประพันธ์ทำนองโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี มีป้อม มีแนวคิดในเรื่องบทบาทหน้าที่และลีลาในการบรรเลงเป็งมางคอกที่ประกอบอยู่ในวงปี่พาทย์มอญ ซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการบรรเลงประกอบจังหวะหน้าทับและการบรรเลงสอดแทรกไปกับทำนองเพลงไม่ว่าจะเป็นการบรรเลงตามจังหวะตรง ๆ หรือการบรรเลงขัด คลุกเคล้าไปกับทำนองเพลงในการหลอกล่อ ยั่วเย้า สร้างอารมณ์สนุกสนาน ผนวกกับลักษณะลีลาการบรรเลงเฉพาะตัวทำให้ผู้ประพันธ์ได้นำมาเป็นแนวคิดที่สำคัญในการประพันธ์เพลงนี้ในลักษณะของเพลงระบำ ซึ่งเป็นเพลงที่มีลักษณะเป็นเพลงมอญ ประกอบไปด้วยทำนองเพลงในอัตราจังหวะสองชั้น จำนวน 2 ท่อน ซึ่งผู้รำสามารถแสดงลีลาการร่ายรำได้อย่างอ่อนช้อยสวยงามตามรูปแบบจารีตในการบรรเลงและการพ้อนรำแบบมอญ และอัตราจังหวะชั้นเดียว 2 ท่อน โดยให้มีสำนวนลีลาที่มีความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้เครื่องดนตรีตะโพนมอญและเป็งมางได้มีโอกาสบรรเลงในลักษณะยั่วเย้า หลอกล่อ หยอกล้อกัน ซึ่งเมื่อผสมผสานกับทำนองเพลงและเครื่องประกอบจังหวะอื่น ๆ แล้วทำให้เกิดอรรถรสของความร่าเริง สนุกสนาน มีชั้นเชิงในการบรรเลงระหว่างตะโพนมอญและเป็งมางคอก

เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงใช้วงปี่พาทย์มอญเครื่องคู่ ประกอบด้วย

1. ปี่มอญ 2. ระนาดเอก 3. ระนาดทุ้ม 4. ฆ้องมอญวงใหญ่ 5. ฆ้องมอญวงเล็ก 6. ตะโพนมอญ 7. เป็งมางคอก 8. โหม่ง 9. ฉิ่ง 10. ฉาบใหญ่ 11. ฉาบเล็ก 12. กรับ

ผู้แสดง ใช้ผู้แสดงทั้งหมด 14 คน แบ่งเป็นผู้แสดงชายจำนวน 7 คน และผู้แสดงหญิงจำนวน 7 คน



ภาพที่ 4 การแต่งกายผู้แสดงหญิง
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 การแต่งกายผู้แสดงชาย
ที่มา : ผู้วิจัย

เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงมีรูปแบบการแต่งกายที่พัฒนามาจากการแต่งกายในวิถีชีวิตประจำวันของชาวมอญและมีการปรับปรุงให้สวยงามขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับการแสดง สอดคล้องกับรูปแบบของหลักการแสดงในแนวของนาฏศิลป์ไทยและได้นำรูปแบบการแต่งกายมาจากการประกวดนางสงกรานต์พระประแดง มาเป็นแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงสร้างสรรค์ชุด ป๊ะเป้งเป้งมาง โดยเน้นโทนสีฟ้า สีเขียว สีม่วง เพื่อให้เกิดความหวานของสีเครื่องแต่งกายและเกิดความสวยงามทั้งนี้เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

ฝ่ายชาย สวมเสื้อคอพวงมาลัยแขนยาว นุ่งผ้าลอยชายจีบหน้านางหางไหล คาดหน้า คาดเอว และห่มสไบพาดบ่าสองชาย ทัดดอกไม้ สวมเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอ เข็มขัด และกำไลข้อเท้า

ฝ่ายหญิง สวมเสื้อเกาะอกทับด้วยเสื้อลูกไม้แขนกระบอกคอตั้ง นุ่งผ้าถุงแบบป้าย ยาวกรอมเท้า มีผ้าคล้องคอ สวมเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอ ต่างหู และกำไลข้อมือ

อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง ได้นำเครื่องดนตรีที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของชาวมอญ คือ เปิงมางมาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้แสดงฝ่ายชาย 7 คน จะใช้ถ้อยและ สะพายคนละ 1 ใบ พร้อมทั้งรำรำประกอบทำนองเพลง

รูปแบบการแปรแถวการแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็งเปิงมาง เป็นการแสดงในรูปแบบ ของระบำ ลักษณะของการแปรแถวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการแสดง มีรูปแบบการแปรแถวที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับขนาดของเวทีและถูกต้องหลักของ นาฏศิลป์ไทยทั่วไป เช่น แถวหน้ากระดาน แถวเฉียง แถวปีกกา แถวสลับฟันปลา แถวครึ่ง วงกลม และการตั้งซุ้ม

โอกาสที่ใช้แสดงการแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็งเปิงมาง ใช้แสดงในงานรื่นเริงงาน มงคลทั่วไป หรือแสดงในงานที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการละเล่นทางวัฒนธรรมของชาวมอญ หรือ งานนิทรรศการต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อถึงวัฒนธรรมของชาวมอญ

กระบวนการทำรำ แนวคิดในการประดิษฐ์กระบวนการทำรำมาจากทำรำพื้นฐานของทำรำ มอญปากเกร็ดและมอญพระประแดง นำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ ฝ่ายหญิง รวมถึงศึกษารูปแบบและวิธีการตีเปิงมางในการบรรเลงมาเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์ทำรำของฝ่ายชาย ใช้เปิงมางเป็นอุปกรณ์การแสดงของฝ่ายชาย กำหนดรูปแบบ การแสดงเป็นประเภทระบำ มีกระบวนการทำรำ 2 ลักษณะ คือ กระบวนทำรำมอญแบบเดิม และกระบวนการทำรำที่ปรับปรุง ประยุกต์ และสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ประกอบอากัปภิกิริยาท่าทาง ของผู้แสดงที่สอดคล้องกับท่วงทำนองและจังหวะดนตรี ดังนี้

1. ลักษณะท่าทางในการแสดงของฝ่ายชายที่ถือเปิงมางคนละ 1 ใบ ตีสอดแทรก ประกอบ ทำรำไปกับทำนองเพลงบางครั้งอาจตีเพิ่มจังหวะให้มีความถี่หรือตีหน่วงจังหวะไป กับทำรำ แต่ต้องขึ้นอยู่กับทำนองและจังหวะหลักของเพลงประกอบ

2. ลักษณะท่าทางตามกระบวนการทำตีเปิงมางของฝ่ายชาย ได้แก่

- การใช้ข้อศอกตีเปิงมางปฏิบัติโดยใช้ข้อศอกมือซ้ายและมือขวามาวางแตะที่ตัวของเปิงมางให้พร้อมกันโดยงอข้อศอกทำมุม 45 องศา เพื่อให้เกิดความเป็นเสียงเดียวกัน รวมถึงการย่อเข้าขึ้นลงและทิ้งน้ำหนักลงเต็มเท้าเข้ากับจังหวะของดนตรี

- การใช้สันมือกับเปิงมางการปฏิบัติทำนี้เพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงของผู้แสดงทุกคนต้องตีโดยการใช้นิ้วมือทั้งมือขวาและมือซ้ายตีลงบนหน้าของเปิงมางต้องทิ้งน้ำหนักลงที่สันเท้าทั้งสองข้างแล้วกดลงที่พื้นย่อเข้าลงทำมุมประมาณ 65 องศาเพื่อน้ำหนักจะได้ช่วยให้ไม้ให้ลำตัวของผู้แสดงโคลงไปมาและก้มหลังเล็กน้อยให้ลำตัวงอเพื่อให้ใช้นิ้วมือตีลงบนหน้าของเปิงมางพร้อมกันแลดูสวยงามเป็นระเบียบ

- การยกตัวเปิงมางขึ้นเหนือศีรษะผู้แสดง วิธีปฏิบัติทำนี้ผู้แสดงจะยกลูกเปิงมางให้มีความพร้อมเพรียงกันให้ได้แนวระดับของแขนทั้งสองข้างของผู้แสดงเพื่อให้เกิดความสวยงามโดย ผู้แสดงต้องย่อตัวลงและทิ้งน้ำหนักของตัวลงให้เต็มเท้าย่อเข้าลงทำมุม 45 องศา พร้อมกับใช้มือสองมือยกลูกเปิงมางขึ้นเหนือศีรษะ ส่งตัวขึ้นเล็กน้อยเพื่อน้ำหนักจะได้ช่วยในการทรงตัวของผู้แสดงให้ตั้งตรงได้ดี

3. กระบวนท่าธรรมชาติที่ประดิษฐ์ขึ้นใหม่โดยใช้พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย ได้แก่

ฝ่ายชาย

- ท่าพายเรือ แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวมอญ โดยมีวิธีปฏิบัติท่ารำ ดังนี้ ผู้แสดงที่เป็นหัวเรือนำมือทั้งสองมาพนมมีย่นออกมาระดับหน้าอก หักข้อศอกประมาณ 45 องศา ผู้แสดงที่ต่อจากผู้แสดงเป็นหัวเรือจะนำมือซ้ายมาแตะไหล่ขวาของผู้แสดงตัวหน้าและเก็บเท้าพร้อมกัน ต่อจากนั้นผู้แสดงทั้งหมดจะถอนเท้าขวายกเท้าซ้ายมือขวาทำท่าพายเรือโดยนำมือขวาตั้งวงบนแล้วแทงมือขวามาด้านหน้าศีรษะ เอียงซ้ายแล้วนำมือขวามาตั้งวงบนระดับศีรษะ แล้วเลื่อนเท้าไปทางซ้ายเอียงศีรษะทางขวาให้เข้ากับจังหวะของดนตรี ผู้แสดงท่าพายเรือต้องปฏิบัติให้พร้อมกันทั้งท่าพายเรือด้วยมือขวา การเอียงศีรษะตามมือขึ้นลงซึ่งเป็นการยากในการปฏิบัติให้พร้อมเพรียงและสวยงามต้องอาศัยการฝึกฝนจนชำนาญ

ฝ่ายหญิง

- ท่าผ้าคล้องคอเป็นการแต่งกายในวิถีชีวิตของชนชาติมอญ ซึ่งจะมีผ้าคล้องคอเพื่อใช้ประโยชน์ในการดำเนินวิถีชีวิต เช่น คลุมผม เช็ดเหงื่อ บังแดด และใช้ห่มกันลม เป็นต้น ดังนั้น จึงนำมาสู่การประดิษฐ์ท่ารำ โดยใช้ผ้าคล้องคอเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบท่าให้สอดคล้องกับการใช้ผ้าคล้องคอในวิถีชีวิตของชาวมอญ โดยมีวิธีปฏิบัติท่ารำ คือ

ผู้แสดงจะใช้มือทั้งสองข้างจับผ้าคล้องคอโดยก้าวเท้าขวาไขว้ หมุนรอบตัวโดยทำให้พร้อมเพรียงกันทุกคนเพื่อให้เกิดความสวยงามของลักษณะท่า ขณะผู้แสดงหมุนรอบตัวและเกิดความพร้อมเพรียง

- ท่าไหว้ เป็นการแสดงให้เห็นว่าชนชาติมอญเป็นชนชาติที่นับถือศาสนาพุทธ ก่อปรกัเป็นผู้รักความสงบ อ่อนน้อมถ่อมตน ดังนั้น จึงใช้ท่าไหว้เพื่อเป็นการสื่อถึงบุคลิก ลักษณะของชาวมอญ โดยมีวิธีการปฏิบัติท่ารำ คือ ผู้แสดงพนมมือทั้งสองข้างไว้ที่อกก้มศีรษะและลำตัวลงเล็กน้อย พร้อมกับย่อเข่าลงท่ามุม 45 องศาโดยให้ส้นเท้าทั้งสองข้างชิดกันในลักษณะท่าไหว้ ผู้แสดงต้องปฏิบัติให้พร้อมกันในขณะที่ก้มศีรษะ ย่อเข่า และลำตัวลงเพื่อให้เห็นถึงความนุ่มนวลอ่อนช้อยดูสวยงาม

- ท่าเด็ดดอกไม้ เป็นท่าทางเลียนแบบธรรมชาติแสดงถึงอิริยาบถของผู้หญิงที่ชื่นชอบความงามของดอกไม้ ผ่านการแสดงท่าทางเก็บดอกไม้ โดยมีวิธีปฏิบัติท่ารำ คือ ผู้แสดงใช้มือขวายกขึ้นเหนือศีรษะโดยใช้นิ้วทั้ง 4 เรียงชิดติดกันเปิดช่องว่างเล็กน้อยเพื่อให้นิ้วหัวแม่มือเปิดออกหักข้อมือเล็กน้อย (ในลักษณะของดอกไม้ที่กำลังหุบ) ต่อจากนั้นนำมือขวาลงมาระดับอกแล้วใช้มือซ้ายให้นิ้วทั้ง 4 เปิดออกเปิดช่องว่างเล็กน้อยเพื่อให้นิ้วหัวแม่มือเปิดออก (ในลักษณะของดอกไม้ที่บาน) ใช้เท้ายืนชิดติดกันแล้วเขย่งเท้าขวาและเท้าซ้ายไปตามจังหวะของดนตรีที่ประกอบการแสดง การปฏิบัติทำนี้นิยมมากต้องอาศัยความสามารถลีลาท่ารำ การใช้มือการใช้ลำตัวการเขย่งเท้า รวมถึงต้องได้รับการฝึกหัดให้เกิดความชำนาญเพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงในการแสดงแบบติดต่อกัน

- ท่าที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตประจำวันเป็นการสื่อให้เห็นถึงธรรมชาติความรักสวยรักงามของผู้หญิงชาวมอญ ได้แก่ ท่าส่องกระจกและท่าผัดแป้ง ท่าเกล้าผม ท่าตัดดอกไม้ ท่าติดกระดุมเสื้อ ทำนุ่งผ้าและท่าพายเรือ

ท่าส่องกระจกและท่าผัดแป้ง การปฏิบัติทำนี้นผู้แสดงจะนั่งไขว้เท้าตั้งตัวตรงและสงตัวขึ้นเพื่อช่วยในการทรงตัวผู้แสดงจะนำมือซ้ายยกขึ้นโดยงอข้อศอกท่ามุม 45 องศาหักข้อมือซ้ายเข้าหาตัวในลักษณะเป็นกระจกเงาสองหน้าแล้วนำมือขวามาแบออก ให้นิ้วทั้ง 4 เรียงชิดติดกันเปิดนิ้วหัวแม่มือออกเล็กน้อยนำมือขวานี้มาแตะที่แก้มขวาและแก้มซ้ายในลักษณะของการทาแป้งบนใบหน้าและใช้ตัวไปมาตามจังหวะดนตรีที่ประกอบการแสดง การปฏิบัติทำนี้น ผู้แสดงต้องปฏิบัติพร้อมกันเพื่อให้เป็นไปในท่าเดียวกัน ส่องกระจกและผัดหน้าพร้อมกัน รวมถึงการใช้ตัวไปตามจังหวะดนตรีเพื่อความสวยงามของผู้ปฏิบัติทุกคน

ท่าเกล้าผม วิธีปฏิบัติให้พร้อมเพรียงกันผู้แสดงจะต้องยืนไขว้เท้าโดยใช้เท้าขวาวางข้างหน้าซ้ายวางหลัง ใช้มือทั้ง 2 ข้างแบมือออกให้นิ้วทั้ง 4 เรียงชิดติดกันเปิดนิ้วหัวแม่มือออก แล้วนำมือทั้ง 2 ข้างมาทำท่ารวบผมโดยลูบเส้นผมจากท้ายทอยมากลางศีรษะแล้วนำมือทั้ง 2 ข้าง มาหยุดอยู่ทางศีรษะด้านซ้ายโยกตัวไปตามจังหวะเพลงที่ประกอบการแสดงเล็กน้อยและนำเท้าขวาออกมาเตะออกทางขวาเล็กน้อย การปฏิบัติท่าเกล้าผมนี้ต้องอาศัยความพร้อมเพรียงของผู้ปฏิบัติเพื่อให้ท่าที่ออกมาดูสวยงามและเป็นระเบียบ

ท่าทัดดอกไม้ การปฏิบัติท่านี้เป็นท่าที่ติดต่อมาจากท่าเกล้าผมผู้แสดงจะอยู่ในลักษณะจิกเท้าขวาและเท้าซ้ายลงกับพื้นรวมถึงย่อเข่าลงเล็กน้อยและทิ้งน้ำหนักตัวลงเต็มเท้าที่ยืนจิกลงพื้นเพื่อไม่ให้ลำตัวโคลงไปมา แล้วนำมือทั้งสองข้างมาตั้งจิบหักข้อศอกระดับ 45 องศา มาแตะไว้ที่ผมด้านซ้ายมือในลักษณะท่าทัดดอกไม้ทางด้านซ้ายของศีรษะผู้แสดงจะเปิดปลายคางสูงเล็กน้อยโดยใช้หน้าแขนมองบนเอียงศีรษะทางซ้าย

ท่าติดกระดุมเสื้อ ผู้แสดงจะนั่งไขว้เท้ายกกันขึ้นเล็กน้อยตั้งตัวตรงแล้วส่งตัวขึ้นเพื่อช่วยในการทรงตัวผู้แสดงจะตั้งมือจิบหักข้อศอกระดับ 45 องศา ไล่มือจิบสลับบนล่างที่กลางหน้าอก ตามสาบเสื้อที่มีกระดุมของผู้แสดงติดอยู่พร้อมกับเอียงศีรษะและลำตัวให้พร้อมกัน ไปทางขวาและทางซ้ายการปฏิบัติท่านี้ ผู้แสดงจะต้องทำท่าจิบไล่กันสลับบนล่างพร้อมทำเอียงศีรษะและลำตัวไปทางขวาและทางซ้ายพร้อมกัน ทุกคนต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญเพื่อการแสดงออกมาดูสวยงามพร้อมเพรียงกัน

ท่านุ่งผ้า ผู้แสดงจะอยู่ในลักษณะจิกเท้าขวาและเท้าซ้ายลงกับพื้นรวมถึงย่อเข่าลงเล็กน้อยและทิ้งน้ำหนักตัวลงเต็มเท้าข้างที่ยืนจิกลงพื้นเพื่อไม่ให้ลำตัวโคลงไปมา ผู้แสดงจะใช้มือขวาและมือซ้ายแตะที่เอวด้านขวาและด้านซ้ายในลักษณะนุ่งผ้า ต่อจากนั้นจะใช้มือทั้ง 2 ข้างปาดผ้าลงมาทางขาด้านซ้าย

ท่าพายเรือ ผู้แสดงจะนั่งคุกเข่าบนส้นเท้าโดยตั้งแถวหน้ากระดานใช้มือซ้ายวางบนบ่าข้างซ้ายของผู้แสดงด้านหน้า มือขวามาทำท่าพายเรือโดยนำมือขวามาวางตั้งวงบนแล้วแทงมือขวามาด้านหน้าศีรษะ เอียงซ้ายแล้วนำมือขวามาตั้งวงบนระดับสูงศีรษะ แล้วเลื่อนเท้าไปทางซ้าย เอียงศีรษะทางขวาให้เข้ากับจังหวะของดนตรีที่ประกอบการแสดง ผู้แสดงถ้าพายเรือต้องปฏิบัติให้พร้อมกันทางถ้าพายเรือด้วยมือขวาการเอียงศีรษะตามมือขึ้นลง ซึ่งเป็นการยากในการปฏิบัติที่จะทำให้ออกมาได้พร้อมเพรียงและสวยงามต้องอาศัยการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ

สรุปและอภิปรายผล

การแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็้งเป็งมาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและชาติพันธุ์ของชาวมอญ แนวคิดและองค์ประกอบในการสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป็้งเป็งมาง การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ปะเป็้งเป็งมาง และนำเสนอผลงานสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป็้งเป็งมาง โดยศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์ครูและผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบท่ารำ ตลอดจนดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะในการวิพากษ์ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย

จากการศึกษาพบว่ามอญเป็นชนกลุ่มน้อยที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย แต่ยังคงสามารถสืบทอดศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองไว้ วัฒนธรรมทางด้านดนตรีมอญ เป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวมอญที่โดดเด่นอยู่ในสังคมไทย ปี่พาทย์มอญ เดิมใช้แสดงทั้งงานมงคลและงานอวมงคล แต่ภายหลังจากงานมงคลน้อยลง ส่วนใหญ่จะเป็นการบรรเลงในงานอวมงคลมากกว่า คนทั่วไปจึงเข้าใจว่าปี่พาทย์มอญใช้บรรเลงแต่ในงานอวมงคล จากความนิยมวงดนตรีปี่พาทย์มอญของสังคมไทยในปัจจุบัน นำมาสู่แรงบันดาลใจในการคิดออกแบบการแสดงครั้งนี้ คือ เกิดจากความสนใจในเอกลักษณ์ วิธีการเล่นเป็งมางคอก และท่าทางของผู้ตีเป็งมางซึ่งมีความโดดเด่น สามารถใช้สัดส่วนของร่างกาย ได้แก่ ศีรษะ ฝ่ามือ สันมือ ปลายนิ้วมือ หัวเข่า อากัปกริยาเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ที่ตีสัมพันธ์หน้าลูกเป็งมางทำให้เกิดเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ของเป็งมางแต่ละใบจึงนำมาสู่การสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป็้งเป็งมาง

ด้านผู้แสดง การแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็้งเป็งมาง ใช้ผู้แสดงชาย 7 คน ผู้แสดงหญิง 7 คน มีรูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วงการแสดง ได้แก่

ช่วงที่ 1 ช่วงเปิดการแสดง ใช้ผู้แสดงชายทั้งหมดแสดงท่าทางลักษณะวิธีการตีเป็งมางโดยใช้สัดส่วนของร่างกาย คือ ศีรษะ ฝ่ามือ สันมือ ปลายนิ้วมือ หัวเข่า เพื่อนำเสนอเสียงเป็งมางแต่ละลูก

ช่วงที่ 2 ช่วงกลาง ผู้แสดงหญิงออกแสดงท่ารำมอญที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จากกระบวนการท่ารำแม่บทรำมอญจากมอญปากเกร็ดและมอญพระประแดง รวมถึงสอดแทรกท่ารำที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตประเพณีและวัฒนธรรมที่สำคัญของมอญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญศิริ นิยมทัศน์ (2543, น. 66-155) ศึกษาเรื่องรำมอญเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี พบว่า

ลักษณะท่ารำเฉพาะมี 12 ท่า ตั้งชื่อท่ารำแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. ตั้งชื่อโดยการเลียนเสียงเครื่องดนตรี 2. ตั้งชื่อตามลักษณะท่ารำที่มีความหมายเกี่ยวกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่

ช่วงที่ 3 ช่วงท้ายการแสดง เป็นการรำคู่เกี่ยวพาราสีกันระหว่างผู้แสดงฝ่ายชายและฝ่ายหญิงและจบลงด้วยการรวมเปิงมางทั้ง 7 ใบเป็นเปิงมางคอก เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหลักของการแสดง

เพลงที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงสร้างสรรค์ชุด ปะเป็งเปิงมาง เป็นเพลงที่มีลักษณะเป็นเพลงมอญ ประกอบไปด้วยทำนองเพลงในอัตราจังหวะสองชั้นและอัตราจังหวะชั้นเดียว โดยให้มีสำนวนลีลาที่มีความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้ตะโพนมอญและเปิงมางได้มีโอกาสในการบรรเลงที่มีลักษณะยั่วเย้า หลอกล่อ หยอกล้อกัน ซึ่งเมื่อผสมผสานกับทำนองเพลงและเครื่องประกอบจังหวะอื่น ๆ แล้วทำให้เกิดอรรถรสของความร่าเริง สนุกสนาน มีชั้นเชิงในการบรรเลงระหว่างตะโพนมอญและเปิงมางคอก

เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดง ใช้วงปี่พาทย์มอญเครื่องคู่

เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง พัฒนามาจากการแต่งกายในวิถีชีวิตประจำวันของชาวมอญและมีการปรับปรุงให้สวยงามขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับการแสดง เน้นโทนสีฟ้า สีเขียว สีม่วง เพื่อให้เกิดความหวานของสีเครื่องแต่งกายและความสวยงาม ทั้งนี้เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

ฝ่ายชายสวมเสื้อคอพวงมาลัยแขนยาว นุ่งผ้าลอยชายจีบหน้านางหางไหล คาดหน้า คาดเอว และห่มสไบพาดบ่าสองชาย ทัดดอกไม้ สวมเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอ เข็มขัด และกำไลข้อเท้า

ฝ่ายหญิงสวมเสื้อเกาะอกทับด้วยเสื้อลูกไม้แขนกระบอกคอตั้ง นุ่งผ้าถุงแบบป้ายยาวรอมเท้า มีผ้าคล้องคอ สวมเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอ ต่างหู และกำไลข้อมือ

อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง ได้นำเครื่องดนตรีที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของชาวมอญ คือ เปิงมาง มาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้แสดงฝ่ายชาย 7 คน ใช้ถือและสะพายคนละ 1 ใบ พร้อมทั้งรำรำประกอบทำนองเพลง

รูปแบบการแปรแถว ได้แก่ แถวหน้ากระดาน แถวเฉียง แถวปีกกา แถวสลับฟันปลา แถวครึ่งวงกลม และการตั้งซุ่ม

โอกาสที่ใช้แสดง ใช้แสดงในงานที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการละเล่นทางวัฒนธรรมของชาวมอญ หรืองานนิทรรศการต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อถึงวัฒนธรรมของชาวมอญ สามารถจัดแสดงได้ในงานมงคลและงานรื่นเริงต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์การแสดงชุด ปะเป็งเป็งมาง เป็นการสร้างสรรค์การแสดงที่มีวัฒนธรรมของชนชาติมอญซึ่งเป็นกลุ่มชนที่อาศัยอยู่ในสังคมไทยและศิลปวัฒนธรรมมอญบางอย่างก็มีบทบาทในสังคมไทย ดังนั้นจึงเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับการแสดงด้านศิลปวัฒนธรรมของชนชาติอื่น ๆ ที่ปรากฏในสังคมไทยและมีความน่าสนใจในการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์เป็นชุดการแสดงเพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการวิชาชีพด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทยสืบไป

รายการอ้างอิง

บุญศิริ นิยมทัศน. (2543). **รามอญเกาะเกร็ด**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย

PI REED-PIPE ACCOMPANIMENT TO LAM PHUTHAI

PERFORMING ARTS

โยธิน พลเขต*, พร ยงดี*, และชัยณรงค์ ต้นสุข*

YOTHIN PHONKHET, PHON YONGDEE, AND CHAINARONG TONSUK

บทคัดย่อ

บทความนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย ผลการศึกษาพบว่าการเป่าปี่ ผู้เป่าถือปี่ด้วยมือทั้งสองข้างให้ปี่อยู่ในแนวตั้งและเอียงเล็กน้อย โดยใช้มือซ้ายหรือมือขวาไว้ด้านบนหรือล่างก็ได้ มือบนใช้นิ้วเพียงสองนิ้ว คือ ใช้นิ้วชี้ปิดรูบนสุดและนิ้วกลางปิดรูถัดมา ส่วนมือล่างใช้นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง ปิดรูที่เหลือถัดลงมาตามลำดับ ใช้ปากอมเลาปี่ส่วนที่เป็นลิ้นของปี่เข้าไปในปาก และเป่าลมออกตามเสียงที่ต้องการ ทำนองปี่ที่เป่าประกอบลำผู้ไทย เป็นทำนองสั้นๆ มีวรรคเดียว เทียบได้กับลักษณะทางดนตรีสากลคือ ออสตินาโต (ostinato) โดยปรกติแล้วการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทยต้องมีแคนเป่าประกอบด้วย ซึ่งเป็นทำนองสั้น ๆ เช่นเดียวกัน ต่างกันที่ปี่มีกระแสเสียง (tone color) ที่สูงเล็กแหลม แนวนอน และทำเสียงในลักษณะออกด้อ้น ส่วนแคนนั้นมีเสียงนุ่มนวลอ่อนหวาน มีทั้งทำนองแนวนอนและแนวตั้ง แคนและปี่เป่านำขึ้นก่อน แล้วหมอลำจึงร้องตามเข้ามา หมอลำขึ้นจังหวะสุดท้ายประโยคของปี่และแคน การเป่าเสียงออกด้อ้นทำให้เกิดความไพเราะ และเป็นที่น่าสนใจผู้ฟัง ผู้เป่าปี่ผู้ไทยที่ดีคือต้องรู้จักฉันทลักษณ์ ประโยค และวรรคตอนของกลอนลำ

คำสำคัญ: การเป่าปี่ ลำผู้ไทย

* วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Roiet College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

This study was aimed at exploring a *Pi* reed pipe accompaniment to *Lam Phuthai* performing. The findings found that the player held the *Pi* with two hands in a slightly vertical position with either left or right hand could be placed above or below the other. For the upper hand, the first finger was placed on the top (highest) finger hole and the mid finger was placed on the second top finger hole. As for the lower hand, the first, the mid, and the ring finger were placed on the three lower finger holes respectively. The *Pi* melody which was used for *Lam Phuthai* performing was a one-melodic phrase pattern, similar to the *ostinato* in the western music. Normally *Lam Phuthai* performing always includes a *Khaen* mouth organ along with a *Pi* reed pipe, of which short melodic phrase is the same as appeared in the *Pi* reed pipe's melody. The differences are that the *Pi* melody is in higher pitch. It is sweet and charming with pleading tones. A good *Pi* player needs to know the form, phrase, and section of the *Lam* poetry.

Keywords: pi accompaniment, lam phuthai

บทนำ

เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภทเครื่องเป่าประกอบด้วย เครื่องเป่าที่ไม่มีลิ้น ได้แก่ โหวด เครื่องเป่าที่มีลิ้น ได้แก่ ปี่กู่แคน และแคน ปี่เกิดขึ้นมาพร้อมกับแคน หากแต่ไม่มีผู้ใดทราบได้ว่าปี่ผู้ไทเกิดขึ้นเมื่อใดเพราะไม่มีบันทึกไว้ มีเพียงตำนานเล่าต่อ ๆ กันมาและลูกหลานชาวผู้ไทได้พบเห็นปี่ผู้ไทมาพร้อมกับแคนตั้งแต่สมัยโบราณ (แทน แสงสุริย์, 2533) ปี่ผู้ไทเป็นเครื่องดนตรีที่บ่งบอกภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ของชาวผู้ไทบ้านกุดหว้าได้เป็นอย่างดี ปี่ผู้ไทมีลักษณะทางกายภาพเรียวยาวเล็ก เสียงสดใสไพเราะ มีลักษณะผสมผสานระหว่างขลุ่ยกับแคนคือทำจากไม้ไผ่เขี้ยหรือไม้กู่แคน ปี่ของชาวผู้ไทบ้านกุดหว้าส่วนมากนิยมเรียกเครื่องดนตรีชนิดนี้ว่า “ปี่” เพียงคำเดียว แต่ที่เรียกว่า “ปี่ผู้ไท” นั้นเพราะว่าคนนอกวัฒนธรรมที่เข้าไปศึกษาเรื่องดนตรีผู้ไท พบว่าปี่ชนิดนี้ใช้ในวัฒนธรรมของชาวผู้ไท เพื่อบรรเลงเพลงผู้ไทเท่านั้น จึงเรียกปี่ชนิดนี้ว่า “ปี่ผู้ไท”

ปี่ผู้ไทยเป็นเครื่องดนตรีที่เก่าแก่ที่มีการสืบทอดวิธีการเล่นและการผลิตมาจากบรรพบุรุษของกลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไทมาตั้งแต่โบราณกาล ส่วนมากคนที่สามารถเป่าปี่ได้จะเป็นนักดนตรีของหมู่บ้านหรือเป็นหมอแคนของชาวผู้ไทยเท่านั้น เวลาในหมู่บ้านมีงานบุญหรือพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น เลี้ยงผีให้ผีแถน เลี้ยงผีหมอเหยา ก็จะต้องมีเสียงปี่เสียงแคนเป็นสื่อกลางระหว่างคนกับผี ในบางครั้งปี่ก็มีบทบาทในงานรื่นเริงเพื่อสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน ใช้เกี้ยวสาวโดยเดินอวดว่าหมู่บ้านนี้เป่าปี่ไพเราะกว่าบ้านอื่น ส่วนช่างทำปี่ชาวบ้านจะยกย่องว่าเป็นนักปราชญ์ของคุ้ม เพราะช่างทำปี่ทำแคนที่มีความชำนาญการด้านการผลิตเครื่องดนตรี ต้องเป็นเชื้อสายชาวผู้ไทยเท่านั้นจึงจะทำปี่ที่มีความไพเราะ

ปี่ผู้ไทยเป็นเครื่องดนตรีที่ไม่เหมาะจะเล่นคนเดียว เพราะขาดเสียงประสานในตัวประการหนึ่ง และอีกประการหนึ่งเป็นเครื่องดนตรีที่กินลม จึงเหมาะที่จะนำไปผสมกับเครื่องดนตรีชิ้นอื่น เมื่อประสานกันเข้าแล้วจะให้กระแสนเสียงที่ไพเราะเหมาะสมยิ่งนัก เมื่ออยู่ในวงปี่ไม่ดำเนินทำนองตรง ๆ กัน แต่กลับพลิกแพลงวรรคตอนให้ยาวออกไปกว่าเครื่องดนตรีอื่น ๆ ทำให้เคาะจังหวะตามได้ยาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป่าปี่ทำนองหลายผู้ไทยน้อยโอกาสในการเป่าปี่ก็ขึ้นอยู่กับเครื่องดนตรีอื่น ๆ เช่น พิณ แคน และซอ ซึ่งนิยมเป่าในยามค่ำคืนระหว่างเดินไปคุยสาวตามหมู่บ้านต่าง ๆ และที่สำคัญคือเป่าเข้ากับวงประกอบการลำผู้ไทย การฟ้อนผู้ไทยและการผสมวงโปงลาง (เจริญชัย ชนโพธิ์โรจน์, 2529, น. 31)

ปี่ผู้ไทยมีบทบาทหน้าที่สำคัญต่อพิธีกรรมความเชื่อของชาวผู้ไทยบ้านกุดหว้าเป็นอย่างมาก สามารถเห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ พิธีกรรมเลี้ยงผีหมอเหยา พิธีทำบุญเลี้ยงศาลปู่ตา ชาวบ้านกุดหว้ามีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่เหนือธรรมชาติว่ามีอิทธิฤทธิ์ให้คุณให้โทษแก่ลูกหลานในหมู่บ้าน และชาวบ้านเชื่อว่าเสียงดนตรีผู้ไทยและหมอเหยาจะสามารถติดต่อกับวิญญาณของผีบรรพบุรุษ ชาวผู้ไทยเป็นผู้มีความสามัคคีในชนเผ่า ความเป็นอยู่แบบเรียบง่ายสันโดษ มีความสุภาพอ่อนน้อม เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และมีอัธยาศัยไมตรีอันดียิ่งต่อผู้มาเยือน การศึกษาดนตรีผู้ไทยซึ่งเป็นดนตรีของชาวบ้าน ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประเทศชาติหลายสถาน เพราะดนตรีพื้นบ้านเป็นเครื่องขบถถึงความรู้สึก นึกคิด ความเชื่อ นิสัยใจคอ ตลอดจนวิถีการดำเนินชีวิตของชาวบ้านเป็นอย่างดี

ความรู้ด้านดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภทเครื่องเป่า คือ แคนและปี่ผู้ไทยเกิดจาก ภูมิปัญญาของบรรพชนที่สืบทอดมาถึงปัจจุบันจากรุ่นสู่รุ่นโดยส่วนใหญ่เป็นความรู้ในตัวคน ที่นับวันจะสูญหายไปตามผู้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งปัจจุบันศิลปินที่มีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง ด้านปี่ผู้ไทยล้วนอยู่ในวัยชรา หากไม่ดำเนินการศึกษาอาจทำให้ความรู้ด้านการเป่าปี่ผู้ไทย ประกอบลำผู้ไทยสูญหายเหมือนในอดีต จึงควรดำเนินการศึกษาโดยเร็วเพื่อให้ทันต่อ การเก็บข้อมูล การขาดการจัดการ จัดเก็บและเผยแพร่องค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ทำให้ ความรู้ด้านดนตรีพื้นบ้านอีสาน ได้แก่ ศิลปะการเป่าแคนและเป่าปี่ผู้ไทยประกอบลำของ ศิลปินพื้นบ้านอีสานนับวันจะสูญหาย

จากความสำคัญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง “การเป่าปี่ประกอบลำ ผู้ไทย” เพื่อให้เห็นถึงคุณค่าและศึกษาศิลปะการเป่าปี่ผู้ไทยประกอบลำ ศึกษาทำนองลำ ผู้ไทยและดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบลำผู้ไทย เพื่ออนุรักษ์เผยแพร่มรดกภูมิปัญญาอันเป็น ศิลปวัฒนธรรมของชาติที่มีค่าควรแก่ความภาคภูมิใจและหวงแหน โดยการจัดเก็บใน รูปแบบเอกสาร โน้ตไทย และโน้ตสากล เพื่อเป็นการอนุรักษ์ สืบทอดการเป่าปี่ผู้ไทย ประกอบลำผู้ไทยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน อันจะเป็นประโยชน์ต่อ ประเทศชาติและคนรุ่นหลังสืบไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิธีการเป่าปี่ผู้ไทยและทำนองปี่ผู้ไทย
2. เพื่อศึกษาการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย

วิธีการศึกษา

ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย
 - 1.1 แบบสังเกต (Observation Form) มี 2 แบบ คือ สังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ใช้กับกลุ่มผู้รู้ และกลุ่มผู้ปฏิบัติในพื้นที่ที่วิจัยโดยผู้วิจัยเข้าไปสังเกตสภาพทั่วไป
 - 1.2 แบบสัมภาษณ์ (Interview Form) มี 2 แบบ คือ
 - 1.2.1 สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview Form)
 - 1.2.2 สัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview Form)

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยยึดหลักข้อมูลที่มีลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถตอบคำถามของการวิจัยได้ตามที่กำหนดไว้ ซึ่งมีวิธีการเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป่าปีประกอบลำผู้ใหญ่ไทยตลอดถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านสังคมวิทยา มานุษยวิทยาและวัฒนธรรม

2.2 การเก็บข้อมูลจากภาคสนาม โดยวิธีการสัมภาษณ์ ใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interview) และไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) แบบสังเกต (Observation) แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม แบบสนทนากลุ่ม (Focused Group Guideline)

3. การจัดการทำข้อมูล

นำข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลภาคสนาม จำแนกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนแก่การวิเคราะห์สรุปผลแล้วหรือไม่ ในกรณีข้อมูลไม่สอดคล้องกัน จะตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) และเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่ขาดหายไป

1) การวิเคราะห์แบบอุปมาน (Induction) คือ วิธีตีความจากข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นแล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปผล เมื่อผู้วิจัยศึกษาข้อมูลในประเด็นการเป่าปีประกอบลำผู้ใหญ่ไทย

2) การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) คือ การจำแนกข้อมูลเป็นชนิด ๆ (Typological) ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และการตีความโดยใช้แนวคิดทฤษฎีหลักเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ได้แก่ แนวคิดทางมานุษยวิทยา ทฤษฎีการวิเคราะห์ดนตรี เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การเป่าปีประกอบลำผู้ใหญ่ไทย

4. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

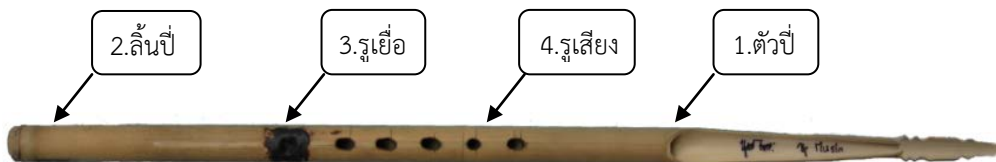
ผลการศึกษา

การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย ผู้วิจัยได้ผลการวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

1. วิธีการเป่าปี่ผู้ไทย

ชาวผู้ไทยนิยมเรียกชื่อว่า “ปี่” เนื่องจากปี่มีหลายชนิด นักวิชาการและคนโดยทั่วไปจึงนิยมเรียกว่า “ปี่ผู้ไทยหรือปี่ลูกแคน” เหตุที่เรียกว่าปี่ลูกแคนเพราะตัวปี่ทำจากไม้เฮี้ย หรือไม้กู่แคน คนสมัยโบราณเชื่อว่าปี่และแคนเป็นของคู่กันเพราะเกิดมาพร้อมกัน ดังนั้นเวลาช่างทำแคน มักจะทำปี่ผู้ไทยเสียไว้ที่เชือกเถาย่านางที่มัดกู่แคนด้วย ปี่ผู้ไทยเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภท เครื่องเป่าที่มีขนาดเล็กกว่าเครื่องเป่าชนิดอื่น ถือว่าเป็นเครื่องดนตรีโบราณของชาวผู้ไทยที่นิยมบรรเลงร่วมกับซอบัง กระจับปี่ และแคน ใช้บรรเลงประกอบการลำผู้ไทยและการฟ้อนผู้ไทย สันนิษฐานว่าปี่ผู้ไทยได้วิธีการทำมาจากการทำแคน แล้วดัดแปลงเจาะรูบนนิ้วและรูเยื่อแบบขลุ่ย จึงทำให้เกิดปี่ผู้ไทย ปี่ลูกแคนหรือปี่กู่แคน ลักษณะทางกายภาพของปี่ผู้ไทย เป็นทรงกระบอก มีความยาวประมาณ 30 เซนติเมตร ด้านบนของปี่ตัดตรงข้อไม้ไผ่ ด้านหางปี่ตัดเป็นปลายแหลมมีลักษณะเรียวเล็ก มีเสียงที่อ่อนหวาน กังวานสดใส ดังภาพที่ 1

ส่วนประกอบของปี่ผู้ไทย ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ 1. ตัวปี่หรือเลาปี่ 2. ลิ้นปี่ 3. รูเยื่อ และ 4. รูเสียง

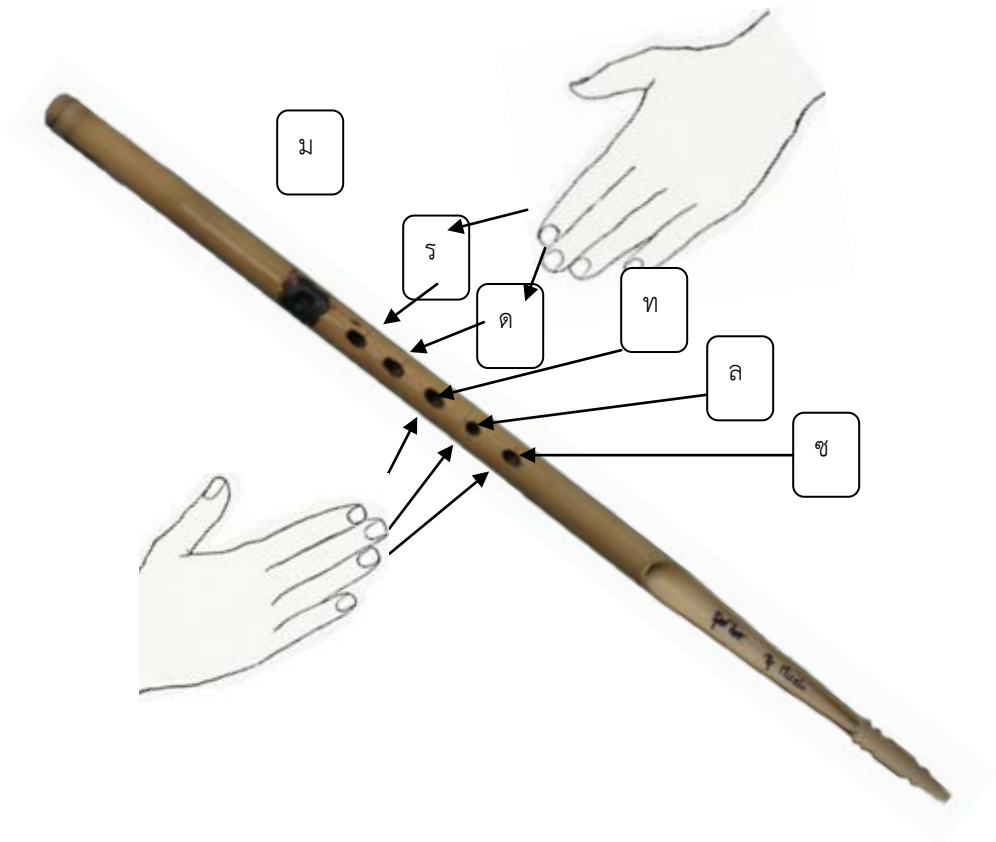


ภาพที่ 1 ส่วนประกอบปี่ผู้ไทย

ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่เป็นตัวปี่หรือเลาปี่ทำจากไม้ไผ่เฮี้ย (ไม้ซาง) เวลาเป่าที่ลิ้นทำให้ลิ้นเกิดสั่นสะเทือนเป็นเสียงปี่ผู้ไทย ลิ้นปี่ผู้ไทยมีลักษณะเดียวกันกับลิ้นแคน มี 2 ชนิด คือ ลิ้นทองเหลืองและลิ้นเงิน ระบบเสียงของปี่ผู้ไทยมีรูบนเสียง 5 รู ทำเสียงได้ 6 เสียง คือ ซอล ลา ที โด เร มี แต่นิยมใช้เพียง 5 เสียง คือเสียง ซอล ลา โด เร มี

ตำแหน่งเสียงและการกดนิ้ว



ภาพที่ 2 ตำแหน่งเสียงเป่าผู้ไทย

ที่มา: ผู้วิจัย

วิธีการเป่าเป่าผู้ไทย ผู้เป่าถือเป่าด้วยมือทั้งสองข้าง ให้เป่าอยู่ในแนวตั้ง และเอียงเล็กน้อย โดยใช้มือซ้ายหรือมือขวาไว้ด้านบนหรือล่างก็ได้ มือบนใช้นิ้วเพียงสองนิ้ว คือ ใช้นิ้วชี้ปิดรูบนสุดและนิ้วกลางปิดรูถัดมา ส่วนมือล่าง ใช้นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง ปิดรูที่เหลือ ถัดลงมาตามลำดับ ในการเป่าใช้ปากอมเลาเป่าส่วนที่เป็นลิ้นของเป่าเข้าไปในปาก และเป่าลมออกตามระดับเสียงที่ต้องการ การวางนิ้วสองรูบนใช้นิ้วชี้ปิดรูบนสุดเป็นเสียง เร และนิ้วกลางปิดรูถัดมาเป็นเสียงโด ส่วนมือล่างปิดรูที่เหลือถัดลงมา โดยใช้นิ้วชี้ปิดรูเสียงที่ นิ้วกลาง ปิดรูเสียงลา และนิ้วนางปิดรูเสียงซอล ส่วนเสียงมีให้เปิดนิ้วทุกรู นับ ดังภาพประกอบที่ 2 และ 3



ภาพที่ 3 ท่าทางและการวางนิ้วเป่าปี่ผู้ไทย

ที่มา: นายเมฆ ศรีกำพล

ลีลาการเป่าที่โดดเด่นของปี่ผู้ไทย คือ การเป่าเลียนเสียงร้อง ซึ่งมีสำเนียงที่ออกอ่อนไพเราะเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้ได้ยิน โดยการทำเสียงปี่ให้เลื่อนไหลจากเสียงโตไปยังเสียงลา โดยใช้นิ้วชี้ที่กดรูกลาง (โต) ลูบผ่านรูจากซ้ายไปขวา ลักษณะค่อย ๆ เปิดรูทีละชนิดในขณะที่นิ้วกลางยังปิดรูเสียงโตอยู่ ถ้าต้องการให้เสียงลาเลื่อนไหลไปเสียงโต ก็ปฏิบัติโดยปิดรูเสียงลา นิ้วกลางมือล่างที่ปิดรูเสียงลาค่อย ๆ เปิดรูทีละชนิด ในขณะที่นิ้วกลางยังปิดรูเสียงโต แหล่งผลิตปี่ ได้แก่ บ้านกุดหว้า อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ บ้านหนองโอบและบ้านจั่ว ตำบลโนนยาง อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ปัจจุบันมีผู้ผลิตปี่หลายจังหวัด เช่น ร้อยเอ็ด กาฬสินธุ์ นครพนม เป็นต้น โอกาสในการเล่นปี่ผู้ไทยสามารถ เล่นเดี่ยวหรือประสมวงกับเครื่องดนตรีอื่นก็ได้ ใช้เป่าดำเนินทำนองและสอดประสาน นิยมเล่นกับแคน พิณ ซอไม้ไผ่ (ซอบัง) ประกอบพิธีเลี้ยงผีปู่ตา พิธีหมอเหยา ประกอบการลำผู้ไทย หรือเวลาดวงจีบสาวและงานประเพณีทั่วไป ปัจจุบันนำมาเล่นกับวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน เช่น วงดนตรีพื้นบ้านประเพณีวงโปงลาง ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ลายที่นิยมเล่นคือลายผู้ไทใหญ่ และลายผู้ไทน้อย ซึ่งทั้งสองลายมีลักษณะทำนองเดียวกันต่างกันที่สำเนียงและระดับเสียง

ทำนองลำผู้ไทยมีรูปแบบเป็นลักษณะเพลงร้องที่มีแนวทำนองเดียวตลอดแต่มีการเปลี่ยนเนื้อร้อง รูปแบบเป็น Introduction A A₁ A₂ โดยมีการร้องทำนองซ้ำแต่เปลี่ยนรายละเอียดตามพยางค์ของคำกลอนในบทกลอนลำ ในการขึ้นต้นลำผู้ไทยมีการใช้เทคนิคการเอื้อนเสียงตามแบบของวัฒนธรรมการลำพื้นบ้านชาวผู้ไทย โดยมีทำนองของการขึ้นต้นและทำนองหลัก ลำผู้ไทยต้นฉบับเป็นการลำที่ใช้ภาษาลาวผู้ไทย โดยมีสำนวนภาษา และใช้คำศัพท์ที่แสดงออกถึงความเป็นชาวผู้ไทย การประกอบพิธีกรรม อันเกี่ยวข้องกับ การบูชา

ผีเถร ใช้ในการรักษาโรค ใช้ในการกระทำพิธีกรรมอันเป็นการมงคลต่าง ๆ โดยมีองค์ประกอบ คือ การถือขันธห้า การถือขันธห้าในการประกอบพิธีไหว้ผีเถรต้องถือทุกครั้ง โดยผู้ประกอบพิธีจะเป็นผู้กล่าวลำผู้ไทยโบราณ การทำพิธีดังกล่าวจะมีการลำผู้ไทยแบบดั้งเดิม โดยมีบทกล่าวกลอนขึ้นอัญเชิญสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามด้วยการกล่าวเปรียบเปรยและอัญเชิญผีเถรและเทวดาที่มีอยู่ในธรรมชาติมาร่วมในพิธีเพื่อกระทำการอันเป็นงานมงคล เช่น ขึ้นบ้านใหม่ (งานขึ้นเฮือน) หรืองานทำบุญบรรพบุรุษ หมอลำจะลำไปเรื่อย ๆ ซึ่งจะลำได้ไพเราะและราบรื่นกว่าการลำโดยไม่มีพิธีกรรม เมื่อจบที่ท่อนจกข้างกิ้นหยวกไว้คนดูเสาควากิ้นหยดอ้อ นายมอไหวแล้วหมอแคนเซาก่อน ทุกอย่างในพิธีจะหยุดลง เป็นอันหมายรู้ว่าเสร็จพิธี

ตัวอย่างกลอนลำผู้ไทย

อ้าย นอ ละท่านผู้ฟังเอ๋ย	บัดนี้ สิบได้จนะบพัน
ลำผู้ไท เบิ่งสาก่อน	ส่งเสียงบาดยาว ๆ
ส่งเสียงแคนสีเสี้ยน ๆ	เพิ่นลำเอนว่าผู้ไทย
ท่านเอ๋ย ท่านเอ๋ย ท่านเอ๋ย	
อ้อหนอ ได้เปิดงานมื่อนี้	เป็นงานใหญ่ลังการ
ได้เปิดงานวัฒนธรรม	ให้แห่งเมืองสองคอนกำ
ถือเอาชาวละหาน้ำ	ชาวผู้ไทยได้ดีเด่น
จึงเป็นงานมื่อนี้	วันสร้างแห่งละหา
ท่านเอ๋ย ท่านเอ๋ย ท่านเอ๋ย	

2. การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย

ผู้วิจัยใช้วิธีเปรียบเทียบลายปี่ผู้ไทย ของหมอปี่ทั้ง 2 ท่าน โดยแยกสายออกเป็น

3 ท่อน ดังนี้

1. ลายปี่ผู้ไทย แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1. ท่อนขึ้น 2. ท่อนทำนอง จบโดยใช้ท่อนขึ้น
- ตัวอย่างท่อนขึ้นมี 8 ห้องเพลงของหมอปี่ทั้งสองท่าน โดยใช้ทั้งขึ้นและลงจบ

ดังนี้

1. หมอผีเมฆ ศรีกำพล

- - - ด	- - - ล	- ช - ด	- - - ด	- ร - ด	- ร ด ล	- ร - ด	- - - ล
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

2. หมอผีสวัสดิ์ สุวรรณไตร

- - - -	- - - -	- - - ด	- - - -	- - - ด	- - - ล	- ร - ด	- ล - -
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ท่อนที่ 2 คือ ท่อนทำนอง ตัวอย่างคือมี 8 ห้องเพลง ดังนี้

1. หมอผีเมฆ ศรีกำพล

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

2. หมอผีสวัสดิ์ สุวรรณไตร

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

การเป่าปี่ผู้ไทยประกอบลำผู้ไทย ซึ่งมีทำนองลำที่ลำซ้ำมีการเอื้อนเอ่ยมาก มี 2 ระดับเสียง ประกอบด้วยทางลายใหญ่ และทางลายน้อย ถ้าฝ่ายหญิงลำหมอแคนมักจะเป่าปี่ลายใหญ่ ถ้าหมอลำฝ่ายชายลำ หมอแคนจะเป่าปี่ลายน้อยเพื่อให้ลำเข้ากับระดับเสียงของปี่
ตัวอย่าง โน้ตการเป่าปี่เกริ่น

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



ภาพที่ 4 การเป่าปี่ผู้ไทยประกอบลำผู้ไทย
ที่มา: นายเมฆ ศรีกำพล

เคล็ดลับการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทยของหมอปี่เมฆ ศรีกำพล และหมอปี่สวัสดิ์ สุวรรณไตร มีดังนี้

หมอปี่เมฆ ศรีกำพล ให้ทรรศนะถึงการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทยว่า

1. การเป่าประกอบลำจะเริ่มจากลายผู้ไทยน้อยไปจนกว่าหมอลำจะพร้อมเป่า จังหวะชานี่มนวล ย่ำเสียงลา เสียงมี เลื่อนไหลสลับพรมนิ้วที่เสียงลา

2. ต้องรู้จักทางหมอลำเพราะหมอลำแต่ละคนมีเอกลักษณ์วิธีลำที่ต่างกัน หมอแคนและหมอปี่จึงจำเป็นต้องรู้ว่าหมอลำขึ้นหรือลงวรรคใด จะได้เป่าสอดประสานกับหมอลำถูกจังหวะ

3. จะต้องคอยสังเกตหมอลำ เพื่อให้รู้ว่าหมอลำจะลำกลอนอะไร

หมอปี่สวัสดิ์ สุวรรณไตร ให้ทรรศนะถึงการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทยว่า

1. การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทยจะเป่าแบบนี้มนวล จังหวะช้า ๆ ให้จังหวะแน่น

2. หมอปี่สวัสดิ์ สุวรรณไตร เอื้อนเสียงปี่โดยเป่าเลื่อนไหลจากเสียงโดไปที่เสียงลา

สรุปการเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย การลำผู้ไทย ใช้เครื่องดนตรีแคนเป็นหลักในการเป่าประกอบลำ ปี่ผู้ไทยจะเป็นตัวเสริมทำนอง คอยเอื้อนเลียนเสียงลำ แคนจะเป็นตัวกำหนดให้ปี่เป่าสอดแทรกทำนองลำและคลอเสียงลำผู้ไทย ลำผู้ไทย มีสองแบบคือ ลำผู้ไทยเลาะตูปกับลำแบบผู้ไทยเทิง โดยลำผู้ไทย เลาะตูป จะลำเกี่ยวพาราสิระหว่างหนุ่มสาว ส่วนลำผู้ไทยโบราณหรือลำผู้ไทยเทิงเป็นการลำแบบหมอเหยาคือ อ่อนวอนเทพดา จังหวะการลำผู้ไทยเลาะตูปที่เกี่ยวพาราสิจะเป็นจังหวะค่อนข้างช้า ส่วนจังหวะการลำผู้ไทยเทิงหรือลำหมอเหยา จังหวะค่อนข้างเร็วหลายผู้ไทย จัดอยู่ในลายทางยาวมีทำนองสั้น ๆ เพียงประโยคเดียวไม่ซับซ้อน การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทยจะต้องมีทำนองแคนเป่าประกอบโดยหมอแคนจะเป่าทำนองเดิมเข้าไปเรื่อย ๆ ปี่ผู้ไทยจะเป่าคลอลำและเป่าสอดประสานสลับกันไปเลยแคนจึงเป็นทำนองและจังหวะยืนพื้น ทำนองแคนมีเพียงประโยคเดียวไม่ซับซ้อน โดยหมอลำจะขึ้นที่จังหวะสุดท้ายของปี่และลายแคนในท้องที่ 4 และท้องที่ 8 (ตามลูกศรชี้) โน้ตแคนที่เป่า ประกอบด้วย 5 เสียงหลัก คือ เสียงลา โด เร มี ซอล ดังนี้

โน้ตลายลำผู้ไทย ทำนองที่ 1

- - - ด	- ร - ด	- ม - ด	- ล - ม	- - - ด	- ร - ด	- ม - ด	- ล - ม
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

โน้ตลายลำผู้ไทย ทำนองที่ 2

- - - ด	- ด - ร	- ม - ด	- ด - ม	- - - ด	- ร - ด	- ม - ด	- ด - ร
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

โน้ตแคนและปี่ผู้ไทย ประกอบลำผู้ไทย

- - - ล	- - - ด	- ล - ช	- ล - ด	- ล - ด	- ม - ด	- ล - ช	- ล - <u>ดล</u>	แคน
- ล - ด	- ม - ด	- ล - ช	- ล - ด	- ร - ด	- ม - ด	- ร - ด	- ล - ด	
- ร - ด	- ม - ด	- ล - ช	- ล - ด	- ล - ด	- ม - ด	- ล - ช	- ล - ด	
- ร - ช	- ม - ร	- ม - ช	- ล - ด	- ม - ช	- ม - ร	- ล - ช	- ล - ด	
- ล - ด	- ร - ด	- ล - ช	- ล - ด	- ม - ช	- ม - ร	- ล - ช	- ล - ด	
- ล - ด	- ร - ด	- ล - ช	- ล - ด	- ม - ช	- ม -	- ล - ช	- ล - ด	

หมายเหตุ โน้ต ดล ห้องที่ 8 คือ ทำนองปี่ผู้ไทย ที่มีลักษณะการเลื่อนไหลจากเสียงโดไปเสียงลา

บทจบ

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

ทำนองลำผู้ไทย ใช้ลายแคนทางยาว ทำนองแคนมาจากเสียงจิ้ง (มีจิ้งหะดกที่เสียงโด) ทำนองลำเป็นทำนองลำทางยาวมีเสียงโตนิก คือ เสียงลา แต่แคนและปี่ผู้ไทยจะเป่าลงจิ้งหะที่เสียงโดและเลื่อนไหลไปเสียงลา เสียงที่เลื่อนไหลลักษณะนี้เรียกว่า gliding tone ระดับเสียงอยู่ในระดับทางลายใหญ่ ประกอบด้วย 5 เสียงหลัก คือ ลา โด เร มี ซอล ทมอลำผู้ไทยจะลำระดับเสียงทางยาวในลายใหญ่ ลักษณะบันไดเสียงทางไมเนอร์ (Minor Scale) ระดับเสียงอยู่ในลายทางยาวคือ ลายใหญ่ ลายน้อย ทำนองแคนมีเพียงหนึ่งประโยค ดังตัวอย่าง

โน้ตแคนแบบที่ 1

- - - ด	- ร - ม	- ร - ด	- - - ล	- - - ด	- ร - ม	- ร - ด	- - - ล
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

โน้ตแคนแบบที่ 2

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

โน้ตแคนแบบที่ 3

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

โน้ตแคนแบบที่ 4

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

สรุปได้ว่าทำนองลายผู้ไทยมีลักษณะเด่นคือ มีทำนองสั้น ๆ เพียงหนึ่งประโยค หรือวรรคเดียวเป็นวัฏจักร กล่าวคือ เล่นซ้ำกันหมุนเวียนจนครบสี่จังหวะของกลอนลำเทียบได้ กับทำนองเสพ (ไม่ใช่เสียงเสพที่มีการติดสุด) ในทางดนตรีสากลเรียกว่า Rhythmic Pattern ส่วนแนวการบรรเลง ซ้ำวนลักษณะนี้เรียกว่า ออสตินาโต (ostinato) คือ เป่าเป็นจังหวะลีลาของการประสาน การเป่าประกอบลำก็จะเป่าทำนองที่ต่างจากทำนองลำและไม่เป่าให้ครบจังหวะของหมอลำแต่จะเป่าเพียงประโยคเดียว โดยหมอลำจะขึ้นจังหวะสุดท้ายของประโยคทำนองแคนคือห้องที่ 4 และห้องที่ 8 เสียงในจังหวะตก ส่วนใหญ่คือเสียงลาและเสียงมี

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย ผู้วิจัยได้ค้นพบประเด็นที่สามารถนำมา อภิปรายผลให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. การเป่าปี่ผู้ไทยและทำนองลายผู้ไทย

ปี่ผู้ไทยเป็นเครื่องดนตรีในตระกูลเสียงที่เกิดจากการสั่นสะเทือนของอากาศ (Aero phone) ประเภทลิ้นอิสระ (Free Reed) ทำจากไม้กู่แคน (ไม้เอี้ย) ทำทางการเป่าจะ นั่งหรือยืนเป่าก็ได้ วิธีการเป่าปี่โดยใช้ปากอมส่วนของด้านที่เป็นลิ้นปี่ไว้ในปาก การจับรูปปี่ถ้า ผู้เล่นเอามือซ้ายขึ้นข้างบน การวางนิ้วจะใช้นิ้วชี้ซ้ายจับรูปูแรก นิ้วกลางซ้ายจับรูปูที่สอง นิ้วโป้งซ้ายจับปี่ด้านล่าง มือบนใช้นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง ปิดรูที่เหลือถัดลงมาตามลำดับ

ระบบเสียง (Tuning System) ของปี่ผู้ไทย ไต่จากเสียงต่ำจากรูปร่างสุดไปเสียงสูงรูบนสุด ได้แก่ เสียงที่ 1 คือ เสียงซอล เสียงที่ 2 คือ เสียงลา เสียงที่ 3 คือ เสียงที่ เสียงที่ 4 คือ เสียงโด เสียงที่ 5 คือ เสียงเร เสียงที่ 6 คือ เสียงมี ทำนองลายผู้ไทย (Melody) มาตราเสียง เป็นลักษณะบันไดเสียง 5 เสียง ได้แก่ เสียงลา โด เร มี ซอล สอดคล้องกับ Terry (1977, p. 1-44) ได้ศึกษาเรื่อง ดนตรีพื้นบ้านของลาวและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย พบว่า ดนตรีพื้นบ้านอีสาน มีช่วงเสียงเป็นระบบ 5 เสียง (Pentatonic) รูปลักษณะของท่วงทำนอง ลำผู้ไทย (Melodic Contour) พบว่ามีลักษณะทำนองต่อเนื่องเชื่อมโยง (Conjunct) และ ลักษณะทำนองไม่ค่อยขึ้นลงหรือสม่ำเสมอ (Terraced) จังหวะ (Rhythm) เป็นลายเพลงที่มี ลักษณะของการตกจังหวะคือมีการเน้นจังหวะสั้นยาว อัตราจังหวะ (Meter) เป็นลักษณะ จังหวะสม่ำเสมอ(Isometric) คือ ทำนองลำผู้ไทย มีจังหวะที่เท่ากัน บรรเลงซ้ำกันตั้งแต่ต้น จนจบ สัญลักษณ์แทนเสียงปี่ผู้ไทยในลำผู้ไทย แทนด้วยอัตราจังหวะ (Time Signature) 2/4 การประสานทำนอง (Texture) เป็นบทเพลงประเภททำนองเดี่ยว (Monophony) รูปแบบ (Form) เป็นบทเพลงที่มีทำนองสั้น ๆ ทำนองเดี่ยว (Iterative) คือการบรรเลงซ้ำ ๆ กัน ซึ่งอาจจะมี ความแตกต่างกันบ้าง แทนสัญลักษณ์ได้เป็น A-A₁-A₂-A₃

ปี่ผู้ไทยมีบทบาทในด้านความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต พิธีกรรมความเชื่อ การทำมาหากิน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางดนตรีสังคมของปราณี วงษ์เทศ (2525) ที่นำดนตรีและข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกัน เพื่อศึกษาว่าดนตรีมีบทบาทหน้าที่และส่งผลอย่างไร และสภาพแวดล้อมส่งผลอย่างไรกับดนตรี และด้วยแนวคิดนี้เมื่อมาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ลงภาคสนามมานั้นพบว่า สภาพภูมิประเทศเป็นภูเขา มีไม้ไผ่เขียวเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้วัสดุที่นำมาทำปี่ผู้ไทยทำจากไม้เขียว (ไม้ไผ่) เพราะหาได้ง่ายและรูปร่างกะทัดรัดพกพาได้สะดวก ปี่ผู้ไทยถือว่าเป็นเครื่องดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไทยมาแต่โบราณและยังคงใช้มาจนถึงปัจจุบัน แม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ตามกระแสสังคมโลกในปัจจุบัน สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยม ทฤษฎีของ Durkheim (1935) มีความเชื่อในเรื่องโครงสร้างและหน้าที่เช่นเดียวกันโดยอธิบายว่าสังคมจะมีคุณภาพหรืออยู่รอดด้วยการยึดเหนี่ยวทางสังคม (Social Solidarity) คือ การที่บุคคลในสังคมมีสิ่งยึดถือร่วมกันในสังคมขนาดเล็กหรือสังคมที่มีโครงสร้างง่าย ๆ นั้น การยึดเหนี่ยวทางสังคมจะเป็นแบบกลไก (Mechanical Solidarity) คือการยึดถือค่านิยม จารีตประเพณี เดียวกันมีความคิด ความเชื่อและทัศนคติต่าง ๆ แบบเดียวกัน สังคมเป็นระบบหนึ่งที่ส่วน

ต่าง ๆ มีความสัมพันธ์และสนับสนุนซึ่งกันและกัน เมื่อโครงสร้างใดโครงสร้างหนึ่งทำงานล้มเหลวหรือบกพร่องไป สมดุลจะถูกทำลายลง เช่น การเปลี่ยนแปลงทางประชากร การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การแพร่กระจายของวัฒนธรรม เมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งมีการเปลี่ยนแปลงจะเป็นสาเหตุทำให้ส่วนอื่น ๆ มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอาจเกิดขึ้นเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งหรืออาจเกิดขึ้นทั้งระบบก็ได้ สังคมจะหยุดชะงักระยะหนึ่งก่อนเพื่อที่จะปรับสมดุลในตัวเอง สังคมจึงไม่ตายหรือเรียกว่าการเคลื่อนไหวที่สมดุล

2. การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย เป่าตามภาษาท้องถิ่น (ภาษาผู้ไทย) แทนตัวโน้ต เช่น จับควายผู้ ไปเชิงควายแม่ จับเบ็ดผู้ ไปเชิงเบ็ดแม่ ถ้าเป็นจังหวะปี่ก็จะใช้คำผู้ไทยว่า “ฮีตีบ ฮีตีบ ฮีแป” แทนทำนองเสียงปี่ผู้ไทย เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำทำนองของเสียงปี่ผู้ไทย แปลงเป็นโน้ตพื้นบ้านอีสานจะตรงกับโน้ต คือ “มีลา มีลา เรโต” การเป่าปี่ประกอบลำผู้ไทย จะเป่าผสมกันระหว่างลายน้อยกับลายใหญ่ ถ้าเป่าเลาะตวบเกี่ยวพาราฮีให้หมอลำฝ่ายชาย ปี่ผู้ไทยจะเป่าลายน้อย ถ้าเป็นหมอลำฝ่ายหญิง ปี่ผู้ไทยจะเป่าลายใหญ่ ในปีเลาะเดียวกัน กลอนลำที่นำมาลำผู้ไทยมาจากกลอนผญา นอกจากการเป่าประกอบลำผู้ไทยแล้ว ปี่ผู้ไทยยังมีบทบาทต่อพิธีกรรมของชาวผู้ไท กล่าวคือ พิธีเลี้ยงผีปู่ตา พิธีหมอละเหยา สอดคล้องกับการศึกษาด้านดนตรีที่ประกอบในพิธีกรรมของสมฤทัย เฟงศรี (2550) พบว่า การเซ่นผีมดของหมอมดที่เป็นหมอละเหยา ด้วยผีมดเป็นผีที่รักสนุก เมื่อมีพิธีที่เกี่ยวกับผีมดจึงมีปี่ผู้ไทยเป่าประกอบทุกครั้ง เพื่อความบันเทิงและบทบาทหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางด้านจิตใจ และยังศึกษาถึงดนตรีที่อยู่ในพิธีว่ามีเครื่องดนตรีประกอบ คือ ปี่ใหญ่ ปี่น้อย กลองตุ้ม ทั้งั้ง เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ว่าด้วยวัฒนธรรมดนตรี ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ วิถีชีวิต การอนุรักษ์วัฒนธรรม ฉะนั้นงานวิจัยนี้ย่อมเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เป็นภาครัฐและเอกชน เช่น ศิลปิน ผู้นำชุมชน โรงเรียน มหาวิทยาลัย ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศูนย์วัฒนธรรมประจำอำเภอ สถาบันด้าน

ดนตรีพื้นบ้านอีสาน เพื่อการอนุรักษ์ ส่งเสริม สืบทอดให้เป็นทรัพยากรอันทรงคุณค่า ทำให้องค์ความรู้ด้านดนตรีผู้ไทยแพร่กระจายเข้าถึงสังคม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

นอกจากการเป่าปี่ผู้ไทยประกอบลำของศิลปินทั้งสองท่านแล้ว ผลงานของท่านยังมีสิ่งที่น่าสนใจอยู่จำนวนมาก เพื่อประโยชน์ในการวิจัยครั้งต่อไป การศึกษา การอนุรักษ์ สืบทอด ส่งเสริม ไม่สามารถกระทำได้โดยบุคคลเพียงคนเดียวหรือองค์กรเดียว ควรมีการร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชนและชุมชนต่าง ๆ นอกจากนี้ควรมีการศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดในประเทศเพื่อนบ้านที่มีวัฒนธรรมผู้ไทยเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการดำเนินงานระหว่างประเทศ อันเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของวัฒนธรรมในภูมิภาคและเป็นการวางแผนรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

รายการอ้างอิง

- กฤษณา วรรณสุทธิ. ศิลปินมรดกอีสาน. สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม 2560.
- จำปี อินอุ่นโชติ. ศิลปินมรดกอีสาน. สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2560.
- เจริญชัย ชนไฟโรจน์. ศิลปินมรดกอีสาน. สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2560.
- เจริญชัย ชนไฟโรจน์. (2529). รายงานการวิจัยเรื่องดนตรีผู้ไทย. มหาสารคาม: ภาควิชาดุริยางคศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฉวีวรรณ ดำเนิน. ศิลปินแห่งชาติ. สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม 2560.
- แทน แสงสุริย์. สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2560.
- แทน แสงสุริย์. (2533). ภูมิปัญญาชาวบ้านกุดหว้า. กาศสินธุ์: ผู้แต่ง.
- ปราณี วงษ์เทศ. (2525). สังคมและวัฒนธรรมในอุษาคเนย์. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- เมฆ ศรีกำพล. ศิลปินมรดกอีสาน. สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2560.
- สมฤทัย เฟ่งศรี. (2550). เสนอตั้งบั้งหน่อ: ดนตรีพิธีกรรมของลาวโซ่ง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สวัสดิ์ สุวรรณไตร. สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560.
- Durkheim, E. (1935). *The Division of Labour in Society*. Glencoe, IL: Free Press.
- Terry, E., M. (1977). *Kaen Playing and Mawlum Singing in Northeast Thailand*. Indiana University.

จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้

THE IMAGINATION OF HUMAN DREAM AND FLOWERS

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร*

SUNSANEE RUNGREONGSAKORN

บทคัดย่อ

การทำงานศิลปะแบบสามมิตินับเป็นก้าวแรกในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิมที่เป็นสองมิติ แต่กลับไม่ใช่การนับหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ ผลงานที่เกิดขึ้นจึงมีความเป็นปัจเจกที่ได้รับอิทธิพลของงานทัศนศิลป์แตกต่างไปอีกรูปแบบหนึ่ง มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นแทบทุกกระบวนการแม้รูปทรงและแนวคิดจะเป็นแบบเดียวกันทั้งหมด และด้วยเหตุผลที่ต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์ที่เคยเป็นสองมิติแบบลวงตานั้นแปรเปลี่ยนเป็นรูปทรงจริงแบบสามมิติที่สามารถมองเห็นได้รอบทิศทาง กิณระวางพื้นที่ตั้งวางอยู่บนพื้นและในอากาศ ด้วยการสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculpture) ที่ใช้ผ้าเป็นวัสดุหลักและด้ายในการเชื่อมต่อผ้าเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ยังเสริมวัสดุอื่น ๆ เข้ามาประกอบให้ผลงานสมบูรณ์ตามแนวความคิดที่ต้องการแสดงออก ผลที่ได้รับเกิดความแตกต่างของผลงานที่ให้รสชาติใหม่แตกต่างออกไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ในทุกองค์ประกอบ เกิดการเรียนรู้ การแก้ปัญหาต่าง ๆ ในทุกกระบวนการ ที่สำคัญยังสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: จินตภาพ สามมิติ ประติมากรรมนุ่ม

* วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

Originated from two-dimensional artwork, three-dimensional projects were created during my long experience as an art instructor. The finding shows unique individualism with a different style. The creative work has changed almost at every stage. Three-dimensions lets the observer walk around the objects in real space. Fabric was used as the main material that has been connected by threads. In addition, I used other materials to complete the work presented. Creating a soft sculpture was a learning experience presenting a challenge at every step that needed to be solved on its own way. That is a new flavor of creativity that will inspire for the future.

Key words: Imagination, Three Dimension, Soft Sculpture

บทนำ

แนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ คือแนวคิดของความสุขที่เรียบง่ายใกล้ตัว การเห็นคุณค่าของสิ่งเล็กน้อย และธรรมดาที่อยู่รอบตัวเรา ความงามของธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ ดอกไม้ที่แสงงดงามสร้างความสดชื่นสดใสให้กับโลกและผู้คนมาแล้วไม่รู้กี่ยุคสมัย ความนิยมในความงามของมันไม่เคยลดลงไปเลย ยังคงคุณค่าไม่เสื่อมคลายไม่ว่าจะในตอนนี้หรืออนาคตข้างหน้าเราก็สามารถคาดเดาได้ว่าดอกไม้ น่าจะยังคงงดงามเสมอและน่าจะได้รับ ความนิยมชมชอบจากผู้คนต่อไปอย่างไม่เสื่อมคลาย ผู้สร้างสรรค์เลือกดอกอินทนิลผสมผสานเชื่อมโยงเข้ากับใบหน้าของตัวเองสร้างจินตภาพของรูปทรงขึ้นใหม่ในรูปแบบของผลงานจิตรกรรมก่อนในเบื้องต้น จากนั้นนำผลงานจิตรกรรมนั้นมาสร้างสรรค์ใหม่ให้เป็นผลงานประติมากรรมนุ่ม ผลงานสองมิติที่สร้างความลวงตาให้เกิดความตื่นลึกลับถูกแปรเปลี่ยนไปเป็นผลงานแบบสามมิติที่เป็นวัตถุจริงมองเห็นได้รอบทิศทาง กระบวนการต่าง ๆ ของการทำงานมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แม้ที่มาของรูปทรงจะเป็นแบบเดียวกันแต่กลับให้รสชาติในการรับรู้ผลงานศิลปะที่แตกต่างกันออกไป ก่อให้เกิดความน่าสนใจในกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. สร้างสรรค์ศิลปะด้วยการจินตนาการรูปทรงของมนุษย์ผสมกันเข้ากับรูปทรงของดอกไม้
2. ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์แบบ 3 มิติ ที่กินระวางพื้นที่ในอากาศจริงที่สามารถมองเห็นได้รอบด้าน
3. สร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่มโดยการใช่วัตถุต่างๆ ในการสร้างสรรค์ เช่น ผ้า ด้าย ท่อพีวีซี

วิธีการศึกษา

การศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนประกอบ ดังนี้

1. ขั้นตอนของการศึกษาที่มาของแนวคิดและรูปทรง

แรงบันดาลใจแรกที่ทำให้เกิดผลงานในชุดนี้คือ ความประทับใจในความงามของดอกไม้ ที่นอกจากความสดชื่นเมื่อได้สัมผัสแล้ว รูปร่างอันสวยงามที่มีรูปแบบหลากหลาย สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดจินตนาการมากมาย ความประทับใจเล็กๆ ๑ เป็นจุดกำเนิดเบื้องต้นไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากนั้นผู้สร้างสรรค์เริ่มต้นค้นคว้าหาข้อมูลจากวัตถุจริง เพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาประมวลเข้าด้วยกัน ประกอบส่วนต่าง ๆ ของรูปร่างเหล่านั้นเป็นผลงานภาพร่างก่อนในเบื้องต้นจากนั้นเมื่อได้แบบตามที่ต้องการแล้วจึงขยายใหญ่เพื่อทำงานในขั้นตอนต่อไป

ในส่วนของดอกไม้ในผลงานมีที่มาจากดอกไม้จริง คือ ดอกอินทนิลบก (ภาพที่ 2 ก) เป็นต้นแบบในการนำมาใช้ในการสร้างสรรค์รูปทรงของดอกไม้ เหตุผลของการเลือกใช้ดอกอินทนิลบกเพราะมีความหมายที่เกี่ยวข้องกับ ความอดทน ความรุ่งเรือง การมีอายุยืนนาน ซึ่งเหมาะสมกับการนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับความรู้สึกที่ได้สัมผัสในผลงาน การชูช่อของดอกและใบ ให้ความรู้สึกถึงความมั่นคง จริงจัง

ในส่วนองใบหน้าที่ใช้ในผลงานเป็นของผู้สร้างสรรค์เอง เนื่องจากผู้สร้างสรรค์มักใช้ส่วนประกอบหลักของการสร้างผลงานศิลปะเป็นใบหน้าและร่างกายมนุษย์มาตลอด โดยเฉพาะใบหน้าของตัวเองเพื่อสื่อความรู้สึกจากการแสดงสีหน้าต่าง ๆ และต้องการพัฒนาผลงานต่อเนื่องไป ทำให้ในชุดนี้ก็ยังมีส่วนของร่างกายและใบหน้าประกอบอยู่ด้วย แม้จะมีส่วนประกอบอื่น ๆ เพิ่มเติมเข้ามาเป็นส่วนหลักและรอง แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์

ศิลปินที่ได้รับแรงบันดาลใจ

จากการที่ผู้สร้างสรรค์จบการศึกษาทางด้านศิลปะโดยตรง ทั้งยังหาเลี้ยงชีพด้วยการสอนอยู่ในสถาบันการศึกษาศิลปะ ทำให้ชีวิตคลุกคลีอยู่กับงานสร้างสรรค์แทบจะตลอดเวลา สิ่งที่น่าทึ่งยิ่งไม่ได้คือการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะอยู่เสมอ และในหลายครั้งที่ผลงานเหล่านั้นบันดาลให้เกิดความประทับใจจนอยากจะทำลองสร้างสรรค์ผลงานของตนเองในเทคนิควิธีการที่แตกต่างไปจากผลงานที่เคยสร้างมาบ้าง โดยที่การสร้างสรรค์ยังคงไว้ซึ่งความเฉพาะตัวอยู่ มิได้ละทิ้งสิ่งสำคัญที่ได้สร้างสรรค์ไว้ในอดีต แต่เป็นการศึกษาเพื่อเรียนรู้และพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตัวเองต่อไป

แรงบันดาลใจสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดมีการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้ คือผลงานประติมากรรมนุ่มของศิลปินหลายท่าน ด้วยผลงานเหล่านั้นมีความน่าสนใจทั้งในรูปแบบวิธีการ และแนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ อาทิเช่น แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) แจนนิก เดสลอรีส์ (Jannick Deslauriers) ฮอลลี เลเวลล์ (Holly Levell) เป็นต้น

การสร้างสรรค์ประติมากรรมนั้นมีรูปแบบวิธีการและวัสดุที่ใช้มากมาย แต่เมื่อขึ้นชื่อว่าเป็นประติมากรรมแล้วโดยส่วนมากมักถูกสร้างด้วยวัสดุที่มีโครงสร้างที่มั่นคงแข็งแรงเสมอ ยกตัวอย่างเช่น ปูนปั้น การแกะสลักไม้ สลักหิน การหล่อปูน เหล็ก เป็นต้น และเมื่อประติกรรมถูกทำให้นุ่ม ความคาดหวังที่จะได้พบเห็นประติมากรรมที่แข็งแรงถูกเปลี่ยนแปลงไป เกิดความแตกต่างที่น่าตื่นตึ่งแก่ผู้ดู อีกทั้งศิลปินหลายท่านสามารถสร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่มในแบบฉบับของตนเองออกมาได้อย่างน่าสนใจ

แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (ภาพที่ 1 ข) ผลงานของเขามักมีอารมณ์ขันอยู่ในแนวคิดของการสร้างสรรค์ เขาเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ควรจะเป็นให้แปลกออกไป เปลี่ยนสิ่งเล็กให้กลายเป็นใหญ่ เปลี่ยนสิ่งที่ควรจะแข็งให้นุ่ม ทำให้ประสบการณ์ของคนดูแตกต่างออกไป เกิดความตื่นตึ่งสนุกสนานน่าประทับใจ

ดังเช่น ผลงาน ซอฟต์ ทอยเลท (Soft Toilet) (ภาพที่ 1 ก) ที่มีโครงสร้างที่อ่อนปวกเปียกแทนที่จะเป็นโครงสร้างที่มั่นคงแข็งแรง ดังเช่นชักโครกที่เราใช้กันตามบ้านเรือน ซึ่งนับเป็นสิ่งจำเป็นมากที่ต้องมีเพื่อสุขอนามัยที่ดีในชีวิตประจำวัน เขาใช้วัสดุที่แตกต่างออกไปจากเดิมอย่างมาก จากเซรามิกที่แข็งแรงกลายเป็นผ้าที่อ่อนนุ่ม การที่ดูอ่อนปวกเปียกทำให้นักจินตนาการไปว่า หรืออาจเป็นเพราะว่าชักโครกนั้นต้องรับปฏิภูลของเสีย

จำนวนมาก ในทุกวันจนเป็นเหตุให้ต้องหมดสภาพลง รูปทรงที่ดูเหลวไม่มีโครงสร้างบอกถึง อารมณ์ขันของศิลปิน

ผลงานของ **แจนนิก เดสเลอร์** มีความบอบบาง และโปร่งใส มีความละเอียดอ่อนและสวยงาม ประติมากรรมของเธอมองเห็นถึงภายในเพราะมีความใสและ กลางของผ้า โอนเอนไปมาเคลื่อนไหวได้แค่เพียงลมพัดเบา ๆ มาปะทะ โครงสร้างไม่มีความมั่นคงแข็งแรง แสดงความรู้สึกอ่อนไหว แต่มันกลับสะท้อนความรู้สึกเรื่องจิตวิญญาณ ภายในที่เธอต้องการนำเสนอได้อย่างตรงซัด

ผลงานปี๊บ (ภาพที่ 1 ค และ ง) เป็นผลงานประติมากรรมแบบจัดวาง ประกอบด้วยดอกปี๊บจำนวนมาก ลักษณะของดอกมีความหลากหลายทั้งตูม บาน ดอกใหญ่ ดอกเล็ก หันเหไปหลายทิศทาง ดูราวกับทุ่งดอกปี๊บที่สวยงามในห้องจัดแสดงผลงาน แทนที่จะอยู่ห้องทุ่งตามธรรมชาติ วัสดุที่ใช้เป็นผ้าบางใสคล้ายกลีบดอกไม้สามารถมองเห็น ไปด้านหลัง กลีบวางซ้อนทับกันทำให้เกิดความเข้มที่แตกต่างอย่างหลากหลายของน้ำหนัสน้ำหนักสี ที่หลากหลายที่เกิดขึ้นในดอกเดียวกัน ปรากฏภาพงดงามน่าประทับใจผู้ดูเป็นอย่างยิ่ง

ฮอลลี เลเวลล์ เปลี่ยนความหมายของวัตถุที่เรียบง่ายให้เกิดความพิเศษและมี จุดเด่นขึ้นด้วยเทคนิคของสิ่งทอด้วยการเย็บและปัก เธอเก็บรายละเอียดของงานในทุกจุดเท่าที่ทำได้ ทำให้ผลงานที่ออกมาดูน่าสนใจด้วยวัสดุที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้เราให้ความสนใจในวัตถุสิ่งของนั้นเพิ่มมากขึ้นโดยที่รายละเอียดของงานเหมือนกับสิ่งของต้นแบบที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

ดังตัวอย่างผลงาน รูปซองขนม (ภาพที่ 1 จ และ ฉ) จะเห็นได้ว่าผลงานของ ฮอลลี มีความน่าสนใจและน่าประทับใจด้วยการนำเอาห่อของ ซองขนม อาหารกระป๋อง อาหารสำเร็จรูปต่าง ๆ ที่ผลิตขึ้นในท้องตลาดมาใช้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นสิ่งทอนี้จำนวนมากมาย ด้วยผ้าและการเย็บปัก ดูราวกับเธอมีความสุขที่ได้สร้างสรรค์พวกมันอย่างไม่รู้จบ



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)



(ฉ)

ภาพที่ 1 ผลงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ

(ก) ศิลปิน Claes Oldenburg ผลงาน “Soft Toilet” ปี 1966

(ข) ศิลปิน แคลส์ โอลเดนเบิร์ก การแสดงนิทรรศการศิลปะในชุด “เดอะซิกตี้” (The Sixties)

(ค) และ (ง) ศิลปิน แจนนิก เดสเลอร์ ผลงาน Poppies ปี 2008-2009 เทคนิค Installation Textile.

(จ) และ (ฉ) ศิลปิน ฮอลลี เลเวลล์ ผลงานสิ่งทอ (textile)

ที่มา: (ก) Claes Oldenburg (30 June 2013)

(ข) แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (30 มิถุนายน 2556)

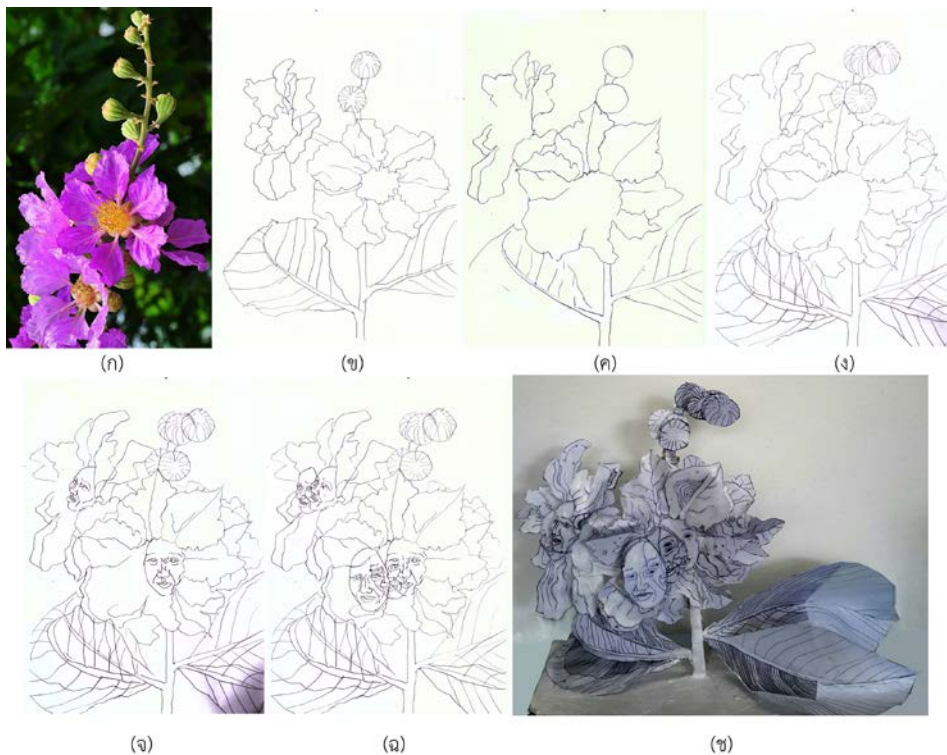
(ค) และ (ง) แจนนิก เดสเลอร์ (30 มิถุนายน 2556)

(จ) และ (ฉ) ฮอลลี เลเวลล์ (30 มิถุนายน 2556)

2. กระบวนการในการสร้างสรรค์

แยกกระบวนการสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ข้อ คือ การร่างภาพและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การร่างภาพนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่สุดในการทำงานของผู้สร้างสรรค์ เรียกว่าแทบจะเป็นตัววัดความสำเร็จของการทำงานได้เลยทีเดียว ทั้งยังเป็นการเริ่มต้นของการจัดเตรียมวางแผนขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ทำให้เรามองเห็นอนาคตของการทำงานอย่างคร่าว ๆ หรือมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ทำให้การเดินทางของการทำงานไม่สะเปะสะปะ ไร้ทิศทาง มีจุดหมายปลายทางค่อนข้างแน่ชัด



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการร่างภาพ (ก) ดอกอินทนิล (ข) ร่างภาพดอกไม้ (ค) ลบส่วนเกสรออก (ง) เพิ่มความซับซ้อนให้กลีบดอก (จ) ใส่ใบหน้าลงในส่วนเกสร (ฉ) ใส่ใบหน้าซ้อนลงไป (ช) ทดลองร่างภาพเป็นสามมิติ

ที่มา : ดอกอินทนิล (30 มิถุนายน 2556)

ผู้สร้างสรรค์เริ่มต้นค้นหาดอกไม้ที่มีรูปทรงและแนวคิดที่เหมาะสมจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งในสื่ออินเทอร์เน็ต หนังสือ และจากธรรมชาติจริง ดอกไม้ที่ค้นพบคือดอกอินทนิล (ภาพที่ 2 ก) เป็นดอกไม้ที่มีความสวยงาม ทั้งให้ความหมายเกี่ยวกับความมั่นคงแข็งแรง ด้วยเป็นดอกที่เกิดจากต้นไม้ใหญ่ยืนต้น จากนั้นร่างภาพดอกไม้ขึ้นมาจากประกอบแบบภาพถ่ายคนครึ่งตัว โดยยึดถือรูปร่างของดอกไม้จริงเป็นต้นแบบก่อนในเบื้องต้น จากนั้นค่อย ๆ พัฒนาปรับเปลี่ยนภาพร่าง ด้วยการลดทอนในบางส่วน และในบางครั้งกลับเพิ่มเติมรูปทรงเข้าไปบ้างจนได้ผลลัพธ์ตรงตามจุดหมายที่ต้องการแสดงออก (ภาพที่ 2 ข-ค) จากนั้นทดลองสร้างภาพร่างนั้นให้เป็นสามมิติ (ภาพที่ 2 ช) เพื่อสะดวกต่อการเข้าใจส่วนประกอบต่าง ๆ ของรูปทรงและง่ายต่อการวางแผนในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานจริงต่อไป

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน วัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนูนนั้นโดยส่วนใหญ่เป็นผ้าฝ้ายที่มีสีล้วนลดทอนไล่แบบดอกไม้ นอกจากนี้ยังมีวัสดุอื่น ๆ เข้ามาเสริมเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ขึ้น เช่น ลวด ท่อพีวีซี ด้าย ฟองน้ำ โยสังเคราะห์ ถึง สีอะคริลิก ยาง

การสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ มี ส่วนของใบหน้า ที่หล่อขึ้นจากปูนปลาสเตอร์ แล้วใช้ยางเป็นวัตถุดิบในการสร้างผิว ใช้โยสังเคราะห์ใส่ด้านในเย็บปิดด้วยด้าย จากนั้นระบายสีเนื้อที่ยาง (ภาพที่ 3 ก-ค) ส่วนของ ดอกตูม ใช้โยสังเคราะห์ไว้ด้านในมีฟองน้ำหุ้มที่ก้านส่วนของดอกห่อหุ้มด้วยผ้าฝ้ายเย็บปิดด้วยด้าย (ภาพที่ 3 ช) ส่วนของใบ เป็นผ้าสีขาวหลายชนิด ได้แก่ผ้าดิบ ผ้าตาข่าย ผ้าลูกไม้ ผ้าแก้ว เย็บด้วยด้าย (ภาพที่ 3 ซ) ส่วนของก้านหุ้มด้วยฟองน้ำปิดด้วยผ้าดิบมัดด้วยด้ายแล้วหุ้มด้วยผ้าแล้วเย็บปิดอีกครั้ง (ภาพที่ 3 ฉ) ส่วนของ กลีบ นั้นจะใช้ลวดเป็นโครงสร้างหุ้มด้วยผ้าที่มีลวดลายต่าง ๆ เย็บปิดด้วยด้าย (ภาพที่ 3 ญ-ฐ)



ภาพที่ 3 การเตรียมส่วนประกอบต่างๆ

(ก) หล่อใบหน้า (ข) น้ำยางเพื่อสร้างใบหน้า (ค) ใส่ใยสังเคราะห์ (ง) เย็บปิด (จ) ใบหน้าที่หล่อย่าง
(ฉ) ระบายสีใบหน้า (ช) การสร้างดอกตูม (ซ) เย็บใบ (ฌ) ส่วนของลำต้น (ญ) กลีบดอก
(ฎ) โครงของกลีบดอก (ฏ) การสร้างกลีบดอก (ฐ) กลีบดอก

ที่มา: ผู้วิจัย

เริ่มต้นการสร้างสรรคด้วยการเตรียมส่วนประกอบต่าง ๆ ที่จำเป็นจนเสร็จสมบูรณ์ ส่วนประกอบนั้น ได้แก่ ซ่อดอกไม้ทั้งหมด ซึ่งประกอบด้วยกลีบทุก ๆ กลีบ ใบหน้า ใบไม้ ดอกตูม และโครงสร้างหลัก จากนั้นนำมาประกอบเข้าด้วยกันดังภาพที่ 4

เริ่มต้น ด้วยการใช้อ่างใบใหญ่เพื่อเป็นกระถางของดอกไม้ แล้วขึ้นโครงสร้างคือ ส่วนของลำต้นด้วยท่อพีวีซีและลวดอะลูมิเนียม สร้างกึ่งก้านและโครงสร้างของใบตามภาพร่างที่ได้วางแผนเอาไว้ หุ้มฟองน้ำและผ้าที่ส่วนของลำต้น จากนั้นเย็บเข้าด้วยกันด้วยเข็มและด้าย (ภาพที่ 4 ก)

จากนั้นหุ้มใบทั้งสองด้วยผ้าทั้งทางด้านซ้ายและขวาของลำต้นใช้ผ้าเป็นส่วนประกอบหลักเย็บเข้าด้วยกันด้วยด้ายสีเขียว จากนั้นนำซ่อดอกตูมที่ทำจากผ้ามาประกอบเข้าบานยอดของลำต้นยึดติดด้วยลวดหุ้มด้วยฟองน้ำมัดด้วยด้าย (ภาพที่ 4 ข)

ติดตั้งใบหน้าแรกที่สร้างจากยางลงบนใจกลางของดอกไม้ เป็นจุดเด่นของผลงาน ยึดติดด้วยลวดอะลูมิเนียม (ภาพที่ 4 ค)

ติดตั้งใบหน้าจนครบทั้งสามด้วยลวดและการเย็บด้วยด้าย (ภาพที่ 4 ง)

ติดกลีบดอกที่ใช้ผ้าเป็นวัสดุหลักที่ได้จัดเตรียมไว้ทั้งหมดแล้วเข้ากับใบหน้าด้วยลวดอะลูมิเนียมและด้ายจนครบทุกกลีบ (ภาพที่ 4 จ)

กลีบดอกทั้งหมดที่ได้เตรียมไว้ทั้งหมดของช่อดอกแรก (ภาพที่ 4 ฉ)

กลีบดอกที่สองที่ประกอบกลีบดอกและใบหน้าแล้ว และพร้อมสำหรับการติดตั้ง (ภาพที่ 4 ช)

ติดตั้งช่อดอกที่สองเข้ากับกิ่งบน จากนั้นทำการตกแต่งทุกส่วนประกอบให้เรียบร้อย รวมทั้งกระถาง (ภาพที่ 4 ซ)



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการประกอบผลงาน

(ก) ขึ้นโครงสร้างด้วยถังและท่อพีวีซี (ข) ติดดอกตูมที่ยอดของกิ่ง (ค) ติดตั้งใบหน้า

(ง) ติดตั้งใบหน้าทั้งสาม (จ) ติดตั้งกลีบเข้ากับดอกแรก (ฉ) กลีบของช่อดอกที่ 2

(ช) ช่อดอกที่ 2 (ซ) ติดตั้งช่อดอกที่สองเข้ากับผลงาน

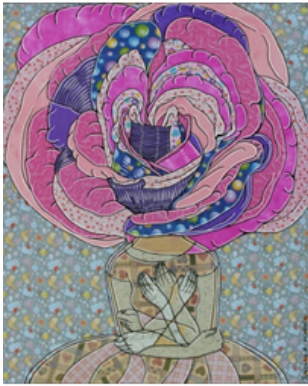
ที่มา: ผู้วิจัย

ผลการศึกษา

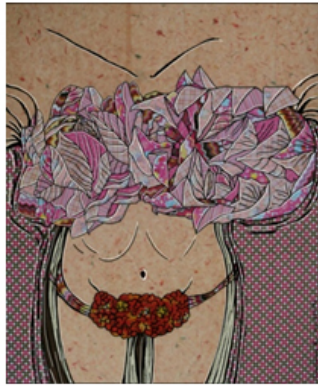
“จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้” เดินทางผ่านการเปลี่ยนแปลงพัฒนาเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์มาอย่างยาวไกล ด้วยความเปลี่ยนแปลงของเทคนิควิธีการที่มีความแตกต่างออกไปจากผลงานสร้างสรรค์ในอดีตเป็นอย่างมากจากผลงานภาพพิมพ์ไปสู่จิตรกรรมที่มีความเป็นสองมิติทั้งสองเทคนิควิธีการ ไปจนถึงผลงานประติมากรรมที่มีลักษณะเป็นสามมิติ

ที่มาของผลงานในชุดนี้ ผลงานชุด “ความเคลื่อนไหวของร่างกายและดอกไม้ในระนาบสองมิติ” พ.ศ. 2557

ผลงานในชุด “ความเคลื่อนไหวของร่างกายและดอกไม้ในระนาบสองมิติ” ถูกสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2557 ด้วยความประทับใจในดอกไม้ในเบื้องต้นแล้วนำไปประกอบกับสมมุติฐานที่ว่าเทคนิคปะติด (Collage) เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์หรือไม่ ผลลัพธ์ของการทำงานเกิดผลงานสร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมด 4 ชิ้น (ภาพที่ 5) ด้วยการจินตนาการผสมผสานรูปทรงร่างกายมนุษย์เข้ากับดอกไม้ด้วยความประทับใจในความงามของธรรมชาติ และด้วยการปะติดกระดาษที่มีลวดลายต่าง ๆ ที่คัดสรรมาจากกระดาษที่ผลิตอยู่ในท้องตลาดมาผสมกันเข้าด้วยความลงตัวของทัศนธาตุที่มารวมตัวกัน และเมื่อผลงานในชุดนี้เสร็จสิ้นลงก็ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจใหม่ขึ้น โดยมีสมมุติฐานที่ว่า หากนำผลงานที่เกิดขึ้นนี้ไปสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนูนจะเป็นอย่างไร นั้นจึงนับเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานในชุด “จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้”



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 5 ผลงานในชุด “ความเคลื่อนไหวของร่างกายและดอกไม้ในระนาบสองมิติ”

(ก) กุหลาบของฉันทน์ (ข) ถันดอกไม้ (ค) ฉันทคือดอกไม้ (ง) ระบายดอกไม้

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานชุดจินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้ พ.ศ. 2560

ผลงานในชุดนี้เกิดจากการต่อยอดมาจากผลงานในชุด “ความเคลื่อนไหวของร่างกายและดอกไม้ในระนาบสองมิติ” ด้วยอารมณ์ของความสุขความสวยงามในโลกแห่งความฝันและจินตนาการ ใบหน้าคนอยู่ตรงใจกลางของกลีบดอกไม้คล้ายกับเป็นเกสร แสดงความมีชีวิตใหม่ที่ต่างออกไปจากความเป็นปกติ ผู้สร้างสรรค์กับดอกไม้กลายเป็นสิ่งเดียวกัน คนที่เป็นดอกไม้ เพราะรับรู้ความรู้สึกที่สดชื่นสดใส สบายใจประดุจดั่งยามที่เรามองดูดอกไม้ รู้สึกถึงความสวยงาม ความสดชื่นของมัน พลันก็จินตนาการให้ตัวเองกลายเป็นดอกไม้ นั่นเสียเอง ดอกไม้ที่บ้านชูช่อรับแดดและฝนด้วยความภูมิใจ เคลื่อนไหวลู่ลมตระหง่านด้วยความมั่นคงในจิตใจ

ทุก ๆ วันของดอกไม้อยู่ท่ามกลางของธรรมชาติ แม้ต้องเจอลมฝน แดดจ้า ดอกไม้ก็ยังคงให้ความสดชื่นรื่นรมย์แก่ผู้มาพบเห็น เปรียบเสมือนคนที่มั่นคงในจิตใจ ด้วยความสุขจากความสงบ เรียบง่าย ธรรมดา ธรรมชาติ เพียงเท่านั้น ไม่มีความเดือดร้อนแก่งแย่งชิงดี เพื่อให้ได้สิ่งต้องการจนต้องสูญเสียความดี สูญเสียความเป็นคนก็ถือว่าไม่คุ้มค่า สู้พอใจในสิ่งที่มี ช่วยเหลือเกื้อกูลแบ่งปันซึ่งกันและกัน ชีวิตก็มีความสุขทุกคน

ด้วยเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานแบบใหม่ที่มีความแตกต่างไปจากเดิม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายประการขึ้นในผลงาน และด้วยลักษณะเฉพาะของประติมากรรมทำให้ผลงานที่เคยเป็น 2 มิติ กลายเป็น 3 มิติแบบลอยตัวสามารถมองได้รอบทิศทาง มีลักษณะของความเป็นจริง แทนที่จะเป็นการลวงตาในผลงานแบบ 2 มิติ ลักษณะของผลงานที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้วิธีการสร้างสรรค์เปลี่ยนไปด้วย ความแตกต่างที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นนี้ เนื่องจากเป็นสิ่งใหม่ของการสร้างสรรค์ ดังนั้นวิธีการในการสร้างทุกส่วนประกอบจึงเป็นการเริ่มต้นใหม่ของการทำงานที่ต้องทดลอง และแก้ปัญหาที่เกิदनานาประการ

ส่วนประกอบต่าง ๆ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ แม้ว่าส่วนประกอบหลัก ๆ ที่เห็นเด่นชัดที่สุดนั้นจะเป็นผ้าที่มีลวดลายและสีสดใสประกอบกันเข้าเป็นผลงานที่มีรูปทรงหลักเป็นดอกไม้สองดอกใหญ่ ดอกตูม ใบ และกระถาง นอกเหนือจากนั้นก็ยังมีวัสดุอื่นๆ ที่เข้ามาประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงานสามารถรวมตัวกันได้อย่างแนบสนิท อาทิเช่น ยาง ลวด ถัง ฯลฯ วัสดุต่าง ๆ เหล่านี้นอกจากเชื่อมต่อวัสดุหลักให้รวมตัวกันได้แล้วยังทำหน้าที่แตกต่างกันออกไป เช่น ยางสร้างผิวหน้า ด้ายเชื่อมต่อผ้าเข้าด้วยกัน ลวดเป็นโครงสร้างและตัวเชื่อมระหว่างสองวัสดุ เช่น โครงสร้างกับช่อดอกต่าง ๆ ถังเป็นโครงสร้างหลักทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมสำคัญสำหรับทั้งหมดของตัวผลงาน

โครงสร้างโดยภาพรวมที่เกิดขึ้นมานั้นค่อนข้างแข็งแรงไม่อ่อนปวกเปียกไปตามวัสดุหลักคือผ้า ก้านของช่อดอกมีความทนทานเพียงพอที่จะรองรับน้ำหนักของช่อดอกทั้งสอง ดอกตูมและใบ

การวิเคราะห์องค์ประกอบของผลงาน โดยแบ่งแยกออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ ได้แก่ จุดเด่นของผลงานคือดอกไม้ และส่วนประกอบต่าง ๆ ของงานศิลปะ ดังต่อไปนี้

1. จุดเด่นของผลงาน ได้แก่ ดอกไม้และใบหน้า โดยที่มีกลุ่มของดอกไม้อยู่จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่ ช่อดอกใหญ่ ช่อดอกเล็ก และช่อดอกตูม โดยเรียงลำดับไปตามขนาดและความน่าสนใจ

- ช่อดอกใหญ่ มีขนาดของช่อดอกไม้ที่ใหญ่อยู่ในตำแหน่งใจกลางและเป็นจุดเด่นที่สุดของผลงาน มีขนาด รายละเอียดและส่วนประกอบมากที่สุด เป็นใจความสำคัญในการสื่อความหมายของช่อดอกไม้ที่ให้ความหมายของความสุขของคนเปรียบเสมือนกับดอกไม้ ส่วนประกอบของช่อดอกใหญ่ประกอบด้วยใบหน้า และกลีบดอก ส่วนของใบหน้าจำนวน 3 ใบหน้าอยู่ตรงใจกลาง และกลีบดอกอยู่รอบ ๆ ใบหน้า การใช้สีในโทนสดใสเพื่อสื่อความหมายของความสดชื่นของดอกไม้ โดยที่ส่วนของใบหน้ามีสีเนื้อในโทนน้ำหนักต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการไล่ระดับที่มีความแตกต่างกัน ในส่วนของกลีบดอกนั้นใช้ผ้าที่มีสีสดใส โดยมีลวดลายและพื้นผิวที่แตกต่างกันออกไปบ้างเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและแยกแยะกลีบดอกด้วยความแตกต่างของน้ำหนักที่เกิดขึ้น โดยมีสีสันและลวดลายที่เกี่ยวข้องแสดงความรู้สึกของการเป็นดอกไม้

- ช่อดอกเล็ก ส่วนสำคัญในลำดับต่อมาจากช่อดอกใหญ่ มีขนาดและรายละเอียดน้อยลงเพื่อเน้นความสำคัญไปที่ดอกแรก โดยกลุ่มสีที่ใช้อย่างเป็นกลุ่มเดียวกันกับช่อดอกใหญ่ ส่วนประกอบของช่อดอกเล็กประกอบด้วยใบหน้าจำนวน 2 ใบหน้าและกลีบดอกอยู่รอบ ๆ

- ช่อดอกตูม เป็นส่วนที่ประกอบให้ช่อดอกไม้มีความสมบูรณ์ แต่ตัวมันเองกลับถูกลดความสำคัญลงไปด้วยรายละเอียดที่น้อยลง แต่ก็ขาดไปไม่ได้สำหรับภาพรวมของผลงาน ใช้สีในโทนเย็นคือสีเขียวและสีฟ้าแทรกเพิ่มเข้าไปเพื่อสร้างความแตกต่างด้วยสีและน้ำหนักระหว่างดอกไม้และดอกตูม ส่วนประกอบของช่อดอกตูมมีลักษณะเป็นก้อนกลม ๆ มีขนาดลดหลั่นกันไปตามลำดับของการเติบโตก่อนหลัง ดอกที่โตก่อนมีขนาดใหญ่กว่าจะอยู่ในตำแหน่งต่ำกว่าไล่ลำดับไปจนดอกที่อ่อนที่สุดอยู่ด้านบน

2. ส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ใบ ก้าน กระจ่าง นับเป็นส่วนสำคัญอีกส่วนแม้จะเป็นส่วนประกอบเล็ก ๆ ที่เข้ามาประกอบเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ขึ้นเท่านั้น แต่ถ้าขาดไปก็จะทำให้เนื้อหาของผลงานไม่สมบูรณ์ เป็นส่วนที่ถูกลดความสำคัญด้วย รูปแบบ และการใช้สี โดยส่วนของใบและกระจ่างใช้สีขาว ในส่วนก้านเป็นสีในโทนน้ำหนักเข้มเพื่อสร้างความสำคัญให้ส่วนประกอบอื่น ๆ เด่นชัดขึ้น



ภาพที่ 6 ผลงานเสร็จสมบูรณ์ ชื่อ “ฉันคือดอกไม้” สูง 180 ซม.

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพรวมของการสร้างสรรค์ ประติมากรรมนูนรูปช่อดอกไม้ที่มีใบหน้าของผู้สร้างสรรคถูกปักวางอยู่ในกระถาง ช่อดอกไม้ประกอบไปด้วยดอกไม้หลายดอกและมีขนาดที่ลดหลั่นกันไปจนถึงดอกตูม ช่อดอกที่บานแล้วจะมีใบหน้าอยู่ทั้งสองช่อดอก โดยธรรมชาติของดอกไม้จะค่อย ๆ เติบโตและบานขึ้นทีละดอก ดอกแรกที่อยู่ตำแหน่งล่างสุดจึงมีขนาดใหญ่ที่สุดและเป็นจุดเด่นสำคัญในการสื่อความหมาย ดอกไม้ที่มีใบหน้าผู้สร้างสรรคสามหน้าในลักษณะที่ยิ้มน้อย ๆ การซ้ำของใบหน้า เพื่อสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวเล็กน้อย ประดุจดังลมเบา ๆ เข้ามาปะทะ อีกช่อดอกมีสองใบหน้า มีลักษณะเดียวกันแต่มีขนาดเล็กกว่าดอกแรก ใบทั้งสองที่ขึ้นทางด้านซ้ายและขวาเปรียบเสมือนแขนทั้งสองข้างของคนที่กำลังแขนออกรับลมอ่อน ๆ นั้น

องค์ประกอบของผลงาน ลักษณะของการใช้ที่ว่าง รูปทรงที่ใช้มีลักษณะเป็นแบบแนวตั้ง มุมมองลักษณะแบบคนเต็มตัวในเชิงเปรียบเทียบ ด้วยส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ก่อรูปขึ้นคล้ายกับมนุษย์ รูปทรงที่เห็นตรงหน้าเป็นกระถางและดอกไม้ที่มีใบหน้าเป็นคน ส่วนของดอกมีกลีบและมีส่วนเกสรเป็นใบหน้าเปรียบเป็นส่วนของศีรษะมนุษย์ ใบเปรียบเสมือนแขน

ทั้งสองข้าง ลำต้นคือร่างกาย กระจ่างเป็นท่อนล่าง สามารถมองได้รอบทิศทาง และเมื่อลองพิจารณาถูรอบ ๆ ตัวผลงานแล้วกลับพบว่าได้เห็นรูปทรงและที่ว่างที่เปลี่ยนแปลงไปในมุมมองต่าง ๆ อาจด้วยความพิเศษของประติมากรรมที่สามารถมองได้รอบทิศทางด้วยลอยตัวพ้นออกจากระนาบสองมิติออกมา และด้วยความแตกต่างในแต่ละมุมมอง แม้ในมุมมองด้านหน้าของรูปทรงดูเหมือนจะสมดุลกันด้วยการสร้างรูปทรงแบบสองข้างที่เกือบเท่ากัน แต่ในมุมมองอื่น ๆ กลับมีลักษณะความสมมาตรที่สมดุลอยู่ด้วย แต่ละมุมมองมีความแตกต่างกัน และเมื่อลองพิจารณาผลงานในมุมมองอื่น ๆ เกิดการเปลี่ยนแปลงไปของรูปทรงและที่ว่างมากมาย ดังเช่น

มุมมองแห่งความสมดุล (ภาพที่ 7 ก) มุมมองนี้เป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ในลักษณะที่เป็นสองมิติมาก่อน มุมนี้แสดงให้เห็นดอกไม้ทั้งสองซอ สามารถมองเห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ได้ครบทุกส่วน ตั้งแต่ช่อดอกใหญ่ ช่อดอกบน ใบทั้งสอง ช่อดอกตูม และกระจ่าง เป็นมุมมองที่ดูมีความสมดุลมากที่สุด รูปทรงทั้งทางด้านซ้ายและขวาดวงน้ำหนักร่วมกันได้ลงตัวพอดีมีความสมมาตรกันและถ้าพิจารณารูปทรงที่ถูกจัดวางลงนั้นเกือบจะเป็นความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันขาดแต่รายละเอียดในบางส่วนที่ยังมีความแตกต่างกันออกไปบ้าง

มุมมองช่อดอกบน (ภาพที่ 7 ข) ในมุมมองนี้จะเห็นเป็นช่อดอกบนที่มี 2 ใบหน้าโดดเด่นรับลมที่ปะทะมาจากด้านซ้ายของคนดู ลำต้นตรงยาวปักอยู่บนกระจ่าง ส่วนใบทั้งสองเปลี่ยนตำแหน่งมาอยู่ในด้านหน้าและด้านหลัง มุมนี้รูปทรงดูสูงชันดูมองดูเป็นแท่งยาวมีวงกลมอยู่ด้านบนและถ่วงน้ำหนักด้วยใบที่อยู่ด้านหน้า และกระจ่างด้านล่าง แม้ช่อดอกจะเอียงไปทางด้านซ้ายนิดหน่อย แต่ก็ถ่วงน้ำหนักกับใบที่เอียงไปด้านขวาเล็กน้อย ทำให้เกิดความสมดุลขึ้นมาได้ในแบบอสมมาตร

มุมมองช่อดอกใหญ่ (ภาพที่ 7 ค) มุมนี้เผยให้เห็นช่อดอกใหญ่อย่างชัดเจนเป็นวงกลมใหญ่ แต่ก็กลับปิดช่อดอกบนไปเกือบทั้งหมด เห็นใบทั้งสอง และกลุ่มของช่อดอกตูมด้านบนอย่างชัดเจน มุมมองนี้จะเห็นช่อดอกตูมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ด้านบนแล้วค่อยขยายใหญ่ที่สุดตรงกลางแล้วค่อยย่อเล็กเข้าอีกตรงปลายด้านล่างของดอกไม้ ในมุมมองนี้นับได้ว่ามีความสมดุลแบบอสมมาตร และแม้ใบด้านขวาที่เอียงมาด้านหน้าแต่กลับทำให้ขนาดดูเท่ากันกับใบด้านซ้ายที่เอียงไปด้านหลัง

มุมมองด้านหลัง (ภาพที่ 7 ง) ในมุมมองด้านหลังนี้สามารถมองเห็นได้ครบทุกองค์ประกอบเช่นเดียวกับด้านหน้า (ภาพที่ 7 ก) แต่ก็เป็นในมุมมองที่ตรงกันข้ามกันทั้งหมด ในมุมมองนี้จะคล้ายมุมมองดอกไม้ช่อใหญ่ในด้านหน้าตั้งแต่ปลายด้านบนมาถึงตรงกลางที่รูปทรงกางออกแล้วค่อยสอบเข้าไปถึงปลายด้านล่าง เหมือนรูปสี่เหลี่ยมที่มีมุมด้านหนึ่งอยู่ด้านล่าง และปลายด้านหนึ่งอยู่ด้านบน แม้ใบที่อยู่ด้านซ้ายจะมีขนาดใหญ่และยาวยื่นออกไปมากแต่สามารถถ่วงน้ำหนักช่อดอกที่อยู่ด้านบนได้ เป็นความสมดุลแบบพอสมควร



ภาพที่ 7 มุมมองอื่น ๆ ของผลงาน

(ก) มุมมองแห่งความสมดุล (ข) มุมมองช่อดอกบน (ค) มุมมองช่อดอกใหญ่ (ง) มุมมองด้านหลัง
ที่มา: ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

ผลงานในชุด “จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้” เป็นสิ่งใหม่สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นครั้งแรกที่ได้ริเริ่มในการสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบของประติมากรรมนุ่มที่มีลักษณะของความเป็นสามมิติที่สามารถมองเห็นได้รอบทิศทาง เป็นสิ่งที่มีปริมาตร มีน้ำหนักและกินเนื้อที่ในอากาศ มีความแตกต่างเกือบสิ้นเชิงกับงานในอดีตที่เคยสร้างในแบบสองมิติ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วมักสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์และจิตรกรรมผสมตามลำดับ

เมื่อตกลงใจได้ว่าจะคัดเลือกผลงาน ฉันทคือดอกไม้ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนุ่ม จึงเกิดการวิเคราะห์รูปทรง วางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน จากนั้นจึงขึ้นโครงสร้างก่อนเป็นลำดับแรก จากนั้นสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ให้ครบทุกส่วนแล้วนำประกอบเข้าด้วยกันตามแผนการที่ได้วางเอาไว้

การสร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่มในครั้งนี้ก่อให้เกิดประสบการณ์แปลกใหม่ของการทำงานแทบทุกกระบวนการตั้งแต่การขึ้นโครงสร้าง การสร้างกลีบดอก ใบและดอกตูมด้วยผ้า การสร้างใบหน้าด้วยยาง การประกอบรูปทรงต่าง ๆ เข้าด้วยกันเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดกระบวนการในการเรียนรู้ และแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมากมาย

ผลลัพธ์ที่ออกมาจึงทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่น่าพอใจและเมื่อนำผลงานไปเปรียบเทียบกับผลงานในชุดก่อนหน้าแล้ว (ภาพที่ 8) จะเห็นได้ชัดว่าแม้จะมีความแตกต่างกันออกไปค่อนข้างมากในด้านเทคนิควิธีการ แต่ก็ได้ละทิ้งความเป็นปัจเจกส่วนตัวลงไปทีเดียว ความเปลี่ยนแปลงของผลงานที่เกิดขึ้นนั้นน่าสนใจ ด้วยแม้รูปแบบจะเป็นแบบเดียวกันแต่ผลที่ได้กลับมีความแตกต่างกันออกไป ตั้งแต่การทดลองวัสดุใหม่ ๆ ที่ไม่คุ้นเคย วิธีการในการสร้างสรรค์ เกิดการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งหลายทั้งมวลเหล่านี้ย่อมทำให้เกิดการขยายขอบเขตความสามารถและเกิดแง่คิดใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ที่นำไปพัฒนาต่อไปได้ในอนาคต



(ก)



(ข)

ภาพที่ 8 การเปรียบเทียบระหว่างผลงานที่เป็นแบบสองและสามมิติ

ที่มา: ผู้วิจัย

“จินตภาพแห่งความฝันของมนุษย์และดอกไม้” จึงเป็นจินตนาการของการรวมตัวกันแห่งรูปทรงที่คิดฝันของมนุษย์และดอกไม้ที่มาบรรจบผสมผสานกันเข้า อันมีที่มาจากความรู้สึกของความประทับใจในความงามความน่าอัศจรรย์ของธรรมชาติ ลมที่พัดปลิวกลีบและใบของดอกไม้ให้เคลื่อนไหวลู่ลมไปมา แต่ดอกไม้ก็ยังคงอยู่ได้ แม้ต้องผ่านฝน หนาว ลมแดด หนักหรือเบากลีบดอกก็ยังคงอยู่ ผลัดเปลี่ยนเวียนกันออกช่อดอกเพื่อให้ผู้คนได้สัมผัสความงามอยู่เสมอ สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คนต่อเนื่องไปไม่รู้จบ เปรียบเสมือนการเดินทางของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ที่ยังคงดำเนินต่อไป อย่างน้อยที่สุดก็เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของนักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจ และเพื่อให้ได้ผลงานศิลปะอันเกิดจากแนวคิดในการสะท้อนโลกในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ที่อาจเป็นประโยชน์ในการสร้างแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ในลักษณะเดียวกัน

เส้นทางสายนี้ นับเป็นเส้นทางสายใหม่ที่น่าสนใจในการพัฒนาต่อไป เมื่อโครงการเสร็จสิ้นลงแล้วการทำงานศิลปะไม่ได้เสร็จสิ้นลงด้วย กลับเป็นการสานต่อการทำงานต่อไปในอนาคต เกิดแรงบันดาลใจใหม่ และจินตนาการของการสร้างสรรค์ต่อเนื่องไปได้อีก จึงนับเป็นโอกาสที่ดีมากสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้และหวังว่าเอกสารประกอบการสร้างสรรค์นี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการศึกษา และพัฒนาผลงานศิลปะสำหรับผู้สนใจต่อไป

รายการอ้างอิง

- แคลส์ โอลเดนเบิร์ก. (30 มิถุนายน 2556). การแสดงนิทรรศการศิลปะในชุด “เดอะซิกตี้” (The Sixties). [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <https://www.yourclassical.org/story/2013/09/20/arts/photos-oldenburg>
- แจนนิค เดสลอรีส์. (30 มิถุนายน 2556). ชื่อผลงาน Poppies, 2008-2009, เทคนิค Installation Textile. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <http://www.jannickdeslauriers.com/>
- ดอกอินทนิล. (30 มิถุนายน 2556). [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <https://5a23208tang.wordpress.com/>
- ฮอลลี่ เลเวลล์. (30 มิถุนายน 2556). ผลงานสิ่งทอ (textile). [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <http://www.hollylevell.com/page/13>
- Claes Oldenburg. (30 June 2013). **Soft Toilet**. [online]. From <http://www.askyfilledwithshootingstars.com/wordpress/?p=836>

วิถีเกษตรกรรมไทย

WAYS OF THAI AGRICULTURE

วิทยา ชลสุวัฒน์*, พิชณุ ศรีไหม*, กาญจนา ชลสุวัฒน์*, และสุนันทา เงินไพโรจน์*

WITTAYA CHOLSUWAT, PISANU SRIMAI, KANCHANA CHOLSUWAT,
AND SUNANTHA NGERNPAIROT

บทคัดย่อ

ผลงานทัศนศิลป์ชื่อ “วิถีเกษตรกรรมไทย” เป็นประติมากรรมร่วมสมัยที่สะท้อนให้เห็นความเป็นพื้นถิ่นไทย ได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตที่เกี่ยวกับการเกษตรกรรมในจังหวัดสุพรรณบุรี อันมีอัตลักษณ์เรื่องความเป็นอยู่ข้าวอู่น้ำ มีขั้นตอนที่มาเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจ แนวความคิด จนนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ โดยการนำรูปทรงภาชนะคือ “กระบุงปากบาน” ที่ใช้ในการขนข้าวมาปรับเปลี่ยนปริมาตรจากความทึบตัน ให้รู้สึกถึงความโปร่งเบามากขึ้นด้วยการใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลัก วิธีการคือ เชื่อมโครงสร้างส่วนประกอบทั้งหมดด้วยเหล็กเส้นและเหล็กแผ่นให้ยังคงไว้ซึ่งความงามทางด้านโครงสร้างและรูปทรง เพื่อต้องการสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม ภูมิปัญญาทางเกษตรกรรมของชาวชนบทที่ผูกพันอยู่กับวิถีธรรมชาติ การใช้วัสดุและวิธีการสร้างสรรค์ด้วยทัศนธาตุทางศิลปะผสมเข้าหากันจะเกิดการทำงานระหว่างพื้นที่ว่างกับรูปทรง และเกิดมิติของการเคลื่อนไหวซ้อนระยะระหว่างภายในกับภายนอก เป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวอดีตสู่ปัจจุบัน อันจะเป็นแนวทางลักษณะไทยในการพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยต่อไป

คำสำคัญ: วิถี เกษตรกรรมไทย ประติมากรรมร่วมสมัย

* วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Suphanburi College of Fine Art, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

“Ways of Thai Agriculture” is a contemporary sculpture that reflects Thai tradition. Inspired by the lifestyle of agriculture in Suphanburi province of which identity is knowingly referred as “Breadbasket”. This project started with inspiring concept and creative process. The shape of the container is called-“Krabung Pakban” which is as used as a rice container was to altered to adjust the dense appearance to be more airy by the use of lines. The method consists of structural welding, components with steel bars and steel plates but the aesthetics of the shape of abundance, exuberance is preserved. The agricultural knowledge of rural people is connected to nature. The use of the materials and creative methods combined with artistic elements results in good incorporation between space and form and the dimension of internal overlapping in between. It links the past to the present. This will be a Thai way to develop contemporary sculptures for the next generation.

Keywords: Way, Thai Agriculture, Contemporary Sculpture

บทนำ

จังหวัดสุพรรณบุรีถือได้ว่าเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีอาชีพทำการเกษตรเป็นหลัก มีแหล่งน้ำตามธรรมชาติ พื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การทำเกษตรกรรมสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการทำนา ซึ่งเป็นอาชีพหลักของประชากรมากกว่าร้อยละ 80 สุพรรณบุรีจึงเป็นที่รู้จักในฐานะของเมืองอู่ข้าวอู่น้ำของไทย (พิจิตตรา มงคลนิมิต, 2558) แม้ว่าในปัจจุบันจังหวัดสุพรรณบุรีจะได้รับการพัฒนาให้ก้าวหน้าเป็นเมืองสมัยใหม่ แต่อัตลักษณ์แห่งความเป็นอู่ข้าวอู่น้ำมาแต่อดีตของเมืองสุพรรณบุรีนั้นไม่เคยที่จะถูกละเลย เช่น พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่จัดแสดงวิถีชีวิตของชาวนาให้ผู้คนได้เรียนรู้ถึงองค์ความรู้พื้นบ้าน เครื่องไม้เครื่องมือในการทำนาไปจนถึงเรื่องพันธุ์ข้าว ฯลฯ ดังความหมายชื่อสุพรรณบุรีที่แปลว่า “เมืองทอง” แห่งนี้มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีวัฒนธรรมและวิถีชุมชนชาวนาภาคกลางที่เข้มแข็ง (กรมศิลปากร, 2537, น. 12)

ในสาระดังกล่าว การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงได้นำความเป็นอยู่ข้าวอยู่น้ำของเมืองสุพรรณบุรีมาเป็นข้อมูล โดยนำรูปทรงภาษาขณะที่ใช้ในงานเกษตรกรรมซึ่งเป็นรูปทรงของ “กระบุงปากบาน” จากรูปทรงที่ดูที่บตันของเครื่องจักสานที่เป็นทรงกรวยแนวตั้ง นำมาสร้างสรรค์ใหม่ด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ และวิธีการแสดงออกทางประติมากรรมแต่ยังคงความงามทางสุนทรียภาพจากการประสานสัมพันธ์ของรูปทรง (ชูลูด นิมเสมอ, 2544, น. 7) โครงสร้างที่มีการลดตัดทอน และให้มีความโปร่งเบามากขึ้น ผสานกับความรู้สึกถึงความเจริญงอกงาม ความอุดมสมบูรณ์ของวิถีชีวิตเกษตรกรรมที่ยังคงผูกพันอยู่กับธรรมชาติ เป็นเนื้อหาและแรงบันดาลใจ วัสดุหลักที่ใช้ในการสร้างสรรค์คือเหล็กเส้นและเหล็กแผ่น ประกอบยึดติดกันด้วยวิธีการเชื่อม เนื้อหาและองค์ประกอบโดยรวมนั้น แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของพืชพรรณธัญญาหาร สายน้ำ และความเจริญงอกงามแห่งวิถีชีวิต เป็นการพัฒนารูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ให้มีความก้าวหน้าและร่วมสมัย

เพื่อเป็นการนำศิลปะเข้าสู่ชุมชนภายในจังหวัดสุพรรณบุรีอีกแนวทางหนึ่ง ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผลงานส่วนหนึ่งจึงนำไปจัดแสดงให้กับพิพิธภัณฑ์ หอสมุดแห่งชาติ นิทรรศการต่าง ๆ และติดตั้งถาวรบริเวณสนามหญ้าของวิทยาลัยฯ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสะท้อนถึงวิถีชีวิตพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับการทำเกษตรกรรม โดยนำรูปทรงของเครื่องมือที่ใช้ขนข้าว รูปทรงของธรรมชาติแวดล้อม เป็นต้นความคิดในการนำเสนอให้เห็นรูปทรงที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม
2. เพื่อพัฒนาผลงานประติมากรรมร่วมสมัยที่มีรูปลักษณ์มาจากเครื่องมือเกษตรกรรมไทย

กระบวนการสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 1

ศึกษาแนวความคิดและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องเนื่องจากเอกสารต่าง ๆ อาทิ หนังสือศิลปนิพนธ์ สุจิตร์ สืออเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น รวมทั้งออกภาคสนามเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องมือเกษตรกรรมไทยภายในจังหวัดสุพรรณบุรี

ขั้นตอนที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ โดยการศึกษาวิถีชีวิตพื้นถิ่นสุพรรณบุรีผ่านภาชนะที่ใช้ชนผลิตผลทางการเกษตร โดยอาศัยรูปทรงโครงสร้างจากเครื่องมือสำหรับขนใส่ข้าวเปลือก ได้แก่ กระจับปุกบาน นำมาเป็นรูปทรงโครงสร้างหลัก ร่วมกับธรรมชาติแวดล้อม ได้แก่ พืชพรรณ ปลา และสายน้ำ มาผสมผสานกับแนวความคิดที่ต้องการสื่อให้เห็นความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม



ภาพที่ 1 รูปทรงต้นแบบ แสดงรูปทรงด้านข้างของกระจับปุกบาน

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 รูปทรงต้นแบบ แสดงรูปทรงด้านบนของกระจับปุกบาน

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 3

ทดลองร่างภาพรูปทรงโครงสร้างหลักของกระบุงปากบานตามแนวความคิดด้วยการนำรูปทรงโครงสร้างมาพัฒนาให้มีความร่วมสมัย โดยคำนึงถึงเนื้อหา ทักษะธาตุองค์ประกอบ ทั้งนี้เพื่อให้เห็นมิติที่ซ้อนทับกันระหว่างรูปทรงโครงสร้างภายในและภายนอกในที่นี้จึงใช้เส้นที่แสดงลักษณะของสายน้ำเป็นโครงสร้างรอง รวมทั้งการลดสกัด ตัดทอนรูปทรงของปลา เมล็ดข้าว และพืชพรรณอื่น ๆ ประกอบเข้าไปด้วย



ภาพที่ 3 การออกแบบสเก็ตรูปทรงโครงสร้างกระบุงปากบานในรูปแบบประติมากรรมร่วมสมัย
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 การออกแบบรูปทรงในส่วนของรายละเอียดที่มีการลด ตัดทอนให้เหมาะสมกับโครงสร้างหลัก
ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 4

ทำแบบจำลองผลงานเพื่อหาข้อปรับปรุงหรือสิ่งที่ควรแก้ไขก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง



ภาพที่ 5 การสร้างแบบจำลอง เพื่อดูความเป็นไปได้ของโครงสร้าง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 แสดงโครงสร้างด้านบนของแบบจำลอง โดยใช้เหล็กเส้น และลวด มัด ยึดติดกัน
ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 5

เพื่อให้ผลงานส่งผลทางการมองเห็นได้ในระยะไกลจึงกำหนดให้ผลงานมีขนาดใหญ่
และใช้วัสดุหลักคือเหล็กเส้นกับเหล็กแผ่นด้วยวิธีการประกอบติดการเชื่อม เพื่อให้มีความ

แข็งแรง คงทนถาวร ขั้นตอนการทำเริ่มด้วยการขึ้นโครงสร้างด้วยเหล็กเส้นเป็นรูปกระบุงปากบานซ้อนกัน 2 ชั้น ขนาดความกว้างวัดโดยประมาณเส้นผ่าศูนย์กลาง 150 ซม. ความสูงประมาณ 300 ซม. พื้นที่ภายในแต่ละด้านของผลงานใช้เหล็กเส้นดัดเป็นรูปทรงคดโค้งให้มีความยาวและความสั้น วางระยะความถี่ให้ต่อเนื่องกันคล้ายสายน้ำ ทั้งนี้ เพื่อให้งานมีความโปร่งเบาและเกิดมิติระหว่างชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 จากนั้นตัดแผ่นเหล็กเป็นรูปทรงที่ได้มีการลด ตัดทอนแล้ว เช่น เมล็ดข้าว พืชพรรณ และปลา นำมาประกอบเชื่อมติดกับเหล็กเส้นในแต่ละชั้นเข้าด้วยกัน แล้วจึงทาทับด้วยสีเคลือบชนิดใสเฉพาะรูปทรงโครงสร้างชั้นในเพื่อกันสนิม ส่วนชั้นนอกปล่อยให้เกิดผิวสนิมตามธรรมชาติ ซึ่งจะเห็นมิติที่ซ้อนกันระหว่างรูปทรงโครงสร้างภายในและภายนอกอย่างชัดเจน ก่อเกิดความงามทางสุนทรียภาพ



ภาพที่ 7 ขั้นตอนการดำเนินงาน เริ่มจากการขึ้นโครงสร้างภายในของรูปทรง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 ขั้นตอนการดำเนินงาน การเชื่อมติดส่วนประกอบต่าง ๆ ของรูปทรง โดยเริ่มจากด้านใน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 ขั้นตอนการดำเนินงาน โครงสร้างรูปทรงภายใน-ภายนอกเมื่อนำมาประกอบเชื่อมติดเข้าด้วยกัน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 10 ขั้นตอนการดำเนินงาน แสดงให้เห็นรายละเอียดของรูปทรงเมื่อประกอบเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 ขั้นตอนการดำเนินงาน การนำรูปทรงต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ มาประกอบด้วยวิธีการเชื่อมต่อ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 12 ขั้นตอนการดำเนินงาน การประกอบโครงสร้างภายใน-ภายนอก และรูปทรงต่าง ๆ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 13 ผลงานวิถีเกษตรกรรมไทย จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน
ณ วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 โครงสร้างรูปทรง จากด้านเฉียงบน นิทรรศการหมุนเวียน
ณ วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 6

นำผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ติดตั้งบนฐานปูนซีเมนต์ บริเวณสนามหญ้าของวิทยาลัยฯ



ภาพที่ 15 สภาพแวดล้อมของผลงานประติมากรรมร่วมสมัย
เมื่อนำมาติดตั้งถาวร ณ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 16 แสดงให้เห็นโครงสร้าง และรูปทรง
เมื่อรวมอยู่ในองค์ประกอบของสภาพแวดล้อม
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 17 แสดงให้เห็นเส้น และน้ำหนัก เมื่อรวมตัวกันเป็นเอกภาพกับสภาพแวดล้อม
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 18 รูปทรง พื้นที่ว่าง เส้น พื้นผิว สี และน้ำหนัก เมื่อรวมกับสภาพแวดล้อม
จะหลอมรวมกันจนเกิดเป็นเอกภาพ
ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 7

เขียนเอกสารวิชาการประกอบผลงานการสร้างสรรค์

ผลการสร้างสรรค์

“วิถีเกษตรกรรมไทย” เป็นการนำเครื่องมือที่ใช้ในทางการเกษตรกรรม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชาวนาไทยภาคกลางในจังหวัดสุพรรณบุรีมาแสดงออกถึงความสัมพันธ์ด้วยการอาศัยรูปทรงของกระบุงปากบานเป็นโครงสร้างหลัก และนำรูปทรงของพืชพรรณธรรมชาติต่าง ๆ มาลดสัด ตัดทอน ผสมผสานให้อยู่ภายใต้รูปทรงแห่งความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม ทำให้ผลงานมีการแสดงออกทางด้านเนื้อหาและรูปทรงรวมกันเป็นเอกภาพ อีกทั้งได้นำสิ่งซึ่งมีคุณค่าในอดีต กลับมาพัฒนาสร้างสรรค์ใหม่ด้วยวิธีการทางศิลปะ และยังคงไว้ซึ่งวัฒนธรรม มีความผสมกลมกลืนภายใต้มิติแห่งความงามทางสุนทรียภาพ และมีความเป็นร่วมสมัย

ผลงานชิ้นนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงความเจริญงอกงาม ความอุดมสมบูรณ์จากการเก็บเกี่ยวเมล็ดข้าวซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต จากกระบุงปากบานที่ใช้ขนถ่าย รวบรวม ธัญญาหารจากการทำเกษตรกรรม ด้านรูปทรงโครงสร้างใช้ความแข็งแรงของเหล็กเส้นเป็นโครงสร้างหลักที่ให้ความรู้สึกถึงความมั่นคง ความเป็นปริมาตร และภายในยังได้นำเหล็กเส้นมาตัดให้เกิดรูปทรงที่คดโค้งเหมือนสายน้ำที่ผูกพันกับชีวิตของเกษตรกร รูปทรงต่าง ๆ ทางธรรมชาติช่วยเสริมเนื้อหา องค์ประกอบทั้งหมดให้เกิดเอกภาพ พื้นผิวสีของโลหะที่เกิดความต่างทำให้มิติที่ซ้อน เหลื่อมทับ เกิดการผลักระยะระหว่างกัน ซึ่งต้องอาศัยทัศนธาตุทางศิลปะ คือ รูปทรง พื้นที่ว่าง เส้น พื้นผิว สี และน้ำหนักผสมผสานเข้าหากัน ผลงานทัศนศิลป์ชิ้นนี้เมื่อนำไปติดตั้ง ณ สถานที่จริง จะเกิดการทำงานระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่าง และเกิดมิติของการเหลื่อมซ้อนระยะระหว่างภายในกับภายนอก

สรุปและอภิปรายผล

ผลงานสร้างสรรค์ “วิถีเกษตรกรรม” นี้ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ ความงามของวิถีชีวิตในชนบทไทย โดยเฉพาะเกษตรกรที่ประกอบอาชีพทำนา การได้รับความสุข ความอึดอึดใจจากผลผลิตที่ได้จากการเก็บเกี่ยวตามฤดูกาลเป็นผลตอบแทนแห่งชีวิตที่คุ้มค่า ความรู้สึกเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจ ผสานกับรูปทรงของกระบุงปากบาน ซึ่งเป็นเครื่องมือเกษตรกรรมอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะคือ

ลักษณะโครงสร้างรูปทรงปากกลมค่อนข้างกว้าง ค่อย ๆ สอบแคบลงจนถึงฐานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส รูปลักษณะนี้สามารถสื่อความหมายถึงพลังแห่งธรรมชาตินั้นได้มอบพีชพรรณธัญญาหารและผลผลิตที่ได้จากการเพาะปลูกให้แก่มวลมนุษย์ โดยอาศัยทัศนธาตุทางศิลปะและกระบวนการสร้างงานทางประติมากรรมนำมาสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ด้วยวัสดุที่ทำจากเหล็ก ใช้วิธีการประกอบเชื่อมติดกันในลักษณะของเส้นและรูปทรง ทั้งนี้เพื่อเป็นสื่อสัญลักษณ์หรือความหมายให้ผู้คนได้เห็นคุณค่า ความงามของธรรมชาติ สรรพสิ่งทั้งหลายที่ล้วนเกี่ยวคู่ซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นอีกแนวทางหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะไทยในรูปแบบประติมากรรมร่วมสมัย ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวข้างต้น

รายการอ้างอิง

ชลุต นิมเสมอ. (2544). **องค์ประกอบของศิลปะ** (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
พิจิตตรา มงคลนิมิตร. (31 สิงหาคม 2558). **วิถีชีวิตและวัฒนธรรมสุพรรณบุรี**. [ออนไลน์].

เข้าถึงจาก <http://www.stc.ac.th/stc/data/suphan/index.htm>

การสื่อสารด้วยภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ
“รอยยิ้มของพระราชา” และมหาสนุกฉบับ
“เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชา”

COMMUNICATION WITH VISUAL LANGUAGE IN CARTOON
MAGAZINE KHAI HUA ROH “SMILE OF THE KING” AND
MAHA SONOOK “WHEN THE PRINCE BECAME KING”

ชญาณุช วีรสาร *

CHAYANOOT VEERASARN

บทคัดย่อ

เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2559 เป็นวันสวรรคตของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯ บรมนาถบพิตร นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะและมหาสนุกได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาเป็นฉบับพิเศษ ใช้ชื่อว่าชายหัวเราะฉบับ “รอยยิ้มของพระราชา” และมหาสนุกฉบับ “เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชา” เพื่อแสดงความอาลัยและสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ โดยนำเสนอด้วยภาษาภาพตลอดทั้งเล่มจากการสังเกตของผู้เขียนพบว่าภาษาภาพที่ใช้มี 3 รูปแบบ ได้แก่ ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งเหมือนจริง และภาพสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ซึ่งแตกต่างจากภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนฉบับอื่น ๆ ที่มีแต่ภาพล้อเลียน หรือภาพตัวการ์ตูนสมมติ นอกจากนี้ผู้เขียนยังเก็บข้อมูลจากการอ่านภาษาภาพบางภาพจากนิตยสารการ์ตูนทั้งสองฉบับของกลุ่มผู้อ่านที่มีความหลากหลายด้านประชากรศาสตร์เพื่อทดสอบการรับรู้พบว่า อายุ การศึกษา อาชีพ หรือถิ่นที่อยู่ไม่มีผลต่อการรับรู้ภาษาภาพดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจ การจดจำอารมณ์ความรู้สึกต่อบุคคลหรือเหตุการณ์ ทัศนคติ การอบรมสั่งสอน ความรู้เดิมและประสบการณ์ของแต่ละบุคคลมากกว่า

คำสำคัญ: การสื่อสาร ภาษาภาพ นิตยสารการ์ตูน ชายหัวเราะ มหาสนุก

* ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Abstract

HM King Bhumibol Adulyadej passed away on October 13th 2016. The cartoon magazines-Khai Hua Roh and Maha Sanook, published their special editions presenting in visual language, to mourn the King under the themes-“Smile of the King” and “When the Prince became King”. An observation was conducted and it was found that there were three types of cartoon characters: realistic, type semi-realistic type and symbolic type used to represent HM King Bhumibol Adulyadej. They were different from what visual language of the other cartoon magazines presents. There are caricatures or fictional characters. In addition, the researcher collected data from various readers. In regard to visual language recognition, it was found that all of the readers had media exposure bias related to King Rama IX but differences were found in their perceptions. Age, education, occupation and residence did not significantly influence their perceptions, whereas personal interests, recognition, emotions towards persons or events, attitude, upbringing, background knowledge and individual experiences did affect their perception.

Keywords: Communication, Visual Language, Cartoon Magazine, Khai Hua Roh, Maha Sanook

บทนำ

ประเทศไทยมีนิตยสารการ์ตูนสองฉบับที่มีอายุยาวนานกว่า 40 ปี คือ ชายหัวเราะและมหาสนุกของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น โดยมีผู้ติดตามอ่านเป็นจำนวนมากมียอดจำหน่ายเป็นล้านเล่มต่อเดือน

หลังจากมีเหตุการณ์สวรรคตของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯบรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2559 ทำให้นิตยสารและสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกหัวที่วางแผงอยู่ในปัจจุบันต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหา เพื่อสอดรับกับสถานการณ์ดังกล่าวเป็นการแสดงความอาลัยและน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์องค์อย่างหาที่สุดมิได้ บ้างก็เปลี่ยนปก บ้างก็เพิ่มเนื้อหา บ้างก็เพิ่มฉบับพิเศษนอกเหนือจากฉบับที่วางแผงปกติ เช่นเดียวกับนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะที่ได้ออกฉบับพิเศษชื่อ “รอยยิ้มของ

พระราชาราช” ต่อมาในระยะเวลาไล่เลี่ยกัน มหาสนุกก็ร่วมแสดงความอาลัยและน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณอย่างหาที่สุดมิได้เช่นกัน จึงได้จัดพิมพ์นิตยสารการ์ตูนมหาสนุก ฉบับ “เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชาราช” ขึ้น

จากการสังเกตนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับนี้ล้วนแล้วแต่เป็นภาษาภาพทั้งสิ้นไม่ว่าจะใช้เทคนิคใดก็ตามแต่ความถนัดของศิลปินผู้วาด หรือมีข้อความประกอบด้วยหรือไม่ โดยผู้เขียนเห็นว่าภาษาภาพนับเป็นสารในรูปแบบหนึ่งของอวัจนภาษา และนิตยสารการ์ตูนก็ทำหน้าที่ในฐานะสื่อที่ให้ความบันเทิงและเสนอความคิดเห็นตามทัศนคติของศิลปินผู้วาดแต่ละคน ดังนั้น วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้จึงต้องการจำแนกรูปแบบของภาษาภาพที่ใช้ในการสื่อสารของศิลปินผู้วาด และศึกษาการรับรู้ภาษาภาพของผู้อ่านที่มีความหลากหลายด้านประชากรศาสตร์ เพื่อแสดงให้เห็นว่ารูปแบบของภาษาภาพมีผลต่อการรับรู้ของผู้อ่านอย่างไร รวมถึงนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกของ พิมพ์ชา อุตสาหจิต ผู้บริหารสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นในฐานะผู้ผลิตนิตยสารการ์ตูนทั้งสองฉบับเพื่อทราบเจตนาารมณ์ของผู้ผลิต และแนวโน้มการผลิตนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษต่อไป

รูปแบบการสื่อสารด้วยภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษ

นิตยสารการ์ตูน คือนิตยสารที่เน้นภาพการ์ตูนเป็นสำคัญ ดังนั้น เนื้อหาภายในเล่มส่วนใหญ่จะต้องสื่อความหมายด้วยภาษาภาพ ซึ่งในนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับ จำแนกได้ว่ามีภาษาภาพการ์ตูน 3 รูปแบบที่นำมาใช้ ได้แก่

1. ภาพเหมือนจริง คือ ภาพที่ถูกต้องตามหลักกายวิภาค มีความสมจริง มีแสงเงาชัดเจน โดยเป็นภาพที่เกี่ยวข้องกับพระราชประวัติ พระราชจริยวัตร มากที่สุด อาทิ ภาพขณะทรงพระเยาว์ ภาพขณะทรงดนตรี หรือการแสดงออกต่อผู้เป็นแม่ เนื่องจากเป็นภาพที่ผู้อ่านทั่วไปคุ้นชินและพบเห็นอย่างสม่ำเสมอจากสื่อต่าง ๆ ก่อนหน้านี้ ทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เมื่อได้ดูอีกครั้งจึงสามารถรับรู้ได้ทันที มีการตีความที่ถูกต้องตามข้อเท็จจริง จากการสังเกตของผู้เขียนยังพบว่า ภาษาภาพในรูปแบบภาพเหมือนจริงไม่ได้ปรากฏอยู่ในนิตยสารการ์ตูนฉบับทั่วไป เนื่องจากต้องคงเอกลักษณ์ของความเป็นการ์ตูนและบุคคลที่วาดนั้นไม่ได้มีตัวตนจริง หรือเป็นเพียงการล้อเลียน แต่สำหรับนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับนี้ ผู้ผลิตกล่าวว่าต้องการให้เป็นภาพวาดที่จับใจประชาชนทุกคน โดยเฉพาะภาพหน้าปก จึงอาจกล่าวได้ว่าหากเป็นภาพบุคคลสำคัญ ผู้วาดจะเลือกวาดเป็นภาพเหมือนจริง ทั้งรูปร่าง สี แสงเงา อารมณ์ เพื่อให้ภาพมีพลังและมีคุณค่ามากกว่าภาพลายเส้นง่าย ๆ เช่น การ์ตูนทั่วไป



ภาพที่ 1

ที่มา: วิจิต อุตสาหจิต (2559, น. 1)

2. ภาพกึ่งเหมือนจริง คือภาพที่ไม่เน้นความสมจริง และหลักกายวิภาค แต่เน้นลักษณะเด่น หรือลักษณะเฉพาะตัวของบุคคล สัตว์ หรือสิ่งของนั้น ๆ โดยทั่วไปนิตยสารการ์ตูนจะนิยมวาดภาพล้อเลียนหากต้องการจะอ้างอิงถึงบุคคลที่มีตัวตนจริง แต่สำหรับนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษนี้ไม่ใช่ภาพล้อเลียน แต่เป็นภาพกึ่งเหมือนจริงที่มีบางส่วนของคล้ายหรือเป็นอัตลักษณ์บุคคลที่ทำให้ผู้อ่านสามารถนึกถึงบุคคลจริงได้ อาทิ พระพักตร์ที่มีฉลองพระเนตร การทรงงานด้วยฉลองพระองค์ที่คุ้นตาผู้อ่าน พระราชอิริยาบถที่ผู้อ่านประทับใจ ลักษณะการหมอบของคุณทองแดง เป็นต้น



ภาพที่ 2

ที่มา: วิจิต อดสาหจิต (2559, น. 11)

อย่างไรก็ตาม ผู้วาดเลือกวาดภาพเหมือนจริงและภาพกึ่งเหมือนจริงจากภาพถ่ายที่ประชาชนทั่วไปคุ้นเคยทั้งพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ พระราชจริยาวัตร เพื่อให้เข้าใจง่ายและไม่ต้องตีความว่าบุคคลในภาพเป็นใคร ไม่ว่าจะเลือกวาดด้วยเทคนิค สีอะคริลิก สีน้ำ ลายเส้น หรือกราฟิก ผู้อ่านส่วนใหญ่ก็สามารถทราบได้ เนื่องจากมีความใกล้เคียงกับภาพถ่ายจริง

3. ภาพสัญลักษณ์ คือภาพที่ใช้แทนความหมายของคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ เน้นอารมณ์ความรู้สึก จากการสังเกตของผู้เขียนพบว่าผู้วาดใช้จินตนาการผสมผสานกับบริบทของสังคมและสถานการณ์ปัจจุบัน รวมถึงทัศนคติส่วนตัวของผู้วาดลงไปด้วย เช่น ภาพโลกร้อนให้ ภาพประเทศไทยเปลี่ยนเป็นโบดำไว้อาลัย ภาพกระบวนพยุหยาตรา ภาพฝนตกลงมาจากสวรรค์ เป็นต้น ทำให้ภาพสัญลักษณ์เหล่านั้นมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและความนึกคิดของผู้อ่านได้ตามไปด้วย และสามารถรับรู้ได้หลากหลายมากน้อยแตกต่างกันไป



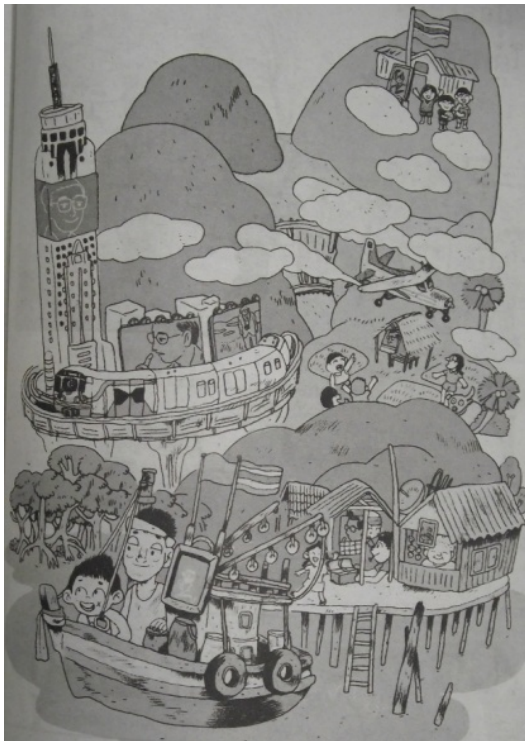
ภาพที่ 3

ที่มา: วิจิต อดสาหจิต (2559, น. 120)

ถึงแม้ว่าจะเป็นการดูนแต่การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนทั้งสองฉบับนี้ก็ไม่ได้เป็นลักษณะภาพล้อเลียนหรือเสียดสีเหมือนฉบับอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม เพราะตามเจตนารมณ์ของผู้ผลิตคือ เพื่อแสดงความอาลัยและน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์องค์สุดท้ายที่สุตมิตได้แห่งองค์รัชกาลที่ 9

ภาษาภาพกับข้อความประกอบ

ภาษาภาพนับเป็นอวัจนภาษาที่สามารถสื่อสารได้ หากภาษาภาพสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนในตัวเองแล้ว ข้อความประกอบอาจจะไม่จำเป็น ภาพบางภาพผู้อ่านสามารถตีความได้โดยไม่ต้องอาศัยข้อความประกอบใด ๆ เลย โดยผู้อ่านจะซึมซับเองว่าภาพดังกล่าวต้องการสื่อถึงเรื่องอะไร ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทัศนคติของผู้วาดและการตีความของผู้อ่านตรงกันผ่านสัญลักษณ์บางอย่างที่ผู้อ่านคุ้นเคย



ภาพที่ 4

ที่มา: วิจิต อุตสาหจิต (2559, น. 73)

แต่หากภาพบางภาพเป็นเพียงภาพประกอบเนื้อหา หรือเป็นภาพที่ขาดรายละเอียดที่ชัดเจน ข้อความประกอบภาพก็เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนิตยสารการ์ตูน เพื่อสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกันกับผู้วาด เช่น พระตำหนักวิลล่าวัฒนา ซึ่งปราศจากบุคคล ในภาพ และอ้างอิงจากภาพถ่ายจริงซึ่งเป็นภาพขาวดำ รวมทั้งปัจจุบันพระตำหนักดังกล่าวถูกรื้อไปแล้ว เมื่อถูกนำมาถ่ายทอดเป็นภาพวาดสีน้ำที่แตกต่างไปจากภาพถ่ายจริง แต่ยังคงบรรยากาศโดยรวมไว้ จึงจำเป็นต้องมีข้อความอธิบายประกอบภาพเพื่อให้คนทั่วไปที่ยังไม่เคยเห็นได้เข้าใจตรงกันกับผู้วาด



ภาพที่ 5

ที่มา: วิจิต อดสาหจิต (2559, น. 32-33)

ขณะเดียวกันผู้ที่อ่านภาษาภาพในภาพเดียวกันก็ยังตีความได้หลากหลายอารมณ์ความรู้สึกด้วย ตามที่อิทธิพล ตั้งโฉลก (2550) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของภาษาภาพไว้ว่าเป็นภาษาที่สื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งในแบบที่ไม่อาจจะใช้ภาษาอื่นมาสื่อแทนกันได้ ภาษาภาพนี้มีอำนาจในการสื่อสารระหว่างมนุษย์มากมายยิ่งกว่าภาษาตัวอักษร แสดงให้เห็นว่าภาษาภาพสื่อความหมายได้มากกว่าข้อความ

ทิพย์สุตา ปทุมานนท์ (2540) กล่าวว่าารสนิยมและประสาทสัมผัสส่วนตัวต่อความสัมพันธ์ของภาพก็มีความสำคัญต่อความเข้าใจภาษาภาพด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 6

ที่มา: วิจิต อุตสาหจิต (2559, น. 1)

อาทิ ภาพรัชกาลที่ 9 กับยายตุ้ม ผู้อ่านที่ทราบภาพดังกล่าวเป็นภาพใคร และมีอารมณ์ความรู้สึกตรงกันว่าซาบซึ้งในพระมหากรุณาธิคุณ สะท้อนว่าผู้อ่านเคยเห็นและเปรียบเทียบกับภาพถ่ายจริงมาก่อน ทราบข้อมูลและรู้สึกประทับใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เมื่อเห็นภาพเหมือนจริงดังกล่าวจึงระลึกถึงความประทับใจในเรื่องราวที่เกิดขึ้นอีกครั้ง

นอกจากนี้ภาษาภาพบางภาพมีความเป็นสากลที่ทุกคนทุกวัยเข้าใจได้ กล่าวคือ ภาพนั้นสามารถสื่อสารด้วยสัญลักษณ์บางอย่างซึ่งเป็นที่เข้าใจกันทั่วไป โดยเฉพาะการ์ตูนในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แทนความหมายใดความหมายหนึ่ง

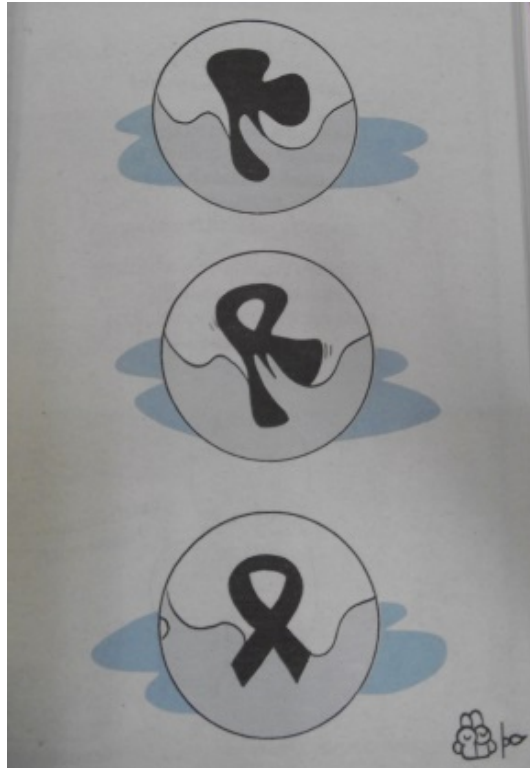
ดังที่ปณณิศา สิริโรตมาภรณ์ (2552) สรุปจากงานวิจัยตามทฤษฎีสัญญวิทยาว่า ภาพของการ์ตูนเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกไปถึงผู้อ่านโดยใช้ภาพนิ่ง การ์ตูนจึงอาจไม่ได้มีความหมายตามภาพเพียงอย่างเดียว แต่หากยังประกอบไปด้วยความหมายแฝงเร้นจากภาพเช่นเดียวกัน อาทิ ภาพลูกโลกร้องไห้ ภาพประเทศไทยกลายเป็นโบดำ ภาพคนสวมชุดสีดำหลายคนร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ภาพคนมองดูรอยเท้า และเห็นเจ้าของรอยเท้าเป็นคนถือแผนที่



ภาพที่ 7

ที่มา: วิธิต อุตสาหจิต (2559, น. 72)

ภาพลูกโลกร้องไห้ ลูกโลก หมายถึง ทัวโลก ร้องไห้น้ำตาไหล หมายถึง ความโศกเศร้า แผนที่ประเทศไทย หมายถึง ประเทศไทย และสีดำ หมายถึง ความทุกข์ สัญญะของภาพนี้จึงมีความหมายว่าคนทั้งโลกโศกเศร้าเสียใจพร้อม ๆ กับประเทศไทยที่กำลังอยู่ในช่วงเวลาแห่งความทุกข์



ภาพที่ 8

ที่มา: วิจิต อุตสาหจิต (2559, น. 35)

ภาพประเทศไทยกลายเป็นโบดำ แผนที่ประเทศไทย หมายถึง ประเทศไทย โบดำ หมายถึง โบสำหรับไว้อาลัยผู้เสียชีวิต สัญลักษณ์ของภาพนี้จึงหมายความว่าทั้งประเทศไทยร่วมไว้อาลัยพร้อมกัน



ภาพที่ 9

ที่มา: วิริต อุตสาหจิต (2559, น. 30)

ภาพคนสวมชุดสีดำหลายคนร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ชุดดำ หมายถึง ชุดสำหรับไว้ทุกข์
ภาพในกรอบรูป คือ รัชกาลที่ 9 ซึ่งมีอากัปภิกิริยาตามพระบรมฉายาลักษณ์จริง สัญญาของ
ภาพนี้คือคนที่ไว้ทุกข์ร่วมกันทำความดีตามพระราชดำรัสของพระองค์ โดยเชื่อมโยงกับ
เหตุการณ์จริง ณ ขณะนั้น



ภาพที่ 10

ที่มา: วิจิต อดุสสาคจิต (2559, น. 97)

ภาพคนมองดูรอยเท้าและเห็นเจ้าของรอยเท้าเป็นคนถือแผ่นที่ สีหน้าท่าทางของตัวการ์ตูน หมายถึง คนที่กำลังหมดหวังแล้วสมหวัง ลายเส้นที่เป็นวงรีเล็ก ๆ เรียงต่อกัน หมายถึง ร่องรอยของร่องเท้าผู้ชายที่เดินถือแผ่นที่ หมายถึง รัชกาลที่ 9 ขณะทรงงานต้องมีแผ่นที่ติดพระองค์ตลอด สัญลักษณ์ของภาพนี้คือการดำเนินชีวิตตามแนวทางที่ได้พระราชทานไว้ โดยมีข้อความสั้น ๆ กำกับว่า “ตามรอยเท้าพ่อ จะพบทางสว่าง”



ภาพที่ 11

ที่มา: วิจิต อดุสสาคจิต (2559, น. 31)

บางภาพแม้เป็นศิลปินต่างชาติเป็นผู้วาด เช่น Stephff (อ้างถึงใน วิจิต อุตสาหจิต, 2559, 31) วาดภาพกระบวนพยุหยาตราล่อยจากลูกโลกและแผนที่ประเทศไทย แม้ว่าอาจจะไม่เป็นสากลเท่าใดนัก แต่โดยรวมถือว่าผู้วาดที่เป็นชาวต่างชาติยังสามารถเข้าใจบริบทของสังคมไทยจึงเลือกใช้เรือสุพรรณหงส์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย ถือเป็นสัญลักษณ์แทนการเดินทางของพระมหากษัตริย์ แต่เป็นการเดินทางสู่สวรรคตที่ผู้วาดจินตนาการว่าอยู่นอกโลก แต่เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนตรงกัน จึงจำเป็นต้องมีข้อความภาษาอังกฤษกำกับด้วย แต่อุปสรรคการสื่อความหมายคือ ถ้าผู้อ่านที่เป็นคนไทยไม่มีความรู้ภาษาอังกฤษ ก็ทำให้การสื่อความหมายดังกล่าวอาจจะไม่ตรงกับทัศนคติของผู้วาดได้



ภาพที่ 12

ที่มา: วิจิต อุตสาหจิต (2559, น. 95-96)

ขณะที่ภาพสัญลักษณ์บางภาพผู้อ่านอาจตีความได้หลากหลายหรือแตกต่างกัน อาทิ ภาพคนชูดำกับชูดแดง ซึ่งผู้อ่าน 2 คนที่ดูภาพดังกล่าวตีความต่างกัน โดยคนหนึ่งตีความเป็นเรื่องความเหมาะสมในการแสดงออกเพื่อความไว้อาลัยและรำลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณ ส่วนอีกคนตีความเป็นเรื่องการเมืองและการปิดกั้นสิทธิการแสดงออกส่วนบุคคลที่ไม่ต้องการสวมชูดดำ เนื่องจากมีสีดำและสีแดง ซึ่งผู้วาดเลือกที่จะใช้สีดังกล่าวในภาษาภาพชูดนี้ โดยชูดสีดำคือสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ ขณะที่ชูดสีแดงอาจจะนำไปเชื่อมโยงกับกลุ่มการเมืองที่เรียกตัวเองว่าเสื้อแดง

ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าใจผิดและความขัดแย้งในการใช้สีแดง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่คนบางคนอาจตีความเป็นเรื่องทางการเมือง ก็ควรจะต้องมีข้อความกำกับเพื่อสร้างความหมายที่ตรงกัน ยกเว้น ผู้วาดต้องการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านตีความได้อย่างอิสระ หรือต้องการแสดงทัศนคติส่วนตัวที่ประกอบสร้างความหมายขึ้นด้วยสัญลักษณ์ดังกล่าวก็ได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การใช้ภาษาภาพสื่อสารกับผู้อ่านนั้น สำหรับภาษาภาพในรูปแบบที่เป็นภาพกึ่งเหมือนจริง และภาพสัญลักษณ์ อาจจำเป็นต้องข้อความประกอบเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจตรงกับทัศนคติของผู้วาด ขณะที่ภาษาภาพที่เป็นภาพเหมือนจริง มีการสื่อสารที่ชัดเจนมากที่สุดข้อความจะมีหรือไม่มีก็ได้ ยกเว้นเป็นภาพเหมือนจริงที่ไม่ใช่ภาพบุคคล

แม้ว่าวัตถุประสงค์ของผู้วาดและผู้ผลิตนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับนี้ ต้องการจะให้เรื่องราวความประทับใจของรัชกาลที่ 9 เป็นเรื่องที่อ่านง่าย และเด็กสามารถอ่านเข้าใจได้ด้วย แต่อาจไม่ใช่ภาษาภาพทุกภาพที่จะสามารถสื่อความหมายกับผู้อ่านได้ หรืออาจสื่อความหมายได้ต่างไปจากทัศนคติของผู้วาด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของแต่ละคน

อย่างไรก็ตาม สัญลักษณ์เหล่านี้ อาจเหมาะสมกับช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเท่านั้น หากพ้นช่วงเวลาหรือบริบทแห่งความโศกเศร้านี้ไป การใช้สัญลักษณ์ดังกล่าวอาจไม่เป็นสากลอีกต่อไป กล่าวคือ ภาษาภาพบางภาพไม่สามารถร่วมสมัยได้ในทุก ๆ ยุค ตามทฤษฎีสัญลักษณ์ว่า เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกาละ เทศะ บริบท ความหมายของวัตถุขึ้นเดิมจะเปลี่ยนแปลงไป เมื่อสัญลักษณ์เปลี่ยนไป เราก็อาจจะมีปฏิกิริยา หรือมีการกระทำต่อสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน เช่น เมื่อเวลาผ่านไปผู้อ่านอาจจะไม่ได้รู้สึกโศกเศร้ากับภาษาภาพดังกล่าวเท่าปัจจุบัน หรือจำไม่ได้แล้วว่าเป็นภาษาภาพนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร

ภาษาภาพแม้จะสื่อสารได้ชัดเจน แต่เมื่อผ่านพ้นไป ความรู้สึกของผู้อ่านรุ่นใหม่หรือรุ่นเดิมเมื่อกลับมาอ่าน อาจจะไม่มีอารมณ์และความรู้สึกเช่นเดิม ดังที่ผู้ผลิตนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษให้ความเห็นว่า ผู้อ่านอาจยังเข้าใจเนื้อหา แต่ระดับของความรู้สึกอาจจะแตกต่างจากรุ่นปัจจุบัน เนื่องจากความเข้าใจในบริบทสภาพสังคมที่พวกเขาเติบโตและความผูกพันกับรัชกาลที่ 9 อาจจะไม่เท่ากับคนรุ่นที่เติบโตมาใต้ร่มพระบารมีของพระองค์ ได้สัมผัสภาพที่พระองค์ทรงงานหนักเพื่อพสกนิกรตลอดมา

การรับรู้ภาษาภาพจากประสบการณ์ ความสนใจ และความรู้

จากการศึกษาเพิ่มเติมของผู้เขียนจากกลุ่มตัวอย่างผู้อ่านภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับที่มีความหลากหลายด้านประชากรศาสตร์ พบว่าทั้งอายุไม่ว่าจะมากหรือน้อย การศึกษาระดับใด อาชีพใด มีถิ่นที่อยู่ในหรือต่างประเทศ ไม่มีผลต่อการรับรู้ภาษาภาพที่กำหนดให้แต่อย่างใด ขณะที่ประสบการณ์ ความสนใจและความรู้เดิมต่างหากที่ส่งผลต่อการรับรู้ของแต่ละคน

สอดคล้องกับ เทพพนม เมืองแมน และสวิง สุวรรณ (อ้างถึงใน กมลวัฒน์ ยะสารวรรณ, 2547, น. 7) กล่าวว่าสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ของบุคคล ได้แก่ ประสบการณ์เดิม สถานการณ์ ความต้องการและหน้าที่รับผิดชอบของบุคคล

ดังจะเห็นได้จากการตอบแบบทดสอบของผู้อ่านหลาย ๆ คน มีการรับรู้ภาษาภาพจากสถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นโดยติดตามจากข่าวพระราชสำนัก ข่าวประจำวัน หรือการแชร์ข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคม (Social Media) เช่น เหตุการณ์สวรรคตของรัชกาลที่ 9 เหตุการณ์ช่วยเหลือเกื้อกูลกันที่สนามหลวง เหตุการณ์คนที่ไม่แต่งชุดดำ เป็นต้น ทำให้ผู้อ่านสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันอาชีพของผู้อ่านบางคนจำเป็นต้องค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบันด้วย โดยเฉพาะอาชีพสื่อมวลชน หรือครูอาจารย์ที่ต้องมีความรู้และศึกษาข้อมูลที่ถูกต้องเพื่อนำมาถ่ายทอดต่อก็จะรับรู้ภาษาภาพได้ดี รวมถึงผู้อ่านที่มีหน้าที่บทบาทความเป็นแม่จะรับรู้อารมณ์ความรู้สึกระหว่างแม่กับลูกเป็นอย่างดีเช่นกัน

ขณะที่สุภาวดี คูหาทอง (อ้างถึงใน กมลวัฒน์ ยะสารวรรณ, 2547, น. 7) กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่ ความต้องการ คุณค่า ความสนใจ ประสบการณ์เดิม และปัจจัยภายนอก ได้แก่ คำแนะนำ คำสั่งสอน ซึ่งก็มีความสอดคล้องพื้นฐานทางความคิดของผู้อ่านบางคนที่ซึมซับคำสั่งสอนของพ่อแม่ครูอาจารย์เกี่ยวกับเรื่องสถาบันพระมหากษัตริย์มาตั้งแต่วัยเด็กจึงรับรู้ภาษาภาพได้ดี

พัชรวัล พันธ์ศิลาโรจน์ (2551) แบ่งปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวผู้รับรู้ แบ่งได้เป็น 2 ด้าน คือ

1.1 ด้านกายภาพ หมายถึง อวัยวะสัมผัส ถ้าอวัยวะสัมผัสสมบูรณ์ก็จะรับรู้ได้ดี ซึ่งจากการทดสอบไม่พบปัญหาดังกล่าว ผู้อ่านทุกคนสามารถรับรู้ด้วยการมองเห็นได้เป็นอย่างดี

1.2 ด้านสติปัญญา คือ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ มีหลายประการ เช่น ความจำ อารมณ์ สติปัญญา ความพร้อม การพิจารณาสังเกต จากการทดสอบพบว่าผู้อ่านมีการพิจารณาสังเกตภาพต่าง ๆ อย่าง รายละเอียดเล็ก ๆ ในภาพซึ่งตรงกับความจำของผู้อ่าน เช่น พระพักตร์ทรงฉลองพระเนตร พระหัตถ์ถือแผนที่ตลอดเวลา คุณทองแดงมักจะหมอบข้าง ๆ ในหลวงรัชกาลที่ 9

2. ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา ได้แก่

2.1 ความรู้เดิม เช่น ผู้อ่านเห็นภาพรัชกาลที่ 9 และมีฝนตกจากสวรรค์ ก็รับรู้ความหมายว่าเกี่ยวกับฝนหลวง โดยมีความรู้เดิมเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ หากไม่มีความรู้เดิมมาก่อนก็จะทำให้การรับรู้ผิดไปจากความเป็นจริง ซึ่งจากการทดสอบมีผู้อ่านบางคนที่ยังไม่รู้ภาษาภาพบางภาพผิดไปจากข้อเท็จจริง เช่น ภาพพระบรมราชชนกทรงอุ้มพระกุมาร ผู้อ่านเข้าใจผิดคิดว่ารัชกาลที่ 8 เป็นพระราชบิดาของรัชกาลที่ 9 เป็นต้น

2.2 ลักษณะของสิ่งเร้าอาจทำให้การรับรู้คลาดเคลื่อนได้ เช่น ความคล้ายคลึง ความต่อเนื่องของสิ่งเร้า จากผลการทดสอบพบว่า ผู้อ่านบางคนอยู่ต่างประเทศ ไม่มีโอกาสเห็นภาพพระราชประวัติที่สื่อไทยนำเสนอซ้ำ ๆ แทบทุกสื่อในช่วงเวลาหลังจากรัชกาลที่ 9 สวรรคต จึงขาดการรับรู้สิ่งเร้าอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาพขณะยังทรงพระเยาว์ ทำให้รับรู้คลาดเคลื่อนไปจากข้อเท็จจริง กล่าวคือผู้อ่านไม่ทราบว่าเป็นภาพของใคร ขณะเดียวกันหากผู้อ่านที่เคยอ่านนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับนี้เมื่อได้เห็นภาพเดิมซ้ำอีกรอบ ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นอย่างต่อเนื่องก็จะส่งผลให้ผู้อ่านจำได้และรับรู้ได้ทันทีที่เคยเห็นภาพดังกล่าวจากที่ใดและเป็นภาพเกี่ยวกับอะไร

เช่นเดียวกับบัณฑิต เผ่าวัฒนา (2548) ที่มีข้อสรุป ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ นอกจากปัจจัยทางกายภาพของผู้รับรู้ ได้แก่ ระบบประสาทสัมผัสแล้ว ยังมีปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพของผู้รับรู้ ได้แก่ ทักษะคิด อารมณ์ ค่านิยม ความต้องการ ความสนใจ ความพอใจ ความรู้ และประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการทดสอบครั้งนี้ที่ผู้อ่านหรือผู้รับรู้อมีทักษะคิดเชิงบวกต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ มีอารมณ์ความรู้สึกที่รัก เคารพ ศรัทธา สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ มีความสนใจในข่าวสาร มีความรู้จากการอ่านหนังสือหรืออินเทอร์เน็ต การดูโทรทัศน์ การฟังจากสื่อบุคคล และมีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับรัชกาลที่ 9 มาเป็นเวลานาน ตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน รวมถึงความพอใจและการยอมรับในตัวบุคคล จึงส่งผลให้ซึมซับเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดี ผลของการรับรู้ของกลุ่มผู้อ่านดังกล่าวยังพบว่าสอดคล้องกับแนวคิดปรากฏการณ์นิยมแบบตีความ ที่ศึกษามุมมองของผู้รับและรู้ประสบการณ์นั้นโดยตรง ซึ่งประสบการณ์คือการที่บุคคลนั้นได้กระทำหรือพบเห็นมาในช่วงชีวิต โดยในที่นี้ผู้อ่านเป็นผู้ที่เกิดในรัชสมัยของรัชกาลที่ 9 เกือบทุกคน ยกเว้นข้าราชการบ้านาญที่เกิดขึ้นแต่รัชกาลที่ 8 ฉะนั้นทุกคนจึงมีประสบการณ์ตรงที่ส่งผลให้รับรู้เรื่องราวได้เป็นส่วนมาก และไม่เพียงแต่รับรู้เท่านั้นประสบการณ์ที่ผ่านมายังส่งผลให้ส่วนใหญ่สามารถเข้าใจความคิด ความหมายของภาษาภาพจากทัศนคติของผู้วาดด้วย อาจกล่าวได้ว่า การสื่อความหมายด้วยภาษาภาพจะประสบความสำเร็จ ต้องมุ่งไปเฉพาะกลุ่ม เช่น กลุ่มคนที่สนใจในเรื่องราวรัชกาลที่ 9 เป็นพิเศษจึงรับรู้ภาษาภาพชุดนี้ได้ดีที่สุด ดังนั้น ผู้ที่ซื้อนิตยสารทั้งสองฉบับนี้นอกจากจะเป็นแฟนประจำของนิตยสารทั้งสองฉบับแล้ว ยังเป็นผู้ที่สนใจเฉพาะเรื่อง และต้องการซื้อเพื่อเก็บสะสมมากกว่าจะเป็นผู้อ่านทั่ว ๆ ไป

โดยสรุป การสื่อสารด้วยภาษาภาพจากนิตยสารการ์ตูนทั้งสองฉบับนี้ อยู่ภายใต้บริบทแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ กล่าวคือคนไทยได้รับการอบรมสั่งสอนและเรียนรู้เรื่องราวของพระมหากษัตริย์ไทยมาตั้งแต่เข้าสู่ระบบการศึกษา ต่อมาถูกหล่อหลอมด้วยสังคม ครอบครัว สภาพแวดล้อม และสื่อมวลชนอย่างข่าวพระราชสำนัก ซิมซั้ววัฒนธรรมการแสดงความเคารพ และค่านิยมในการแสดงออกในวันสำคัญต่าง ๆ เช่น การสวมเสื้อสีเหลือง การประดับธงชาติและธงอักษรย่อ การประดับไฟ มีการเรียนรู้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น พระปรมาภิไธยย่อ สี่ประจำวันพระราชสมภพ ครุฑพ่าห์ เป็นต้น เช่นเดียวกับเหตุการณ์รัชกาลที่ 9 เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2559 ก็ได้ถูกบันทึกเป็นวันประวัติศาสตร์ของไทย และได้มีสัญลักษณ์ที่เป็นที่รับรู้กันเพิ่มขึ้น อาทิ โบดำ เลข 9 เป็นต้น ซึ่งคนส่วนใหญ่ที่มีประสบการณ์ใกล้เคียงกันเมื่ออยู่ในภายใต้บริบทดังกล่าวก็สามารถรับรู้ได้ไม่ต่างกัน

สรุปและข้อเสนอแนะในการใช้ภาษาภาพเพื่อการสื่อสาร

การ์ตูนเป็นภาพวาดสัญลักษณ์แทนบุคคล สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ใกล้เคียงความจริง แต่ไม่สมจริง เพื่อถ่ายทอดทัศนคติของผู้วาดและสื่อสารไปยังผู้อ่านโดยง่าย ดังนั้น การ์ตูนคือรูปแบบหนึ่งของภาษาภาพที่ใช้สื่อสารผ่านนิตยสารการ์ตูน เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านไม่ต้องการรายละเอียดมากทั้งลายเส้นและข้อความ ผู้อ่านไม่ว่าวัยใดหรือการศึกษาใดก็สามารถเข้าถึงง่ายกว่ารูปแบบอื่น สำหรับนิตยสารการ์ตูนฉบับพิเศษทั้งสองฉบับนี้

มีความแตกต่างไปจากนิตยสารการ์ตูนทั่วไป นอกจากเนื้อหาที่มีความพิเศษแล้ว รูปแบบการสื่อสารด้วยภาษาภาพยังแตกต่างด้วย โดยเฉพาะการใช้ภาพเหมือนจริง ซึ่งนับเป็นครั้งแรกของนิตยสารการ์ตูนที่ไม่ใช้ภาพการ์ตูนสื่อสารกับผู้ทั้งฉบับ ทำให้นิตยสารดังกล่าวมีคุณค่าเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งผู้อ่านประจำก็ยอมรับและสนับสนุนเช่นเดิม

ฉะนั้น หากต้องการใช้ภาษาภาพเพื่อสื่อสารให้สัมฤทธิ์ผล กรณีที่หากนิตยสารการ์ตูนขายหัวเราะและมหาสนุกจะจัดทำฉบับพิเศษอีกในอนาคต จำเป็นต้องคำนึงถึง “หัวข้อ” และ “วาระ” ของฉบับพิเศษเป็นสำคัญ โดยผู้ผลิตมองว่าจะต้องเหมาะสมที่สำคัญคือต้องเหมาะกับ “ตัวตน” (Character) ของแบรนด์ขายหัวเราะและมหาสนุก รวมทั้งเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมที่ขายหัวเราะและมหาสนุกจะเป็นคนพูด มีความถนัดที่จะทำ และเหมาะสมกับความต้องการของผู้อ่านของนิตยสารด้วย

อย่างไรก็ตาม สำหรับศิลปินผู้วาดที่สร้างสรรค์ภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูน แม้จะถ่ายทอดภาพออกมาอย่างตรงไปตรงมา แต่บางครั้งอาจจะมีสัญญาณบางอย่างที่ทำให้ต้องตีความและเกิดการรับรู้ของผู้อ่านที่แตกต่างกันออกไป ฉะนั้น ศิลปินผู้วาดต้องศึกษาและวิเคราะห์ผู้อ่านด้วยว่า แต่ละคนมีประสบการณ์ความรู้ความสนใจแตกต่างกัน เช่น กรณีภาพคนสวมชุดดำกับชุดแดง เป็นต้น ผู้วาดอาจไม่มีเจตนาสื่อถึงความหมายทางการเมืองเมื่อใช้สัญลักษณ์ที่เป็นสีแดงจึงถูกมองเป็นประเด็นทางการเมืองได้หากผู้อ่านมีความรู้หรือประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวมาก่อน และอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือข้อถกเถียงจากการใช้ภาษาภาพในการสื่อสารที่กำกวมได้

ในแง่ของผู้ผลิตสื่อที่ไม่ใช่นิตยสารการ์ตูน การนำภาษาภาพมาใช้ประโยชน์ในงานสื่อสารมวลชนอื่น ๆ อาทิ งานโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สื่อสิ่งพิมพ์ โฆษณา มีวีสิตีไอ หรือ คลิปวิดีโอต่าง ๆ หากจะใช้ภาษาภาพโดยปราศจากข้อความประกอบหรืออวัจนภาษา เพื่อต้องการเปิดโอกาสให้ผู้รับสารตีความจากการรับรู้ของแต่ละคนเอง ผู้ผลิตควรจะนำเสนอให้ชัดเจนไม่คลุมเครือและผ่านสื่อที่ตรงกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เพื่อป้องกันการสื่อความหมายที่ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ หรือผิดไปจากข้อเท็จจริง

รายการอ้างอิง

- กมลวัฒน์ ยะสารวรรณ. (2547). การรับรู้ภาวะเบียบของพนักงานท่าเรือแหลมฉบัง. การศึกษาปัญหาพิเศษปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขานโยบาย สาธารณะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิพย์สุดา ปทุมานนท์. (2540). ภาษาภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัณฑิต เผ่าวัฒนา. (2548). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการปัญหาน้ำเสีย ในคลองแม่ข่าตำบลช้างคลาน เทศบาลนครเชียงใหม่. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปุกณิศา สิริโรตมาภรณ์. (2552). การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานผ่านหนังสือการ์ตูนหนูหิน อินเตอร์ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสาร ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมพ์ิชา อุตสาหจิต. (2560). สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2560.
- พัชราวัล พันธศิลาโรจน์. (2551). ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- วิจิต อุตสาหจิต. (2559). ชายหัวเราะ ฉบับรอยยิ้มของพระราชชา. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. _____ (2559). มหาสนุก ฉบับเมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชชา. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์กิจกรรมขั้นสูง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

การเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ระหว่างการจัดการ
เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของสถาบัน
ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

THE COMPARISON OF MATHEMATICS SKILL FOR
MATTHAYOMSUKSA 2, SUPHANBURI COLLEGE OF
DRAMATIC ARTS BETWEEN PROBLEM BASED LEARNING AND
LEARNING BY MANUAL OF THE INSTITUTE FOR THE
PROMOTION OF TEACHING SCIENCE AND TECHNOLOGY

ดวงเดือน แสงเมือง*

DUANGDUAN SANGMUANG

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ ค22101 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ ระหว่างการ

* วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จำนวน 2 ห้อง โดยแบ่งห้องที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง คือ เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 35 คน และห้องที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม คือ เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์คณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ ดำเนินการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าสถิติทดสอบทีแบบเป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

คำสำคัญ: ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Abstract

The purposes of this research were (1) To compare the mathematics problems solving skills on percentage problems solving learning of Matthayomsuksa 2 students by using problem-based learning and IPST learning handbook (2) To compare the learning achievement of mathematics problems solving skills on percentage problems solving learning after studying by using problem-based learning and IPST learning handbook for Matthayomsuksa 2 students and (3) To study the retention of mathematics

problems solving skills on percentage problems solving learning after using problem-based learning for Matthayomsuksa 2 students. The samples of this research were 35 students each in 2 classes of Matthayomsuksa 2. The students who were studying in the first semester of the academic year 2017 at Suphanburi collage of dramatic arts were selected using the cluster random sampling technique. One room was chosen to be the experimental group that studied Math by using problem-based learning and the other room was chosen to be the control group that studied Math by using IPST learning handbook. The research instruments were the mathematics problem-based learning plans, IPST learning plans, the test of mathematics problem-based learning skill on percentage problems solving learning, the achievement test on percentage problems solving learning. The research design was pretest-posttest design. Frequency, percentage, average, standard deviation and t-test were used to analyze the data.

The result of research showed that the mathematics problems solving skills on percentage problems solving learning of Matthayomsuksa 2 students who studied math using problem-based learning was higher than IPST learning handbook with statistical significance at .01. The learning achievement on percentage problems solving learning of Matthayomsuksa 2 students by using problem-based learning was higher than IPST learning handbook with statistical significance at .01 and the retention of mathematics problems solving skills on percentage problems solving learning for Matthayomsuksa 2 students by using problem-based learning was higher than the 70 percent criteria.

Keywords: Mathematics Problems solving skill, Problem-based learning

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาประเทศเพราะเป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตน สามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างสันติสุข และสามารถเกื้อหนุนการพัฒนาประเทศได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน ประเทศใดที่ประชาชนมีการศึกษาประเทศนั้นย่อมมีการพัฒนาก้าวหน้าไกลกว่าประเทศอื่น ๆ (กรมวิชาการ, 2551) รัฐบาลจึงเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษา โดยกระทรวงศึกษาธิการได้จัดระบบหลักสูตรและปรับปรุงให้ทันสมัยและเป็นไปอย่างมีคุณภาพเสมอ ซึ่งหลักสูตรได้มีหลักการที่สำคัญโดยกล่าวว่า การศึกษามีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานความเป็นไทยและควบคู่กับความเป็นสากล เพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ โดยมีการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542) ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงเน้นการพัฒนาคนในทุกมิติอย่างเป็นองค์รวมโดยถือว่าคนเป็นปัจจัยก่อให้เกิดความสำเร็จของการพัฒนาที่ยั่งยืน (กรมวิชาการ, 2551)

การเรียนรู้คณิตศาสตร์มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ เพราะทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ ดังนั้นคณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับทักษะและกระบวนการ การเรียนคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้เรียนต้องเกิดทั้งทักษะดังต่อไปนี้ ได้แก่ ทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะในการให้เหตุผล ทักษะในการสื่อสาร สื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และนำเสนอทักษะในการเชื่อมโยงความรู้ และทักษะการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งการจะได้มาซึ่งทักษะดังกล่าวนี้ ผู้สอน

ต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมครบถ้วน จากการปฏิบัติจริงหรือครูผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิด อธิบาย พร้อมทั้งให้นักเรียนแสดงผล เช่น ให้นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ที่เรียนมาแล้วหรือให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาให้นักเรียนใช้ความรู้ทางพีชคณิตในการแก้ปัญหาหรืออธิบายเหตุผลทางเรขาคณิต ให้นักเรียนใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการอธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันหรือกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายและแตกต่างจากคนอื่น รวมทั้งหาวิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างจากคนอื่นด้วย (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) จะสังเกตได้ว่าทักษะการแก้ปัญหานั้นเป็นจุดเริ่มต้นของทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ดังนั้นทักษะการแก้ปัญหามทางคณิตศาสตร์เป็นหัวใจสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งทักษะการแก้ปัญหานั้นนักเรียนต้องอาศัยความคิดรวบยอดทักษะการคิดคำนวณ หลักการ กฎ และสูตรต่าง ๆ นำไปใช้ในการแก้ปัญหา โดยทักษะในการแก้ปัญหามีความสำคัญต่อชีวิต ทำให้นักเรียนคิดอย่างมีเหตุผลมีขั้นตอน มีระเบียบแบบแผน และตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง (สิริพร ทิพย์คง, 2547) จึงกล่าวได้ว่าทักษะการแก้ปัญหามทางคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน ฝึกลงมือปฏิบัติและจัดการกับข้อมูลด้วยตนเองจนเข้าใจ จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ครูต้องมุ่งหาวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสำเร็จ โดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวันหรือมีความสำคัญต่อผู้เรียน ตัวปัญหาเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ เป็นตัวกระตุ้นกระบวนการ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหารวมทั้งวิธีการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบนี้มุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะ กระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ ด้วยการชี้นำตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง กล่าวว่า PBL เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ตีมากที่สุดวิธีหนึ่ง เพราะสอดคล้องกับแนวการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 คือ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์คิดแก้ปัญหา และคิดอย่าง

สร้างสรรค์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติจริงมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีโอกาสออกไปแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งทรัพยากรเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนจะมีอำนาจในการจัดการควบคุมตนเอง (อรุณรุ่ง ปภาพสิขฐ, 2560) และเป็นรูปแบบที่จะนำไปสู่การปฏิรูปการศึกษาอย่างแท้จริง ที่จะส่งผลถึงการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และจากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศยังพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นสามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการให้เหตุผล ความสามารถในการกระบวนกรกลุ่มและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

หลักสูตรวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี รายวิชาคณิตศาสตร์ ค22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ของทุกปีการศึกษานั้น พบว่าจากการเรียนที่มีบทเรียนเกี่ยวข้องกับโจทย์ปัญหาที่ผ่านมา นักเรียนเกิดปัญหาการทำความเข้าใจโจทย์ปัญหา ซึ่งนักเรียนต้องให้ครูผู้สอนอธิบายโจทย์และแก้ปัญหาก็ให้ผู้เรียนก่อนเสมอ เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหเองได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวส่งผลเสียต่อการทำข้อสอบอัตนัยและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนต่ำลง

จากเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจทำงานวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี เพื่อสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70

วิธีการศึกษา

1. กำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 108 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ ค22101 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จำนวน 2 ห้อง โดยแบ่งห้องที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง คือ เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 35 คน และห้องที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม คือ เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. จำนวน 35 คน

2. ระยะเวลาในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ใช้เวลาทั้งหมด 4 คาบ คาบละ 60 นาที และมีการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) และการทดสอบหลังเรียน (Post-Test)

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์พื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ จำนวน 4 คาบ

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้รายคาบ ในการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้รายคาบ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นดังนี้

4.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายคาบ

4.1.2 ศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบคือ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ คุณลักษณะการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

4.1.3 ดำเนินการเขียนแผนการเรียนรู้ที่ได้จากข้อ 4.1.2 ไปตรวจคุณภาพของเครื่องมือในด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of item objective congruence หรือ IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถาม จากนั้นนำคะแนนที่ได้ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยใช้สูตรของ Rawinelli and Hambleton (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543)

เกณฑ์ในการพิจารณาแต่ละข้อคำถาม มีดังนี้

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.0 สามารถคัดเลือกไว้ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

4.2 แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สร้างตามลำดับขั้นดังนี้

4.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศเกี่ยวกับทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เพื่อทำการวิเคราะห์ หองค์ประกอบสำคัญของการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

4.2.2 ทำการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบประเภทอัตนัย จำนวน 4 ข้อ ซึ่งแบ่งเป็นแบบทดสอบวัดทักษะฉบับก่อนเรียน จำนวน 2 ข้อ และแบบทดสอบวัดทักษะฉบับหลังเรียน จำนวน 2 ข้อ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียน

4.2.3 ตรวจคุณภาพของเครื่องมือในด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถาม จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา โดยใช้สูตรของ Rawinelli and Hambleton (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543)

เกณฑ์ในการพิจารณาแต่ละข้อคำถาม มีดังนี้

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.0 สามารถคัดเลือกไว้ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

4.3 แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นดังนี้

4.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา หลักสูตร เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโจทย์ปัญหา ร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4.3.2 ทำการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบประเภทปรนัย จำนวน 20 ข้อ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียน

4.3.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ไปตรวจคุณภาพของเครื่องมือในด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective congruence: IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถาม จากนั้นนำคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์โดยใช้สูตรของ Rawinelli and Hambleton (อ้างถึงใน ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543) มีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.0 สามารถคัดเลือกไว้ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้น ดังนี้

5.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จำนวน 2 ข้อ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ จากนั้นทำการตรวจให้คะแนนโดยพิจารณาตามเกณฑ์ประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และตรวจให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยมีคะแนนข้อละ 1 คะแนน

5.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในกลุ่มทดลองและจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ในกลุ่มควบคุม โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้เป็นเวลา 1 ชั่วโมง จำนวน 2 ครั้ง

5.3 ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-Test) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จำนวน 2 ข้อ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ จากนั้นทำการตรวจให้คะแนนโดยพิจารณาตามเกณฑ์ประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และตรวจให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยมีคะแนนข้อละ 1 คะแนน

5.4 นำคะแนนการทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การทดสอบทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test)

5.5 ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อทดสอบความคงทนในการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่

6.1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean: \bar{X})

6.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

6.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การทดสอบทีแบบอิสระต่อกัน (t-test for independent)

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.

จากการที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ด้วยสถิติทดสอบทีแบบอิสระต่อกัน (t-test independent) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.

คะแนน	N	Mean	S.D.	df	t	Sig
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	35	14.71	2.24	68	9.42	0.00*
การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.	35	10.86	0.91	44.94		

*p < .01

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าสถิติทดสอบที (t-test) มีค่าเท่ากับ 9.42 และค่า p-value เท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ คือ 0.01 ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.

จากการที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ด้วยสถิติทดสอบที (t-test independent) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.

คะแนน	N	Mean	S.D.	df	t	Sig
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	35	11.34	1.78	68	6.69	0.00*
การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.	35	8.77	1.42	64.71		

* p < .01

จากตารางที่ 2 พบว่าค่าสถิติทดสอบที (t-test) มีค่าเท่ากับ 6.69 และค่า p-value เท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ คือ 0.01 ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าการเรียนรู้อีกด้วยการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตอนที่ 3 เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 3 ความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70

คะแนน	N	Total	Mean	Percent
หลังเรียน	35	35	11.34	100
หลังจากสิ้นสุดการเรียน 2 สัปดาห์	35	35	12.20	100

จากตารางที่ 3 พบว่าค่าเฉลี่ย (\bar{X}) มีค่าเท่ากับ 12.20 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการแก้ปัญหามathematics เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ($\bar{X} = 14.71$, S.D. = 2.24) สูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ($\bar{X} = 10.86$, S.D. = 0.91) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ($\bar{X} = 11.34$, S.D. = 1.78) สูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ($\bar{X} = 8.77$, S.D. = 1.42) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

อภิปรายผลการวิจัย

1. ทักษะการแก้ปัญหามathematics เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นส่งเสริมให้ผู้เรียนแก้ปัญหาด้วย การลงมือปฏิบัติจริง แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ระดมสมอง

เพื่อจัดระบบความคิดจนเกิดความเข้าใจปัญหา โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดกระบวนการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุและผล ซึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะจัดสถานการณ์ และคอยกระตุ้นความคิดของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทิตนา แคมมณี (2555) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือจัดสถานการณ์ให้เผชิญปัญหา โดยผู้เรียนจะได้ฝึกการวิเคราะห์ปัญหาและร่วมมือแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจปัญหาได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ ทอร์เรนซ์ (อ้างในทองสุข รวยสูงเนิน, 2552) กล่าวว่า การระดมสมองหาวิธีแก้ปัญหา ผู้เรียนช่วยกันคิดวิธีการแก้ปัญหา โดยพยายามคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย แลกเปลี่ยนจำนวนมาก การเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด ซึ่งการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอทำให้ผู้ทำการฝึกมีความคล่องแคล่วและมีความสามารถมากกว่าผู้ที่ไม่ได้ฝึกหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของวาสนา กิมเท็ง (2553) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์และความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท.

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ปัญหาจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนมีอิสระในการใช้เหตุผลและประยุกต์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถคิดและตัดสินใจในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับบาร์รอร์วส์ และแทมบลิน (Barrow and Tamblym, 1980) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่เป็นแนวทางใน

กระบวนการทำงานเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการกับปัญหาได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังได้กล่าวว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น รู้จักคิด วิเคราะห์ปัญหา รู้จักแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลในการแก้ปัญหาตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับวันดี ต่อเพ็ญ (2553) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักแล้วทำให้ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนสูงขึ้น จึงส่งผลให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักสูงกว่าการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความคงทนในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยกล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้นั้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งอาศัยตัวปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้คิดวิเคราะห์เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา ซึ่งการจัดการเรียนรู้จะใช้กระบวนการกลุ่มส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยกันคิด ช่วยกันทำ ช่วยกันค้นคว้าหาคำตอบ และวิธีการแสดงคำตอบอย่างเหมาะสม เพราะผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแสวงหาข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหาช่วยกันระดมความคิด แลกเปลี่ยนความรู้ จากนั้นจึงช่วยกันตัดสินใจเลือกวิธีการหาคำตอบที่มีอย่างหลากหลาย ให้เป็นวิธีการที่ดีที่สุดเพียงหนึ่งวิธี ซึ่งผู้เรียนจะได้ประสบการณ์ตรงเพราะลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุศรา หมดอะต๋า (2555) ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความคงทนในการ

คิดแก้ปัญหาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความคงทนในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1. การสอนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานส่งผลดีต่อทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความคงทนทางการเรียนรู้ จึงสมควรสนับสนุนจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ มีความตื่นตัวในการเรียนรู้เสมอ ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ได้ด้วยตนเอง มีความกล้าแสดงออก จึงเป็นวิธีสอนวิธีการหนึ่งที่ควรนำไปสอนในสาขาวิชาอื่น ๆ และเนื้อหาอื่น ๆ

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ปัญหาจะเป็นตัวกระตุ้นในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรจัดบันทึกหลังการสอน เพื่อที่จะปรับปรุงแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุด

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น บางครั้งใช้เวลาค่อนข้างสูงมาก ผู้สอนจึงควรจัดสรรเวลาให้เหมาะสม

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มโดยปรึกษากันอย่างสม่ำเสมอและมีน้ำใจต่อกัน เพื่อให้การแก้ปัญหาประสบผลสำเร็จได้ด้วยดี และในการจัดกลุ่ม ครูควรจัดกลุ่มแบบความสามารถผู้เรียนแบบเก่งปานกลาง อ่อน เพื่อให้ผู้เรียนส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนให้สูงขึ้น จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น จึงควรมีการทำวิจัยในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. เท่านั้น ดังนั้นจึงควรศึกษาความพึงพอใจที่ผู้เรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบด้วย

2. การวิจัยครั้งนี้ได้มีการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. ซึ่งวิธีการเรียนรู้มีด้วยกันอย่างหลากหลาย ดังนั้นจึงควรทำการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ด้วย

รายการอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2551). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: องค์การการค้าส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิตนา แชมมณี. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทองสุข รวยสูงเนิน. (2552). **รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการคิด**. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า.
- นุศรา หมัดอะต้า. (2555). **การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และความคงทน ในการคิดแก้ปัญหาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและประเมินผล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). **เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- วันดี ต่อเพ็ง. (2553). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วาสนา กิมเท็ง. (2553). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ และความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิริพร ทิพย์คง. (2547). การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: cursสภาลาดพร้าว.
- อรุณรุ่ง ปภาพสิษฐ์. (30 มิถุนายน 2560). Problem-based learning. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก http://old-tedu.pnru.ac.th/upload-files/uploadfile/29/6e682264abd39e8c64b3996_0ff4c2a0b.pdf
- Barrow, H., S., & Tamblyn, R., M. (1980). **Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education**. New York: Springer Publishing.

การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี
หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง)
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

COMPARISON OF THE MOTIVATION FOR FURTHER STUDING
OF BACHELOR DEGREE STUDENTS IN TECHNOLOGY
PROGRAM IN MOLDING AND DIE TECHNOLOGY (CONTINUING
PROGRAM) UNDER THE OFFICE OF THE VOCATIONAL
EDUCATION COMMISSION

เพ็ญศิริ ทองทวี* , เอื้อบุญ ที่พึ่ง** , และนิวัตร พัฒนะ**

PENSIRI THONGTAWEE, UEABOON TEEPHUNG, AND NIWAT PATTANA

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแรงจูงใจและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา 5 ด้าน คือ 1) ด้านเหตุผลส่วนตัว 2) ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง 3) ด้านวิชาการสถานศึกษา 4) ด้านการเงิน 5) ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษาจำแนกตามเพศ อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครองต่อเดือน และภูมิภาค กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 132 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test และค่า F-test ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการศึกษาต่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งด้านเหตุผลส่วนตัวมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการเงิน ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา ด้านวิชาการสถานศึกษา และด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง

* วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก

Phitsanulok Technical College

** คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

Faculty Of Industrial Technology, Pibulsongkram Rajabhat University

ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อ เพศ และอาชีพของผู้ปกครองของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อแรงจูงใจในการศึกษาต่อไม่แตกต่างกัน รายได้ของผู้ปกครองต่อเดือน พบว่า ผู้ปกครองที่มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อสูงกว่าผู้ปกครองที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท 10,000-20,000 บาท และ 20,001-30,000 บาท ภูมิภาคพบว่า นักศึกษาที่มีภูมิภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อสูงกว่าในกรุงเทพมหานครที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

คำสำคัญ: การเปรียบเทียบ แรงจูงใจ ศึกษาต่อปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง)

Abstract

The objective of this research was to study and compare the motivation for further studying of bachelor degree students in Technology Program Majoring in Molding and Die Technology (Continuing Program) under The Office of the Vocational Education Commission by considering five aspects 1) personal reasons, 2) related persons, 3) academic and educational institution, 4) finance, and 5) educational institution environment classified by gender, occupation, monthly income, and domicile of parents. The sample was 132 students in the Bachelor degree of Technology Program Majoring in Molding and Die Technology (Continuing Program) under the Office of the Vocational Education Commission in academic year 2016. The research instrument was a questionnaire consisting of two parts 1) questions about general information and 2) questions about motivation to attend the bachelor's degree. Data was analyzed by statistics including mean, percentage, standard deviation, t-test, and F-Test

The results showed that both overall and individual aspects, students' motivation to attend the Bachelor of Technology Program in Molding and Die Technology (Continuing Program) was at a high level. Personal reasons received the highest mean score was indicated as the highest influential factors while the following factors: finance, educational

institution environment, academic and educational institution, and related persons were rated respectively.

By comparing personal factors: different genders and occupations of the parents to see the extent to which they influence students' motivation, the result showed than students whose parents with monthly income over 30,000 baht had higher motivation than students whose parents with monthly income below 10,000 between 10,000 and 20,000 baht respectively. Students whose parents live in northern, central and northeastern regions had higher motivation than students whose parents live in Bangkok. The difference is shown at significance level of 0.05.

Keywords: Comparison, Motivation, Further Study on Bachelor Degree Students, Mold and Die Technology (Continuing Program)

บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาความรู้ความสามารถของมนุษย์เป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาให้คนได้พัฒนาในด้านต่าง ๆ ตลอดช่วงชีวิต คนที่ได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมจะเป็นพลังคอยขับเคลื่อนกลไกสำคัญให้ประเทศก้าวหน้าทันต่อสถานการณ์ที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการสร้างทุนมนุษย์อันเป็นหัวใจหลักในการช่วยพัฒนาประเทศ จึงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ เพราะการได้รับการศึกษาที่ดีจะทำให้มนุษย์ได้รับการพัฒนาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 เน้นความสำคัญของการจัดการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและแผนการศึกษาแห่งชาติเพื่อพัฒนากำลังคนด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิค และระดับเทคโนโลยี รวมทั้งเพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพให้สูงขึ้นและสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาศักยภาพในการแข่งขันและสามารถเข้าสู่การเปิดเสรีทางด้านเศรษฐกิจและสังคมในอนาคตจึงได้กำหนดนโยบายในการยกระดับทักษะฝีมือและเตรียมความพร้อมแก่กลุ่มเป้าหมายให้มีสมรรถนะที่ได้มาตรฐานสากลสอดคล้องกับการปรับ

โครงสร้างเศรษฐกิจอุตสาหกรรมและการผลิตสินค้าและบริการที่มีการแข่งขันทางด้านสภาพปริมาณและระยะเวลาในการผลิต โดยพัฒนาระบบการจัดการอาชีวศึกษาตามแรงขับจากผู้ใช้ “Demand Driven” ภายใต้ความร่วมมือกันระหว่างสถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันกับสถานประกอบการซึ่งเป็นหน่วยที่ใช้ผลผลิตของอาชีวศึกษาเพื่อผลิตกำลังคนตามความต้องการของตลาดแรงงานนำความรู้ทางทฤษฎีอันเป็นสากลและภูมิปัญญาไทยมาพัฒนาผู้รับการศึกษาและฝึกอบรมวิชาชีพให้มีความรู้ความสามารถในทางปฏิบัติและมีสมรรถนะจนสามารถนำไปประกอบอาชีพในลักษณะผู้ปฏิบัติหรือประกอบอาชีพโดยอิสระได้

ในปัจจุบันสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้มีการเปิดทำการเรียนการสอนหลักสูตรปริญญาตรีสายเทคโนโลยีหรือสายปฏิบัติการ จำนวน 23 สาขาวิชา การจัดการศึกษาเป็นการศึกษาในระบบและการศึกษาระบบทวิภาคใช้ระยะเวลา 2 ปีการศึกษา การจัดการภาคเรียนโดยระบบทวิภาค โดยกำหนดให้ 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคเรียน และ 1 ภาคเรียนปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 18 สัปดาห์

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) เป็นหลักสูตรที่เน้นผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถทางด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และสามารถปฏิบัติวิชาชีพทางด้านแม่พิมพ์ได้เป็นอย่างดีโดยสามารถนำเอาศาสตร์ทางด้านเทคโนโลยีและการจัดการที่เหมาะสมและทันสมัยมาประยุกต์ใช้กับงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ สุจริต ความมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และสังคม มุ่งตอบสนองความต้องการของสังคม ชุมชน สถานประกอบการและสามารถประกอบอาชีพอิสระ เน้นผลิตนักเทคโนโลยีทางด้านแม่พิมพ์โลหะ แม่พิมพ์พลาสติก ทั้งออกแบบ ผลิตชิ้นส่วน ปรับประกอบแม่พิมพ์ และทดลองแม่พิมพ์

ดังนั้นเพื่อให้การผลิตและการพัฒนากำลังคนเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกับความต้องการ พร้อมกับส่งเสริมบุคลากรในภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมให้มีขีดความสามารถสูงขึ้น เปิดโอกาสให้นักศึกษาระดับอาชีวศึกษาได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ในการทำงานจริง ได้รับการสนับสนุนทุนระหว่างที่ยังศึกษาอีกทั้งจบแล้วมีงานทำและสามารถแก้ปัญหาการขาดแคลนแรงงานฝีมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กมล นาคะสุวรรณ, 2559) จึงเปิดสาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) แต่ก็ยังไม่เป็นที่รู้จักมากในภาคอุตสาหกรรม

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าอะไรบ้างที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัด

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์กับสถานศึกษาที่จะนำผลที่ได้ไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ เชิญชวน ชักจูง สร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาเข้ามาเรียนในระดับนี้เพิ่มขึ้น และเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข การจัดการเรียนการสอนตลอดจนพัฒนาหลักสูตร รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพของการจัดการศึกษา ทั้งในระดับวิทยาลัย สถาบันการอาชีวศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำแนกตามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

วิธีการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้จากการเปิดตาราง ของ Krejcie & Morgan ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 132 คน จากจำนวนประชากรทั้งหมด 193 คน เทียบสัดส่วนบัญญัติไตรยางค์เก็บข้อมูลโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งเป็น 4 ภาค ตามลักษณะภูมิศาสตร์ ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง กรุงเทพมหานคร และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เพื่อเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้ คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ (Checklist) ได้แก่ เพศ อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครองต่อเดือน และภูมิลำเนา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 5 ด้าน 1) ด้านเหตุผลส่วนตัว 2) ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง 3) ด้านวิชาการสถานศึกษา 4) ด้านหลักสูตร 5) ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ

วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กำหนดกรอบแนวคิดงานวิจัย กำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามและสร้างแบบสอบถามให้สอดคล้องกับโครงสร้างแบบสอบถามที่กำหนดไว้ ได้ข้อคำถาม 41 ข้อ

2. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเพื่อหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และให้ข้อเสนอแนะแล้วคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ปรับปรุงและแก้ไขเพิ่มเติมตามผู้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ปรับปรุงและแก้ไขอีกครั้งให้ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์ได้ข้อคำถามจำนวน 33 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ส่งแบบสอบถามไปที่วิทยาลัยที่มีการเปิดหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) รวม 14 แห่ง เก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) ที่กำลังศึกษาอยู่

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลตรวจสอบจำนวนและความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาแต่ละฉบับ โดยคัดเลือกเอาเฉพาะแบบสอบถามที่สมบูรณ์เท่านั้น จากนั้นใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ในการประมวลผลค่าทางสถิติต่าง ๆ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการศึกษาต่อของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการศึกษาต่อ สถิติที่ใช้ ได้แก่ t-test สำหรับทดสอบความแตกต่าง ระหว่างค่าเฉลี่ยของตัวแปร 2 กลุ่ม และใช้ F-test (One-way ANOVA) ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป และในกรณีที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีการของ Fisher's Least Significant Difference (LSD) โดยกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษา

1. ผลการศึกษาแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี

1.1 ข้อมูลทั่วไป

จากการศึกษาแรงจูงใจในการศึกษาต่อปริญญาตรีของผู้ตอบสอบถาม จำนวน 132 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาเพศชาย จำนวน 129 คน และ เพศหญิง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 97.73 และ 2.27 ทั้งนี้พบว่าผู้ปกครองของนักศึกษา มีอาชีพเกษตรกร จำนวน 59 คน รองลงมาคือ พนักงานองค์กรเอกชน จำนวน 46 คน ค้าขาย จำนวน 18 ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจจำนวน 6 คน และ อาชีพอื่น ๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 44.70, 34.85, 13.64 4.45 และ 2.27 ส่วนใหญ่รายได้ของผู้ปกครอง อยู่ที่ 10,000-20,000 บาท จำนวน 75 คน รองลงมาคือ ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 33 คน 20,001-30,000 บาท จำนวน 19 คน และมากกว่า 30,000 บาท จำนวน 5 คน และ ภูมิภาคของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด จำนวน 72 คน รองลงมาคือ ภาคกลาง จำนวน 34 คนภาคเหนือ จำนวน 19 คน และ ภาคตะวันออก และ กรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55, 25.76, 14.39 และ 5.3

1.2 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการศึกษาต่อ

จากการวิเคราะห์แรงจูงใจในการศึกษาต่อของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 132 คน ได้ผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจในการศึกษาต่อโดยภาพรวม

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	n = 132		ระดับแรงจูงใจ
	\bar{X}	S.D.	
ด้านเหตุผลส่วนตัว	4.13	0.53	มาก
ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง	3.86	0.59	มาก
ด้านวิชาการสถานศึกษา	3.93	0.52	มาก
ด้านการเงิน	4.01	0.63	มาก
ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา	4.01	0.65	มาก
รวม	3.99	0.58	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยรวมอยู่ในอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.99$, $S.D.=0.58$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีแรงจูงใจในการศึกษาต่ออยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 5 ด้าน ซึ่งด้านเหตุผลส่วนตัวมากที่สุด ($\bar{X}=4.13$, $S.D.=0.53$) รองลงมาคือด้านการเงิน ($\bar{X}=4.01$, $S.D.=0.63$) ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา ($\bar{X}=4.01$, $S.D.=0.65$) ด้านวิชาการสถานศึกษา ($\bar{X}=3.93$, $S.D.=0.52$) และด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ($\bar{X}=3.86$, $S.D.=0.59$)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจในการศึกษาต่อรายด้าน

ด้าน	แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	n = 132		ระดับ
		\bar{X}	S.D.	แรงจูงใจ
ด้าน เหตุผล ส่วนตัว	1. ท่านมีความชอบในกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีแม่พิมพ์	4.23	0.76	มาก
	2. ตรงตามความถนัดของท่าน	3.73	0.84	มาก
	3. ท่านต้องการทำงานในอุตสาหกรรมแม่พิมพ์	4.02	0.85	มาก
	4. ท่านต้องการเพิ่มพูนความรู้	4.25	0.76	มาก
	5. ท่านต้องการเพิ่มฐานเงินเดือน	4.34	0.78	มาก
	6. ท่านต้องการเพิ่มคุณวุฒิทางการศึกษา	4.20	0.89	มาก
	รวม	4.13	0.81	มาก
ด้านบุคคล ที่เกี่ยวข้อง	1. บิดามารดา ผู้ปกครอง ญาติ พี่น้อง ให้คำแนะนำ	3.8	0.93	มาก
	2. ครูที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ	4.19	0.82	มาก
	3. ครูแนะแนวของสถานศึกษา ให้คำแนะนำ	3.86	0.74	มาก
	4. รุ่นพี่ เพื่อน ให้คำแนะนำ	3.70	0.91	มาก
	5. ผู้ที่ประสบความสำเร็จ ให้คำแนะนำ	3.77	0.97	มาก
	รวม	3.86	0.87	มาก
ด้านวิชาการ สถานศึกษา	1. วิทยาลัยได้รับมาตรฐานทางการศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา	4.05	0.79	มาก
	2. วิทยาลัยมีชื่อเสียงทางด้านวิชาการ ด้านเทคโนโลยีแม่พิมพ์	3.82	0.78	มาก
	3. วิทยาลัยมีผลงานด้านเทคโนโลยีแม่พิมพ์ที่เป็นที่ยอมรับ	3.88	0.81	มาก
	4. วิทยาลัยมีคณาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีแม่พิมพ์	3.79	0.97	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ด้าน	แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	n = 132		ระดับ แรงจูงใจ	
		\bar{X}	S.D.		
	5. คณาจารย์มีผลงานทางวิชาการด้านเทคโนโลยีแม่พิมพ์	3.91	0.97	มาก	
	6. ชื่อหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต มีความน่าสนใจ	3.74	0.92	มาก	
	7. วุฒิการศึกษา เทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ. เทคโนโลยีแม่พิมพ์) เป็นที่ยอมรับในสถานประกอบการภาคอุตสาหกรรม	3.92	0.84	มาก	
	8. เนื้อหาสาระของหลักสูตร ตรงตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม	3.87	0.88	มาก	
	9. ใช้ระยะเวลาของการศึกษาตามหลักสูตร เป็นเวลา 2 ปี	4.22	0.99	มาก	
	10. วิทยาลัยมีห้องสมุดสำหรับการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ที่ทันสมัย	3.96	1.06	มาก	
	11. วิทยาลัยมีสื่อการสอน คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย	4.05	0.87	มาก	
	12. วิทยาลัยมีวัสดุ-อุปกรณ์ ที่เพียงพอต่อการใช้งาน / การฝึกประสบการณ์	3.92	0.88	มาก	
	13. วิทยาลัยมีเครื่องมือ เครื่องจักร ที่มีเทคโนโลยีทันสมัย สมบูรณ์ ที่ใช้ในการเรียนการสอน / การฝึกประสบการณ์	3.92	0.95	มาก	
	รวม	3.93	0.90	มาก	
	ด้าน การเงิน	1. อัตราค่าเล่าเรียนต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย	4.13	0.78	มาก
		2. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในระหว่างที่ศึกษต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย	3.98	0.83	มาก
		3. วิทยาลัยมีกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา	3.91	0.98	มาก
รวม		4.01	0.86	มาก	
ด้านสภาพ แวดล้อม ของ สถานศึกษา	1. วิทยาลัยอยู่ใกล้ภูมิภาคนาของท่า	4.14	0.95	มาก	
	2. ทำเลที่ตั้งของวิทยาลัยอยู่ในชุมชนเมือง	4.16	0.86	มาก	
	3. การคมนาคมมีความสะดวก ในการเดินทางมาเรียน	3.94	1.02	มาก	
	4. มีสิ่งแวดล้อมอำนวยความสะดวกภายนอกวิทยาลัย ได้แก่ ตลาด สวนสาธารณะ ห้างสรรพสินค้า	3.98	0.96	มาก	
	5. สิ่งแวดล้อมภายในวิทยาลัย มีความร่มรื่น สะอาด สวยงาม และเป็นระเบียบ	4.05	0.81	มาก	
	6. วิทยาลัยมีสถานที่พักผ่อน โรงอาหารสะอาด ถูกสุขลักษณะ	3.80	1.00	มาก	
	รวม	4.01	0.93	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า 1) ด้านเหตุผลส่วนตัว โดยภาพรวมและรายช้อยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับจากมากไปน้อยสามอันดับแรกคือ นักศึกษาต้องการเพิ่มฐานเงินเดือน นักศึกษาต้องการเพิ่มพูนความรู้และนักศึกษามีความชอบในกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีแม่พิมพ์ 2) ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง โดยภาพรวมและรายช้อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เมื่อเรียงลำดับจากมากไปน้อยสามอันดับแรก คือ ครูที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ ครูแนะแนวของสถานศึกษาให้คำแนะนำ และบิดามารดา ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องให้คำแนะนำ 3) ด้านวิชาการสถานศึกษา โดยภาพรวมและรายช้อยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับจากมากไปน้อยสามอันดับแรกคือ ใช้ระยะเวลาของการศึกษาตามหลักสูตรเป็นเวลา 2 ปี วิทยาลัยได้รับมาตรฐานทางการศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และวิทยาลัยมีสื่อการสอน คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย 4) ด้านการเงิน โดยภาพรวมและรายช้อยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ อัตราค่าเล่าเรียนต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในระหว่างที่ศึกษาต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย และวิทยาลัยมีกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา 5) ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา โดยรวมและรายช้อยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับจากมากไปน้อยสามอันดับแรกคือ ทำเลที่ตั้งของวิทยาลัยอยู่ในชุมชน วิทยาลัยอยู่ใกล้ภูมิลำเนา และสิ่งแวดล้อมภายในวิทยาลัยมีความร่มรื่น สะอาด สวยงาม และเป็นระเบียบ

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อ จำแนกตามเพศ

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	เพศ		ชาย		t	Sig.
	หญิง					
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
ด้านเหตุผลส่วนตัว	3.89	0.42	4.13	0.53	-0.78	0.43
ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง	3.27	1.03	3.88	0.58	-1.78	0.08
ด้านวิชาการสถานศึกษา	4.10	0.56	3.92	0.53	0.59	0.56
ด้านการเงิน	4.89	0.19	3.99	0.62	2.52	0.01*
ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา	4.56	0.25	4.00	0.65	1.47	0.14
รวม	4.14	0.26	3.98	0.41	0.66	0.51

* $p < .05$

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อ จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	ความแปรปรวน	SS	DF	MS	F	Sig.
ด้านเหตุผลส่วนตัว	ระหว่างกลุ่ม	3.25	4.00	0.81	3.05	0.02*
	ภายในกลุ่ม	33.85	127.00	0.27		
	รวม	37.10	131.00			
ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง	ระหว่างกลุ่ม	1.38	4.00	0.34	.98	0.42
	ภายในกลุ่ม	44.57	127.00	0.35		
	รวม	45.95	131.00			
ด้านวิชาการ สถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	3.17	4.00	0.79	3.06	0.02*
	ภายในกลุ่ม	32.92	127.00	0.26		
	รวม	36.09	131.00			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	1.85	4.00	0.46	1.19	0.32
	ภายในกลุ่ม	49.37	127.00	0.39		
	รวม	51.21	131.00			
ด้านสภาพแวดล้อมของ สถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	3.03	4.00	0.76	1.84	0.12
	ภายในกลุ่ม	52.17	127.00	0.41		
	รวม	55.20	131.00			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.50	4.00	0.37	2.36	0.06
	ภายในกลุ่ม	20.20	127.00	0.16		
	รวม	21.69	131.00			

* $p < .05$

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อ จำแนกตามรายได้ของผู้ปกครอง

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	ความแปรปรวน	SS	DF	MS	F	Sig.
ด้านเหตุผลส่วนตัว	ระหว่างกลุ่ม	4.63	3.00	1.54	6.08	0.00*
	ภายในกลุ่ม	32.47	128.00	0.25		
	รวม	37.10	131.00			
ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง	ระหว่างกลุ่ม	1.49	3.00	0.50	1.43	0.24
	ภายในกลุ่ม	44.46	128.00	0.35		
	รวม	45.95	131.00			

ตารางที่ 5 (ต่อ)

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	ความแปรปรวน	SS	DF	MS	F	Sig.
ด้านวิชาการสถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.99	3.00	0.66	2.50	0.06
	ภายในกลุ่ม	34.10	128.00	0.27		
	รวม	36.09	131.00			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	2.99	3.00	1.00	2.64	0.05
	ภายในกลุ่ม	48.23	128.00	0.38		
	รวม	51.21	131.00			
ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.66	3.00	0.22	0.52	0.67
	ภายในกลุ่ม	54.54	128.00	0.43		
	รวม	55.20	131.00			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.38	3.00	0.46	2.91	0.04*
	ภายในกลุ่ม	20.31	128.00	0.16		
	รวม	21.69	131.00			

* $p < .05$

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อ จำแนกตามภูมิภาค

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	ความแปรปรวน	SS	DF	MS	F	Sig.
ด้านเหตุผลส่วนตัว	ระหว่างกลุ่ม	8.70	3.00	2.90	13.07	0.00*
	ภายในกลุ่ม	28.40	128.00	0.22		
	รวม	37.10	131.00			
ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง	ระหว่างกลุ่ม	3.59	3.00	1.20	3.62	0.01*
	ภายในกลุ่ม	42.35	128.00	0.33		
	รวม	45.95	131.00			
ด้านวิชาการสถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	6.37	3.00	2.12	9.14	0.00*
	ภายในกลุ่ม	29.73	128.00	0.23		
	รวม	36.09	131.00			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	2.43	3.00	0.81	2.13	0.10
	ภายในกลุ่ม	48.78	128.00	0.38		
	รวม	51.21	131.00			

ตารางที่ 6 (ต่อ)

แรงจูงใจในการศึกษาต่อ	ความแปรปรวน	SS	DF	MS	F	Sig.
ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	9.97	3.00	3.32	9.40	0.00*
	ภายในกลุ่ม	45.23	128.00	0.35		
	รวม	55.20	131.00			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	5.10	3.00	1.70	13.11	0.00*
	ภายในกลุ่ม	16.60	128.00	0.13		
	รวม	21.69	131.00			

* p < .05

จากตารางที่ 3-5 แสดงผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระหว่างเพศ อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครองต่อเดือนและภูมิลำเนา จำนวน 5 ด้าน คือ ด้านเหตุผลส่วนตัว ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านวิชาการสถานศึกษา ด้านหลักสูตร ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีการของ Fisher's least significant difference (LSD) โดยกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้ผลดังนี้

เพศของนักศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจในการศึกษาต่อไม่แตกต่างกัน
 อาชีพของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจในการศึกษาต่อไม่แตกต่างกัน
 รายได้ของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจในการศึกษาต่อแตกต่างกัน
 เมื่อพิจารณาตามรายได้ พบว่า ผู้ที่มีผู้ปกครองรายได้มากกว่า 30,000 บาท จะมีแรงจูงใจในการศึกษาต่อสูงกว่าผู้ที่มีผู้ปกครองรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท, 10,000-20,000 บาท และ 20,001-30,000 บาท

ภูมิลำเนาที่แตกต่างกันมีผลต่อแรงจูงใจในการศึกษาต่อแตกต่างกัน เมื่อพิจารณาตามภูมิลำเนาพบว่า นักศึกษาที่ภูมิลำเนาภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อสูงกว่าในกรุงเทพมหานคร

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาต้องการพัฒนาความรู้

ความสามารถไปประกอบอาชีพหรือเพิ่มรายได้เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนเองและครอบครัว ในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีทางด้านอุตสาหกรรมแม่พิมพ์อย่างรวดเร็ว นำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในการทำงานเพื่อตอบสนองความต้องการของสถานประกอบการ การศึกษาจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการยอมรับและนำไปสู่กระบวนการทำงานในโรงงานอุตสาหกรรม และแอลเดอร์เฟอร์ (Alderfer's ERG Needs Theory) (อ้างถึงใน ญัฐสุดดา พิพุดมิไกร, 2551, น. 38) กล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) ความต้องการการดำรงชีวิตอยู่ (Existence Needs) 2) ความต้องการติดต่อสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ (Relatedness Needs) 3) ความต้องการเจริญก้าวหน้า (Growth Needs) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า

ด้านเหตุผลส่วนตัว แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษามีความรู้ความสามารถ ความถนัด ประสบการณ์ ความรู้สึกและความต้องการแตกต่างกันออกไป ซึ่งนักศึกษาจะแสดงออกพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตนเอง ดังที่ Donald (1970) ได้เสนอพื้นฐานทฤษฎีการพัฒนาการทางอาชีพว่า บุคคลมีความแตกต่างกันทั้งด้านความสามารถ ความสนใจและบุคลิกภาพ ดังนั้น การเลือกสาขาวิชาชีพจึงต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และบุคคลทุกคนมีคุณสมบัติที่เหมาะสมจะทำงานในอาชีพใดอาชีพหนึ่งเสมอ และองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อแบบแผนทางอาชีพของบุคคลอีกด้านหนึ่งคือความสามารถทางด้านสติปัญญาและลักษณะของบุคลิกภาพของบุคคล

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาต้องการเพิ่มฐานเงินเดือนมากที่สุด อาจเนื่องมาจากอัตราค่าจ้างแรงงานขั้นต่ำในระดับปริญญาตรีสูงกว่าระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) อีกทั้งอัตราค่าจ้างช่างฝีมือที่สูงขึ้น ประกาศออกมา เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2560 เว็บไซต์ราชกิจจานุเบกษา เผยแพร่ประกาศคณะกรรมการค่าจ้างเรื่องอัตราค่าจ้างตามมาตรฐานฝีมือ (ฉบับที่ 6) โดยสรุป คือ กลุ่มอุตสาหกรรมแม่พิมพ์ ได้แก่ 1) ช่างเทคนิคเครื่องกัดอัตโนมัติ ระดับ 1 ค่าจ้าง 450 บาท ระดับ 2 ค่าจ้าง 540 บาท 2) ช่างเทคนิคเครื่องอีทีเอ็ม ระดับ 1 ค่าจ้าง 430 บาท ระดับ 2 ค่าจ้าง 515 บาท 3) ช่างเทคนิคเครื่องไวร์คัทอีทีเอ็ม ระดับ 1 ค่าจ้าง 430 บาท ระดับ 2 ค่าจ้าง 515 บาท 4) ช่าง

ขาดเงินแม่พิมพ์ ระดับ 1 ค่าจ้าง 380 บาท ระดับ 2 ค่าจ้าง 455 บาท (ไทยทรินูน, 2560) ซึ่งในปัจจุบันเงินถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์

รองลงมาคือ นักศึกษาต้องการเพิ่มพูนความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ทั้งนี้เพราะการเรียนในระดับปริญญาตรีสายปฏิบัติการจะมีการเรียนที่เข้มข้นการฝึกปฏิบัติมากขึ้น และมีการฝึกประสบการณ์ในโรงงานอุตสาหกรรมถึง 1 ปี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของ แอนดอร์เฟอร์ ที่ได้นำเสนอทฤษฎี ERG (E: Existence, R: Relatedness, G: Growth) ว่า มนุษย์มีความต้องการที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) ความต้องการการดำรงชีวิตอยู่ (Existence Needs) เป็นความต้องการทางวัตถุและสามารถตอบสนองให้เพียงพอใจ 2) ความต้องการติดต่อสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ (Relatedness Needs) เป็นความต้องการการมีสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่สำคัญต่อตัว 3) ความต้องการการเจริญก้าวหน้า (Growth Needs)

ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ซึ่งมีการอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม ๆ คนรอบข้างจึงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตามที่ พงษ์พันธ์ พงษ์โสภาน (อ้างถึงใน ญัฐสุตา พิพุดมไกร, 2551) ได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในสังคม อาจได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งเร้าที่เป็นบุคคลหรือจากวัตถุที่มองเห็นได้ จับต้องได้ หรือมาจากภาวะทางสังคมที่มองไม่เห็นก็ได้ เช่น การมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น การเป็นผู้นำ การสร้างมิตร

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ครูที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการศึกษาต่อมากที่สุด รองลงมาคือครูแนะแนว ทั้งนี้อันเนื่องมาจากครูและบุคลากรในสาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ทางด้านแม่พิมพ์จนเป็นที่ยอมรับในอุตสาหกรรมแม่พิมพ์จึงทำให้นักศึกษาเกิดความเชื่อมั่นเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สอดคล้องกับ ปิยรัตน์ บุตรศรี (2554) กล่าวว่า ด้านอิทธิพลการชักจูงจากบุคคลและสื่อ นิสิตบางคนอาจเข้ามาศึกษาต่อโดยการสนับสนุนหรือได้รับคำชี้แนะจากเพื่อน ครูอาจารย์ที่เคยสอนมา ญาติพี่น้อง หรือ สามีภรรยาให้การสนับสนุนตลอดจนได้ทราบข่าวการรับสมัครจากสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

ด้านวิชาการสถานศึกษา แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสถานศึกษามีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับทางสังคมมีคณาจารย์ที่มีความรู้ความสามารถเป็นที่ยอมรับในสังคม หลักสูตรที่ได้รับการรับรองวุฒิการศึกษา การรับรองรองเงินเดือนจากกรมแรงงาน รวมถึงความพร้อมทางด้านเครื่องมือ เครื่องจักรของสถานศึกษาสอดคล้องกับสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (2555) สำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง "ชื่อเสียงสถาบันการศึกษา" กับ "อนาคตของลูกหลาน" โดยสำรวจจากประชาชนทั่วทุกภูมิภาค พบว่า ประชาชนเชื่อว่าการเข้าศึกษาในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีชื่อเสียงจะช่วยให้บุตรหลานสามารถสอบเข้าเรียนในสถาบันอุดมศึกษาที่มีชื่อเสียงได้ในอนาคต และคาดหวังให้มีการปรับปรุงระบบการศึกษา การพัฒนาหลักสูตรและบุคลากรทางการศึกษาเพื่ออนาคตที่ดีของการศึกษาไทย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ใช้ระยะเวลาของการศึกษาตามหลักสูตร เป็นเวลา 2 ปี มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะหลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรที่เน้นผลิตบัณฑิตให้ความรู้ความสามารถทางด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และสามารถปฏิบัติวิชาชีพทางด้านแม่พิมพ์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งใช้เวลา 1 ปี ในการเรียนในสถานศึกษาและอีก 1 ปี ในการฝึกประสบการณ์ในสถานประกอบการ ซึ่งการฝึกในสถานประกอบการ นอกจากได้รับประสบการณ์ความรู้แล้ว ยังได้รับค่าตอบแทนเช่นเดียวกันกับพนักงานในโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งค่าตอบแทนจะสามารถนำมาแบ่งเบาค่าใช้จ่าย ค่าเทอมให้กับครอบครัวได้อีกด้วย รองลงมาคือ วิทยาลัยได้รับมาตรฐานทางการศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการมีเอกสารรับรองหลักสูตรจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ใบรับรองคุณวุฒิจากคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.พ.) และใบรับรองเงินเดือนจากสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ก.ค.ศ.)

ด้านการเงิน แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ด้านการเงินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะการเรียนในระดับปริญญาตรีมีค่าใช้จ่ายที่สูงขึ้น สภาพทางเศรษฐกิจและการเงินของแต่ละครอบครัวที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับ Eli (1974) ได้กล่าวถึง การเลือกอาชีพและการเข้าสู่อาชีพนั้น สถานภาพทางเศรษฐกิจและ

สังคม และความแตกต่างด้านการศึกษาจะมีอิทธิพลต่อการเข้าสู่การพัฒนาอาชีพต่างกัน เด็กยากจนจะก้าวเข้าสู่อาชีพก่อนเด็กที่มาจากครอบครัวที่ร่ำรวย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อัตราค่าเล่าเรียนต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย มีแรงในการจูงใจในศึกษาต่อมากที่สุด อาจเนื่องมาจากสภาพการเงินของครอบครัว ซึ่งส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรมมีรายได้อยู่ที่ 10,000-12,000 บาท การเรียนในมหาวิทยาลัยอาจทำให้เกิดการขาดสภาพคล่องทางการเงิน สอดคล้องกับ Walter James GreenLeaf (อ้างถึงใน ณัฐสุดา พิพุดิไกร, 2551) ให้ทัศนะว่า นักเรียนบางคนมีความจำเป็นต้องออกจากโรงเรียนก่อนจบการศึกษาเพราะไม่มีทุนเรียน ทำให้นักเรียนเรียนดีไม่สามารถเรียนในระดับมหาวิทยาลัยได้ จึงเรียนต่อวิชาชีพและหางานทำก่อน รองลงมาคือ ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในระหว่างที่ศึกษาต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย ทั้งนี้เป็นเพราะการเรียนในระดับมหาวิทยาลัยจะมีการทำกิจกรรมมากขึ้น สังคมที่ใหญ่ขึ้นจึงทำให้มีค่าใช้จ่ายมากขึ้นตามไปด้วย

ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ท่าเลที่ตั้งของวิทยาลัยอยู่ในชุมชนเมืองมีแรงจูงใจในการศึกษาต่อมากที่สุด รองลงมาคือ วิทยาลัยอยู่ใกล้ภูมิภาคนาและสิ่งแวดล้อมภายในวิทยาลัยมีความร่มรื่น สะอาด สวยงาม และเป็นระเบียบ ทั้งนี้เป็นเพราะวิทยาลัยที่มีการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) เป็นสถานศึกษาขนาดใหญ่อยู่ในเมือง หรือใกล้เมืองทำให้การคมนาคมสะดวก มีความพร้อมเครื่องมือเครื่องจักร รวมถึงสถานที่ สิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกวิทยาลัย ซึ่งส่งผลต่อบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดี สอดคล้องกับ สุภาพ เดชคำภู (2552) ซึ่งกล่าวไว้ว่า สภาพแวดล้อมในสถานศึกษา ประกอบด้วยอาคารสถานที่ สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาการเรียนของนักศึกษา ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวกับลักษณะและสภาพของอาคารสถานที่ต่าง ๆ เช่น ห้องเรียน โรงอาหาร ห้องสมุด สถานที่ฝึกปฏิบัติงาน ห้องน้ำ สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ และบริเวณทั้งหมดของสถานศึกษา การวางผัง และจัดบริเวณสถานศึกษาให้เหมาะสมส่งเสริมสุขภาพของสมาชิกโดยเฉพาะนักศึกษา นอกจากความงดงามของบริเวณแสงสว่าง อุณหภูมิและการถ่ายเทอากาศแล้ว ในการดำเนินยังต้องคำนึงถึงความเพียงพอของสถานที่ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีจำนวนเพียงพอกับจำนวนนักศึกษา เช่น

อาคารห้องเรียน ห้องน้ำ สนามกีฬา สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น นอกจากนี้การวางผังและการจัดบริเวณภายในสถานศึกษาให้มีความเหมาะสม มีความสำคัญในการส่งเสริมสุขภาพของมวลสมาชิกในสถานศึกษาโดยเฉพาะนักศึกษา การแบ่งพื้นที่ของสถานศึกษาให้เป็นสัดส่วนสวยงาม ปลอดภัยและเอื้ออำนวยต่อการศึกษาค้นคว้า สภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาจะสมบูรณ์แบบและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาให้มากที่สุด

การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยรวมและเป็นรายด้านทั้ง 5 ด้าน จำแนกตามตัวแปร เพศ อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง/ต่อเดือน และภูมิลำเนา

เพศของนักศึกษาที่มีความแตกต่างกันมีแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะปัจจุบันทุกเพศทุกวัย มีโอกาสเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน การศึกษาสามารถพัฒนาความรู้ ความสามารถ สติปัญญา จิตใจ ปลูกฝังความคิดทางทฤษฎี เพื่อนำความรู้และทักษะไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ และทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของสังคมไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ นรินทร์ สมสมัย (2542, อ้างถึงใน กิติยานภาลัย ภูตระกูล และคณะ, 2555) ที่ศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการเข้าเรียนการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญ วิธีเรียนทางไกลระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ของผู้ใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา พบว่าผู้ใช้แรงงานที่มีเพศต่างกัน หรือมีอายุต่างกัน มีแรงจูงใจในการเข้าเรียนการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญ วิธีเรียนทางไกลระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยภาพรวมและเป็นรายด้านไม่แตกต่างกัน

อาชีพของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในภาพรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอาชีพของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีระดับแรงจูงใจในการศึกษาต่อ ด้านเหตุผลส่วนตัวและด้านวิชาการสถานศึกษาแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ส่วนด้านอื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีของเซฟเฟ่ ซึ่งพบว่า ด้านเหตุผลส่วนตัว เป็นรายคู่ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจ

เป็นเพราะนักศึกษาที่มีความตั้งใจที่จะเรียนต่อในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ ได้รับคำแนะนำต่าง ๆ จนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง พร้อมทั้งผู้ปกครองให้อิสระภาพในการเลือกศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ ญัตติกานต์ พิงกุล (2559) ได้ศึกษาเหตุจูงใจในการเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ พบว่า เหตุจูงใจในการเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ พบว่า อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา ระดับการศึกษาของมารดา สถานภาพการสมรสของบิดามารดา และจำนวนพี่น้องในครอบครัว เป็นเหตุจูงใจในการเลือกศึกษาคณะครุศาสตร์ไม่แตกต่างกันทั้งภาพรวมและรายด้าน

รายได้ของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในภาพรวมแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะสภาพการเงินของแต่ละครอบครัวที่มีรายรับไม่เท่ากัน ทำให้เกิดการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการศึกษาได้ไม่เท่ากัน จึงมุ่งหวังว่าเมื่อนักศึกษาเรียนต่อปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) แล้วจะมีโอกาสหางานทำได้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดแรงจูงใจด้านต่าง ๆ แตกต่างกันไป สอดคล้องกับ สุโข มีอินทร์เกิด (2542, อ้างถึงใน ญัตติกานต์ พิงกุล, 2551) ได้ให้แนวคิดในการศึกษาต่อไว้ว่า "การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อวิชางานอาชีพนั้น มักได้รับอิทธิพลจากฐานะทางสังคม และเศรษฐกิจของบิดา มารดา และโอกาสที่มองเห็นได้ในอนาคต ตลอดจนสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาต่อให้สำเร็จการศึกษา เช่น แหล่งทุนการศึกษาในรูปของบุคคล องค์กร มูลนิธิ ธนาคาร

ภูมิลำเนาที่แตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในภาพรวมแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะในแต่ละจังหวัดมีจำนวนประชากรไม่เท่ากัน ความพร้อมทางเทคโนโลยีที่วิทยาลัยในแต่ละจังหวัดมี รวมถึงบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ สภาพแวดล้อมต่าง ๆ จึงส่งผลให้มีแรงจูงใจในการศึกษาต่อแตกต่างกันไป สอดคล้องกับ นิตยา ประเสริฐประศาสน์ (2546) ศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี นักศึกษาที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพต่างกัน มีแรงจูงใจใน

การศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้ปกครองของนักศึกษาส่วนใหญ่ต้องการให้ลูกเรียนในสาขาวิชาใดก็ได้ โดยให้สิทธิและเสรีภาพแก่นักศึกษาในการเลือกเรียน เพราะมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือ ให้สามารถหางานทำได้ง่าย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้ไปใช้

จากผลการศึกษาแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ดังนี้

1.1 สำหรับสถาบันการศึกษาควรมีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการและความต้องการของนักศึกษา เพื่อให้ให้นักศึกษาเกิดความมั่นใจในการเลือกศึกษาต่อในสาขานี้ ทั้งนี้สถาบันควรมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับหลักสูตรให้ทั่วถึง ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความพร้อมและศักยภาพในการผลิตบุคลากรทางด้านแม่พิมพ์

1.2 สำหรับผู้บริหาร ควรมีการสนับสนุนงบประมาณในการซื้อครุภัณฑ์ เครื่องมือ เครื่องจักรที่มีเทคโนโลยีทันสมัย พร้อมทั้งสนับสนุนงบประมาณพัฒนาบุคลากร ให้มีความรู้ความสามารถ ทักษะ ให้เกิดความเชี่ยวชาญเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ให้นักศึกษาเชื่อมั่นได้ว่าจะได้รับความรู้ ทักษะที่นำไปใช้ในอนาคตได้อย่างดีที่สุด

1.3 สำหรับอาจารย์ แรงจูงใจในการศึกษาต่อในด้านบุคคลที่เกี่ยวข้องอยู่ในระดับมาก และข้อที่มีแรงจูงใจสูงสุดคือ ครูที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ดังนั้นอาจารย์ต้องเป็นผู้คอยให้คำปรึกษา เชิญผู้ที่ประสบการณ์หรือทำงานในสถานประกอบการทางด้านแม่พิมพ์มาแนะนำนักศึกษา เพื่อได้ข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ให้นักศึกษาได้คิดไตร่ตรอง ตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในสาขานี้ และอาจารย์ต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร วุฒิการศึกษา งานที่สามารถทำได้ หลังจบการศึกษา เงินเดือน เพื่อให้ให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการศึกษาต่อสาขานี้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในสาขาอื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

2.3 ควรมีการศึกษา ปัญหา และอุปสรรคในการเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยี แม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) และสาขาอื่น ๆ เพื่อเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงหลักสูตรและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.4 ควรมีการศึกษาแรงจูงใจในการศึกษาต่อ โดยเก็บข้อมูลด้วยวิธีอื่น ๆ เช่น การสัมภาษณ์

2.5 ควรมีการศึกษาคุณสมบัติ คุณลักษณะของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี แม่พิมพ์ (ต่อเนื่อง) ที่ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ

รายการอ้างอิง

- กมล นาคะสุวรรณ. (30 มิถุนายน 2559). **ความร่วมมือในการพัฒนาบุคลากรเพื่ออุตสาหกรรมแม่พิมพ์ ระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กับสมาคมอุตสาหกรรมแม่พิมพ์ไทย.** [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.tdia.or.th/home/ความร่วมมือในการพัฒนา>.
- กิตติยานภาลัย ภู่อระกุล และคณะ. (2555). **แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 6 และประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ในเขตจังหวัดนนทบุรี.** รายงานการวิจัย. นนทบุรี: วิทยาลัยราชพฤกษ์.
- ณัฐกานต์ พึ่งกุล. (14 พฤศจิกายน 2559). **เหตุจูงใจในการเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์มหาวิทาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.** [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก <http://research.pcru.ac.th/pcrunc2016/datacd/pcrunc2016/files/O1-018.pdf>.
- ณัฐสุดา พิพฒ์ไกร. (2551). **แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาคหกรรมของนักศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารอาชีวศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

- ไทยทริบูน. (30 พฤศจิกายน 2560). ประกาศค่าจ้าง 12 สาขาช่างฝีมือมาตรฐานสูงสุด วันละ 600 บาท. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก http://thaitribune.org/contents/detail/330?content_id=25474&rand=1485373124.
- นิตยา ประเสริฐศาสน์. (2546). แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี. สารนิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิยรัตน์ บุตรศรี. (2554). แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยนครพนม. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (8 มีนาคม 2555). โพลซ์โรงเรียนมีชื่อเสียง ช่วยให้สอบเข้ามหาวิทยาลัยได้. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://campus.sanook.com/>
- สุภาพ เดชคำภู. (2551). แรงจูงใจในการศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของนักศึกษาวิทยาลัยการเทคนิค ในจังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล.
- Eli, G. (1974). *Counseling for career Development*. Boston: Houghton Mifflin Co. abstrdet.
- Donald, E., S. (1970). *The work values Inventory*. Boston: 1 Houghton Mifflin.

การพัฒนาและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น : การจัดการเรียนรู้เพื่อต่อยอด
ผลิตภัณฑ์การทอเสื่อจากถุงพลาสติกที่เหลือใช้ ด้วยนวัตกรรมใหม่
ระหว่างโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)
กับชุมชนอำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม

LOCAL WISDOM DEVELOPMENT AND INHERITANCE:
LEARNING TO CUMULATE THE MAT WEAVING MADE
OUT OF THE LEFTOVER PLASTIC BAGS BY USING NEW
INNOVATION BETWEEN MAHASARAKHAM UNIVERSITY
DEMONSTRATION SCHOOL (SECONDARY) AND
KANTARAWICHAI DISTRICT, MAHASARAKHAM

กุสุมา พรหมคุณ* และอาทิตย์ โคขชิง*

KUSUMA PHOMKHUN AND ARTHIT KHOCHAKHUNG

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนา
นวัตกรรมใหม่ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของ
นวัตกรรมใหม่ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและประชาชนใน
ชุมชนก่อนและหลังการเรียนด้วยนวัตกรรมใหม่ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อ
นวัตกรรมใหม่ กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 60 คน แบ่งเป็นนักเรียนจำนวน 30 คน
ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และประชาชนในชุมชน ใช้วิธีเลือกแบบ
สะดวก (Convenience Sampling) จำนวน 10 คน และใช้วิธีเลือกสุ่มแบบเจาะจง
จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

* โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม

Mahasarakham University Demonstration School (Secondary) and Kantarawichai District, Mahasarakham

แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Paired t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของนวัตกรรมโดยรวมเท่ากับ 83.79/87.33 2) ดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรม มีค่าเท่ากับ 0.7450 (ร้อยละ 37) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและประชาชนในชุมชนก่อนและหลังการเรียนด้วยนวัตกรรมใหม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.000$) 4) ความพึงพอใจของนักเรียนและประชาชนในชุมชนที่เรียนด้วยนวัตกรรมใหม่อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.68

คำสำคัญ: นวัตกรรมใหม่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ สืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

Abstract

The study is a quasi-experimental research. It aimed 1) to develop an innovation with the efficiency criteria 80/80 2) to study the effectiveness index of the innovation 3) to compared the pre-post learning achievement of the students and the local people 4) to examine the satisfaction towards the innovation. The total participants were 60 people. 30 students and 10 local people were selected by purposive sampling and 20 local people were selected by convenience sampling. The tools were the learning achievement test and the satisfaction test. The statistics used in the study were mean, percentage, standard deviation and paired t-test. The results were 1) the innovation achieved 83.79/87.33, the 80/80 on the efficiency criteria 2) the effectiveness Index of the innovation was 0.7450 or 37.3 percentage 3) learning achievement of the students and the local people who were taught by using the pre-test and post-test of the innovation was different with the significance at 0.05 level ($p=.000$) 4) The mean of satisfaction of the participants was 4.68, showing mostly at the high level.

Keywords: New innovation, Learning Achievement, Textile products, Local Wisdom's transferred

บทนำ

“ภูมิปัญญาท้องถิ่น” หรือ “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” หมายถึง ภูมิปัญญาที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ ผ่านกระบวนการขัดเกลาและสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน จนกลายเป็นรากฐานของวิถีชีวิตของคนในสังคมในแต่ละท้องถิ่น (ธนากร สังเขป, 2555) ดังนั้น รัฐบาลจึงได้กำหนดนโยบายประเทศไทย 4.0 เพื่อช่วยเหลือพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น และชุมชนของไทย รวมถึงจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการหล่อหลอมขัดเกลาทัศนคติและค่านิยมในการดำรงชีวิตของคนในชุมชนให้สอดคล้องกันอย่างยั่งยืน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนในอำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม คือการทอเสื่อจากกก โดยใช้ “โอง” ที่ทำจากไม้เนื้อแข็งและใช้กระบวนการทอแบบเดิม คือ ใช้เทียนทาเชือกเส้นยืนและการยกโป่งเป่งขึ้นลงหลายครั้งต่อผืนเพื่อเลื่อนทูก จึงจะสามารถทอเสื่อต่อไปได้ ทำให้เกิดการปวดเมื่อยและลุกนั่งลำบากโดยเฉพาะผู้สูงอายุ นอกจากนี้การขึ้นเส้นยืนต้องใช้เวลาเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 30 นาทีต่อผืน สำหรับโองขนาดกลางต้องใช้คนอีก 2 คนในการช่วยขึ้นเส้นยืนนี้ และโองไม่มีขนาดใหญ่ไม่สามารถถอดประกอบได้ ทำให้ไม่สะดวกต่อการเคลื่อนย้ายโองไม่ไปทอในสถานที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะบ้านที่มีพื้นที่น้อย ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดในการแก้ไขปัญหาลำบากนี้ โดยการประดิษฐ์นวัตกรรมใหม่ คือ เครื่องทอเสื่อแบบพกพาโดยใช้ท่อ PVC ตามกระบวนการทอเสื่อปกติ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน เครื่องทอเสื่อแบบพกพานี้มีคุณสมบัติเด่นคือสามารถถอดประกอบได้ มีน้ำหนักเบา มีความคงทนสูง มีผิวมัน ปลอดภัยจากปลวกมอด และพกพาได้สะดวก

การออกแบบเครื่องทอเสื่อพกพานี้ ผู้วิจัยใช้หลักการทางฟิสิกส์ในการพัฒนาการทำงานของเครื่องทอเสื่อ โดยไม่ต้องพึ่งพาเครื่องจักรกลใด ๆ และยังทำให้สามารถทำงานได้ดีเทียบเท่ากับการใช้มอเตอร์ในการเลื่อนฟืมแบบอัตโนมัติ โดยสามารถลดต้นทุนการผลิตและเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์มากขึ้น จากที่เคยทอเสื่อได้วันละ 2 ผืนต่อคน เพิ่มเป็นวันละ 4 ผืนต่อคน นอกจากนี้ ผู้วิจัย ได้ออกแบบสิ่งประดิษฐ์อีกชิ้นคือ “ที่รองฟืม” ทำจากท่อ PVC และพัฒนาขั้นตอนการขึ้นเชือกใหม่ โดยการจัดทำวีดิโอขั้นตอนการขึ้นเชือกส่งผลให้ลดเวลาเหลือเพียง 45 นาทีและสามารถทำคนเดียวได้

นวัตกรรมใหม่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ มีคุณสมบัติตรงตามความหมายของนวัตกรรม คือการทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งหรืออย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นใหม่ให้ดีขึ้นอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอน

เพื่ออำนวยความสะดวก ผ่อนแรงหรือทำให้ง่ายกว่าเดิม สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2555) ที่กล่าวว่า นวัตกรรม หรือนวัตกรรม มีความหมายในวงการศึกษาว่า “การทำขึ้นใหม่” หรือ “สิ่งที่ทำขึ้นใหม่” ได้แก่ แนวคิด แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ซึ่งได้รับการคิดค้นและจัดทำขึ้นใหม่ เพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ทางการศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำนวัตกรรมใหม่คือ “เครื่องทอเสื่อแบบพกพา” เข้าร่วมการแข่งขันรางวัลนักคิดสิ่งประดิษฐ์รุ่นใหม่ ประจำปี 2560 จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ ซึ่งนวัตกรรมใหม่ชิ้นนี้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 3 ระดับประเทศ

ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบกิจกรรมมาต่อยอดผลิตภัณฑ์ทอเสื่อจากถุงพลาสติกเหลือใช้ ด้วยเครื่องทอเสื่อแบบพกพา เพื่อลดภาวะโลกร้อนจากกระบวนการผลิตและใช้ถุงพลาสติกที่มากเกินไปจนความจำเป็น ภายใต้โครงการอบรมการประกอบอาชีพสู่ชุมชน โดยนำถุงพลาสติกเหลือใช้มาประยุกต์ตัดต่อเป็นเส้นสำหรับทอ เช่น ชุตรองจานแก้ว เบาะรองออกกกำลังกายแบบโยคะ กระเป๋า แจกกันที่มีคุณสมบัติในการซักทำความสะอาดได้ ไม่ขึ้นรา มีความหนานุ่ม เป็นต้น ซึ่งผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับดีมาก ช่วยให้คนในชุมชนมีรายได้เสริมและได้สืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นอีกด้วย

การสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ดั้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ควรมีการปลูกฝังให้แก่เยาวชนในรูปแบบของการเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน เพื่อให้เกิดการพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ไปด้วยกันระหว่างชุมชนและสถานศึกษา ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการสืบสานภูมิปัญญาและการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาได้ จึงทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยจัดการเรียนรู้เพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์การทอเสื่อจากถุงพลาสติกที่เหลือใช้ ด้วยนวัตกรรมใหม่ ระหว่างโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) กับชุมชนในอำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม โดยคาดหวังว่าจะเกิดประโยชน์ต่อการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและช่วยลดภาวะโลกร้อนจากกระบวนการผลิตและใช้ถุงพลาสติก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมการเรียนรู้
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและประชาชนในชุมชนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมการเรียนรู้

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและประชาชนในชุมชนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental research) แบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (Non-randomized One group pre test post test design) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยมี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 นักเรียนที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัทยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2559 จำนวน 238 คน กลุ่มที่ 2 ประชาชนในชุมชนของอำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 600 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวนทั้งหมด 60 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มย่อย คือ

- 1) นักเรียนที่เรียนโครงการระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัทยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
- 2) ประชาชนในชุมชนบ้านดอนเวียงจันทร์และบ้านดอนสวน ตำบลท่าขอนยาง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน ใช้วิธีเลือกแบบสะดวก (Convenience Sampling)
- 3) ประชาชนในชุมชนตำบลบ้านเขาใหญ่และตำบลท่าขอนยาง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 10 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ช่วงเวลาคือ 1) การเรียนนวัตกรรมใหม่เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ คือ (1) ประวัติและความเป็นมาของโอง (2) การทอเสื่อกกด้วยนวัตกรรมใหม่ (3) การต่อยอดผลิตภัณฑ์การทอเสื่อกกจากถุงพลาสติกที่เหลือใช้ และ 2) การจัดอบรมโครงการประกอบอาชีพสู่ชุมชน เรื่อง เครื่องทอเสื่อแบบพกพา ในวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2560 เป็นเวลา 8 ชั่วโมง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมเครื่องทอเสื่อแบบพกพา และสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

3.1 การสร้างเครื่องทอเสื่อแบบพกพาและสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน โดย 1) ศึกษาหลักการทฤษฎีการทดสอบประสิทธิภาพสื่อชุดการสอนของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) 2) ออกแบบและสร้างนวัตกรรมใหม่ คือเครื่องทอเสื่อแบบพกพา 3) ออกแบบและสร้างสื่อวีดิทัศน์ประกอบนวัตกรรม จำนวน 3 ตอน คือ ประวัติและความเป็นมาของโอง การทอเสื่อกกด้วยนวัตกรรมใหม่ การต่อยอดผลิตภัณฑ์การทอเสื่อกกจากถุงพลาสติกที่เหลือใช้ 4) นำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อประเมินความเหมาะสมและคุณภาพทางเทคนิคของสื่อวีดิทัศน์ทำการตรวจสอบ โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแนวคิดของบุญชม ศรีสะอาด (2556)

3.2 การหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามทฤษฎีและวิธีการเขียนข้อสอบดังนี้ 1) ศึกษาสาระการเรียนรู้จากหนังสือเทคนิคการวัดผลของ ขวาล แพร์ตกุล (2552) หนังสือการวัดผลและประสิทธิผลการศึกษาของ สมนึก ภัททิยธนี (2558) และจากหนังสือวิจัยเบื้องต้นของ บุญชม ศรีสะอาด (2556) 2) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมของสาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการทดลองโดยสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดข้อสอบและขั้นตอนการวัดผลข้อสอบแบบตอบ 4 ตัวเลือก รวมทั้งหมด 45 ข้อ แต่ต้องการใช้จริง 30 ข้อ จึงนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจสอบ ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับมาตรฐานการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมและข้อสอบ 3) ประเมินตรวจสอบความถูกต้องโดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2558) เพื่อนำข้อบกพร่องไป

ปรับปรุงแก้ไข 4) ปรับปรุงและจัดพิมพ์ 5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 40 คน 6) นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อสอบอิงเกณฑ์ของ Brennan (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.35 ถึง 1.00 จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้ในการทดลองจริง หาค่าระดับความยาก เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากตั้งแต่ 0.50 ถึง 0.85 (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร Lovett (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับเท่ากับ 0.84 นำไปจัดพิมพ์เพื่อใช้ในการทดลอง

3.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยนวัตกรรม โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษาของ สมนึก ภัททิยธนี (2558) จำนวน 25 ข้อ เป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า มี 5 ระดับ หาค่าอำนาจจำแนกโดยวิธี Item total correlation พบว่ามีค่าอำนาจจำแนก 0.55 ซึ่งมีค่าสูงกว่า 0.20 ถือว่าใช้ได้ หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach (1951) พบว่า ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.71 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อคัดเลือกข้อคำถามให้เหลือ 20 ข้อ ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ 1 ก่อนนำไปพิมพ์และใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

4. การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) จัดเตรียมสถานที่ เครื่องมือ นวัตกรรม เครื่องเล่นวีดิทัศน์ แบบฝึกปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน และให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลอง
- 2) ดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มทดลองปฏิบัติการทอเสื้อกักด้วยนวัตกรรมใหม่ตามแผนการทดลองและกำหนดเวลา
- 3) ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง และทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรม

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ดังนี้ 1) การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามเกณฑ์ 80/80 โดยสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ด้วยสูตร $E1/E2-80/80$ (เผชญิกิจระการ, 2551) 2) การหาค่าดัชนีประสิทธิผลด้วยสูตรของ Goodman, Fretcher & Scheider (1980) 3) การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมโดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยนวัตกรรม โดยสถิติ Dependent t-test (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) 4) การหาความพึงพอใจของกลุ่มทดลองที่มีต่อการเรียนด้วยนวัตกรรม โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและร้อยละของคะแนนผลการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมใหม่ ก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มทดลอง

ลำดับที่	ก่อนเรียน	ปฏิบัติ 1	ปฏิบัติ 2	ปฏิบัติ 3	ปฏิบัติ 4	ปฏิบัติ 5	รวม	หลังเรียน
	20	15	15	15	15	20	80	20
1-60	604	750	719	776	814	966	4022	1048
ค่าเฉลี่ย	10.07	12.5	11.98	12.93	13.57	16.1	67.03	17.47
S.D.	1.82	1.43	1.99	1.46	1.36	2.04	4.64	1.44
ร้อยละ	50.33	83.33	79.89	86.22	90.44	80.5	83.79	87.33

จากตารางที่ 1 กลุ่มทดลองคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และประชาชนในชุมชนที่เรียนด้วยนวัตกรรมใหม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติครั้งที่ 1-5 เท่ากับ 67.03 คะแนน จากคะแนนเต็ม 80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.79 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองเท่ากับ 17.47 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คิดเป็นร้อยละ 87.33 ดังนั้น แบบทดสอบมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.79/87.33

ตารางที่ 2 ดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมใหม่

N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย		ร้อยละ		E.I.
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
60	20	10.07	17.47	50.33	87.33	0.7450

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมใหม่มีค่าเท่ากับ 0.7450 แสดงว่าหลังจากการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมใหม่ นักเรียนและประชาชนในชุมชนมีความรู้เพิ่มขึ้น 7.4 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คิดเป็นร้อยละ 37

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

การทดสอบ	n	\bar{X}	S.D.	t	p-value
ก่อนทดลอง	60	10.07	1.82	24.149	.000*
หลังทดลอง	60	17.47	1.44		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มทดลองคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และประชาชนในชุมชนที่เรียนรู้ด้วยนวัตกรรมใหม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนการทดลองเท่ากับ 10.07 (S.D.=1.82) และค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการทดลองเท่ากับ 17.47 (S.D.=1.44) เมื่อนำค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองมาทดสอบด้วยสถิติ Dependent t-test พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=.000$) โดยค่าเฉลี่ยหลังการทดลองมีค่ามากกว่าก่อนการทดลอง ดังนั้น อาจสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของกลุ่มทดลองที่มีต่อนวัตกรรมใหม่

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	การแปลความหมาย
1. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.7	0.38	ดีมาก
2. ด้านนวัตกรรมและความรู้	4.64	0.43	ดีมาก
3. ด้านสื่อวีดิทัศน์ ความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้	4.67	0.48	ดีมาก
รวมทั้งหมด	4.68	0.43	ดีมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจโดยรวมของกลุ่มทดลองคือนักเรียนและประชาชนในชุมชนที่เรียนด้วยนวัตกรรมใหม่เท่ากับ 4.68 (S.D.=0.43) ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจในระดับดีมากเช่นเดียวกัน

สรุปผลการวิจัย

1. นวัตกรรมใหม่ คือ เครื่องทอเสื้อแบบพกพา มีประสิทธิภาพ 83.79/87.33 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมใหม่ เท่ากับ 0.7450 นักเรียนและประชาชนในชุมชนที่เป็นกลุ่มทดลอง มีความรู้เพิ่มขึ้น 7.4 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนนหรือคิดเป็นร้อยละ 37 แสดงว่านักเรียนและประชาชนในชุมชนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 37
3. นักเรียนและประชาชนในชุมชนมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=.000$)
4. นักเรียนและประชาชนในชุมชนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมต่อนวัตกรรมใหม่อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และมีระดับความพึงพอใจรายข้อในระดับดีมากในทุกข้อ



ภาพที่ 1 สรุปผลการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

อภิปรายผล

1. การพัฒนาและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น: การจัดการเรียนรู้เพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์การทอเสื่อจากถุงพลาสติกที่เหลือใช้ด้วยนวัตกรรมใหม่ ระหว่างโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) กับประชาชนในชุมชน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.79/87.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 เพราะนวัตกรรมใหม่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการดำเนินการประเมินประสิทธิภาพอย่างเป็นขั้นตอนตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหา การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การออกแบบนวัตกรรมและดำเนินการสร้างอย่างมีระบบโดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ

ตรวจสอบทุกขั้นตอนและได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ นอกจากนั้นได้ทำการประเมินหน่วยการเรียนรู้จากกลุ่มเป้าหมายถึง 3 ครั้ง โดยได้ดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน มีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่พบจากการสังเกต และสัมภาษณ์ผู้เรียนและประชาชนในชุมชนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมสอดคล้องกับ โนชญ์ ชาญด้วยกิจ (2553) ศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนา จึงทำให้นวัตกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อนำมาใช้จึงสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่น การส่งเสริมทักษะและกระบวนการด้านการแก้ปัญหาให้เหตุผลและการเชื่อมโยงของ ฐฐิگانต์ รักนาค (2552) และชุดการสอนตามแนวคิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ของ จามร วงศ์พรมมา (2554) ซึ่งจะทำให้เด็กเรียนมีความสนใจตั้งใจทำกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งทำให้ผลการทำกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกมาดีมาก

2. ดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 0.7450 ซึ่งหมายความว่า หลังการเรียนด้วยนวัตกรรมใหม่แล้ว นักเรียนและประชาชนในชุมชนมีคะแนนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 37 ทั้งนี้เป็นเพราะนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นนั้น มีการนำเสนอเนื้อหาที่ครอบคลุม นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาจัดทำให้นวัตกรรมมีความน่าสนใจช่วยให้เข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ง่าย เช่น วิดีทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อที่มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ซึ่งทำให้นวัตกรรมสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงสามารถทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ และได้ฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเอง กับเครื่องทอเสื่อแบบพกพา

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนและประชาชนในชุมชนมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.000$) ทั้งนี้เป็นเพราะนวัตกรรมที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ผ่านการดำเนินการขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพอย่างเป็นระบบหลายขั้นตอน และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ทำให้นักเรียนและชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และหลังจากสอบหลังสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยวิธีสอนแบบบรรยายมีความคงทนของการเรียนในเรื่องที่สอน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ แสงทอง ตุงคะสมิต (2544) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ชุดการสอนแบบปกติ ปรากฏว่าผลการสอนใช้ชุดการสอนสูงกว่าผลการสอนปกติมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความพึงพอใจของนักเรียนและประชาชนในชุมชนที่เรียนด้วยนวัตกรรมใหม่ คือ เครื่องทอเสื้อแบบพกพา โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.68 และมีระดับความพึงพอใจรายข้อในระดับดีมากทุกข้อ การที่นักเรียนและประชาชนในชุมชนมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยนวัตกรรมอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องจากนวัตกรรมผ่านการสร้างและหาประสิทธิภาพอย่างเป็นระบบหลายขั้นตอนทั้งยังช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะนวัตกรรมประกอบด้วยสื่อการสอนหลากหลาย เช่น เครื่องทอเสื้อแบบพกพา สื่อวีดิทัศน์การสอน เป็นต้น ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากที่สุดและให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและการมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม สอดคล้องกับการศึกษาของ ญัฐกร สงคราม (2554) ซึ่งพบว่า ผลการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ที่พบว่านวัตกรรมการเรียนการสอน Educational Innovation) คือสิ่งที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสรุปความหมายของนวัตกรรมทางการเรียนการสอนคือสิ่งใหม่ ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้แก่แนวคิดรูปแบบวิธีการกระบวนการสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา สอดคล้องกับผู้วิจัยได้ออกแบบสิ่งประดิษฐ์นวัตกรรมใหม่ คือ เครื่องทอเสื้อแบบพกพา ที่ถูกออกแบบประดิษฐ์ขึ้นใหม่ ยังไม่เคยมีข้อมูลการพัฒนาใช้มาก่อน แต่เป็นการพัฒนาปรับปรุงยุคดัดแปลงจากของเดิมเป็นไม้ให้ทันสมัยเหมาะกับการใช้งานให้มากขึ้นอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำ เพื่อเป็นการช่วยประหยัดเวลาและช่วยในการผ่อนแรงการทำงานเป็นการนำท่อ PVC มาปรับปรุงยุคทำให้สามารถพกพาได้ง่าย สามารถถอดประกอบได้ เปลี่ยนอะไหล่ได้ง่ายเมื่อบางส่วนเกิดการเสื่อมสภาพ และพบว่า เครื่องทอเสื้อแบบพกพานั้นสามารถลดแรงงานจากสองคนเหลือเพียงหนึ่งคน ช่วยลดความเมื่อยล้าจากการลุกนั่งบ่อยทั้งยังช่วยประหยัดเวลามากขึ้น ได้ผลิตภัณฑ์จำนวนมากขึ้น วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี (2559) นวัตกรรม หมายถึง การทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีใหม่ ๆ การเปลี่ยนแปลงทางความคิด หรือการพัฒนาต่อยอด ความคิดริเริ่มที่นำมาประยุกต์ใช้อย่างสัมฤทธิ์ผล การเป็นนวัตกรรมได้จะต้องมีความแปลกใหม่ มีเป้าหมาย การเปลี่ยนแปลงใน

เชิงบวก เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ผลผลิตเพิ่มขึ้น และเป็นที่มาสำคัญของความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ สอดคล้องกับ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2548) ให้ความหมายว่าการตอบสนองความต้องการว่าผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีลักษณะใหม่และปรับปรุงให้ดีขึ้น

การต่อยอดผลิตภัณฑ์จากการใช้เครื่องทอเสื่อแบบพกพา ยังช่วยลดปริมาณขยะลงได้มาก เช่น เสื่อผืนใหญ่สามารถลดปริมาณขยะได้ 5 กิโลกรัม เสื่อผืนกลางสามารถลดปริมาณขยะได้ 2 กิโลกรัม ชุดรองจานสามารถลดปริมาณขยะได้ 2 กิโลกรัม อีกทั้งมีความหนาแน่นสามารถทนความร้อนที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส มีอายุใช้งานได้ 5 ปี นักเรียนและประชาชนในชุมชนเห็นคุณค่าของถุงพลาสติกไม่นำไปเผาทำลายซึ่งก่อให้เกิดมลภาวะเป็นพิษ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งของกลุ่มที่ทำให้กลุ่มได้เรียนรู้สิ่งใหม่ จัดเก็บความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์นำไปสู่การทดลองทำและผลิตขึ้น มีการเรียนรู้ซ้ำ ๆ และเพิ่มเติมความรู้เพื่อให้เกิดความชัดเจนมากขึ้นส่งผลให้การทอเสื่อจากถุงพลาสติกเป็นที่รู้จักก่อให้เกิดรายได้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ความสำเร็จที่สำคัญประการหนึ่งในการวิจัยครั้งนี้คือการเลือกชุมชนที่เป็นกลุ่มประชากรในการวิจัยแบบเฉพาะเจาะจงที่เป็นชุมชนที่มีการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในการทอเสื่ออยู่แล้วทำให้การวิจัยสามารถเกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างโรงเรียนและชุมชนได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการใช้สื่อที่หลากหลายมาร่วมใช้ในนวัตกรรม เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ (CAI) ควรมีการศึกษาถึงการใช้นวัตกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ กัน หรือศึกษาว่าสถานการณ์หรือวิธีการแบบใดที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้จากนวัตกรรมได้ดีที่สุด

2.2 ควรวิจัยทดลองการทอเสื่อจากวัสดุเหลือใช้ประเภทอื่น ๆ เนื่องจากการทอจากวัสดุที่เป็นพลาสติกมีประโยชน์อย่างมากในการลดปริมาณขยะ แต่อาจมีข้อจำกัดในคุณสมบัติบางประการจึงควรทดลองการทอเสื่อจากวัสดุเหลือใช้ประเภทอื่น ๆ ด้วย

รายการอ้างอิง

- จามร วงศ์พรมมา. (2554). **ชุดการสอนตามแนวคิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ เรื่อง ความกตัญญูทศเวทีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชวาล แพ้รัตกุล. (2552). **เทคนิคการวัดผล**. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณะ.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). “การทดสอบประสิทธิภาพสื่อชุดการสอน”. **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย**, 5, 1: 7-20.
- ณัฐกร สงคราม. (2554). **การออกแบบและพัฒนาวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกานต์ รักษ์นาค. (2552). **การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการถ่ายโยงการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ด้านการแก้ปัญหาให้เหตุผลและการเชื่อมโยงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แชนมณี. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนากร สังเขป. (2555). **เอกสารคำสอนรายวิชาวิธีไทย**. ลำปาง: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- โนชญ์ ชาญด้วยกิจ. (2553). **การศึกษาระดับการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยะเขต 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **วิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุง** (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เผชญิ กิจระการ. (2551). “การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา E_1/E_2 ”. **วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**, 7, 1: 49-51.

- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2 ตุลาคม 2559). **นวัตกรรม**. [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <https://th.wikipedia.org/wiki>
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2548). **การตลาด**. กรุงเทพฯ: ไดมอนด์ บิสสิเนส.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2558). **การวัดผลการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 10). กทม: ประสานการพิมพ์.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน** (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์
- แสงทอง ตุงคะสมิต. (2544). **การใช้ชุดสื่อประสมประกอบการสอนเรื่องสารเคมีกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Cronbach, L., J. (1951). "Coefficient alpha and the internal structure of tests". *Psychometrika*. 16, 1: 297-334.
- Goodman, R.I., K.A. Fretcher, and E.W. Schneider. 1980. "The Effectiveness Index as Comparative Measure in Media Product Education," *EducationTechnology*. 20(3) : 30-34 ; September
- Srisa-ard, Boonchom. (2013). *Introduction to research methodology. Revised ed.* (9th ed.). Bangkok : Suweeriyasan.



คำแนะนำสำหรับผู้เขียน

วารสารพัฒนศิลป์วิชาการเป็นสื่อกลางการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครู อาจารย์ นักวิชาการ และนักสร้างสรรค์ผลงานของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และสถาบันหรือหน่วยงานอื่น ๆ ซึ่งผลงานดังกล่าวต้องไม่เคยลงตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น และมิได้คัดลอก ทำซ้ำ หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ใด วารสารมีกำหนดตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ โดยกำหนดเผยแพร่ : ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม

ประเภทของผลงานตีพิมพ์ ได้แก่ บทความงานวิจัย งานสร้างสรรค์ หรือบทความวิชาการในสาขาวิชาปรัชญา กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การจัดเตรียมต้นฉบับ

ต้องพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Office Words 2003 ขึ้นไป

1. ตั้งค่านักกระดาษขนาด A4 ระยะขอบด้านละ 1” (2.54 ซม.) เฉพาะด้านซ้าย 1.5” (3.81 ซม.)
2. ตัวอักษรใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ตัวเลขอารบิก
3. ระยะห่างระหว่างบรรทัดปกติ 1 ช่วงบรรทัด ยกเว้นระยะห่างระหว่างหัวข้อ 1½ ช่วงบรรทัด
4. หมายเลขหน้า ขนาด 14 พิมพ์มุมขวาบน ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 0.50 นิ้ว
5. การเขียนอ้างอิงในเนื้อหาให้ใช้ระบบนาม-ปี ตามรูปแบบ APA Style ของ American Psychological Association

6. ความยาวบทความรวมรูปและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า

ในบทความจะต้องประกอบไปด้วยหัวข้อและรูปแบบการพิมพ์ ดังนี้

1. ชื่อเรื่อง (Title)

- มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ตัวพิมพ์ใหญ่) ขนาด 20 ตัวหนา กลางหน้ากระดาษ

2. ชื่อผู้เขียน (ทุกคน)

- พิมพ์เฉพาะชื่อและนามสกุลเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ตัวพิมพ์ใหญ่) ขนาด 16 ตัวหนา กลางหน้ากระดาษ ใส่เครื่องหมายดอกจัน (*) หลังชื่อผู้เขียนเพื่ออ้างอิงหน่วยงาน ถ้ามีผู้เขียนมากกว่า 1 คน คั่นด้วยเครื่องหมายลูกน้ำ (,) และถ้าผู้เขียนอยู่ต่างหน่วยงานกันให้ใส่จำนวนดอกจันต่างกัน

3. บทคัดย่อ (Abstract)

- “บทคัดย่อ” และ “Abstract” ขนาด 18 ตัวหนา กลางกระดาษ

- เนื้อหาบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 16 point ตัวธรรมดาขีดขอบย่อหน้า โดยจัดทำเป็นความเรียงร้อยแก้วย่อหน้าเดียว มีความยาวไม่เกิน 250 คำ

- ต้องมีคำสำคัญ (Keywords) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ 2-5 คำ ระบุไว้ท้ายบทคัดย่อและท้าย Abstract

4. ที่อยู่ผู้เขียน

- พิมพ์เครื่องหมายดอกจัน (*) ตามด้วยที่อยู่ผู้เขียนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษขนาด 12 point ไขว้มุมซ้ายด้านล่างของหน้าแรกเพื่ออ้างอิงหน่วยงาน

5. ส่วนเนื้อหาบทความ

- หัวข้อ ขนาด 16 point ตัวหนา ชิดด้านซ้าย
- เนื้อความ ขนาด 16 point ชิดขอบย่อหน้า
- บทความวิจัยหรือวิจัยงานสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วยหัวข้อ ได้แก่ บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา สรุปและอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และรายการอ้างอิง
- บทความวิชาการ ควรประกอบด้วยหัวข้อ ได้แก่ บทนำ เนื้อหา สรุป และรายการอ้างอิง
- บทความงานสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วยหัวข้อ ได้แก่ บทนำ วัตถุประสงค์ กระบวนการสร้างสรรค์ ผลการสร้างสรรค์ สรุปและอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และรายการอ้างอิง
- กรณีที่มีภาพหรือแผนภูมิ ได้ภาพให้ระบุคำว่า “ภาพที่ ...” หรือ “แผนภูมิที่ ...” ใส่เลขเรียงตามลำดับ ต่อด้วยข้อความบรรยายภาพหรือแผนภูมิ และบรรทัดถัดไปให้ระบุที่มา หากผู้วิจัยจัดทำขึ้นเองให้ระบุที่มาว่า “ที่มา: ผู้วิจัย” จัดวางให้อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ (ใช้ตัวอักษรขนาด 14 หนา)
- กรณีที่มีตาราง ด้านบนตารางให้ระบุคำว่า “ตารางที่ ...” ใส่เลขเรียงตามลำดับ ต่อด้วยข้อความบรรยายตาราง ชิดขอบด้านซ้ายของหน้ากระดาษ (ใช้ตัวอักษรขนาด 14 หนา) และขนาดของตารางต้องมีขนาดไม่เกินระยะขอบกระดาษที่กำหนดไว้

6. การเขียนรายการอ้างอิง

การเขียนรายการอ้างอิงเพื่อระบุแหล่งที่มาของเอกสารหรือข้อมูลของผู้อื่นหรือจากแหล่งงานของผู้อื่นมาใช้ในงานของตน เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าผู้เขียนได้ยกงานหรือแนวความคิดของผู้ใดมาเกี่ยวข้องบ้าง ทำให้สามารถค้นหาและติดตามอ่านเพิ่มเติมได้ ซึ่งวารสารพัฒนศิลป์วิชาการกำหนดให้เขียนอ้างอิงตามระบบนามปี (Name-Year System) ตามรูปแบบ APA Style ของ American Psychological Association ซึ่งเป็นรูปแบบสากลที่นิยมแพร่หลาย ด้วยการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อความแทรกในเนื้อหา สามารถเขียนได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. อ้างไว้ข้างหน้าข้อความ ใช้ในกรณีต้องการเน้นชื่อผู้แต่งที่เป็นเจ้าของข้อความหรือแนวคิด โดยอ้างชื่อผู้แต่ง ตามด้วยปีและระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างใส่ไว้ในวงเล็บ จากนั้นตามด้วยข้อความที่อ้าง

2. อ้างไว้ข้างท้ายข้อความ ใช้ในกรณีต้องการเน้นข้อความหรือแนวคิดที่นำมาอ้าง โดยระบุชื่อนามสกุลของผู้แต่ง ปีที่พิมพ์และเลขหน้าที่นำมาอ้างอิงต่อจากข้อความที่อ้างถึงหรือสรุปความใส่ไว้ในวงเล็บทั้งหมด

ตัวอย่าง การอ้างอิงในเนื้อหาหน้าและท้ายข้อความ

หน้าข้อความ	ท้ายข้อความ
ชื่อผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์, น.)	(ชื่อผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์, น.)
Surname (Date, p.)	(Surname, Date, p.)
จินตนา สายทองคำ (2555, น. 50-51)	(จินตนา สายทองคำ, 2555, น. 50-51)
ประเมษฐ์ บุณยะชัย (2543)	(ประเมษฐ์ บุณยะชัย, 2543)
Kumar (1996, pp. 56-62)	(Kumar, 1996, pp. 56-62)
James, Slater, and Bucknam (2012, p. 25)	(James, Slater, & Bucknam, 2012, p. 25)

ในกรณีที่เอกสารที่นำมาอ้างอิงไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ให้ระบุ **ม.ป.ป.** (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) ในบทความภาษาไทย และ **n.d.** (no date) ในข้อความอ้างอิงจากเอกสารภาษาต่างประเทศ แทนปีที่พิมพ์

การอ้างอิงท้ายเล่ม ให้ระบุหัวข้อรายการอ้างอิงว่า **“รายการอ้างอิง”** และจัดพิมพ์ตามแบบมาตรฐานที่กำหนด หากรายการอ้างอิงเป็นรายการสัมภาษณ์หรือเอกสารฉบับตัวเขียน ให้เขียนรวมกับรายการอ้างอิงรายการอื่น ๆ โดยไม่ต้องแยกหัวข้อเฉพาะ สำหรับรูปแบบการเขียนรายการอ้างอิงท้ายบทความให้เขียนดังนี้

- ชื่อวารสารหรือชื่อหนังสือใช้ตัวหนา
- เริ่มเรียงเอกสารภาษาไทยก่อนเอกสารภาษาอังกฤษโดยเรียงชื่อตามลำดับอักษรในพจนานุกรม
- บรรทัดที่สองและบรรทัดต่อ ๆ ไปของแต่ละรายการอ้างอิงให้ย่อหน้าเข้ามา 5-7 ตัวอักษรหรือประมาณครึ่งนิ้ว

การอ้างอิงท้ายเล่ม	ตัวอย่าง
หนังสือทั่วไป	
ผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง (ครั้งที่พิมพ์). เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.	
ผู้แต่งคนเดียว	สุภาพรณณ ณ บางช้าง. (2535). ขนบธรรมเนียมประเพณี: ความเชื่อและแนวการปฏิบัติในสมัยสุโขทัยถึงสมัยอยุธยาตอนกลาง . กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ผู้แต่ง 2 คน	ธงชัย สันติวงษ์ และชัยยศ สันติวงษ์. (2533). พฤติกรรมบุคคลในองค์การ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
ผู้แต่ง 3 คน	James, E. A., Slater, T., & Bucknam, A. (2012). Action research for business, nonprofit, & public administration: A tool for complex times . Los Angeles, CA: SAGE.
ผู้แต่งมากกว่า 3 คน	สุมน อมรวิวัฒน์ และคณะ. (2535). ความคิดและภูมิปัญญาไทยด้านการศึกษา (Thai Wisdom in Education) (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ผู้เขียนที่มีชื่อเสียง	ตำราวิชาคุณภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. (2555). บันทึกเรื่องความรู้ต่าง ๆ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิเสถียรโกเศศ-นาคะประทีป.
ผู้แต่งเป็นหน่วยงาน	กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2560). รุกขมรดกของแผ่นดินได้ร่วมพระบารมี . กรุงเทพฯ: สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
บทความหรือบทวิจารณ์ในหนังสือ	
บทความในวารสาร	เจตน์ เจริญโท. (2536). “การท่องเที่ยวกับสิ่งแวดล้อมไทย ทำอย่างไรจึงจะยั่งยืน”. นิตยสารโลกสีเขียว , 2, 4: 16-20.
บทความวิจารณ์หนังสือในวารสาร	สุริชัย หวันแก้ว. (2536) วิจารณ์เรื่อง บริษัทญี่ปุ่นกับการเป็น NIC ของประเทศไทย โดย สุวินัย ภรณวลัย. เอเชียปริทัศน์ , 11, 2: 79-83.
บทความหนังสือพิมพ์	ประสงค์ วิสุทธิ. (19 มีนาคม 1537). “สิทธิของเด็ก”. มติชน . หน้า 18.
บทความสารานุกรม	ศักดิ์ศรี แยมันดดา. (2532-2533). “มหาภารตะ”. สารานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน 22. 14354-14369.

การอ้างอิงท้ายเล่ม	ตัวอย่าง
วิทยานิพนธ์	ชุตินา สัจจามันท์. (2520). การสำรวจสถานภาพการทำงานของบัณฑิต (ปีการศึกษา 2502- 2516). วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
สัมภาษณ์	แมนมาศ ชวลิต, คุณหญิง. นายกสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย. สัมภาษณ์, 11 มีนาคม 2537.
สื่ออิเล็กทรอนิกส์	“ไอศกรีม”. (30 สิงหาคม 2557). [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก http://www.car.chula.ac.th/rmis/mkdata96/food-96/ice-cre.html กลุ่มพัฒนาและส่งเสริมวิทยบริการ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงาน การศึกษาขั้นพื้นฐาน. (8 พฤษภาคม 2557). แนวทางการจัดซื้อหนังสือและ สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้บริการในห้องสมุดโรงเรียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก http://academic.obec.go.th/new2551/node/1/163/news_sec_detail/433

การส่งต้นฉบับ

ส่งต้นฉบับเป็นกระดาษขนาด เอ 4 (พิมพ์หน้าเดียว) จำนวน 3 ชุด พร้อมแผ่น CD จำนวน 1 แผ่น และแบบฟอร์มเสนอบทความที่กองบรรณาธิการกำหนด

การปรับแก้ต้นฉบับ

โดยทั่วไปผู้อ่านบททวน (Reviewer) จะตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วน ด้านวิชาการแล้วส่งให้ผู้เขียนปรับแก้ สิทธิในการปรับแก้ต้นฉบับเป็นของผู้เขียน แต่กองบรรณาธิการสงวนสิทธิ์ในการตีพิมพ์เฉพาะที่ ผ่านความเห็นชอบตามรูปแบบและสาระของกองบรรณาธิการเท่านั้น ทั้งนี้จะมีการประสานเพื่อตรวจสอบความ ถูกต้องด้านวิชาการและอื่น ๆ ประมาณสองครั้ง

การตรวจทานต้นฉบับก่อนตีพิมพ์ (final proof)

ผู้เขียนต้องตรวจทานพิสูจน์อักษรในลำดับสุดท้ายเพื่อเห็นชอบในความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหา ก่อน ลงตีพิมพ์

ลิขสิทธิ์ในบทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร

บทความที่ได้ลงตีพิมพ์ในวารสารเป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

ติดต่อสอบถามกองบรรณาธิการ

กองบรรณาธิการวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

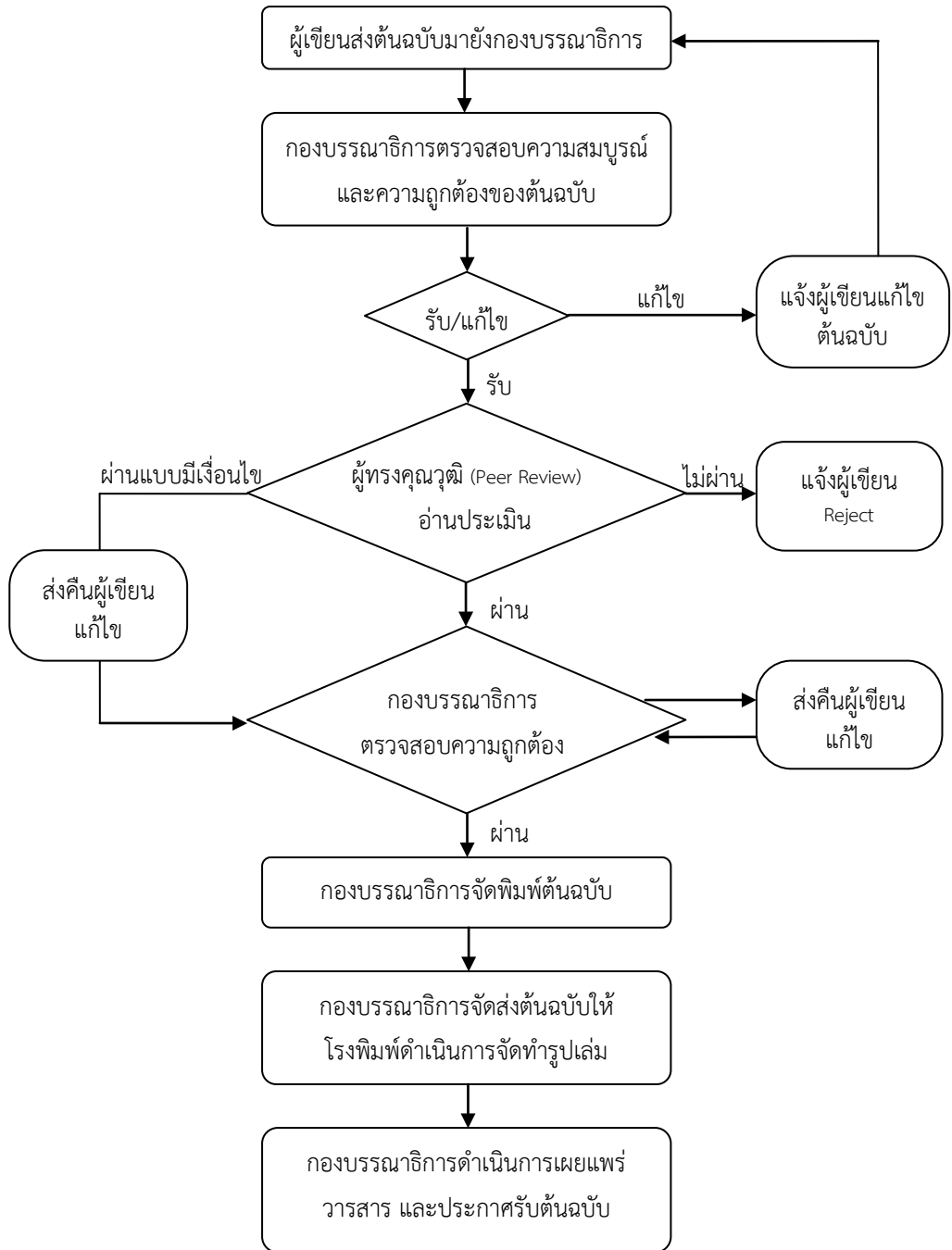
ฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

เลขที่ 119/19 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

โทร. 0 2482 2176-8 ต่อ 357-8, 363 Fax. 0 2482 2173

E-mail : research@bpi.mail.go.th

Web : www.bpi.ac.th





1"

(เลขหน้าตัวธรรมดา 14 ชิดขวา)



(ตัวหนา 20 กึ่งกลาง) **ชื่อบทความภาษาไทย**
(1½)

(ตัวหนา 20 กึ่งกลาง) **ชื่อบทความภาษาอังกฤษ**
(1½)

(ตัวหนา 16 กึ่งกลาง) **ชื่อผู้เขียนภาษาไทย** (ถ้ามีมากกว่า 1 คน ใส่*,**,***ตามลำดับ)
(1½)

(ตัวหนา 16 กึ่งกลาง) **ชื่อผู้เขียนภาษาอังกฤษ**
(1½)

(ตัวหนา 18 กึ่งกลาง) **บทคัดย่อ**
(1½)



(บทนำ วิธีการศึกษาและผลการศึกษา ประมาณ 200 – 250 คำ) -----

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

คำสำคัญ: คำที่ 1 คำที่ 2 คำที่ 3 (จำนวน 2 – 5 คำ ตัวธรรมดา 14 ชิดซ้าย)

(1½)

(ตัวหนา 18 กึ่งกลาง) **Abstract**

(1½)

(Introduction Method and Result 200 – 250 words) -----

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

Keywords: คำที่ 1, คำที่ 2, คำที่ 3 (จำนวน 2 – 5 คำ ตัวธรรมดา 14 ชิดซ้าย)

* ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 1 ภาษาไทย

ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 1 ภาษาอังกฤษ

** ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 2 ภาษาไทย

ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 2 ภาษาอังกฤษ

*** ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 3 ภาษาไทย

ที่อยู่ผู้เขียนคนที่ 3 ภาษาอังกฤษ

(ตัวธรรมดา 12 ชิดซ้าย ไข่มุมขวาล่างสุดของหน้าแรก)

บทนำ (ตัวหนา 16 ซิตซ้าย)
(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)
วัตถุประสงค์ (ตัวหนา 16 ซิตซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)
วิธีการศึกษา (ตัวหนา 16 ซิตซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)
ตารางที่ 1 ชื่อตาราง

ชื่อหัวข้อ

* คำอธิบายค่าในตาราง

ที่มา: ระบุแหล่งที่มา (อ้างอิงตามระบบ)

(1½)

ตารางที่ 2 ชื่อตาราง

ชื่อหัวข้อ

ที่มา: ระบุแหล่งที่มา (อ้างอิงตามระบบ)

ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) (ตัวหนา 16 ซิตซ้าย)

(1½)

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

(1½)

รายการอ้างอิง (ตัวหนา 16 ซิตซ้าย)

(1½)

----- (การอ้างอิงใช้รูปแบบ APA) -----

(ตัวธรรมดา 16 กระจายแบบไทย)

แบบเอกสารที่ วน. 3-1

รหัส.....

แบบเสนอบทความ
เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

เรียน กองบรรณาธิการวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

สังกัด/สถานศึกษา.....

สาขาวิชา/ภาควิชา/คณะ.....

ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก.....อำเภอ.....

จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....

โทรสาร.....โทรศัพท์มือถือ.....E-mail.....

มีความประสงค์ขอส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

ชื่อบทความ

ภาษาไทย.....

ภาษาอังกฤษ.....

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน (กรณีมีผู้เขียนร่วมกรอกข้อมูลตามสัดส่วน)

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย)	ชื่อ-สกุล (ภาษาอังกฤษ)	หน่วยงาน	โทรศัพท์
1.			
2.			
3.			
4.			

ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก (ถ้ามี).....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความดังกล่าวไม่เคยลงตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการเสนอ
เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น โดยมีได้คัดลอก ทำซ้ำ หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ใด

ลงชื่อผู้เขียนบทความ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบเอกสารที่ วน. 3-2

รหัส.....

แบบตรวจคุณภาพเบื้องต้นของบทความ
เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารพัฒนศิลป์วิชาการ

ชื่อบทความ

ภาษาไทย.....

ภาษาอังกฤษ.....

ที่	รายละเอียด	การตรวจสอบ
การพิมพ์ต้นฉบับ		
1	พิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Office Word 2003 ขึ้นไป	<input type="checkbox"/>
2	ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาดตัวอักษร 16	<input type="checkbox"/>
3	พิมพ์หน้าเดียว	<input type="checkbox"/>
4	กระดาษขนาด A4 ระยะขอบกระดาษ ด้านละ 1 นิ้ว เฉพาะด้านซ้าย 1.5 นิ้ว	<input type="checkbox"/>
ลำดับเนื้อหาบทความ		
1	ชื่อเรื่อง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	<input type="checkbox"/>
2	ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	<input type="checkbox"/>
3	บทคัดย่อ	
	ความยาวไม่เกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด	<input type="checkbox"/>
	คำสำคัญ จำนวน 2-5 คำ	<input type="checkbox"/>
4	Abstract	
	ความยาวไม่เกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด	<input type="checkbox"/>
	Keywords จำนวน 2-5 คำ	<input type="checkbox"/>
5	บทนำ	<input type="checkbox"/>
6	เนื้อหา	<input type="checkbox"/>
7	บทสรุป	<input type="checkbox"/>
8	อ้างอิง (ใช้ระบบนาม-ปี ตามรูปแบบ APA Style)	<input type="checkbox"/>
เอกสารประกอบการประเมินบทความ		
1	แบบเสนอบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ (วน. 3-1)	<input type="checkbox"/>
2	ต้นฉบับ จำนวน 3 ชุด พร้อมแผ่น CD จำนวน 1 แผ่น (เขียนชื่อบทความและชื่อผู้เขียนบนแผ่น CD โดยไฟล์รูปแยกต่างหากจากไฟล์บทความ)	<input type="checkbox"/>

ลงชื่อผู้เขียน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงชื่อกองบรรณาธิการผู้ตรวจ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....