

เจ้าของ สำนักงานกองบรรณาธิการ วัตถุประสงค์และขอบเขต	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการและงานวิจัยของบุคลากรภายในและบุคลากรภายนอก ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสนับสนุนการนำเสนอผลงานวิชาการและวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์ตลอดจนส่งเสริมสนับสนุนและสร้างเครือข่ายการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการงานวิจัย และผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมแก่อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไปในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ประกอบด้วยสาขาทัศนศิลป์ สาขาการออกแบบ สาขาดุริยางคศิลป์ สาขานาฏศิลป์และการแสดง สาขาศิลปวัฒนธรรม และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยบทความที่ประสงค์จะตีพิมพ์จะต้องนำเสนอองค์ความรู้หรือแนวคิดใหม่ที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าวิจัย และไม่เคยถูกนำไปตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน
กำหนดการออกวารสาร	วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เป็นวารสารวิชาการในรูปแบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Journal) มีกำหนดการออกปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม
บรรณาธิการที่ปรึกษา	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัติ กลิ่นงาม)
บรรณาธิการ ผู้ช่วยบรรณาธิการ ผู้จัดการวารสาร	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวุธ โกศล นางสาวรัชยา วีรการณ นางสาวอริษา บิลนุภัทร ว่าที่ร้อยตรีหญิงทิพย์วัลย์ สุนทรภรณ์
กองบรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัณฑิตา วรศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์อดิพล อนุกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนียา คัญทะชา ดร.รัชวิช มุสิกการุณ นางสาวสุณิสา ศิริรักษ์ ว่าที่ร้อยตรีวงศ์วรุตม์ อินตะนัย นายบัญชา จุลกุล

บทบรรณาธิการ

“วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา” ฉบับปฐมฤกษ์นี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมแก่ อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ประกอบด้วยสาขาทัศนศิลป์ สาขาการออกแบบ สาขาศรีวิทยาคศิลป์ สาขานาฏศิลป์และการแสดง สาขาศิลปวัฒนธรรม และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยบทความในวารสารฉบับนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 4 เรื่อง ได้แก่บทความ เรื่องการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว OTOP กรณีศึกษา : หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ตำบลอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมกระดาษโดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ ความเชื่อเชิงสัญลักษณ์เครื่องดนตรีรูปกระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญ และ SKRU BIG BAND สนามทดลองของเด็กดนตรี นอกจากนี้วารสารฯ ยังได้รับความกรุณาจากผศ.ดร. เจริญชัย ชนไพโรจน์ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ส่งบทความ “กลอนลำอีสานเขียว” มาเป็นบทความพิเศษในฉบับปฐมฤกษ์นี้อีกด้วย หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้อ่านทั้งหลายจะได้รับความรู้ที่หลากหลายทางด้านศิลปกรรมจากการอ่านวารสารฉบับนี้ และสามารถต่อยอดความคิดในด้านวิชาการต่อไปได้อย่างกว้างขวาง รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจในการผลิตผลงานของผู้อ่านในโอกาสต่อไป

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนบทความทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนในการจัดพิมพ์วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาให้เสร็จสมบูรณ์อย่างมีคุณภาพ และขอเชิญชวนคณาจารย์ นักวิชาการ และนิสิตนักศึกษา รวมถึงผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในฉบับต่อไป

กองบรรณาธิการ
วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สารบัญ

บทความพิเศษ

กลอนลำอีสานเขียว

6 - 22

Klon Lam Isan Keaw

ผศ.ดร. เจริญชัย ชนไฟโรจน์

บทความวิจัย

การศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว OTOP

24 - 35

กรณีศึกษา : หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย

ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

The Study of tourism identity (OTOP)

Case study : The Nawatwithi Village

Ban Non Sung Noi, Don Ngoen Subdistrict,

Chiang Yuen District Mahasarakham province

ยุทธพงษ์ ต้นประดู่, สาวิตร์ พงศ์วัชร , กนกรัตน์ ปานขวานน้อย

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมรถขนส่ง

36 - 46

โดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้

Product and Souvenir Design from Transportation industry Wasted Wood

Inspired by Traditional Southern Fishing Boats

พีรพงษ์ พันธะศรี

บทความวิชาการ

ความเชื่อเชิงสัญลักษณ์เครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญ

47 - 57

Symbolism of the crocodile instrument in Mon music culture

สกลพัฒน์ โคตรตันติ

SKRU BIG BAND สนามทดลองของเด็กดนตรี

58 - 69

SKRU BIG BAND The Experimental Stage

ธีรวุฒิ แก้วมาก

กลอนลำอีสานเขียว

¹ผศ.ดร. เจริญชัย ชนไพโรจน์

¹Asst.Prof. Charoenchai Chonpairoj

¹วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹College of Music, Mahasarakham University

Email: chonpairotj@gmail.com

ความนำ

กลอนลำ หมายถึงกลอนหรือบทร้อยกรองที่หมอลำใช้ขับลำหรือขับเป็นลำนำ กลอนลำถ้าแบ่งตามลักษณะของฉันทลักษณ์ แบ่งได้เป็นกลอนกาพย์หรือกลอนตัดก็เรียก กลอนกาพย์คือกลอนที่ใช้เชิงบังไฟ และใช้สำหรับลำทางสั้น คือลำแบบเนื้อเต็มไม่มีเอื้อน ส่วนกลอนอีกประเภทหนึ่งเรียกว่า กลอนเย็น ใช้ได้ทั้งทำนองลำทางสั้น คือลำทำนองแบบเนื้อเต็ม ไม่มีเอื้อน และการลำทางยาว คือลำแบบมีเอื้อน ส่วนกลอนลำอีกประเภทหนึ่งเรียกว่ากลอนลำเตี้ย เป็นกลอนสั้นๆ ที่ใช้ลำโต้ตอบกันระหว่างหญิงชาย ในลักษณะการลำผญา หรือลำเกี่ยวพาราสีระหว่างหนุ่มสาว

กลอนเย็น เป็นกลอนที่มีกำหนดจำนวนวรรค จำนวนวรรคยุกต์ประจำตำแหน่งของคำและมีกำหนดสัมผัสนอก สัมผัสใน สัมผัสอักษร สัมผัสพยัญชนะและสัมผัสเสียงวรรคยุกต์ กลอนเย็นเทียบได้กับโคลงสี่สุภาพของภาคกลาง แต่ต่างกันตรงที่ของภาคกลางแบ่งเป็นวรรคละ ๓ จังหวะ ยกเว้นวรรคสุดท้ายมี 4 จังหวะ ขณะที่กลอนเย็นของอีสานแบ่งเป็นวรรคละ ๔ จังหวะ ดังตัวอย่างที่นำมาเปรียบเทียบดังนี้

โคลงสี่สุภาพของภาคกลาง

เสียงลือเสียงเล่าอ้าง	อันใด (พีเอย)
เสียงย่อมยอศใคร	ทั่วหล้า
สองเชือกพี่หลับไหล	ลืมนั่น (ฤพี)
สองพี่คิดเองอ้า	อย่าได้ ถามเฝือ

กลอนเย็นของอีสาน

เสียง เล่าอ้าง ลือซ่า แนวใด
เสียง ย่อมยอ ยศไผ่ ทั่วหล้า
สอง เชือกเอื้อย หลับไหล ลืมนั่น (ชั้นบ้อเอื้อย)
สองเอื้อยคิด เบิ่งถ้อน ถามน่อง บ่ควร (เอื้อยเอย)

โครงสร้างของกลอนลำ

กลอนลำแต่ละกลอน แบ่งได้เป็น 3 ส่วน คือส่วนต้น เรียกว่า กลอนขึ้น หรือกลอนพาดหัว ซึ่งเปรียบเสมือน คำนำ ของกลอนลำ ถ้าเป็นกลอนลำทางสั้น ก็ขึ้นต้นว่า "โอละนอ" ถ้าเป็นกลอนลำทางยาวก็

ขึ้นต้นด้วยคำว่า "โอ้อ้อย" กลอนที่มีฉันทลักษณ์แบบ กลอนเย็น สามารถนำไปใช้ได้ทุกทำนอง ไม่ว่าจะเป็นทำนองลำทางสั้น ทำนองลำทางยาว ทำนองลำเพลิน ทำนองลำเดิน ทางนองลำเต้ยธรรมดา และทำนองลำเต้ยหัวโนนตาล

ผู้เขียนแต่งกลอนลำนี้ขึ้น เพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ "โครงการอีสานเขียว" ของรัฐบาลพลเอกเขาวงกต ยงใจยุทธ เมื่อนานมาแล้ว ขณะเดียวกัน ผู้เขียนได้นำเอากลอนเดียวกัน มาแต่งให้ลำได้ทั้ง 4 ทำนอง คือ ทำนองลำทางสั้น ทำนองลำทางยาว ทำนองลำเต้ยธรรมดา และทำนองลำเต้ยหัวโนนตาล ดังกลอนต่อไปนี้

1. กลอนลำทางสั้น

“บอกข่าวอีสานเขียว”

เจริญชัย ชนไฟโรจน์

ชาย

กลอนขึ้น

โอละนอ ...

แก้มอ่อน ๆ แก้มน้องอ่อน ๆ

ตั้งแต่ก็แต่ก่อน ได้ยินบ่อีสานเขียว

รัฐบาลเฟ้นแลเหลียว ให้มีอยู่มีกิน

ฝนตกรินซำ ๆ เจ้าผู้แก้มอำทำ

ได้ยินบ้อ ...

โอละนอ ... นวล ๆ เอย

แม่นว่า ... นอนาง

กลอนเนื้อใน

@ เจ้าได้ยินเขาว่า เรื่องอีสานเขียวนั้นแน่นอน

ครั้นน้องพออยู่ให้จ๋าไว้ให้พี่ฟัง

@ มันแม่นยังชะแท้ เขามาซำลือหลาย

บ่าวพี่ชายคาใจ มีดมัวบมีแจ้ง

ให้ตกลงไปเป็นข้อ ความสำคัญบั้นบ่อน

ว่าเป็นตอนย่อ ๆ พออ้ายได้สู่งนำ

กลอนลง

ว่าจั่งใดละค่านาง

เชิญเจ้าเว้ามาเบิ่ง

ให้มันแจ้ง

หญิง

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอชาย

กลอนเนื้อใน

- ๑ แม่นอายนอนคั่นค้ำ อยู่ไสนอบฮู้เมื่อ
หรือแม่นเพื่อตั้งแต่สาว
หรือว่าชาวตั้งแต่ซู้ หูเจ้าบ่ได้ยิน
- ๑ เจ้าผู้อินทร์ลงแต้ม รูปหล่อแท่นนอชาย
โอยเสียดายเคนอ ช่างบ่ใสใจนำเมืองบ้าน
รัฐบาลเพิ่นซึสร้าง อีสานเฮาให้เฮืองฮุ่ง
พาหมูลุงและป้า หลานหล้าให้อยู่เย็น

กลอนลง

จั่งซันละหนอนนอชาย
อายฮู้จักแล้วไป
ในตอนนี้

ชาย

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอนาง

กลอนเนื้อใน

- ๑ ครันแม่นเป็นจั่งซัน กะสาธุน่าหลาย
เฮ็ดจั่งใดเคนอ จั่งซึเป็นไปได๋
หรือเอาเงินมาให้ ทุกครัวเฮือนได้ใช้จ่าย
นอนสำบายเวียกบ่สร้าง สนุกหวังตั้งแต่กัน

กลอนลง

จั่งซันบ่นางเอย
มีแต่เตี้ยแต่ม้วน
ระงมฟ้า

หญิง

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอชาย

กลอนเนื้อใน

- ๑ มั่นบ่สมควรแล้ว แนวนอนกินเวียกบ่ก่อ
มีท่อดิเกะซิกเกลี้ยง เสียเสียงแม่นบ่ยัง
- ๑ รัฐบาลเพิ่นได้ตั้ง สร้างก่อชลประทาน
บริการชุดคลอง ลอกหนองนั้นเก็บน้ำ
ส่งไปตามแถวท้าง ทางนาเทิงและนาลุ่ม
ให้ดินชุ่มอยู่เรื่อย สนุกสร้างแต่งแปลง

กลอนลง

จั่งซันหนอนอชาย

เจ้าผู้แก้มปายล่าย

คนไคเอ้ย

ชาย

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอนาง

กลอนเนื้อใน

๑ อีสานเฮานันชิบแล้ง ลมพัดแสงดินชิบไ้ง

สมหัวใจทุกด้าน เมืองบ้านชิชุมเย็น

๑ เสียตายเดแต่ชิบได้เหล้น บุญบั้งไฟนั้นคือเก่า

ย่อนว่าเฮาบ้งอ แถนไท้ให้ส่งฝน

กลอนลง

โอยเสียตายเดนอ

ชิบได้เต้ยได้ม่วน

นวล ๆ เอย

หญิง

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอชาย

กลอนเนื้อใน

๑ อ้ายกะช่างชอกคัน ฮู้ฮ้อมนั้นแนวบุญ

เพิ่นอุดหนุนคือกัน อันฮีตครองนั้นของเค้า

บุญใดเฮาเคยเหล้น เป็นประเพณีตั้งแต่ก่อน

บ่ว่าล้าและฟ่อน รักษาไว้ว่าดั้งเดิม

กลอนลง

โอยม่วนหลายเดนอ

มีเทิงฟ่อนเทิงแอ่น

เสียงแคนจั้น

ชาย

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอนาง

กลอนเนื้อใน

๑ อ้ายกะเริ่มฮ่ำฮู้ หน้อยนึ่งอยู่ในใจ

แต่สงสัยเดนอ ถ้าว่าเฮาบอิดน้ำ

สนุกทำสนุกสร้าง ได้ผลิตผลจนล้นอ้ง

ยังอยู่กองจุ่มกุ่ม ไฟชี้อะปมี

กลอนลง

โอยเต็มทีละนอ

ชีไปขายไสน่อ

ในคราวนี้

หญิง

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอขาย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อันปัญหาแนวนี้ เพิ่นได้สร้างนั้นโรงงาน
อุตสาหกรรมอาหาร ใส่กระป๋องนั้นอัดไว้
ส่งไปขายเมืองไกล และเมืองไกลประเทศต่าง
เฮาอยู่ทางนับแบ้ง แล่งเข้าใส่กระเปา

กลอนลง

นี้ละหนอนอขาย

เทิงเติกน้อยและผู้ใหญ่

มีเงินล้าน

ชาย

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอนาง

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายชีเอาตนเข้า ชมสาวในบาร์บันท้ายล่ำม
เตาะนมงามเข้าเง้า เบียร์เหล้าชีสั่งมา
ลูบหว่างแค้นนั้นกะบ่คา
อันลูบหว่างขานนั้นกะบ่ข้อง อันมือจ้องทองกะเลยลูบไปทั่ว
ซาไปควาใส่หว่างอันนั้น เลยสับันแม่นสั่นลง

กลอนลง

สนุกม่วนเฮฮา

ไปหาเซ็งไปหาเทียว

ในบาร์ฟุ่น

หญิง

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอขาย

กลอนเนื้อใน

- ๑ เจ้านี้ทรงเจ้าชู บู้ฮู้ค่าเงินคำ

ไปหลงนำแสงสี หมุ่มแม่ญิงเจ้าแวนนั้น
การพนันเปียร์เหล้า ของมันเมาปมีค่า
นั้นละโตฮ่าก้อม ชิกินเจ้าปฮั่งคิง

กลอนลง

ให้ระวังดี ๆ
เจ้าซิม้อยละแม่ง
บ่พอมื้อ

ชาย

กลอนขึ้น

แม่นว่า นอนาง

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะหลิงโลมเหล่น อยากลองใจนั้นเจ้าเบ้ง
ลองฮ่ำเพ็งवादเว้า พอหายวังแม่นสว่างเหงา
- ๑ เงินค่าเฮาที่หาได้ ต้องตั้งต่อทางประหยัด
ยามใดขัดสนมา จังค้อยนำออกมาใช้
เช่นว่ายามเจ็บไข้ อันใดจำเป็นจังใช้จ่าย
บ่แม่นยายเซอะเหล่น เป็นบ้ำปวงบ่เซา

กลอนลง

ต้องขยันหมั่นเพียร
รู้จักเมียนรู้จักจ่าย
เดอคุณเอ้ย ...

2. กลอนลำเตี้ยหัวโนนตาล

“บอกข่าวอีสานเขียว”

เจริญชัย ชนไฟโรจน์

ชาย

กลอนขึ้น

โอยเดพระนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ เจ้าได้ยินเขาเว้า เรื่องอีสานเขียวนั้นแห่นบ่
ครั้นน้องพอฮั่งฮู้ ให้จาเว้าให้พี่ฟัง
- ๑ มันแม่นยังชะแท้ เขามาซาลือหลาย
บ่าวพี่ชายคาใจ มีดมัวบ่มีแจ้ง
ให้แถลงไปเป็นข้อ ความสำคัญบั้นบ่อน
เว้าเป็นตอนย่อ ๆ พออ้ายได้ฮั่งนำ

เจ้าผู้แก้มอำทำ ผู้ตาขำเลิงเอย

หญิง

กลอนขึ้น

โอยเดพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ แม่น้ายนอนคินค้ำ อยู่ไสนอบฮู้เมื่อ
หรือแม่นเพื่อตั้งแต่สาว
หรือว่าชาวตั้งแต่ซู้ หูเจ้าบ่ได้ยิน
- ๑ เจ้าผู้อินทร์ลงแต่้ม รูปหล่อแท่นอชาย
โอยเสียตายเดนอก ช่างบ่ใส่ใจนาเมืองบ้าน
รัฐบาลเพิ่นชิสร้าง อีสานเฮาให้เฮืองฮุ่ง
พาหมูลุงและป้า หลานหล้าให้อยู่เย็น

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มเป็นเวิน ไสวังเวินเย็นเอย

ชาย

กลอนขึ้น

โอยเดพระนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ ครันแม่นเป็นจั้งซัน กะสาธุนาหลาย
เฮ็ดจั้งใดเดนอก จังชิเป็นไปได๋
หรือเอาเงินมาให้ ทุกคร้วเฮือนได้ใช้จ่าย
นอนสำบายเวียกบ่สร้าง สนุกห้งตั้งแต่กัน
เจ้าผู้แก้มอุ่มทุม สีเคามุมหมากตาลเอย

หญิง

กลอนขึ้น

โอยเด พี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ มั่นบ่สมควรแล้ว แนวนอนกินเวียกบ่ก่อ
มีทอใดกะชิเกลี้ยง เสียเสียงแม่นบ่ยัง
- ๑ รัฐบาลเพิ่นได้ตั้ง สร้างก่อชลประทาน
บริการชุดคลอง ลอกหนองนั้นเก็บน้ำ
ส่งไปตามแถวทาง ทางนาเทิงและนาลุ่ม
ให้ดินชุ่มอยู่เรื่อย สนุกสร้างแต่งแปลง

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มแบ่งแข่ง บ่อยากแต่งเอานางบ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยเดพระนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อีสานเฮานั้นชิบแล้ง ลมพัดแสลงดินชิบไฉ่
สมหัวใจทุกด้าน เมืองบ้านชิชุมเย็น
- ๑ เสียตายเดแต่ชิบได้เหล้น บุญบั้งไฟนั้นคือเก่า
ย่อนว่าเฮาบ้งอ แถนไท้ให้ส่งฝน
เจ้าผู้แก้มจุ่นบุน อยากกอดอุ้นเบ็งदनอ

หญิง

กลอนขึ้น

โอยเดพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะช่างชอกคัน ฮู้ฮ้อมนั้นแนวบุญ
เพิ่นอุดหนุนคือกัน อันฮิตครองนั้นของเค้า
บุญใดเฮาเคยเหล้น เป็นประเพณีตั้งแต่ก่อน
บ่ว่าล้าและฟ้อน รักษาไว้ว่าดังเดิม

ชาย

กลอนขึ้น

โอยเดพระนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะเริ่มฮ้ำฮู้ หน้อยนึ่งอยู่ในใจ
แต่สงสัยदनอ ถ้าว่าเฮาบฮิดน้ำ
สนุกทำสนุกสร้าง ได้ผลิตผลจนล้นอ้ง
ยังอยู่กองจุ่มกุ่ม ใผซี้ฮื้อกะบมี

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มปี่ลี ชูฟี่บมาบ

หนาเลาคอกกลมเอย

หญิง

กลอนขึ้น

โอยเดพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อันปัญหาแนวนี้ เพิ่นได้สร้างน้นโรงงาน
อุตสาหกรรมอาหาร ใส่กระป๋องน้นอัดไว้
ส่งไปขายเมืองไกลี และเมืองไกลประเทศต่าง

เฮาอยู่ทางนับแบ้ง แล่งเข้าใส่กระเป๋

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มอ่อนชวน ขาวนวล ๆ กะตาเอย

ชาย

กลอนขึ้น

โอยเดพระนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายซิเอาตนเข้า ชมสาวในบาร์บันท้ายล่ำม
เตาะนมงามเข้าเง้า เบียร์เหล้าซีสั่งมา
ลูบหว่างแค้นนั้นกะบ่คา
อันลูบหว่างขานนั้นกะบ่ข้อง อันมือจ่องทองกะเลยลูบไปทั่ว
ชาวไปควาใส่หว่างอันนั้น เลยสับันแม่นสั้นลง

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มอ่องต่ง หงส์ลอยเวินบนเอย

หญิง

กลอนขึ้น

โอยเคพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ เจ้านี้ทรงเจ้าชู บั๊ค่าเงินคำ
ไปหลงนำแสงสี หมูแม่ญิงเจ้าแวนั้น
การพนันเบียร์เหล้า ของมีนเมาบ่มีค่า
นั้นละโตฮ่ำก้อม ซิกินเจ้าบ่ฮั่งคิง

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มปึงสิ่ง สร้างมิงบ่แลเอย

ชาย

กลอนขึ้น

โอยเดพระนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะหลังโลมเหล่น อยากลองใจนั้นเจ้าเบ็ง
ลองฮ่ำเพิงวาดเว้า พอหายจ้วงแม่นสว่างหงา
๑ เงินคำเฮาที่หาได้ ต้องตั้งต่อทางประหยัด
ยามใดขัดสนมา จังค้อยนำออกมาใช้
เช่นว่ายามเจ็บไข้ อันใดจำเป็นจังใช้จ่าย
บ่แม่นยายเซอะเหล่น เป็นบ้าป่วงบ่เซา

กลอนลง

เจ้าผู้แก้มป่อยล่อย แม่นซู้ปล่อนแพนไผ
โอยเหลือใจพี่ชายเด

3. กลอนลำทางยาว

“บอกข่าวอีสานเขียว”

เจริญชัย ชนไฟโรจน์

ชาย

กลอนขึ้น

โอ้อ้อย
อีสานเขียวมาฮอดแล้ว แม่นหยั่งแท้ให้ค่อยฟัง ... ละน้ำ
โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

- @ เจ้าได้ยินเขาว่า เรื่องอีสานเขียวนั้นแห่นบ่
ครันน้องพอฮู้ฮู้ ให้จาว่าให้พี่ฟัง
- @ มันแม่นหยั่งชะแท้ เขามาซาลือหลาย
บ่าวพี่ชายคาใจ มีดมัวบ่มีแจ้ง
ให้แถลงไปเป็นข้อ ความสำคัญบั้นบ่อน
ว่าเป็นตอนย่อ ๆ พอฮ้ายได้ฮู้ฮู้ ...

กลอนลง

ละน้ำ

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- @ แม่นฮ้ายนอนคั่นค้ำ อยู่ไสนอฮู้ฮู้เมื่อ
หรือแม่นเพ็ดตั้งแต่สาว
หรือว่าชาวตั้งแต่ฮู้ หูเจ้าบ่ได้ยิน
- @ เจ้าผู้อินทร์ลงแต่้ม รูปหล่อแท่นฮอย
โอยเสียดายเดโน ช่างบ่ใสใจนำเมืองบ้าน
รัฐบาลเพิ่นซึสร้าง อีสานเฮาให้เฮืองฮู้
พาหมูลุงและบ่า หลานหล้าให้อยู่เย็น ...

กลอนลง

ละน้ำ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ ครันแม่นเป็นจ้งซัน กะสาธุนาหลาย
เฮ็ดจ้งใดเดโน จ้งซิปเป็นไปได
หรือเอาเงินมาให้ ทุกคร้วเฮือนได้ใช้จ่าย
นอนสบายเวียกบ่สร้าง สุนูกห้งตั้งแต่กัน ...

กลอนลง

ละน้ำ

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ มั่นบ่สมควรแล้ว แนวนอนกินเวียกบ่ก่อ
มีท่อใดกะชิลเกี้ยง เสียเสียงแม่นบ่ยัง

- ๑ รัฐบาลเพิ่นได้ตั้ง สร้างก่อชลประทาน
บริการชุดคลอง ลอกหนองนั้นเก็บน้ำ
ส่งไปตามแถวทาง ทางนาเทิงและนาลุ่ม
ให้ดินชุ่มอยู่เรื่อย สุนูกสร้างแต่งแปลง ...

กลอนลง

ละน้ำ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อีสานเฮานั้นชิบแล้ง ลมพัดแสงดินชิบไ้ง
สมหัวใจทุกด้าน เมืองบ้านชิชุมเย็น
๑ เสียตายเดแต่ชิบได้เหล้น บุญบั้งไฟนั้นคือเก่า
ย้อนว่าเฮาบ้งอ แถนไท้ให้ส่งฝน ...

กลอนลง

ละน้ำ

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะช่างชอกคัน อู้ฮ้อมนั้นแนวบุญ
เพิ่นอุดหนุนคือกัน อันฮีตครองนั้นของเค้า
บุญใดเฮาเคยเหล้น เป็นประเพณีตั้งแต่ก่อน
บ่ว่าล้าและฟ้อน รักษาไว้ว่าดั้งเดิม ...

กลอนลง

ละน้ำ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะเริ่มฮ้ำฮู้ หน้อยนึ่งอยู่ในใจ
แต่สงสัยเดโน ถ้าวาเฮาบอิดน้ำ
สนุกทำสนุกสร้าง ได้ผลิตผลจนล้นอ้ง
ยังอยู่กองจุ่มกุ่ม ใผซื่อกะบมี ...

กลอนลง

ละน้ำ

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อันปัญหาแนวนี้ เพิ่นได้สร้างนั้นโรงงาน
อุตสาหกรรมอาหาร ใส่กระป๋องนั้นอัดไว้
ส่งไปขายเมืองไกล และเมืองไกลประเทศต่าง
เฮาอยู่ทางนับแบ้ง แล่งเข้าใส่กระเป่า ...

กลอนลง

ละน้ำ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายซิเอาตนเข้า ชมสาวในบาร์บันท้ายล้าม
เตาะนมงามเข้าเง้า เบียร์เหล้าซีสั่งมา
ลู่หว่างแครงนั้นกะบ่คา

อันลูปหว่างขานันกะบ่ซ้อง อันมือจองหองกะเลยลูปไปทั่ว
ชาวไปควาใส่หว่างอันนั้น เลยสะบันแม่น่สนลง ...

กลอนลง

ละน้ำ

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

๑ เจ้านี้ทรงเจ้าชู บ่รู้ค่าเงินค่า
ไปหลงนำแสงสี หมูแม่หญิงเจ้าแวนั้น
การพนันเปียร์เหล้า ของมันเมาบ่มีค่า
นั้นละโตฮ่าก้อม ชิกินเจ้าบ่ฮั่งคิง ...

กลอนลง

ละน้ำ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

๑ อ้ายกะหลิงโลมเหล่น อยากลองใจนั้นเจ้าเบ้ง
ลองฮ่าเพิงวาดว่า พอหายจ้วงแม่น่ส่วงเหงา
๑ เงินค่าเฮาที่หาได้ ต้องตั้งต่อทางประหยัด
ยามใดขัดสนมา จังค้อยนำออกมาใช้
เช่นว่ายามเจ็บไข้ อันใดจำเป็นจังใช้จ่าย
บ่แม่น่ยายเซอะเหล่น เป็นบ่าปวงบ่เซา ...

กลอนลง

ละน้ำ

4. กลอนลำเต้ยธรรมดา

“บอกข่าวอีสานเขียว”

เจริญชัย ชนไฟโรจน์

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

๑ เจ้าได้ยินเขาว่า เรื่องอีสานเขียวนั้นแห่นบ่

ครันน้องพอฮู้ฮู้ ให้จ๋าเว้าให้พิ้ง

- @ มันแม่นหยังชะแท้ เขามาซาลือหลาย
บ่าวพี่ชายคาใจ มีดมัวบ่มีแจ้ง
ให้แถลงไปเป็นข้อ ความสำคัญบั่นบ่อน
เว้าเป็นตอนย่อ ๆ พอฮู้ได้ฮู้เง้า

กลอนลง

นั้นละหน้าหนานวล ๆ น้า
เว้ามาให้พิ้งแหม่นตอน้อง

หญิง

กลอนขึ้น

โอ้ยพี่ชายเอ๋ย

กลอนเนื้อใน

- @ แม่ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้
หรือแม่นเพ็ดตั้งแต่สาว
หรือว่าฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้
@ เจ้าผู้อินทรีลงแต่มี รูปหล่อแท่นฮู้ฮู้ฮู้
โอ้ยเสียตายเดอนอ ช่างบ่ใส่ใจน้าเมืองบ้าน
รัฐบาลเพิ่นฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้
พาหมูล่งและบ่่า หลานหล้าให้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้

กลอนลง

นั้นละหน้าคนไคนี้หน้า
ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้

ชาย

กลอนขึ้น

โอ้ยแม่นนางเอ๋ย

กลอนเนื้อใน

- @ ครันแม่นเป็นจั้งจั้ง กะฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้
เฮ็ดจั้งใดเดอนอ จั้งฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้
หรือเอาเงินมาให้ ทุกคร้วฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้
นอนสำบายเวียกบ่สร้าง สนุกห้งฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้ฮู้

กลอนลง

จั้งจั้งบ่หน่อพระนางน้อ
สนุกคักนอในคราวนี้

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ มั่นป่สมควรแล้ว แนวนอนกินเวียกบ่ก่อ
มีท่อดะชิเกลี้ยง เสียเสี้ยงแม่นบ่ยัง
๑ รัฐบาลเพิ่นได้ตั้ง สร้างก่อชลประทาน
บริการชุดคลอง ลอกหนองน้เก็บน้ำ
ส่งไปตามแถวทำง ทางนาเทิงและนาลุ่ม
ให้ดินชุ่มอยู่เรื่อย สนุกสร้างแต่งแปลง

กลอนลง

น้้นละหน้าคนไค่น่า
สนุกเฮ็ดนาบ่มีแล้ว

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นนางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อีสานเฮานั้นชิบแล้ง ลมพัดแสดดินชิบไ่ง
สมหัวใจทุกด้าน เมืองบ้านชิชุ่มเย็น
เสียตายเดแต่ชิบได้เหล้น บุญบั้งไฟนั้นคือเกา
ย่อนว่าเฮาบ้งอ แถนไท้ให้ส่งฝน

กลอนลง

น้้นละหน้านวล ๆ น่่า
ที่เคยม่วนเฮฮาบ่มีแล้ว

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะช่างชอกคัน ฮู้ฮ่อมนั้นแนวบุญ
เพิ่นอุดหนุนคือกัน อันฮึดครองนั้นของเค้า
บุญใดเฮาเคยเหล้น เป็นประเพณีตั้งแต่ก่อน
บ่ว่าลำและฟ่อน รักษาไว้ว่าดั้งเดิม

กลอนลง

กลอนลงน้้นละหน้านวล ๆ น่่า
บ่ปะบ่ไลฮึดครองเค้า

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะเริ่มฮ่ำฮู้ หน้อยนึ่งอยู่ในใจ
แต่สงสัยเดโน ถ้าว้าเฮาบ่อดน้ำ
สนุกทำสนุกสร้าง ได้ผลิตผลจนล้นอ้ง
ยังอยู่กองจุ่มกุ่ม ใผซี้ซื่อกะบมี

กลอนลง

นั้นละหน่านวล ๆ น่า
อุกใจแท่นาในคราวนี้

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อันปัญหาแนวนี้ เพิ่นได้สร้างนั้นโรงงาน
อุตสาหกรรมอาหาร ใส่กระป๋องนั้นอัดไว้
ส่งไปขายเมืองไกล และเมืองไกลประเทศต่าง
เฮาอยู่ทางนับแบ้ง แล่งเข้าใส่กระเปา

กลอนลง

นั้นละหน้าพี่ชายน่า
เงินค่าไหลมาปานเทน้ำ

ชาย

กลอนขึ้น

โอยแม่นางเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายซิเอาตนเข้า ชมสาวในบาร์บันท้ายล่ำม
เตาะนมงามเข้าเง้า เบียร์เหล้าซี้สั่งมา
ลูปหว่างแครงนั้นกะบ่คา
อันลูปหว่างขานนั้นกะบ่ซ้อง อันมือจองทองกะเลยลูปไปทั่ว
ชาวไปควาใส่หว่างอันนั้น เลยสะบันแม่นั้นลง

กลอนลง

นั้นละหน่านวล ๆ น่า โอยคิดขึ้นมาสะออนได้

หญิง

กลอนขึ้น

โอยพี่ชายเอย

กลอนเนื้อใน

- ๑ เจ้านี้ทรงเจ้าชู บั๊ค่าเงินคำ
ไปหลงนำแสงสี หมู่มัณเฑาะเจ้าแวนั้น
การพนันเปียร์เหล้า ของมันเมาปมีค่า
นั้นละโตฮัก้อม ชิกินเจ้าบ่ฮัก้อง

กลอนลง

นั้นละหน้าคนไคว่น่า
บ่दनดอกนาชิตายจ้อย

ชาย

กลอนขึ้น

โออแม่นนางเออ

กลอนเนื้อใน

- ๑ อ้ายกะหลิงโลมเหล่น อยากลองใจนั้นเจ้าเบ็ง
ลองฮ่ำเพ็งवादเว้า พอหายจ้วงแมนส่วงเหงา
๑ เงินคำเฮาที่หาได้ ต้องตั้งต่อทางประหยัด
ยามใดขัดสนมา จังค้อยนำออกมาใช้
เช่นว่ายามเจ็บไข้ อันใดจำเป็นจังใช้จ่าย
บ่แมนยายเซอะเหล่น เป็นบ้ำปวงบ่เซา

กลอนลง

นั้นละหน้านวล งาม
พิจารณาให้ดีได้อ ให้ดีเ

การศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว OTOP

กรณีศึกษา : หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน

จังหวัดมหาสารคาม

The Study of Tourism Identity (OTOP)

Case study: The Nawatwithi Village Ban Non Sung Noi, Don Ngoen Subdistrict,
Chiang Yuen District Mahasarakham Province

ยุทธพงษ์ ต้นประดู่^{1*}, สวัสดิ์ พงศ์วัชร², กนกรัตน์ ปานขวานน้อย³

Yuttapong Tonpradoo^{1*}, Sawit Pongvat², Kanokrat Pankhwanoi³

¹อาจารย์, สาขาวิชาการจัดการวัฒนธรรม คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹Dr, Department of Cultural Management, Faculty of Cultural Sciences,
Mahasarakham University

²รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะการจัดการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

²Assistant Professor Dr, Department Preforming Arts, Faculty of Humanities and Social
Sciences, Phuket Rajabhat University

³นิสิต, สาขาวิชาการจัดการวัฒนธรรม คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

³Bachelor, Department of Cultural Management, Faculty of Cultural Sciences, Mahasarakham
University

ผู้ประสานงาน : Yuttapong.t@msu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว OTOP กรณีศึกษา : หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย จังหวัดมหาสารคาม 2) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย จังหวัดมหาสารคาม การศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นกรณีศึกษาแบบเจาะจง โดยแบ่งการศึกษาข้อมูลเป็น 2 ขั้นตอน ตามความมุ่งหมายของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร การสังเกต การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มย่อย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้

ความเห็นเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาและพัฒนาชุมชน OTOP นวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย จังหวัดมหาสารคาม พร้อมทั้งนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการบรรยายอย่างละเอียด

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย จังหวัดมหาสารคาม มีศักยภาพด้านการนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาสร้างมูลค่าแก่คนในท้องถิ่นและสามารถเปิดรับนักท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตของชุมชน ทั้งนี้ได้ร่วมประกวดการแสดงผลสำเร็จของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ได้รางวัลชนะเลิศระดับจังหวัด เป็นชุมชนนำร่องท่องเที่ยวต้นแบบจากจังหวัดมหาสารคามและร่วมจัดแสดงนิทรรศการ ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุมอิมแพ็คเมืองทองธานี 2) อัตลักษณ์สำคัญของชุมชนแสดงออกในมิติทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย ศิลปะลายปูนปั้น การเขียนผ้าผะเหวด การแปรรูปกระเป๋ายีนสี ภาพวาดพระเวสสันดรชาดกในกัณฑ์ต่างๆ อัตลักษณ์วิถีชีวิตการทำนากับการเลี้ยงควาย ประเพณีสู่ขวัญควาย การทำข้าวโป่ง การทอเสื่อกก กิจกรรมการบูรณาการด้านการท่องเที่ยวภายในชุมชนซึ่งมีฐานการเรียนรู้ โดยมีการหมุนเวียนการทำงานของคนในชุมชน เพื่อการกระจายรายได้และผลประโยชน์อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว, OTOP, หมู่บ้านนวัตวิถี

Abstract

The Study of tourism identity (OTOP) Case study: The Nawatwithi Village Ban Non Sung Noi, Don Ngoen Subdistrict, Chiang Yuen District Mahasarakham province. The research employed qualitative methods. This research aimed to 1) To study the history of the tourism community (OTOP) Case study: The Nawatwithi Village Ban Non Sung Noi, Mahasarakham province 2) To study the identity of the tourism community (OTOP) Case study: The Nawatwithi Village Ban Non Sung Noi, Mahasarakham province. The areas of this research were Ban Non Sung Noi, Don Ngoen Subdistrict, Chiang Yuen District Mahasarakham province. The methodology of this research included two stages the key methods for data collection were the study of documents, observation, interviews, and focus groups with stakeholders. Data analysis was presented descriptively

The research findings showed 1) Ban Nonsong Noi community has the potential to bring cultural identity to create value for local people and open to tourists to learn about the life of the community. In this regard, participated in the contest to show the success of OTOP tourism community. Won the provincial award Is a pilot tourist community from Mahasarakham province and participated in the exhibition at IMPACT Exhibition and Convention Center, Muang Thong Thani. 2) Significant identity of the community expressed in the cultural dimension to consist of Stucco art, Writing cloth (Pha Wet cloth), Processing of colored bags, Painting of Phra Wessandorn Chadok, Identity, lifestyle, farming and buffalo raising, Buffalo tradition, Puffed rice (Khao Pong), Weaving reed mats. Tourism integration

activities within the community that have a learning base. With the working rotation of people in the community For income distribution and equal and equal benefits.

Keywords: Tourism Identity, OTOP, The Nawatwithi Village

บทนำ

อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มีการขยายตัวสูง มีบทบาทความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยเป็นอย่างมากรวมทั้งเป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญนำมาซึ่งเงินตราต่างประเทศการสร้างงาน และการกระจายความเจริญไปสู่ภูมิภาค การท่องเที่ยวของประเทศไทยสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ และเกิดการเติบโตอย่างมีคุณภาพยั่งยืน สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ คณะรัฐมนตรีจึงได้มีมติเมื่อวันที่ 17 เมษายน 2552 ให้การท่องเที่ยวเป็นวาระแห่งชาติ (National Agenda) และมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 21 เมษายน 2552 มอบให้กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจัดทำยุทธศาสตร์แผนงานฟื้นฟูวิกฤตการท่องเที่ยวระยะสั้นและระยะยาวรวมทั้งสอดคล้องกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติที่ต้องจัดทำแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติเสนอคณะรัฐมนตรีพิจารณาอนุมัติ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในฐานะเลขานุการคณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติจึงได้จัดทำร่างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติพ.ศ. 2555-2559 เสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติพิจารณา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฟื้นฟูและกระตุ้นภาคการท่องเที่ยวให้ขยายตัวและเกิดความยั่งยืนและสร้างศักยภาพในการหารายได้จากการท่องเที่ยว รวมทั้งพัฒนาการท่องเที่ยวของประเทศไทยให้มีความพร้อมทั้งด้านคุณภาพการแข่งขัน เกิดการสร้างรายได้และการกระจายรายได้ควบคู่ไปกับการพัฒนาที่ยั่งยืน กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจัดทำยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560 ให้มีการมุ่งเน้นกิจกรรมที่มีความจำเป็นเร่งด่วนต้องได้รับการแก้ไขและพัฒนาเพื่อวางรากฐานในระยะต่อไป พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการปรับปรุงกลไกการขับเคลื่อนสู่การพัฒนาเน้นให้ประเทศไทยเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ โดยมีผู้ดูแลตั้งแต่ระดับนโยบายที่มีคณะกรรมการ นโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติเป็นแกนหลัก ส่วนในระดับกลุ่มจังหวัดหรือกลุ่มพื้นที่ดูแลโดยคณะกรรมการพัฒนาการท่องเที่ยวประจำเขตและผู้ดูแลในระดับจังหวัดคือคณะกรรมการท่องเที่ยวแต่ละจังหวัด เพื่อให้ สอดคล้องตามแผนปฏิบัติการท่องเที่ยวของประเทศไทย (กรมการพัฒนาชุมชน. เว็บไซต์ : 2557)

การขับเคลื่อนประเทศไทยให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณภาพนั้น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาโดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยร่วมกับกรุงเทพมหานครได้จัดงาน เทศกาลเที่ยวเมืองไทย ครั้งที่ 35 (Thailand Tourism Festival) ภายใต้กิจกรรมที่มีชื่อว่า “ปี ท่องเที่ยววิถีไทย 2559” ตามนโยบายของรัฐบาล เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมการเดินทางท่องเที่ยวแบบ เชื่อมโยงให้กระจายไปทั่วแต่ละภูมิภาค โดยแต่ละภูมิภาค เน้นแสดงความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นตามสโลแกนที่ว่า “แหล่งเรียนรู้ อู่อารยธรรม” ซึ่งสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของรัฐบาล ในการสร้างการรับรู้ความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตและภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งภาคตะวันออกเฉียงเหนือก็มีการเน้นแสดงความเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดนี้คือ “เสน่ห์วิถี ประเพณี อีสาน” (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. เว็บไซต์ : 2562)

จังหวัดมหาสารคามตั้งอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ได้รับสมญานามว่า “ตักศิลา นคร” มีลักษณะสภาพทางภูมิประเทศเป็นที่ราบสูง นอกจากนี้จังหวัดมหาสารคามเป็นจังหวัดเดียวในกลุ่มร้อยแก่นสารสินธุ์ ที่มีภาพลักษณ์ตรงกันระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชนคือ อันดับที่ 1 คือมองว่าเป็นสถานที่แห่งการเรียนรู้ รองลงมาได้แก่ เป็นสถานที่แห่งวัฒนธรรม อันดับที่ 3 ได้แก่ เป็นสถานที่แห่งความสุขนอกจากนี้ จังหวัดมหาสารคาม ยังมีทรัพยากรการท่องเที่ยวทั้งที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ที่พักแรม ร้านอาหาร การคมนาคมขนส่ง สินค้าที่ระลึก นับได้ว่าจังหวัดมหาสารคามมีสภาพเศรษฐกิจที่ดี อย่างไรก็ตามจำนวนนักท่องเที่ยวในจังหวัดมหาสารคามมีจำนวนน้อย แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดมหาสารคามส่วนใหญ่ตั้งอยู่ห่างไกลกัน ต้องใช้เวลาในการเดินทางและเหมาะกับการท่องเที่ยวในช่วงเวลาสั้น ประกอบกับสภาพแหล่งท่องเที่ยวที่ขาดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้แหล่งท่องเที่ยวเสื่อมโทรม การท่องเที่ยวของจังหวัดมหาสารคามนั้น ประสบปัญหาความเสื่อมโทรมของแหล่งท่องเที่ยว การเดินทางเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวที่ตั้งอยู่ห่างไกลกัน ประกอบกับการมีเส้นทางคมนาคมทางบกที่เชื่อมต่อไปยังจังหวัดใกล้เคียงได้สะดวกนั้น ส่งผลให้แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดมหาสารคามเป็นเพียงแหล่งท่องเที่ยวสำหรับเป็นเมืองทางผ่าน ดังนั้น เพื่อพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดมหาสารคามให้มีความยั่งยืนและเป็นกลไกขับเคลื่อนที่สำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจของจังหวัดในการสร้างงาน สร้างรายได้แก่ประชาชน ดึงดูดคนให้ประกอบอาชีพอยู่ในท้องถิ่น ลดการเคลื่อนย้ายแรงงาน พร้อมทั้งการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าทางการท่องเที่ยวแก่จังหวัดมหาสารคาม จากแผนยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวของสำนักพัฒนาการท่องเที่ยวมีประเด็นยุทธศาสตร์เพื่อการขจัดความยากจนระดับชุมชนด้วยการท่องเที่ยว เพื่อการปรับโครงสร้างการท่องเที่ยวให้สมดุลและแข่งขันได้อย่างยั่งยืน (กระทรวงวัฒนธรรม. 2559 : 25 - 36)

ดังนั้น จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนผ่านยุคการผลิตสินค้า OTOP ออกจากชุมชน สู่ออกสู่การสร้างรายได้ตามความต้องการ โดยการขายสินค้าอยู่ในชุมชนที่มาจากการท่องเที่ยว ปรับใช้เส้นทางภูมิปัญญา วิถีชีวิต วัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ แปลงเป็นมูลค่า ซึ่งบ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดมหาสารคาม เป็นหมู่บ้านที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว แตกต่างจากชุมชนอื่นอย่างชัดเจน มีการสืบทอดภูมิปัญญาของชุมชนจากรุ่นสู่รุ่นคือ การอนุรักษ์ศิลปะการเขียนผ้าผะเหวด การเขียนภาพด้วยสีน้ำพลาสติกเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธชาดก การอนุรักษ์กระบือไทย ภูมิปัญญาลายปูนปั้น การทำข้าวเกรียบสมุนไพร การทอเสื่อกก โดยมีสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอยางชุมน้อย จังหวัดมหาสารคาม เป็นพันธมิตรหลักในการดำเนินโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อย โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน การเป็นเจ้าบ้านที่ดี ช่วยกันคิดชวนกันทำ ผลิตภัณฑ์และบริการ รวมทั้งการเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวระดับชุมชนที่มีเสน่ห์ดึงดูดและมีคุณค่าเพียงพอเพื่อมอบแก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาเยี่ยมเยือนและใช้จ่ายเงินในกิจกรรมของชุมชน ซึ่งรายได้จะอยู่กับคนในชุมชน ผลิตภัณฑ์ชุมชนสามารถขายได้ ครอบครัวอยู่พร้อมหน้าพร้อมตาทุกคนมีความสุข เป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนและเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากอย่างแท้จริง

ประเด็นสำคัญในการศึกษาและการปรับใช้งานวิจัยเรื่องการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว OTOP กรณีศึกษา : หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดมหาสารคาม ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาประวัติความเป็นมาและศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อย จังหวัดมหาสารคาม เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านของชุมชน สร้างรายได้สร้างอาชีพให้แก่คนในชุมชน เป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ซึ่งมีการ

พัฒนาพื้นที่ให้ได้ผลเป็นรูปธรรม มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่น เป็นวิธีการที่สามารถพัฒนาชุมชนให้มีความตระหนักแสดงออกถึงศักยภาพของคนในชุมชนและสิ่งสำคัญคือ การสร้างประโยชน์กับชุมชนอย่างยั่งยืน โดยประเด็นการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาลักษณะของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ยังไม่มีการเก็บรวบรวมเพื่อการศึกษาอย่างถ่องแท้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาและนำวัฒนธรรมของชุมชนมาพัฒนาสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาลักษณะของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาลักษณะชุมชนท่องเที่ยว OTOP กรณีศึกษา : หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากพื้นที่บ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ประกอบด้วย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกแบบเจาะจง 3 กลุ่ม ดังนี้

- 1) กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์และเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปวัฒนธรรม ครูภูมิปัญญา บุคลากรสำนักวัฒนธรรมอำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม
- 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ได้แก่ บุคลากรสำนักงานวัฒนธรรมอำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ผู้ประกอบกิจการด้านการท่องเที่ยว
- 3) กลุ่มผู้สนับสนุน (General Informants) ได้แก่ อาจารย์และนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ชาวชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

2. การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ

ด้านแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและแบบไม่มีโครงสร้างต้องปรับเปลี่ยนตามกลุ่มของผู้ให้ข้อมูล เนื่องจากประสบการณ์ ความรู้ ทักษะคติของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะทัศนคติด้านการเมือง แต่ในภาพรวมผลลัพธ์คือการแสวงหาจุดร่วมบนความแตกต่าง เพราะชาวชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม เกิด ดำเนินชีวิตและบางส่วนตายในท้องถิ่น คณะผู้วิจัยเชื่อว่ากลุ่มผู้มีส่วนได้ - เสีย ต้องการพัฒนากิจการของตน ทั้งนี้เป็นการสร้างมรดกวัฒนธรรมใหม่แก่นักตลูกหลานของตน

3. การเก็บและรวบรวมข้อมูล

1. เนื้อหา

1) ประวัติความเป็นมาของชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

2) วิถีชีวิต วัฒนธรรมสำคัญของชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

2. วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร เช่น

1) วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดมหาสารคาม

2) พัฒนาการชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

3) เอกสารวัฒนธรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Study) โดยการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย

1) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดไม่จำกัดคำตอบ

2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interviews) ประกอบด้วย 3 ตอน มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ด้านข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับเพศ สถานภาพ วุฒิการศึกษา อาชีพหลัก รายได้ต่อเดือน เป็นต้น

ตอนที่ 2 เป็นคำถามหลักเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา พิธีกรรมสำคัญและวิถีชีวิตของชาวชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

3. แบบสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) เพื่อใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ในประเด็นประวัติความเป็นมา พิธีกรรมสำคัญและวิถีชีวิตของชาวชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม การเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคม องค์ประกอบที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

4. การสังเกต (Observation) ประกอบด้วย

4.1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ประกอบด้วย การเข้าร่วมพิธีกรรมสำคัญของชาวชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม เป็นต้น

4.2) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non - participant Observation) ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตสภาพทั่วไปภายในชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม โดยผู้วิจัยเข้าไปศึกษาวัฒนธรรม วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ ทั้งนี้ตามความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อให้ทราบสภาพปัญหาทั่วไป

5. การสนทนากลุ่ม (Focused Group) โดยผู้วิจัยใช้การสนทนากลุ่มในการรวบรวมข้อมูล โดยใช้ผู้รู้และผู้ปฏิบัติ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ปัญหา ข้อเสนอแนะในการอนุรักษ์ พัฒนา วัฒนธรรมภายในชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม โดยดำเนินการวางแผนการสนทนา วัน เวลา สถานที่ จัดเตรียมแนวคำถาม นัดหมาย เชิญสมาชิกโดยคัดเลือกผู้สนทนากลุ่มที่มีลักษณะร่วม (Homogenous)

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคามนั้น ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นตามความมุ่งหมายของงานวิจัยและนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม

ผลการศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่บริเวณบ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม โดยการสังเกตและสัมภาษณ์เรื่องประวัติการจัดตั้งชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี การสนับสนุนโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี การแสดงผลสำเร็จของโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี อีกทั้งสัมผัสกับการดำเนินชีวิตและการท่องเที่ยวของชุมชน ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นตามความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประวัติการจัดตั้งชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี

ชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน จังหวัดมหาสารคาม เป็นชุมชนที่มีการเขียนผ้าผะเหวด การทำข้าวโป่งและศิลปะลายปูนปั้นที่สืบทอดตั้งแต่รุ่นพ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย พ.ศ. 2558 ได้จดทะเบียนและจัดตั้งกลุ่มข้าวแปรรูปและจัดตั้งกลุ่มอนุรักษ์กระบือไทยที่บ้านโนนสูงน้อย โดยได้รับการสนับสนุนกระบือจากโครงการธนาคารโค - กระบือ เพื่อเกษตรกรตามพระราชดำริ ของในหลวงรัชกาลที่ 9 จำนวน 50 ตัว ผู้นำชุมชนได้นำชาวบ้าน น้อมนำแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตและทำการเกษตรแบบไร้สารปนเปื้อนประสบความสำเร็จชุมชนมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ชาวบ้านโนนสูงน้อย สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของในหลวงรัชกาลที่ 9 จึงมีแนวคิดในการทำสัญลักษณ์ของชีวิตระหว่างคนกับควายและสร้างรูปปั้นควายขนาดใหญ่เป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้ทราบว่าบ้านโนนสูงน้อย เป็นหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อีกทั้งเป็นการเตือนสติแก่ลูกหลานไม่ลืมบุญคุณของควายไทยที่อยู่คู่กับคนไทยมา ยาวนานและช่วยกันอนุรักษ์สืบไป ทั้งนี้เพื่อการประชาสัมพันธ์หมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อยส่งผลให้นักท่องเที่ยวรู้จักชุมชนมากยิ่งขึ้น

บ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม เป็นหมู่บ้านที่มีอัตลักษณ์และมีกระบวนการสืบทอดภูมิปัญญาของชุมชนจากรุ่นสู่รุ่นคือ การอนุรักษ์ศิลปะการเขียนผ้าผะเหวด การเขียนภาพด้วยสีน้ำพลาสติก แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธชาดก การอนุรักษ์กระบือไทย ภูมิปัญญาลายปูนปั้น ผลิตภัณฑ์แปรรูปข้าวเกรียบสมุนไพร การทอเสื่อกก ความโดดเด่นในอัตลักษณ์ของชุมชนที่กล่าวมาข้างต้น สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ได้เห็นถึงศักยภาพของชุมชนบ้านโนนสูงน้อยว่ามี

ความพร้อมที่จะพัฒนาหมู่บ้าน เพื่อนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาแปลงเป็นรายได้แก่คนในชุมชนและเปิดรับนักท่องเที่ยวเข้ามาเรียนรู้วิถีชีวิตของชุมชน จึงได้จัดทำโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อยขึ้นมาในเดือน มิถุนายน พ.ศ. 2561 โดยมีคำขวัญประจำชุมชนคือ เสียงทองพระนักเทศน์ ผ้าผะเหวดล้ำค่า ภูมิปัญญาลายปูนปั้น ขันทอเสื่อกก มรดกกระป๋องไทย ข้าวเกรียบสมุนไพร ร่วมใจสามัคคี

ตอนที่ 2 เพื่อศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคามสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ชุมชนท่องเที่ยว OTOP ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเชียงยืน ในรูปแบบ การจัดอบรมและสัมมนาชาวบ้านเตรียมความพร้อมเป็นเจ้าบ้านที่ดีเพื่อการต้อนรับและดูแลนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวภายในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้รับการสนับสนุนเป็นจักรเย็บผ้าไฟฟ้า จำนวน 4 เครื่อง เพื่อใช้ในการแปรรูปกระเป๋าคือของฝากของที่ระลึกของชุมชน ได้รับการสนับสนุนการจัดสวนหย่อมบริเวณทางเข้าชุมชน เรียกว่า แหล่ง Check-in นวัตวิถีบ้านโนนสูงน้อย ได้รับการสนับสนุนโปสเตอร์กิจกรรมท่องเที่ยวของชุมชน โดยรายละเอียดครบถ้วนถึงประวัติความเป็นมาของชุมชน การทำกิจกรรมการทำท่องเที่ยวตามช่วงเวลาของชุมชนที่จัดแก่นักท่องเที่ยว ได้รับการสนับสนุนเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 เครื่อง เครื่อง Printer จำนวน 1 เครื่อง Projector จำนวน 1 เครื่อง ได้รับการสนับสนุนแผ่นป้ายเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของชุมชน ประกอบด้วย ป้ายฐานเรียนรู้ของชุมชนทั้งหมด 5 ฐาน ป้ายแผ่นที่ท่องเที่ยวของชุมชนจำนวน 3 ป้าย โดยนำไปปักบริเวณต่างๆดังนี้ ปักไว้บริเวณทางเข้าหมู่บ้าน 1 จุด บริเวณหนองบ่อน้อยสระน้ำประจำชุมชน 1 จุด บริเวณศาลากลางหมู่บ้าน 1จุด และได้รับป้ายแผ่นที่จุดเชื่อมโยงการท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ภายในอำเภอเชียงยืน 1 ป้าย ปักไว้บริเวณหน้าทางเข้าหมู่บ้าน ได้รับการสนับสนุนป้ายเกี่ยวกับประวัติของชุมชน ป้ายเกี่ยวกับภาพการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนจำนวน 10 ป้าย ได้รับการสนับสนุนป้ายแสดงรายชื่อของผู้ที่มีความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน จำนวน 5 ป้าย โดยเจ้าหน้าที่สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอเชียงยืน ได้ติดตามโครงการท่องเที่ยวของชุมชนและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของชุมชนอย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนของโครงการท่องเที่ยวชุมชน OTOP นวัตวิถีจึงไม่ใช่การสนับสนุนในรูปแบบการให้เงินกับชุมชนเพื่อบริหารจัดการใช้จ่ายเกี่ยวกับการท่องเที่ยวแต่จะให้การสนับสนุนในรูปแบบการให้คำแนะนำการอบรมสัมมนาเกี่ยวกับการท่องเที่ยว สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ แก่ชุมชนทั้งนี้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 1 ประเพณีสู่ขวัญควาย
โดย กนกรัตน์ ปานขวาน้อย



ภาพที่ 2 การเขียนลวดลายผ้าพะเหวด
โดย กนกรัตน์ ปานขวาน้อย



ภาพที่ 3 การทำข้าวโป่ง
โดย กนกรัตน์ ปานขวาน้อย



ภาพที่ 4 กลุ่มหมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ร่วมจัดแสดงนิทรรศการ
ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุมอิมแพ็คเมืองทองธานี
โดย กนกรัตน์ ปานขวาน้อย

อภิปรายผลการวิจัย

ภาครัฐต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์และแนวคิดของคนในชุมชนที่เป็นอุปสรรคต่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน โดยการสร้างความรู้เพื่อนำไปสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการทรัพยากรและการวางแผนบริหารหมู่บ้านนวัตวิถี บ้านโนนสูงน้อย ตำบลดอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ในระยะยาวโดยเน้นอุปสงค์ของนักท่องเที่ยว หน่วยงานภาครัฐต้องออก กฎระเบียบ ข้อบังคับ

ของหน่วยงานอย่างเข้มงวดและเร่งด่วน โดยเฉพาะการจัดระเบียบด้านการบำบัดน้ำเสีย ชุมชนต้องร่วมกันควบคุมและตรวจสอบไม่ให้มีการปล่อยของเสียลงสู่แหล่งน้ำ วิธีการแก้ไขปัญหาและพัฒนาชุมชนหมู่บ้านนวัตกรรมโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคามอย่างยั่งยืน ต้องสร้างจิตสำนึกจริยธรรมและจรรยาบรรณด้านสิ่งแวดล้อมแก่ประชาชน โดยวางแผนด้านการจัดการร่วมกันทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน สิ่งสำคัญประชาชนในพื้นที่ต้องได้รับประโยชน์จากการร่วมกันดูแลทรัพยากรบริเวณหมู่บ้านนวัตกรรมโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม รวมทั้งการสร้างเครือข่ายด้านการจัดการที่ดีพร้อมทั้งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เชื่อมโยงความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีสู่การใช้วัฒนธรรมและความหลากหลายทางวิถีชีวิตอย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวบริเวณหมู่บ้านนวัตกรรมโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคามอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยว OTOP ภูมิศึกษา : หมู่บ้านนวัตกรรมโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ครั้งนี้ มีข้อมูลหลายส่วนที่จะได้นำเสนอผู้เกี่ยวข้องนำไปใช้และเป็นแนวทางในการใช้ประโยชน์และในการวิจัยต่อไปโดยจะเสนอตามลำดับ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

หน่วยงานองค์กรและบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนี้

1.1 หน่วยงานทางด้านวัฒนธรรม ได้แก่ กระทรวงวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรมจังหวัด กระทรวงการท่องเที่ยว กระทรวงพัฒนาสังคม สถาบันการศึกษา สามารถใช้เป็นข้อมูลในการเผยแพร่ทางด้านเอกลักษณ์วัฒนธรรมของชุมชนบ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม ทั้งในส่วนที่เป็นบทความเผยแพร่และการอนุรักษ์เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเพื่อการต่อยอดและขยายผลการวิจัยลักษณะดังกล่าว

1.2 ภาคเอกชนในท้องถิ่น เช่น ธุรกิจโรงแรม ธุรกิจนำเที่ยว ธุรกิจบริการภาคส่วนต่าง ๆ และบริษัทที่เกี่ยวข้อง สามารถสร้างรายได้ระดับมหภาคเพิ่มมากขึ้นและสามารถส่งภาษีกลับคืนรัฐบาลส่วนกลางเพิ่มขึ้น

1.3 ภาคประชาชนในท้องถิ่น เช่น ร้านอาหารท้องถิ่นสามารถสร้างรายได้ระดับจุลภาคหรือรายได้ครัวเรือนเพิ่มขึ้น ส่งผลต่อการชำระภาษีนิติบุคคลและภาษีรายได้บุคคลธรรมดา

1.4 สื่อมวลชนท้องถิ่นสามารถใช้เป็นข้อมูลในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและเป็นการกระตุ้นจิตสำนึกความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมุ่งเน้นการศึกษาวิถีชีวิตและอัตลักษณ์บ้านโนนสูงน้อย ตำบลตอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม จากข้อสังเกตของผู้วิจัยและข้อเสนอแนะในการสนทนากลุ่มมีข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไปดังนี้

2.1 ควรวิจัยปฏิบัติการโดยให้สถานศึกษามีส่วนร่วมในการขยายผลด้านการผลิตสินค้าที่ระลึกหรือโครงการมัคคุเทศน์น้อยเพื่อการปลูกฝังวัฒนธรรมท้องถิ่นและความรู้แก่เยาวชน

2.2 ควรมีการติดตามผลการดำเนินงานด้านการศึกษา อนุรักษ์และพัฒนาวิถีชีวิต และ
อัตลักษณ์บ้านโนนสูงน้อย ตำบลคอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม โดยร่วมมือกับหน่วยงาน
ภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมต่อไป

บรรณานุกรม

- กรมการพัฒนาชุมชน. (2557). *ข้อมูลโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์*. สืบค้น 24 มีนาคม 2562, จาก
<http://www.thaitambon.com/OTOP/Info/Info1A.htm>.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2558). *ระบบฐานข้อมูลอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์*. สืบค้น 24 มีนาคม 2562, จาก [http://www.sme.go.th/Lists/EditorInput/
DispF.aspx?List=15dca7fb%2Dbf2e%2D464e%2D97e5%2D440321040570&ID=1760](http://www.sme.go.th/Lists/EditorInput/DispF.aspx?List=15dca7fb%2Dbf2e%2D464e%2D97e5%2D440321040570&ID=1760)
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. (2551). *คู่มือการดำเนินงานวัฒนธรรม
ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยเน้นผลประโยชน์ของประชาชน*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สมัคร พันธุ์เงิน. บ้านโนนสูงน้อย ตำบลคอนเงิน อำเภอเขียงยืน จังหวัดมหาสารคาม. (2 เมษายน 2562).
สัมภาษณ์.

**การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมการขนส่ง
โดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้**

Product and Souvenir Design from Transportation industry Wasted Wood Inspired by
Traditional Southern Fishing Boats

¹พีรพงษ์ พันธะศรี

¹Peerapong Pantasri

¹อาจารย์, สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹Lecturer, Department of Design, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

*ผู้ประสานงาน: Peepong07@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ และใช้วัสดุหลักจากเศษไม้เหลือใช้ใน อุตสาหกรรมการขนส่งในท้องถิ่น 2) เพื่อเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์สู่ชุมชน สถานศึกษา องค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในเขตพื้นที่ภาคใต้ ให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ซึ่งแนวคิดในการออกแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมาย เน้นกลุ่มลูกค้าที่ชอบงานที่สื่อถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรม ท้องถิ่นและกรรมวิธีผลิตแบบพื้นบ้าน ชิ้นงานมีเรื่องราวที่สะท้อนวัฒนธรรมของพื้นที่ภาคใต้ รวมถึงนำภูมิ ปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ออกแบบในบริบทของ กรณศึกษาที่ตั้งไว้โดยทำแบบร่างจากแนวคิด แรงบันดาลใจเบื้องต้นเพื่อนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้าน ออกแบบ 3 ท่าน ที่แสดงข้อเสนอแนะอย่างอิสระ และประเมินผลจากแบบสอบถามสำรวจความพึงพอใจ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและกลุ่มเป้าหมายด้านงานออกแบบของใช้และของที่ระลึกจำนวน 30 ท่านในงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้ง 3 แบบ ซึ่งได้แก่ ภาตผลไม้โอเนกประสงค์เรือหัวโทง ชั้นวางของติดผนัง เรือหัวโทงและชุดใส่เครื่องปรุงหัวโทง โดยผลการศึกษาความพึงพอใจในภาพรวมของผลิตภัณฑ์พบว่า กลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบให้ความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.50, SD.=0.51) และกลุ่มเป้าหมายความ พึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.43, SD.=0.57)

คำสำคัญ : การออกแบบผลิตภัณฑ์ , ผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึก , รูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้

บทนำ

ภูมิประเทศของภาคใต้ของไทยมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น คือมีชายฝั่งประกบเทือกเขาสูงที่อยู่ตรงกลาง ซึ่งไม่มีภูมิภาคอื่น ๆ ภูมิประเทศจึงเป็นเทือกเขาและชายฝั่ง ส่วนที่เป็นที่ราบจะอยู่เป็นแนวแคบ ๆ แถบชายฝั่งทะเล และสองฝั่งลำน้ำ จากลักษณะทางภูมิศาสตร์ของภาคใต้ที่อยู่ติดทะเลทั้งสองฝั่ง ประชากรในภาคนี้จึงมีวิถีชีวิตที่ผูกพันกับทะเล และหาเลี้ยงชีพด้วยการทำประมงมาเป็นเวลาช้านาน มีการคิดค้นเครื่องมือในการทำประมง เช่น เรือหาปลา ไซ ลอบ เป็นต้น วิธีการผลิตอุปกรณ์ที่ใช้ในการประมงเหล่านี้ ที่ได้สร้างสมสืบต่อกันมาจนเกิดเป็นภูมิปัญญาชาวบ้านในเรื่องของการใช้วัสดุของท้องถิ่นและเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นภาคใต้

ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากภูมิปัญญาเหล่านี้วันก็ยิ่งสูญหาย เนื่องจากการใช้งานไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัยและตรงกับความต้องการของตลาดในยุคปัจจุบัน ประกอบกับความต้องการของรัฐบาลโดยกรมการพัฒนาชุมชนมีเป้าประสงค์ในการส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนฐานรากให้มีความมั่นคงโดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ การพัฒนาอาชีพ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างงานสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนเชื่อมโยงไปสู่การดำเนินงานโครงการ OTOP หากแต่ชุมชนยังขาดความรู้ความเข้าใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ที่ต้องอาศัยหลักทฤษฎีทางการออกแบบมาช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์เหล่านั้นให้เป็นของที่ระลึก โดยนำคุณลักษณะของเรือประมงภาคใต้ซึ่งเป็นอีกหนึ่งอัตลักษณ์สำคัญของท้องถิ่นภาคใต้ มาออกแบบ สร้างสรรค์เป็นงานผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของภาคใต้ เพื่อเสริมสร้าง ต่อยอดภูมิปัญญาของชุมชนให้คงอยู่และเป็นการเผยแพร่ศิลปะ วัฒนธรรมผ่านทางผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกรวมถึงยังส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนให้คนในชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยวได้ในอีกทางหนึ่ง

เนื่องด้วยเหตุผลดังกล่าวในข้างต้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของภูมิภาคภาคใต้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ

- 1) เพื่อออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ และใช้วัสดุหลักจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมขนสงในท้องถิ่น
- 2) เพื่อเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์สู่ชุมชน สถานศึกษา องค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในเขตพื้นที่ภาคใต้ ให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึก, แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้

วิธีดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึกเพื่อเป็นเกณฑ์ในการพัฒนา 4 ประการ คือ 1) วัสดุมีความคงทน แข็งแรงเหมาะกับประโยชน์ใช้สอย 2) รูปแบบผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็น

ความเป็นอัตลักษณ์ภาคใต้ของไทยโดยอาศัยคุณลักษณะของเรือประมงเป็นสื่อ 3) รูปทรงของผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับความงามเชิงศิลปะและ 4) ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบสามารถนำไปประดับตกแต่งใน สถานที่ต่าง ๆ ได้ จากเกณฑ์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึกใน ประเด็นต่อไปนี้

1. การออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึกในโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำรูปทรงของเรือประมงพื้นบ้าน ภาคใต้มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยมีการดัดทอนรูปทรงให้ดูเรียบง่ายขึ้นแต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ ของเรือประมงพื้นบ้านอยู่ และการออกแบบยังให้ความสำคัญกับการใช้งานที่สอดคล้องกับความต้องการของ ผู้บริโภคในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย มีขั้นตอนการผลิตที่ไม่ซับซ้อนเพื่อให้ชุมชน สามารถทำได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะมากนัก ซึ่งในขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาวัสดุ เทคนิคและกรรมวิธีในการสร้างเรือจากกลุ่มสร้างเรือประมงพื้นบ้าน รวมถึงศึกษารูปทรงของเรือประมง พื้นบ้านเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ในงานวิจัย



ภาพที่ 1 เรือหัวโทง เรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์

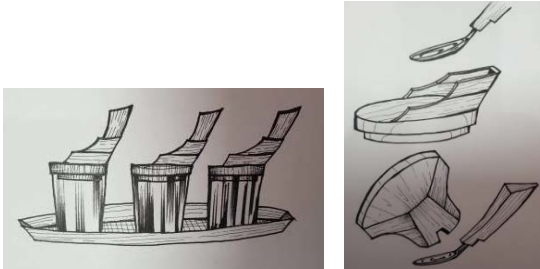
จาก www.kmpweb.com

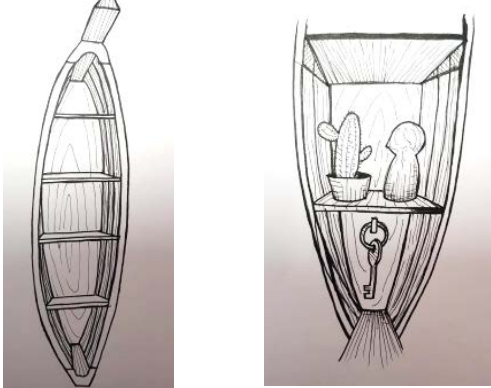


ภาพที่ 2 กลุ่มสร้างเรือประมงพื้นบ้าน (เรือหัวโทง) จังหวัดกระบี่
โดย พีรพงษ์ พันธะศรี

เมื่อได้ข้อมูลในเรื่องของรูปทรง วัสดุ เทคนิคและกรรมวิธีในการสร้างเรือแล้ว ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึก โดยออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบจำนวน 3 ผลิตภัณฑ์ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบร่างแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์

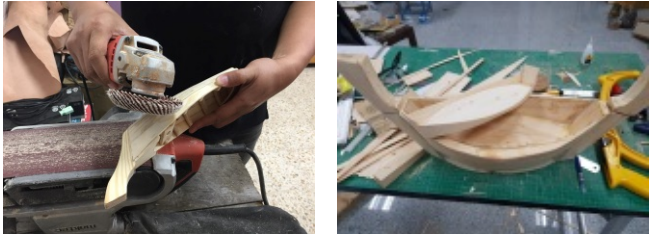
ชื่อผลิตภัณฑ์	แบบร่าง	รายละเอียด
ชุดใส่เครื่องปรุงหัวโทง		เป็นการออกแบบโดยการนำรูปทรงหัวเรือของเรือหัวโทงมาเป็นจุดเด่นในผลิต โดยออกแบบรูปทรงให้มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน นอกจากนี้ยังออกแบบให้ส่วนหัวเรือเป็นชิ้นสำหรับตัดเครื่องปรุงแยกส่วนออกมา ส่วนถาดรองใช้รูปทรงที่นำมาจากตัวเรือ

ชื่อผลิตภัณฑ์	แบบร่าง	รายละเอียด
ชั้นวางของติดผนังเรือหัวโทง		ออกแบบโดยคงลักษณะของรูปทรงเรือไว้แต่เพิ่มตรงส่วนกึ่งเรือให้เทียบต้นเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน
ถาดผลไม้ อเนกประสงค์ เรือหัวโทง		ออกแบบให้มีเสาหัวเรือสองด้าน และตรงส่วนหัวเรือเป็นด้ามมีดส่วนตัวมีดซ่อนไว้ในตัวเรือ โดยตรงส่วนในมีถาดรองอีกชั้น และตรงล่างของเรือมีเชิงรองหันที่สามารถถอดออกมาใช้งานได้

2. การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับเกณฑ์ในการพัฒนาที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ในตอนต้น คือ วัสดุกรรมวิธีการผลิตต้องสามารถผลิตได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือมากนัก ผู้วิจัยจึงเลือก วัสดุที่หาได้ง่ายและราคาถูก คือไม้พาเลทที่เหลือทิ้งจากกระบวนการขนส่ง และเลือกกรรมวิธีการประกอบโดยใช้กาวร้อนสาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกวิธีการผลิตชิ้นงานด้วยวิธีการนี้ เนื่องจากมีขั้นตอนที่ง่ายไม่ซับซ้อน วัสดุอุปกรณ์สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่นและมีราคาถูก ซึ่งขั้นตอนในการผลิตชิ้นงานมีรายละเอียด ดังนี้

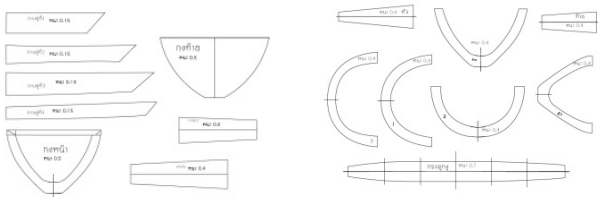
ตารางที่ 2 ขั้นตอนและรายละเอียดการผลิตชิ้นงาน

ขั้นตอนที่	ภาพและขั้นตอน	รายละเอียดข้อมูล
1		ร่างแบบในกระดาษ และนำแบบ ร่างมาทาบกับแผ่นไม้ ตัดไม้ตาม แบบร่างและเริ่มประกอบจาก การติดกระดูกงู และกงเรือ จากนั้นจึงติดกาบเรือและส่วน ประดับตกแต่งต่อไป
2		เมื่อประกอบชิ้นงานเสร็จแล้ว จึงนำมาขัดด้วยกระดาษทราย และทาเคลือบด้วยน้ำยาเคลือบ เงาไม้

3. การถ่ายทอดองค์ความรู้

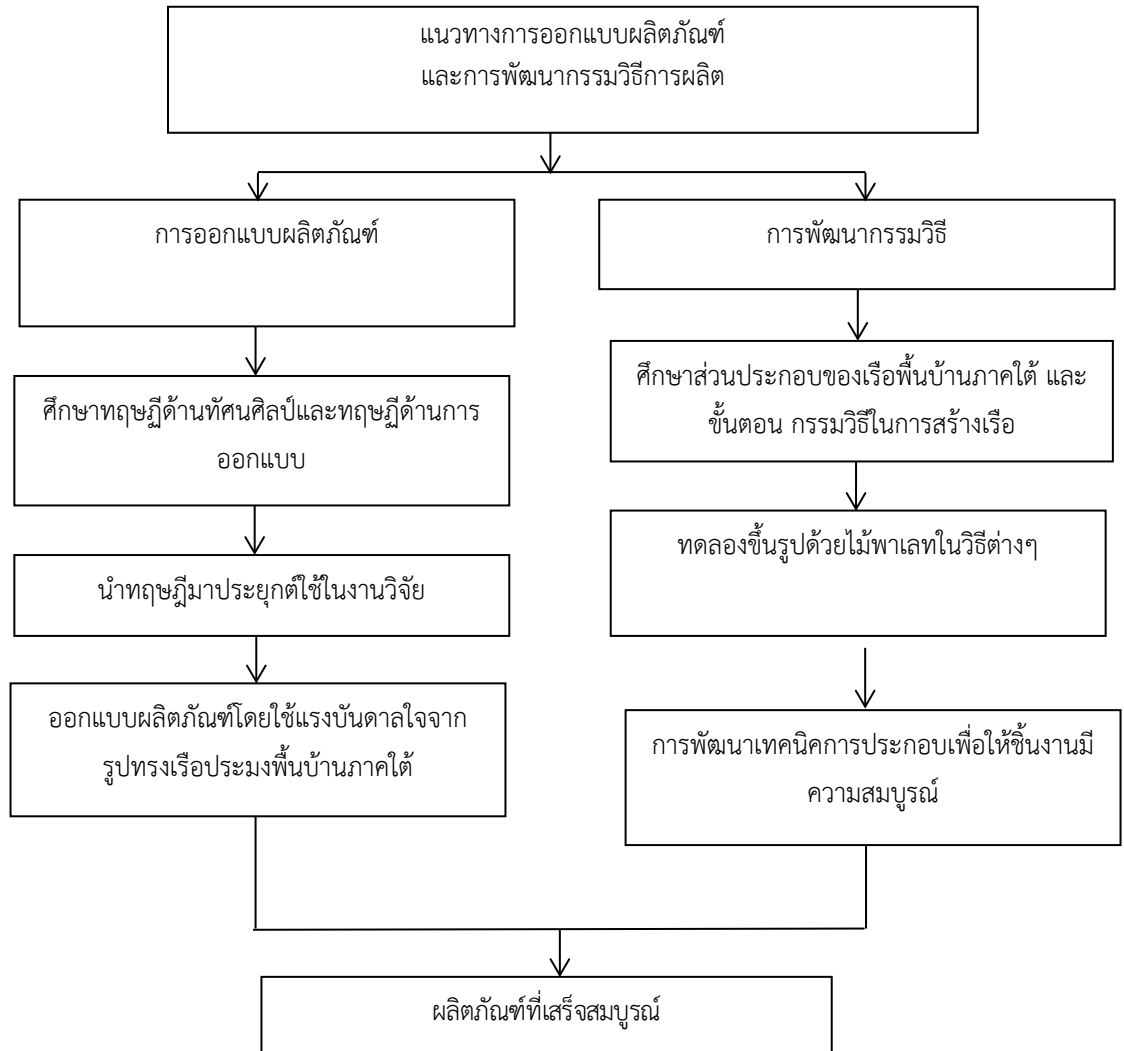
เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับเกณฑ์ในการพัฒนาที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า ชุมชนต้องสามารถผลิตได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือมากนัก นอกจากการลงพื้นที่สาธิตวิธีการทำให้กับชุมชนแล้ว ผู้วิจัยยังได้จัดทำข้อมูลแพทเทิร์นส่วนประกอบต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์ รวมถึงขั้นตอนในการประกอบ เพื่อที่ชุมชนสามารถที่จะนำไปถอดแบบและผลิตซ้ำได้ ดังนี้

ตารางที่ 3 ตัวอย่างข้อมูลแพทเทิร์นส่วนประกอบต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์

ภาพข้อมูลแพทเทิร์น	รายละเอียดข้อมูล
	ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดลอกจากต้นแบบ ลงบนกระดาษ และนำไปปรับให้ สมบูรณ์ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ เพื่อให้เส้นคมชัด ยิ่งขึ้น

3. แนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

สำหรับแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในโครงการวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมการขนส่งโดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนภาพเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนี้



ภาพที่ 3 แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์การพัฒนาวัสดุและกรรมวิธีในการผลิต
โดยพีระพงษ์ พันธะศรี

ในการวิจัย เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่สมบูรณ์ผู้วิจัยได้ทดลองหลายกระบวนการทั้งการทดลอง การขึ้นรูปไม้ด้วยกรรมวิธีต่าง ๆ การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้าน

ภาคใต้ รวมถึงศึกษาด้านการตลาดให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่สมบูรณ์ ซึ่งมีรายละเอียดของผลงาน ดังนี้

งานวิจัย ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 1 ออกแบบ	: การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้ เหลือใช้ในอุตสาหกรรม การขนส่งโดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ : ภาตผลไม้เนกประสงค์เรือหัวโทง : พีรพงษ์ พันธะศรี
  ชื่อผลิตภัณฑ์ เรือผลไม้ ประโยชน์ใช้สอย ประดับตกแต่ง มิติ ก x ย x ส (ซ.ม.) 30 x 40 x 32 แนวความคิด (Concept) ออกแบบเน้นประโยชน์ใช้สอยที่เน้นการใช้ งานที่หลากหลาย ทั้งการใส่ผลไม้ การแยก ระหว่างผลไม้ที่ยังไม่หั่นกับหั่นแล้ว การมีมิด ในตัวเพื่อความสะดวกในการใช้งาน	

ภาพที่ 5 ผลิตภัณฑ์ภาตใส่ผลไม้ เรือผลไม้
โดย พีรพงษ์ พันธะศรี

งานวิจัย ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 1 ออกแบบ	: การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมการขนส่งโดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ : ชั้นวางของติดผนังเรือหัวโทง พिरพงษ์ พันธะศรี
 ชื่อผลิตภัณฑ์ เรือใส่ของ ประโยชน์ใช้สอย ประดับตกแต่ง มิติ ก x ย x ส (ซ.ม.) 24 x 55 x 20   แนวความคิด (Concept) เป็นการออกแบบผลงานที่ เน้นประโยชน์ใช้สอยและ ความโดดเด่นของรูปทรง เรือประมง	

ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์ประดับตกแต่ง ชั้นวางของติดผนังเรือหัวโทง
โดย พิรพงษ์ พันธะศรี

งานวิจัย ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 1 ออกแบบ	: การออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรม การขนส่งโดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ : ชุตไศเครื่องปรุงหัวโง พิรพงษ์ พันธะศรี
   ชื่อผลิตภัณฑ์ เรือใส่ของ ประโยชน์ใช้สอย ประดับตกแต่ง มิติ ก x ย x ส (ซ.ม.) 10 x 25 x 20 แนวความคิด (Concept) เป็นการออกแบบผลงานที่เน้นประโยชน์ใช้สอยและความโดดเด่นของรูปทรงเรือประมง	

ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์ประดับตกแต่ง ประมงหรือ
โดย พิศพงษ์ พันธะศรี

อภิปรายผล

ด้านแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้าน ซึ่งสอดคล้องกับไพเราะ วังบอน (2551 : 73 - 78) ที่กล่าวว่า แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากสิ่งเร้ารอบตัวที่กระตุ้นความคิดให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยแรงบันดาลใจนั้น เกิดจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ผลงานในอดีต สังคม วัฒนธรรม ประเพณี ภาษา ผลงานออกแบบ หรือสิ่งอื่นๆ

ด้านการตลาด ผู้ซื้อต้องการเพิ่มตัวสินค้าที่มีการพัฒนาและเปลี่ยนจากรูปแบบดั้งเดิมเป็นรูปแบบประยุกต์ร่วมสมัยซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของอ้อยทิพย์ พลศรี (2542 : 89-90) เกี่ยวกับรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาบ้านสทิงหม้อ พบว่า จากการศึกษาค้นคว้าสมควรจะให้มีการพัฒนาด้านรูปแบบ ทั้งด้านรูปร่าง รูปทรง ด้านขนาดและด้านลวดลาย ให้มีการประสานกลมกลืนกันตามหลักการออกแบบจะได้เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากกว่านี้ พร้อมทั้งต้องมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพมากขึ้น และประยุกต์ให้มีความสวยงาม เหมาะกับประโยชน์ใช้สอย

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดไว้ข้างต้นสามารถสรุปผลการวิจัยได้ 2 ประเด็น ดังนี้

1) ด้านการออกแบบ สร้างสรรค์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึก โดยมีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรือประมงพื้นบ้านภาคใต้ และใช้วัสดุหลักจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมการขนส่งในท้องถิ่น ผู้วิจัยได้นำแหล่งบันดาลใจจากอัตลักษณ์ของท้องถิ่น คือเรือประมงพื้นบ้าน เนื่องจากพบเห็นได้ง่ายในพื้นที่ภาคใต้ มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึก ให้สอดคล้องกลมกลืนกับรูปทรงทางศิลปะและคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ในปัจจุบัน พัฒนารูปทรงผลิตภัณฑ์โดยการเพิ่มเติมตัดทอนหรือเปลี่ยนหน้าที่การทำงาน ให้มีรูปทรงที่ทันสมัย มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น จนสำเร็จเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบจำนวน 3 ชิ้นงาน

2) ด้านการเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์สู่ชุมชน สถานศึกษา องค์กรต่างที่เกี่ยวข้องในเขตพื้นที่ภาคใต้ ให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นถึงความสวยงามความเหมาะสมในการนำมาสร้างผลิตภัณฑ์ และความเป็นไปได้ในการจำหน่าย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 89.76 และจากความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากแบบสำรวจคือควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยการเผยแพร่ให้กับนักท่องเที่ยว และบุคคลทั่วไปให้มากยิ่งขึ้นและผู้ประกอบการควรรักษาคุณภาพงานให้มีคุณภาพ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวัสดุธรรมชาติที่เหลือใช้ต่าง ๆ ที่หลากหลายในท้องถิ่น และนำมาเป็นวัสดุหลักในการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ควรมีการศึกษา วิจัยเพื่อส่งเสริม พัฒนาด้านรูปแบบการผลิต และการตลาดเพื่อเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้น

บรรณานุกรม

ไพเวช วังบอน. (2551). *หลักสูตรการอบรม โครงการพัฒนาบุคลากรด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์*.

กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม.

อ้อยทิพย์ พลศรี. (2542). *การสร้างรูปแบบหม้อดินสทิงหม้อ*. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

ความเชื่อเชิงสัญลักษณ์เครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญ

The Symbolic Believe of Crocodile Gesture Music Instrument in Mon Culture

¹สกอลพัฒน์ โคตรตันติ

¹Sakolput Kottanti

¹อาจารย์, สาขาวิชาดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹Lecturer, Department of Thai Music, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

*ผู้ประสานงาน: sakolput.ko@hotmail.com

บทคัดย่อ

เครื่องดนตรีรูปจระเข้หรือจายมในวัฒนธรรมดนตรีมอญ ถือเป็นงานศิลปะที่มีทั้งการสื่อสัญลักษณ์ในระดับความหมายตรงและระดับความหมายแฝง ด้วยเครื่องดนตรีที่สร้างขึ้นเป็นรูปจระเข้ปรากฏเป็นรูปลักษณ์ (representational arts) ที่เป็นสัญลักษณ์สื่อสารเรื่องราวตำนานที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ ของมนุษย์ รวมกับดนตรีซึ่งเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของจิตรศิลป์ประเภทโสตศิลป์ เป็นศิลปะที่เรียกว่าศิลปะไม่แสดงลักษณะ (nonrepresentational arts) การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ถึงผู้รับผ่านเสียงดนตรีเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวให้ชัดเจนในตัวเองได้ ส่งผลให้ความหมายที่เกิดขึ้นในดนตรีเป็นความหมายที่ไม่ตายตัว ไม่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับบริบทที่มีความสัมพันธ์กับดนตรีและการตีความของผู้ฟัง การสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญจึงเป็นลักษณะของสัญลักษณ์ (symbol) ที่แสดงออกถึงพื้นฐานความคิด ค่านิยม พฤติกรรม ความรู้สึกและตำนานความเชื่อของชาวมอญ เป็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะเฉพาะอันมีผลมาจากพื้นฐานด้านสภาพแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรมที่หล่อหลอมให้เกิดเป็นวัฒนธรรมดนตรีของตัวเอง ทั้งในชุมชนมอญในประเทศพม่าและในประเทศไทย จัดเป็นลักษณะศิลปะเล่าเรื่อง (narrative arts) สะท้อนตำนานการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ที่เกิดขึ้นจากตำนานความรักของเจ้าชายและเจ้าหญิงสองเมืองที่มีแม่น้ำกั้นกลาง โดยผ่านการใช้จระเข้เป็นพาหนะในการไปมาหาสู่กัน ปัจจุบันผู้ที่รู้และเข้าใจมูลเหตุการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมมอญมีจำนวนน้อย ส่งผลให้ความเข้าใจความหมายของความเชื่อเชิงสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างผ่านเครื่องดนตรีรูปจระเข้มีจำนวนลดลง ความเข้าใจกระบวนการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้จึงจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจกระบวนการสร้างที่อาศัยการเชื่อมโยงบริบททางวัฒนธรรมต่างๆ เข้าด้วยกัน อันจะนำมาซึ่งความซาบซึ้ง (appreciation) อย่างแท้จริง

คำสำคัญ : ความเชื่อเชิงสัญลักษณ์ , เครื่องดนตรีรูปจระเข้ , วัฒนธรรมดนตรีมอญ

บทนำ

สมัยโบราณ คนพื้นเมืองในพื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความเชื่อเรื่องอำนาจศักดิ์สิทธิ์ ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติและสัตว์ใหญ่ประจำถิ่น ในยุคแรกนั้นมีหลักฐานที่สามารถอธิบายได้ว่า คนในพื้นที่นี้สร้างดนตรีขึ้นเพื่อสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ เคารพบูชา เช่น สรวงสัตว์ใหญ่แก่เทพเจ้า ที่ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ เป็นลูกหลานหรือสืบเชื้อสายจากสัตว์ใหญ่ เช่น หินสลักรูปช้าง รูปงูใหญ่หรือนาคร และรูปพระเชื้ออยู่มากมาย ความเชื่อในลักษณะนี้ปรากฏทั่วพื้นที่ดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะการสร้างเครื่องดนตรีรูปพระเชื้อซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวแทนสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้เช่น สรวงบูชาเทพเจ้า การสร้างเครื่องดนตรีที่มีลักษณะพิเศษต่าง ๆ ทั้งด้านวัสดุที่มีความพิเศษ เช่น โลหะ ทอง ดีบุก หรือไม้ชนิดพิเศษ และการสร้างเครื่องดนตรีที่มีรูปร่างพิเศษ เช่น เครื่องดนตรีรูปพระเชื้อในพื้นที่ลุ่มน้ำของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น มอญ เขมร ลาวและไทย ถือเป็นร่องรอยคติความเชื่อท้องถิ่นก่อนที่พระพุทธศาสนาจะเข้ามาเผยแผ่ในดินแดนแห่งนี้ ความเชื่อเรื่องสัตว์ใหญ่เหล่านี้ถูกตีความว่าเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ การต้องการสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติเพื่อต่อรองหรือทำให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นพอใจและบันดาลความสงบสุข ความอุดมสมบูรณ์มาให้แก่ตน จึงจำเป็นต้องใช้สิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งพิเศษเพื่อเป็นสื่อในการสื่อสาร

หากกล่าวถึงอาณาจักรเก่าแก่ในพื้นที่ดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แล้ว มอญ เป็นชนชาติเก่าแก่ชนชาติหนึ่งที่มีวัฒนธรรมเป็นแบบฉบับของตนเอง อาณาจักรมอญตั้งถิ่นฐานอยู่ทางฝั่งตะวันออกของแม่น้ำอิรวดีในตอนกลางของประเทศพม่า มีอาณาเขตติดกับภาคตะวันตกของประเทศไทย มีการติดต่อค้าขายกับต่างชาติ โดยเฉพาะอินเดียเนื่องด้วยภูมิศาสตร์ของอาณาจักรมอญเป็นเมืองท่าที่มีพื้นที่ติดชายฝั่งทะเล ได้รับการถ่ายทอดวัฒนธรรมและสร้างสมอารยธรรมความเจริญต่าง ๆ ทั้งวัฒนธรรม ศาสนา และการค้า ถือได้ว่าอาณาจักรมอญเป็นชนชาติที่มีอารยธรรม มีภาษาเป็นของตนเอง ศิลปวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ประณีตละเอียดอ่อน ศิลปวัฒนธรรมมอญมากมายแสดงถึงสัญลักษณ์ของชนชาติมอญและเป็นสิ่งชี้วัดความเจริญและความมีอารยธรรมขั้นสูง สิ่งหนึ่งที่อยู่คู่กับความเป็นมาที่ยาวนานของชนชาติมอญ คือ ศิลปวัฒนธรรมด้านการดนตรี นาฏศิลป์และการขับร้อง ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของมอญ ศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้นับเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าของบรรพชนมอญ เป็นศิลปะที่แสดงออกถึงความคิด ค่านิยม ความรู้สึกและสุนทรีย์ทางอารมณ์ของบรรพชนมอญ

จากเหตุการณ์ความไม่สงบภายในประเทศของมอญหลายครั้งในสมัยโบราณ ทำให้เกิดการอพยพของชาวมอญบางกลุ่มสู่ดินแดนต่าง ๆ เช่น ล้านนา สยาม เขมร ลาวและเวียดนาม (ล้อม เพ็งแก้ว : 2549) และยังมีกลุ่มชาวมอญที่ยังคงปักหลักอยู่ในดินแดนมาตุภูมิเดิมที่ยังคงต่อสู้กับเหตุการณ์และการรุกรานต่าง ๆ จากพม่า จนกระทั่งในปีพุทธศตวรรษที่ 23 อาณาจักรมอญจึงได้สูญเสียเอกราชให้แก่พม่า เมื่อชาวมอญมีความเดือดร้อนเพราะถูกกดขี่ข่มเหงจากพม่า ก็มักจะมีหนังสือลับเข้ามากราบบังคมทูลฯ ต่อพระมหากษัตริย์ไทยเพื่อขออพยพเข้ามาพึ่งพระบรมโพธิสมภาร นโยบายของทางการไทยที่มีต่อมอญอพยพ คือ ยินดีต้อนรับ เพราะนอกจากจะเป็นการเพิ่มแรงงานการผลิตในภาคเกษตรกรรมแล้ว ยังเป็นกำลังสำคัญในการป้องกันและสร้างอาณาจักรไทยให้เข้มแข็ง เมื่อชาวมอญเข้ามาอยู่ภายใต้พระบรมโพธิสมภารแล้ว พระมหากษัตริย์ไทยจะพระราชทานที่ดิน อุปกรณ์ก่อสร้างและจัดสถานที่ให้ปลูกบ้านเรือนอยู่อาศัย โดยมากเป็นย่านริมน้ำ

และใกล้ชิดพระนครหรือชนพระนคร เนื่องจากสะดวกต่อการสัญจรและมีความอุดมสมบูรณ์ในการดำเนินชีวิต ให้สิทธิในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาและประกอบอาชีพโดยอิสระ ความสัมพันธ์ระหว่างมอญกับไทย เป็นไปด้วยดี ชาวมอญมีความเคารพและมีความรู้สึกที่ดีต่อพระมหากษัตริย์ไทย (สุภรณ์ โอเจริญ. 2541: 5) ส่วนกลุ่มชาวมอญที่ยังคงอาศัยอยู่ในพื้นที่อาณาจักรมอญเดิมซึ่งปัจจุบันอยู่ภายใต้เขตการปกครองของรัฐมอญ ประเทศพม่า นั้นต้อง เป็นอยู่อย่างลำบากแร้นแค้น วัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตต่าง ๆ ที่แสดงออกซึ่งความเป็นอัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์ถูกจำกัดและควบคุมโดยรัฐบาลที่มีผู้นำเป็นชาวพม่า ทำให้วัฒนธรรม ประเพณีบางอย่างที่แสดงออกถึงความเป็นมอญถูกลดบทบาทและกลืนกินโดยวัฒนธรรมพม่า การดนตรีและการละเล่นต่างของมอญตลอดจนประเพณีต่าง ๆ ต้องถูกจัดขึ้นหรือแสดงอย่างหลบๆ ซ่อนๆ ภายในชุมชนที่มีกลุ่มชาวมอญอาศัยอยู่เนื่องจากนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการรวมกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนกลุ่มน้อยต่าง ๆ ภายในประเทศเข้าเป็นประเทศเดียวกัน นอกจากนี้พม่ายังมีนโยบายทำลายล้างศิลปวัฒนธรรมมอญ เช่น การทุบทำลายศิลาจารึก เฝ้าโบราณสถานวิหารามอญ การแก้ไขรูปแบบศิลปสถาปัตยกรรม แม้กระทั่งการเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์มอญ (องค์ บรรจุน. 2551: 18) ในขณะที่กลุ่มชาวมอญที่อพยพเข้ามาพึ่งพระบรมโพธิสมภารของพระมหากษัตริย์ไทยมีความเป็นอยู่ที่ดี มีที่ดินทำกิน มีอิสระในการปกครองกันเอง นับถือศาสนา ประกอบอาชีพ ประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ และกิจกรรมทางศาสนาได้อย่างเต็มที่ ทำให้วัฒนธรรมมอญต่าง ๆ ที่ติดตัวมากับกลุ่มชาวมอญที่อพยพเข้ามาในครั้งนั้น ยังคงรักษา สืบทอดกันอย่างเคร่งครัดและเหนียวแน่น ซึ่งรวมถึงวัฒนธรรมการดนตรีและการละเล่นต่าง ๆ ของมอญด้วย

วัฒนธรรมรากเริ่มอันเป็นต้นกำเนิดของวัฒนธรรมดนตรีมอญ เรื่องการสร้างเครื่องดนตรีรูปสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ ที่ต่อส่งมายังดินแดนสุวรรณภูมินี้ ได้รับอิทธิพลจากแหล่งวัฒนธรรมเก่าแก่และยิ่งใหญ่อย่างวัฒนธรรมอินเดีย กลุ่มประเทศและอาณาจักรโบราณต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กับประเทศอินเดียมาตั้งแต่สมัยโบราณ อินเดียซึ่งเป็นแหล่งอารยธรรมเก่าแก่ของโลก มีพัฒนาการความก้าวหน้าในหลายๆ ด้าน รวมถึงลัทธิความเชื่อต่าง ๆ ซึ่งเป็นบ่อเกิดของประเพณีและศิลปะต่าง ๆ เมื่อชาวอินเดียเดินทางเข้ามายังดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จึงเข้ามาพร้อมกับชาวอินเดีย กลุ่มผู้ที่เดินทางเข้ามาด้วย โดยเฉพาะกลุ่มคนชั้นปัญญาชน นักบวช พราหมณ์ นักปราชญ์และพ่อค้า ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในสังคมของชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่รับเอาอารยธรรมอินเดียเข้ามาและดัดแปลงให้เข้ากับสังคมของตน พร้อมทั้งพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น ก่อนจะตกผลึกทางความคิดและพัฒนาจนกลายเป็นศิลปะประจำชาติที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกันออกไป สิ่งสำคัญที่ชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รับเอาวัฒนธรรมอินเดียมาและปรับใช้จนปรากฏพบในเกือบทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นั่นคือ ความเชื่อ ศาสนา วรรณกรรม การร่ายรำและการดนตรี การสร้างเครื่องดนตรีรูปสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ ปรากฏเด่นชัดมากในวัฒนธรรมการสร้างเครื่องดนตรีของอินเดีย เช่น การสร้างพิณโคธะวีณาหรือพิณรูปหี้น การสร้างพิณมกระวีณาหรือพิณรูปม้งกรซึ่งชาวอินเดียเชื่อว่าเป็นเครื่องดนตรีประจำตัวของพระสรัสวดีที่ชาวอินเดียในคติความเชื่อแบบฮินดู-อารยันนับถือ การสร้างมยุระวีณาหรือพิณรูปนกยูง และการเรียกชื่อระดับเสียงของเครื่องดนตรีแทนเสียงของสัตว์ชนิดต่างๆ เช่น เสียงโต เรียกว่า ฉชโซ (Chajjo) แทนเสียงนกยูง เสียงเร เรียกว่า ฤษกะ (Rishabha) แทนเสียงของวัว เป็นต้น (อุดม อรุณรัตน์. 2540 : 13)



ภาพที่ 1 มกรวิณาหรือสร้อยวิณา พิณรูปม้งกรเครื่องดนตรีประจำตัวของพระสุรัสวดี
จาก <http://www.siamganesh.com/murti/saraswati.php>

ดังนั้นตามที่กล่าวเบื้องต้นซึ่งสอดคล้องกับการเข้ามาติดต่อค้าขาย เผยแพร่อารยธรรมและศาสนาของอินเดียในสมัยโบราณ ซึ่งถือว่าอารยธรรมอินเดียเป็นอารยธรรมเก่าแก่ขั้นสูงที่เข้ามาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งยังไม่มีอารยธรรมอะไรมากนัก ยังนับถือผี ปกครองกันเองอยู่อย่างง่าย ๆ ในสังคม ด้วยสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยเฉพาะอาณาจักรใหญ่ๆ ที่สำคัญของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โบราณอย่างอาณาจักรมอญอันมีพื้นที่ภูมิประเทศเป็นเมืองท่าชายฝั่งสามารถติดต่อค้าขายกับอินเดียซึ่งเดินเรือมาได้อย่างสะดวก อีกทั้งยังเป็นเมืองเศรษฐกิจที่มีการแลกเปลี่ยนค้าขายกันอยู่แล้ว การรับเอาวัฒนธรรมอินเดียเข้ามาโดยมุ่งไปที่ชนชั้นปกครองแล้วแพร่กระจายสู่ระบบชาวบ้านจึงเป็นเรื่องที่ไม่ยากนัก เพราะสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โบราณก็สามารถรับวัฒนธรรมใหม่ให้เห็นว่าดีและสามารถปรับใช้ให้เข้ากับสภาพสังคมในสมัยนั้นได้

วัฒนธรรมการดนตรีของมอญ มีลักษณะเฉพาะที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดและอัตลักษณ์สำคัญของชาวมอญมากมาย ชาวมอญเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่รักสงบ เคร่งครัดในการนับถือพระพุทธศาสนาและศรัทธาบูชา รวมถึงความเชื่อท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาเรื่องการนับถือสัตว์ใหญ่ เช่น นาคหรือจระเข้ ที่ตกผลึกความคิดแสดงออกทางเครื่องดนตรีรูปจระเข้ที่ชาวมอญเรียกว่า จุยาม จุยามเป็นเครื่องดนตรีประเภทตีติดแบบวางราบกับพื้นชนิดเดียวของชาวมอญที่ยังคงนิยมแกะสลักหุ่นของเครื่องดนตรีเป็นรูปจระเข้จริง มีลักษณะนอนราบทอดยาวไปกับพื้น อ้าปาก มีขา 4 ขา มีหางทอดยาวกับพื้นหรือม้วนขึ้นตามจินตนาการของช่างผู้สร้าง ทาสีทองประดับด้วยกระจกหรือวัสดุแวววาวสวยงาม ชาวมอญนิยมใช้จุยามบรรเลงประสมวงดนตรีประเภทต่าง ๆ เช่น วงดุริยางค์วงนกกัวดโมนหรือวงปี่พาทย์มอญ และวงประเภทเครื่องสายมอญที่เรียกว่า โกรจุยาม ที่ใช้ประกอบการแสดงและการละเล่นทะเล่ยมอญในปัจจุบันทั้งในพื้นที่ชุมชนชาวมอญในรัฐมอญ ประเทศพม่าและในชุมชนบางกระดี่ ประเทศไทยซึ่งเป็นชุมชนมอญที่สำคัญ ที่ยังใช้เครื่องดนตรีรูป

จะเข้าใจวัฒนธรรมดนตรีและประกอบการเล่นทะแยมอู ซึ่งเป็นคนะทะแยมอูคนะสุดท้ายในประเทศไทย

สัญลักษณ์กับการศึกษาเครื่องดนตรีรูปจระเข้

การศึกษาเครื่องดนตรีรูปจระเข้หรือจยามในวัฒนธรรมดนตรีมอญผ่านแนวคิดด้านสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) จำเป็นต้องทราบลักษณะการตีความหมายของสิ่งที่จะนำมาค้นหาสัญลักษณ์ของสิ่งนั้นๆ ก่อนตามหลักทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยาได้จำแนกความหมายของสัญลักษณ์ไว้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับความหมายตรง (Denotation) และระดับความหมายแฝง (Connotation) ในระดับความหมายตรงนั้นเป็นการสื่อความหมายในระดับที่เกี่ยวข้องกับความจริงตามธรรมชาติ เป็นการอ้างถึงสามัญสำนึกหรือความหมายที่ปรากฏชัดเจนอยู่แล้วของสัญลักษณ์และความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์กับสิ่งที่กล่าวถึงใจความที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ อาจกล่าวได้ว่าความหมายในระดับนี้เป็นความหมายเบื้องต้นหรือความหมายเชิงใช้สอย การสื่อความหมายในระดับนี้จึงเป็นความหมายที่สามารถสื่อถึงผู้รับได้ทันทีเพราะเป็นความหมายที่การรับรู้ได้อยู่ภายใต้สามัญสำนึกของผู้รับอยู่แล้ว ส่วนการสื่อความหมายระดับความหมายแฝง เป็นการสื่อความหมายที่ต้องอาศัยการตีความในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งความหมายที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดจากตัวของสัญลักษณ์เอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกรหรืออารมณ์ของผู้ใช้ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ความหมายในระดับนี้เป็นความหมายที่ผู้เสพสัญลักษณ์จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวสัญลักษณ์จึงจะสามารถเกิดความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ได้ (กิตติ คงตูก. 2550 : 107)

เครื่องดนตรีรูปจระเข้หรือจยาม ถือเป็นงานศิลปะที่มีทั้งการสื่อสัญลักษณ์ในระดับความหมายตรงและระดับความหมายแฝง ด้วยเครื่องดนตรีที่สร้างขึ้นเป็นรูปจระเข้ปรากฏเป็นรูปสัญลักษณ์ (Representational Arts) ที่เป็นสัญลักษณ์สื่อสารเรื่องราวตำนานที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของมนุษย์ได้ รวมกับดนตรีซึ่งเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของจิตรศิลป์ประเภทโสตศิลป์ เป็นศิลปะที่เรียกกันว่าศิลปะไม่แสดงลักษณะ (Non Representational Arts) การสื่อความหมายถึงผู้รับผ่านเสียงดนตรีที่ใช้สื่อความหมายมิได้มีความชัดเจนในตัวเอง ส่งผลให้ความหมายที่เกิดขึ้นในดนตรีเป็นความหมายที่ไม่ตายตัว ไม่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับบริบทที่มีความสัมพันธ์กับดนตรีและการตีความของผู้ฟัง ดังนั้นการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญจึงกลายเป็นลักษณะของสัญลักษณ์ (Symbol) ที่แสดงออกถึงพื้นฐานความคิด ค่านิยม พฤติกรรม ความรู้สึกและตำนานความเชื่อของชาวมอญ เป็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะเฉพาะอันมีผลมาจากพื้นฐานด้านสภาพแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรมที่หล่อหลอมให้เกิดเป็นวัฒนธรรมดนตรีของตัวเอง จัดเป็นลักษณะศิลปะเล่าเรื่อง (Narrative Arts) สะท้อนตำนานการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ที่เกิดขึ้นจากตำนานโศกนาฏกรรมความรักของเจ้าชายและเจ้าหญิงสองเมืองที่มีแม่น้ำกั้นกลาง โดยผ่านการใช้จระเข้เป็นพาหนะในการไปมาหาสู่กัน (ปลัดพรต กลิ่นบางพุด, 2556: 26) ปัจจุบันผู้ที่รู้และเข้าใจมูลเหตุการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมมอญส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ผ่านการเรียนการสอนในระบบการศึกษาหรือสำนักดนตรีซึ่งมีจำนวนน้อย ส่งผลให้คนที่เข้าใจความหมายผ่านสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างผ่านเครื่องดนตรีรูปจระเข้มีจำนวนลดลง ความเข้าใจกระบวนการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้จึงจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจกระบวนการสร้างที่อาศัย

การเชื่อมโยงบริบททางวัฒนธรรมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน อันจะนำมาซึ่งความซาบซึ้ง (Appreciation) อย่างแท้จริง

กระบวนการสื่อความหมายของเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญ สะท้อนให้เห็นว่า สถานภาพของดนตรีมีได้อย่างโดดเด่นเดียว การนำเอาดนตรีที่มีได้มีความหมายชัดเจนในตัวเองไปผูกกับ ศิลปะต่างสาขาที่มีคุณสมบัติการสื่อความหมายต่างกัน ย่อมส่งผลให้ตัวดนตรีเกิดความหมายที่ชัดเจนขึ้น ดังนั้นการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ของชาวมอญเปรียบเสมือนรูปสัญลักษณ์หรือตัวสื่อ (Signifier) ที่ต้องการ จะสื่อความคิดและความหมาย โดยกระบวนการสร้างสัญลักษณ์เกิดจากการที่บรรพชนมอญได้นำเอาตำนาน ความเชื่อของจระเข้ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมมอญ ที่เชื่อว่าจระเข้ขึ้นนั้นมีความเชื่อศักดิ์สิทธิ์ตามตำนานที่เล่าสืบ ทอดกันมาในสังคมมอญ กระบวนการสื่อความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าวอาจไม่สามารถสื่อความหมายหรือ บอกเล่าตำนาน เรื่องราวได้ชัดเจนด้วยตัวเองเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเพราะองค์ประกอบอื่น ๆ อีกหลาย ประการที่ทำให้เครื่องดนตรีรูปจระเข้มีความหมายขึ้นได้ องค์ประกอบด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้าง ผู้ ถ่ายทอดและผู้รับจึงเป็นอีกตัวแปรสำคัญในการก่อเกิดและเข้าใจความหมาย สัญลักษณ์จึงจำเป็นต้องอาศัย ความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอดและผู้รับจึงจะสามารถส่งผ่านความหมายต่าง ๆ ถึงกันได้



ภาพที่ 2 จัยาม เครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญในรัฐมอญ ประเทศพม่า
โดย สกลพัฒน์ โคตรตันติ

การส่งต่อความเชื่อเรื่องการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้สู่ดินแดนข้างเคียงอื่น ๆ ของชาวมอญ มี ปัจจัยจากภาวะการขยายดินแดนสมัยโบราณ การอพยพย้ายที่อยู่อาศัย และการเผยแผ่พุทธศาสนาตามันย นิกาย อาณาจักรมอญซึ่งเป็นอาณาจักรใหญ่ในอดีตมีพื้นที่ครอบคลุมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ฝั่งแผ่นดินใหญ่ เกือบทั้งหมด ได้แพร่กระจายวัฒนธรรมและวิทยาการต่าง ๆ ในกลุ่มตระกูลภาษามอญ-เขมร (Austro-asiatic Languages) รวมถึงเครื่องดนตรีรูปจระเข้หรือจัยามซึ่งเป็นประดิษฐ์กรรมทางวัฒนธรรมในกลุ่ม เอเชียที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ความสัมพันธ์ระหว่างตำนานประวัติศาสตร์ของเครื่องดนตรีกับข้อมูล

ประวัติศาสตร์ของผู้คนในดินแดนและลัทธิที่ส่งผลต่อการเกิดดนตรี สถานะของดนตรี เมื่อดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อที่ปรากฏอยู่ในโบราณคดี จากประวัติเครื่องดนตรีที่กล่าวถึง *มกระวีณา* มีลักษณะเป็นพิณวางตืด (Zither) สร้างเป็นรูปทรงสัตว์เลื้อยคลานขนาดใหญ่คล้ายมังกรหรือตัวจระเข้ ตามคติฮินดู-อารยัน ลัทธิพราหมณ์ของอินเดีย เกี่ยวกับการบูชาเทพเจ้าสำคัญทางน้ำคือ แม่คงคาและการบูชาเทวนารีศรีสวตี เครื่องดนตรีรูปร่างจระเข้ที่พบ แสดงสัญลักษณ์การบูชาพระผู้เป็นเจ้า เครื่องดนตรีได้ทำหน้าที่ส่งเสียงประกอบบทสวดหรือการบรรเลงเป็นส่วนหนึ่งในการบูชา ภายใต้การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของอินเดียสู่ดินแดนอาณาจักรมอญ พม่า ล้านนา โยนก ล้านช้าง และไทย โดยอาศัยการเดินทางของผู้คนเพื่อทำการค้าและการเดินทางเผยแผ่พระพุทธศาสนาและคติความเชื่อที่มีการถ่ายทอดมาสู่ดินแดนต่าง ๆ แม้ไม่ปรากฏในหลักฐานทางโบราณคดีเรื่องเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในอาณาจักรแห่งนี้ แต่พบว่ามีบันทึกทางโบราณคดีที่แสดงให้เห็นว่าเคยมีเครื่องดนตรีลักษณะนี้ปรากฏอยู่ก่อน การอธิบายถึง เครื่องดนตรีเป็นรูปจระเข้ จึงต้องอาศัยวิธีการเทียบเคียงระยะเวลาของข้อมูลที่ศึกษาเกี่ยวกับการเดินทางอพยพโยกย้ายของกลุ่มคนในดินแดนสุวรรณภูมิ นอกจากในรัฐมอญ ประเทศพม่าและในประเทศไทยแล้ว เครื่องดนตรีรูปจระเข้ยังปรากฏในวัฒนธรรมดนตรีกัมพูชา แต่ในปัจจุบันนั้นเครื่องดนตรีรูปจระเข้หรือตะเข้ (Takhe) ของกัมพูชานั้นถูกลดทอนรายละเอียดรูปร่างจระเข้ลง เหลือเพียงรูปร่างเครื่องดนตรีประเภทตีดวงราบกับพื้นที่ยืนในปัจจุบัน จากคติความเชื่อเรื่องการบูชาสัตว์ใหญ่หรือใช้สัตว์ใหญ่บูชาเทพเจ้าที่มีเหมือนกันของคนในดินแดนแผ่นดินใหญ่ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้เกิดเครื่องดนตรีรูปจระเข้ปรากฏในวัฒนธรรมดนตรีทั่วดินแดนแห่งนี้

Chrales F. Keyes ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ชาติพันธุ์เหมือนกับเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Ethnic as Cultural Identity) หมายถึงการที่บุคคลมีความรู้สึกที่จะรักษาสິงที่บรรพบุรุษของพวกเขาได้ถ่ายทอดสืบทอดกันมา ซึ่งก็คือวัฒนธรรมนั่นเอง การสืบทอดวัฒนธรรมของบรรพบุรุษนอกจากจะเป็นการรักษามรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่แล้ว ยังเป็นการสร้างความเป็นปึกแผ่น ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในกลุ่มชาติพันธุ์นั้นๆ ด้วย นอกจากนี้ยังกล่าวอีกว่า การที่เรานับถือเครือญาติหรือบรรพบุรุษร่วมกัน เป็นการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในหาพวก แสดงว่าเป็นพวกเดียวกันหรือเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน (Chrales F. Keyes. 1982 : 26) จากการศึกษาพบว่ามีการใช้ฉยยามหรือเครื่องดนตรีลักษณะเดียวกันนี้ คือเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องตีดวงราบกับพื้นที่ยืนสัณฐานหรือความหมายเดียวกัน คือ หมายถึงจระเข้ในภูมิภาคนี้แตกต่างกันออกไปตามความนิยมและวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น ฉยยามหรือจะเข้ในแต่ละท้องถิ่นอาจมีความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดทั้งในด้านชื่อเรียก รูปลักษณ์ วิธีการบรรเลง และบทเพลงที่ใช้บรรเลง แต่ยังคงลักษณะร่วม คือ พื้นฐานเครื่องดนตรีที่พัฒนามาจากรูปจระเข้ที่ปรากฏพ้องกัน คือ ชื่อเรียกของเครื่องดนตรีชนิดนี้ก็ยังคงความหมายว่าจระเข้ในทุกพื้นที่ การศึกษาการแพร่กระจายของฉยยามที่เข้ามาในประเทศไทยนั้น ไม่สามารถระบุได้ว่าเริ่มมีฉยยามใช้ในประเทศไทยและแพร่กระจายไปในภูมิภาคต่างๆ ตั้งแต่สมัยใด ข้อมูลจากการศึกษาพบว่าฉยยามในวัฒนธรรมดนตรีมอญพบเฉพาะในรัฐมอญและรัฐยะไข่ในสหภาพพม่า ส่วนในประเทศไทยพบการใช้ฉยยามในชุมชนมอญในจังหวัดกาญจนบุรีแถบอำเภอที่มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศพม่า และเขตภาคกลางในกรุงเทพมหานคร โดยเฉพาะชุมชนมอญบางกระบือ เป็นชุมชนที่ตั้งอยู่ในเขตบางขุนเทียน เมื่อครั้งรัชกาลที่ 2 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ คนกลุ่มแรกที่มาตั้งถิ่นฐานในชุมชนบางกระบือคือ ทหารมอญที่อพยพมาพึ่งพระบรมโพธิสมภารในประเทศไทย ตั้งรกรากและอาศัยบนแผ่นดินไทยเรื่อยมา

จนถึงปัจจุบัน ชาวบ้านในชุมชนได้สร้างอาชีพทำกินและยังคงอนุรักษ์วัฒนธรรมในแบบมอญไว้อย่างเข้มแข็ง มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ประเพณีและพิธีกรรมแบบมอญที่สืบทอดกันมาช้านาน โดยความเชื่อเชิงสัญลักษณ์เรื่องตำนานการสร้างเครื่องดนตรีรูปจระเข้ในชุมชนมอญบางกระดี่อาจจะเลื่อนหายไปตามกาลเวลา เนื่องจากการอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาในภาวะสงครามนั้น การนำเครื่องดนตรีซึ่งเป็นสิ่งบันเทิงติดตัวมาในยามคับขัน คงเป็นเรื่องที่ไม่สะดวกนัก ชาวมอญในชุมชนบางกระดี่ในยุคแรกเริ่มจึงสร้างจายมเป็นลักษณะจะเข้ของไทย เนื่องด้วยความสะดวกในการสร้างเครื่องดนตรี (ชโลมใจ กลั่นรอด, 2541: 174) โดยการหาวัสดุที่มีในท้องถิ่นที่ไม่ต้องอาศัยฝีมือเชิงช่างในการแกะสลักเครื่องดนตรีเป็นรูปจระเข้ แต่เป็นที่ทราบดีของชาวมอญทั่วไปว่า เครื่องดนตรีที่ชื่อจายม ความหมายตามคำเรียกชื่อเครื่องดนตรีนั้น หมายถึงจระเข้ ในปัจจุบันการสร้างเครื่องดนตรีจายมในชุมชนมอญบางกระดี่มีความพัฒนามากขึ้น นักดนตรีทะเลยมอญรุ่นหลังจึงพยายามสร้างเครื่องดนตรีจายมเป็นรูปจระเข้ตามแบบแผนเดิมที่สืบทอดกันมา คติความเชื่อและตำนานเรื่องจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญจึงถูกรื้อฟื้นและปรากฏชัดขึ้นอีกครั้งผ่านเครื่องดนตรีจายมที่เล่าเรื่องราวตำนานและความรู้สึกนึกคิดของชาวมอญแต่ครั้งโบราณสู่สายตาชาวไทยและชาวมอญชุมชนใกล้เคียงที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย

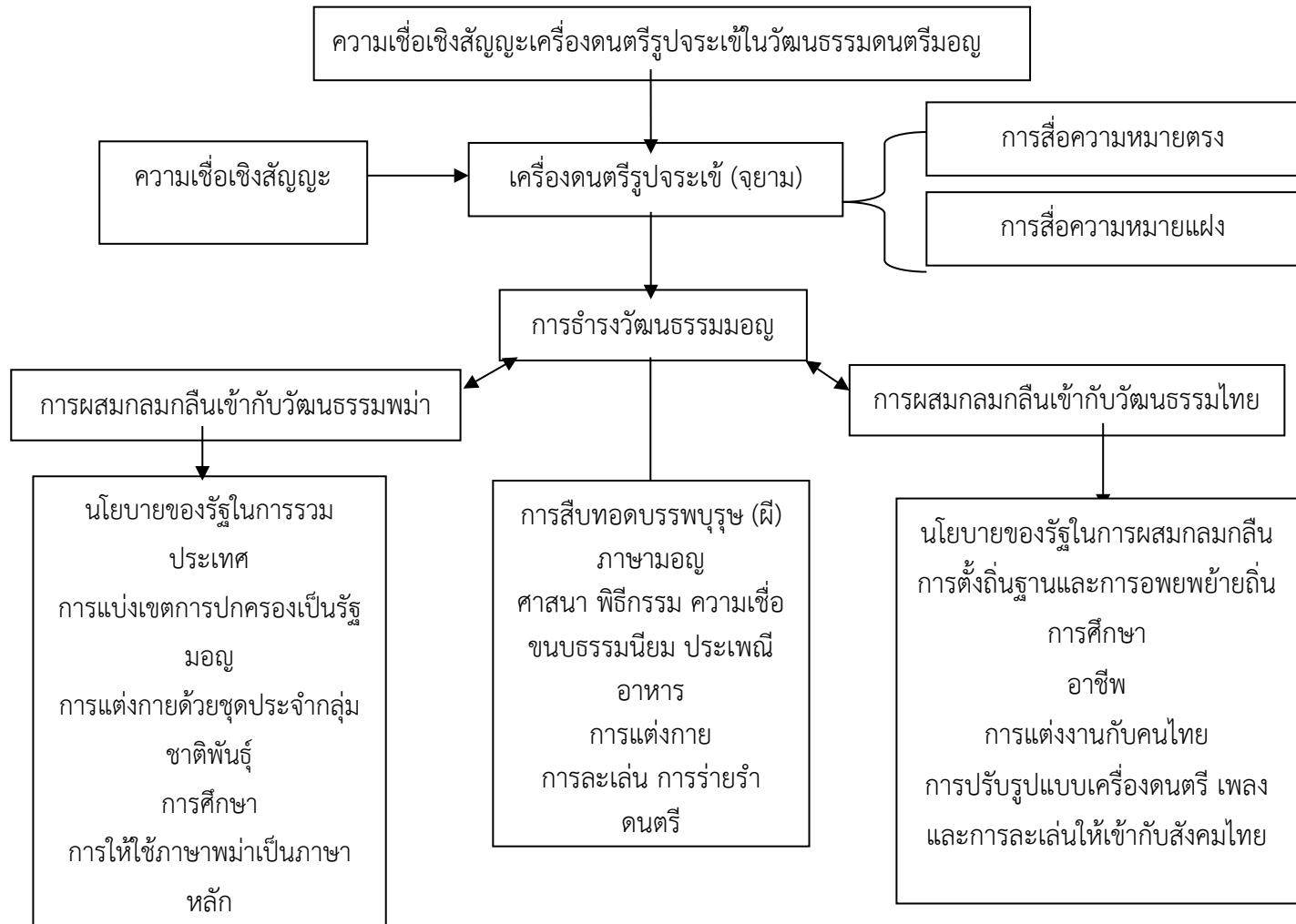


ภาพที่ 3 จายมหรือเครื่องดนตรีรูปจระเข้ที่สร้างขึ้นใหม่ในชุมชนมอญบางกระดี่ ประเทศไทย
โดย สกมลพัฒน์ โคตรตันติ

ในด้านความสัมพันธ์กับคนไทยนั้น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างมอญกับไทยเป็นความสัมพันธ์แบบยอมรับกัน เป็นมิตรกันหรือความสัมพันธ์เชิงบวก (Non-antagonistic Relationship หรือ Positive Relationship) อันหมายถึง มีการยอมรับว่าเป็นกลุ่มพวกเดียวกัน ไม่มีอคติต่อกันและไม่แข่งขันกัน (นิยพรรณ วรรณศิริ, 2531: 29) ชาวมอญสามารถใช้วิถีชีวิตให้เข้ากับสังคมไทยได้อย่างกลมกลืน โดยปราศจากปัญหา ในขณะเดียวกันก็ยังมีการรวมตัวกันอยู่อย่างเหนียวแน่นในกลุ่มพวกของตน มีการรักษาวัฒนธรรมของตนไว้ให้คงอยู่ ชุมชนมอญที่มีการรวมตัวของชาวมอญอย่างเหนียวแน่น มักจะดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์มอญที่เด่นชัด ได้แก่ ภาษา ศาสนา ความเชื่อ และพิธีกรรม ขณะเดียวกันวัฒนธรรมด้านอื่น ๆ ได้

ถูกผสมกลมกลืนเข้ากับสังคมไทยซึ่งเป็นชนกลุ่มใหญ่ของประเทศ วัฒนธรรมดนตรีของมอญในประเทศไทย จึงได้รับอิทธิพลจากดนตรีไทยอยู่มาก เช่น การสร้างเครื่องดนตรีจายามที่ยึดแบบจะเข้ของไทย การนำซอด้วง เข้ามาบรรเลงประสมวงในวงโกรจายามเพื่อประกอบการละเล่นทะเล่ยมอญ และการใช้เพลงไทยและเนื้อร้อง ภาษาไทยประกอบการละเล่นทะเล่ยมอญ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า การรับเอาวัฒนธรรมใกล้เคียง เข้ามาปรับใช้กับวัฒนธรรมของตนในบริบทสังคมปัจจุบันนั้น มีความสำคัญที่จะทำให้วัฒนธรรมสามารถ ดำรงอยู่ได้และเข้ากับคนในยุคปัจจุบัน

ความเชื่อเชิงสัญลักษณ์เครื่องดนตรีรูปจระเข้ในวัฒนธรรมดนตรีมอญทั้งที่ปรากฏในรัฐมอญประเทศพม่า และในชุมชนมอญในประเทศไทย ต่างทำหน้าที่สื่อความหมาย ทศนคติ ความเชื่อ เรื่องราวต่าง ๆ ของชาว มอญที่ยึดถือปฏิบัติสืบทอดกันมาอย่างเคร่งครัด การดำรงอยู่ของวัฒนธรรมดนตรีมอญจึงมีความสำคัญเชิง ประจักษ์ในฐานะสัญลักษณ์ของการแสดงออกถึงความเชื่อ ความเจริญรุ่งเรืองและร่ำรวยอารยธรรมของ อาณาจักรมอญในอดีต แม้ในวันนี้อาณาจักรเก่าแก่ที่ยิ่งใหญ่ในอดีตที่ชื่ออาณาจักรมอญนั้นได้ล่มสลายมา มากกว่าสองร้อยปี เหลือสถานะเพียงชนกลุ่มน้อยบนแผ่นดินรัฐมอญในประเทศพม่า แต่วัฒนธรรมอันเข้มแข็ง ของมอญ ยังสามารถสืบทอดส่งต่อถึงลูกหลานมอญไม่ว่าจะอยู่แห่งใด สายเลือดบรรพบุรุษมอญที่เคร่งครัด ในขนบธรรมเนียม ความเชื่อ และวัฒนธรรมยังคงเข้มข้นอยู่เสมอ เครื่องดนตรีจายามผ่านกาลเวลามาเนิ่น นาน ถูกพัฒนาปรับปรุงรูปลักษณ์ให้เกิดความสวยงามตามยุคสมัย แต่สัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงตำนานและความ เชื่อของชาวมอญที่มีต่อเครื่องดนตรี จายามนั้นไม่เคยผิดเพี้ยนแปรเปลี่ยนตามกาลเวลาเลย



บรรณานุกรม

- กิตติ คงตุก. (2550). *เพลงทยอยใน 3 ชั้นในมุมมองสัญลักษณ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชโลมใจ กลั่นรอด. (2541). *ทะแยมมอญ : วัฒนธรรมการดนตรีของชาวมอญชุมชนวัดบางกระดี่*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นิยพรรณ วรรณศิริ. (2531). *วัฒนธรรมสัมพันธ์ในประเทศไทย : ความสัมพันธ์ระหว่างมอญ-ไทย*. วารสาร สังคมศาสตร์-มนุษยศาสตร์. ฉบับที่ 15 (กันยายน-ธันวาคม 2531).
- ปณัฏฐ์ กลิ่นบางพูด. (๒๕๕๖). *การศึกษา “จายาม”*. ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ล้อม เพ็งแก้ว. (2549). *เอกสารประกอบการปลูกภาพพิเศษ ประชุมใหญ่สามัญประจำปี ชมรมเยาวชนมอญ กรุงเทพฯ. วันที่ 12 พฤศจิกายน 2549 ณ สโมสรกองทัพบก สีเสียดเวศร์. ไม่ปรากฏเลขหน้า.*

- สุภรณ์ โอเจริญ. (2541). *มอญในเมืองไทย*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- องค์ บรรจุน. (2557). *เอกสารประกอบสัมมนาวิชาการเรื่อง โลกของอิสลามและมุสลิมในอุษาคเนย์ หัวข้อ การเคลื่อนย้ายของชาติพันธุ์มอญจากรามัญประเทศสู่สยามประเทศ*. วันที่ 28-29 พฤศจิกายน 2551 ณ โรงแรมทวินโลตัส นครศรีธรรมราช.
- อุดม อุดมรัตน์. (2529). *ดุริยางคดนตรีจากพระพุทธศาสนา*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- Charles F. Keyes. (1982). *Ethnic Change*. Seattle. University of Washington Press.

SKRU BIG BAND สนามทดลองของเด็กดนตรี

SKRU BIG BAND The Experimental Stage

¹ธีรวุฒิ แก้วมาก

¹Theerawut Kaewmak

¹อาจารย์ประจำหลักสูตรดนตรีสากล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹Lecturer, Department of Music, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

บทคัดย่อ

บทความวิชาการ เรื่อง SKRU BIG BAND สนามทดลองของเด็กดนตรี เป็นบทความวิชาการเชิงพรรณนา โดยผู้เขียนได้เล่าประสบการณ์การควบคุมการซ้อมวงดนตรีบิ๊กแบนด์ ประจำหลักสูตรดุริยางคศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พร้อมกับวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการควบคุมการซ้อม

ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับการที่นักศึกษาไม่สามารถบรรเลงบทเพลงที่ผู้ฝึกซ้อมมอบหมายได้ ทั้ง ๆ ที่บทเพลงไม่ได้มีความยากเกินวิชาความรู้ที่นักศึกษาได้เรียนมา ได้ส่งผลให้ผู้เขียนได้มีโอกาสวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยแบ่งแยกย่อยประเด็นการวิเคราะห์ได้ ดังนี้ 1). นักศึกษาไม่สามารถบูรณาการองค์ความรู้ได้จากการเรียนวิชาพื้นฐาน ประจำหลักสูตรดุริยางคศาสตร์ เพื่อมาใช้ในการฝึกซ้อมวงบิ๊กแบนด์ได้ 2). นักศึกษามีความรู้พื้นฐานไม่มากพอที่จะนำมาใช้ในการฝึกซ้อม 3). เมื่อแบ่งนักศึกษาให้ซ้อมเป็นกลุ่มตามกลุ่มเครื่องดนตรี โดยวางหัวหน้ากลุ่มเพื่อควบคุมการซ้อม หัวหน้ากลุ่มบางกลุ่มไม่สามารถควบคุมการฝึกซ้อมและอธิบายสัดส่วนโน้ตที่ถูกต้องได้ 4). นักศึกษาบางคนเป็นนักศึกษาที่เรียนพื้นฐานดนตรีคลาสสิคตะวันตก 5). การบรรเลงแบบไม่ฟังกันในวง 6). วงบิ๊กแบนด์กลายเป็นห้องเรียนที่สามารถพัฒนาและกระตุ้นความรู้ของนักศึกษาได้อย่างรวดเร็ว

กระบวนการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการฝึกซ้อม เน้นไปที่การฝึกให้นักศึกษาบูรณาการองค์ความรู้พื้นฐานที่เรียนมา การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ Swing Feel โดยเน้นการฟัง การเลียนแบบ และการทำซ้ำ การออกแบบการเรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่ม และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการบรรเลงบทเพลงสำหรับวงบิ๊กแบนด์โดยเน้นการฟัง และการเข้าใจบทบาทหน้าที่

คำสำคัญ : บิ๊กแบนด์ การเรียนรู้

บทนำ

SKRU Big Band เป็นวงดนตรีประจำหลักสูตรดุริยางคศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งมีนักศึกษาชั้นปีที่1- 4 เป็นสมาชิกในวง ภารกิจหลักๆของวง คือร่วมบรรเลงในงานพิธีการต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย รวมไปถึงงานเฉลิมฉลองต่าง ๆ อาทิ การฉลองครบรอบ 100 ปี มหาวิทยาลัยราช

ภักฏสงขลา งานวัฒนธรรมสัมพันธ์ เป็นต้น นอกจากนี้วง SKRU Big Band ยังได้ร่วมบรรเลงในงานเฉลิมฉลองของหน่วยงานภายนอก และได้ทำชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยการไปร่วมบรรเลงในงานต่าง ๆ ซึ่งในต้นปี 2562 ได้ร่วมบรรเลงในเทศกาลดนตรีอุดมศึกษา ครั้งที่ 1 ที่จัดขึ้น ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ซึ่งการร่วมบรรเลงในครั้งนั้น วง SKRU Big Band ได้แสดงศักยภาพจนเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมผู้ฟังหลายๆท่าน และได้รับคำชื่นชมว่า เป็นวงดนตรีจากภาคใต้ที่น่าสนใจมาก หลังจากนั้นก็ได้ร่วมเล่นในงาน Thailand International Jazz Conference ครั้งที่ 11 ณ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเป็นงานที่จัดขึ้นต่อเนื่องมาเป็นเวลา 11 ปี และวง SKRU Big Band ก็เป็นวงดนตรีจากภาคใต้วงแรกที่เข้าร่วมบรรเลงในงานนี้ และร่วมบรรเลงต่อเนื่องมาจนถึงครั้งที่ 11 ในครั้งที่ไปบรรเลงในงาน Thailand International Jazz Conference ครั้งที่ 11 วง SKRU Big Band ได้รับคำชมที่น่าประทับใจจากผู้ฟัง ว่า เป็นวงดนตรีจากภาคใต้ที่บรรเลงแล้วให้ชุ่มเสียงและสำเนียงเทียบเท่าวงดนตรีจากสถาบันการศึกษาในกรุงเทพ

ผู้อ่านอาจจะสังเกตได้ว่า ผู้เขียนพยายามนำเสนอคำชมที่วง SKRU Big Band ได้รับ ไว้ในส่วนแรกของบทความ อาจจะด้วยสาเหตุที่ผู้เขียนจะโน้มน้าวให้ผู้อ่านสนใจวงดนตรีวงนี้มากขึ้นหรือเพื่อเป็นการยืนยันกับผู้อ่านว่าวงดนตรีวงนี้ เป็นวงดนตรีที่มีคุณภาพ แต่หลักฐานที่ผู้เขียนนำมาเสนอล้วนเป็นคำพูดของผู้ชมที่แทบจะยืนยันตัวตนไม่ได้ ว่า คือใคร คำชมนี้มีน้ำหนักมากพอเพียงใด วง SKRU Big Band เป็นวงดนตรีที่ได้รับคำชมจากผู้ชมเมื่อไปบรรเลง แต่ยังไม่ใช่วงดนตรีที่ได้รับรางวัลการันตีคุณภาพ ดังนั้น จึงเหมาะกับการนิยามวง SKRU Big Band ว่าเป็นสนามทดลองของเด็ก ๆ นักศึกษาราชภัฏสงขลา และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในสนามทดลองเหล่านี้ ก็ยังไม่ใช่ว่าผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในฐานะสนามทดลอง หรือในฐานะวงดนตรีที่มีคุณภาพ

ผู้เขียนเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรดุริยางคศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับหน้าที่ให้ควบคุมการฝึกซ้อมวงป๊อปปูล่า เพื่อเตรียมวงสำหรับงานพิธีการในมหาวิทยาลัย และเตรียมวงสำหรับไปร่วมบรรเลงในงานเทศกาลดนตรีอุดมศึกษา ครั้งที่ 1 และงาน Thailand International Jazz Conference ครั้งที่ 11 ในระหว่างการฝึกซ้อมวงดนตรีที่ได้คำชมนี้ ปัญหาต่าง ๆ มากมายเกิดขึ้น ซึ่งผู้เขียนนำเอาปัญหาเหล่านั้นมานำเสนอในบทความฉบับนี้ พร้อมกับการวิเคราะห์ปัญหาและการเลือกวิธีการที่ผู้เขียนใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเป็นวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมได้ผลลัพธ์ดีหรือไม่ทั้งหมดจะถูกกล่าวถึงในบทความวิชาการฉบับนี้

บทความวิชาการฉบับนี้จึงเป็นเสมือนการเล่าประสบการณ์ที่ผู้เขียนได้รับการควบคุมวง SKRU Big Band เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และวิธีการในการแก้ปัญหา หากแต่บทความนี้ไม่ใช่บทความที่บอกเล่าสูตรสำเร็จของการทำวงดนตรีแต่อย่างใด



ภาพที่ 1 คอนเสิร์ต SKRU Big Band ฉลองครบรอบ 100 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
โดย ธีรวิทย์ แก้วมาก

วงบิ๊กแบนด์ คือ ประเภทของวงดนตรีที่ถูกพัฒนาและได้รับความนิยมในคริสต์ทศวรรษที่ 1930 – 1940 ซึ่งเป็นยุคสมัยที่เรียกว่า “ยุคสวิง” ลักษณะของวงบิ๊กแบนด์จะมีลักษณะตามชื่อ คือ เป็นวงดนตรีที่มีขนาดใหญ่ ประกอบด้วยเครื่องดนตรีมากถึง 17 ชิ้น สามารถแบ่งประเภทของเครื่องในวงเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 3 กลุ่ม คือ เครื่องลมทองเหลือง (Brass Section) เครื่องลมไม้ (Woodwind Section) และเครื่องให้จังหวะ (Rhythm Section)

เครื่องลมทองเหลือง ประกอบด้วยทรัมเปต 4 แนว และทรอมโบน 4 แนว ในส่วนของเครื่องลมไม้ ประกอบด้วย แซ็กโซโฟน 5 แนว คือ อัลโต แซ็กโซโฟน 2 แนว, เทเนอร์ แซ็กโซโฟน 2 แนว และบาริโทน แซ็กโซโฟน 1 แนว และในส่วนของเครื่องให้จังหวะ ประกอบด้วย เปียโน กีตาร์ เบส กลองชุด อย่างละ 1 ชิ้น

ในวันแรกที่ผู้เขียนควบคุมการซ้อมวงบิ๊กแบนด์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ภายได้ชื่อว่า SKRU BIG BAND วงดนตรีที่มีการคัดเลือกนักศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านดนตรีมารวมบรรเลงในวง ด้วยลักษณะของการร่วมบรรเลงในวงบิ๊กแบนด์นักศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกเข้ามาร่วมบรรเลงในวงจะต้องเป็นนักศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญในเครื่องดนตรีเอกของตนเองเป็นอย่างดี และต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีดนตรี การอ่านโน้ต และสไตล์ดนตรีมาเป็นอย่างดี พูดอีกอย่างก็คือ นักศึกษาควรมีความรู้พื้นฐานแน่นดีแล้ว แต่ผู้เขียนพบว่านักศึกษากลับทำผิดพลาดในเรื่องที่แสนจะพื้น ๆ ตัวอย่างเช่น ผู้เขียนให้เล่นทำนองง่ายๆ ซึ่งเป็นทำนองที่มีสัดส่วนโน้ตเป็น Swing Feel ของบทเพลง Four โดยผู้เขียนคิดว่านักศึกษา น่าจะคุ้นเคยกับทำนองและบรรเลงออกมาได้อย่างไม่ยาก แต่นักศึกษาจำนวนไม่น้อยไม่สามารถบรรเลงในสัดส่วนโน้ตที่ถูกต้องได้ นักศึกษาบรรเลงในจังหวะที่ไม่พร้อมกัน บรรเลงผิดเสียง ไม่เพียงเท่านั้น นักศึกษายังไม่ใส่ใจกับเรื่องที่คุณเขียนมั่นใจว่าอาจารย์ผู้สอนได้ย้ำแล้วย้ำอีกในชั้นเรียนวิชาพื้นฐาน นั่นก็คือ ความสำคัญของการอ่านค่าโน้ต และการตีความโน้ตทุกตัวให้เป็นเสียงผ่านวิธีการที่ถูกต้อง ทำไมนักศึกษาไม่เข้าใจในเรื่องพวกนี้ ในตอนนั้นผู้เขียนคิดว่านักศึกษาได้เรียนวิชาที่มีเนื้อหาเหล่านี้มาแล้ว เพราะวิชาเหล่านี้ถูกบรรจุ

อยู่ในหลักสูตร และอาจารย์ประจำวิชาที่เชี่ยวชาญในเรื่องเหล่านี้โดยตรง ปัญหาเหล่านี้เกิดขึ้นเพราะอะไร และจะใช้วิธีแก้ปัญหาเหล่านี้ได้อย่างไรถึงจะเหมาะสมกับนักศึกษาราชภัฏสงขลามากที่สุด

ซึ่งประเด็นนี้สามารถแบ่งพิจารณาได้หลายมุมมอง ผู้เขียนเริ่มพิจารณาจากมุมมอง ว่า นักศึกษามีความเชี่ยวชาญในเครื่องมือเอกและมีพื้นฐานทางด้านทฤษฎีดนตรีและความเข้าใจทางด้านดนตรีเป็นอย่างดี ซึ่งผู้เขียนพบว่า นักศึกษาอาจจะเชี่ยวชาญในเรื่องเหล่านั้น แต่เมื่อต้องบูรณาการศาสตร์เหล่านั้นกลับไม่สามารถทำได้เลยในครั้งแรก อาจจะต้องอาศัยประสบการณ์ หรืออีกประเด็น คือ นักศึกษาอาจจะไม่ได้ตระหนักว่าการบรรเลงร่วมกันเป็นวงดนตรีใหญ่จะต้องอาศัยความแม่นยำและความถูกต้องมากกว่าการบรรเลงคนเดียว ซึ่งไม่ว่าจะเป็นความแม่นยำในด้านจังหวะ และความแม่นยำในด้านระดับเสียง ปัญหานี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากความไร้ทักษะหรือการไร้ความสามารถในการบูรณาการทักษะ แต่อาจจะเป็นเรื่องของการไม่สามารถเชื่อมโยงทักษะดังกล่าวมาใช้ในบริบทใหม่และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมได้ ถ้าปัญหาเกิดขึ้นด้วยสาเหตุนี้ วิธีการแก้ปัญหานี้ก็อาจจะไม่ยากมาก นั่นก็คือ การเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษา และนี่ก็คือสนามทดลองชั้นดีที่นักศึกษาได้ฝึกฝนเรียนรู้ แต่ปัญหาไม่ได้เกิดจากสาเหตุง่าย ๆ เพียงสาเหตุเดียว



ภาพที่ 2 บรรยายภาพการซ้อมวง SKRU BIG BAND

โดย ชีรวุฒิ แก้วมาก

เล่นเพลงด้วยหู แต่ก็ต้องรู้ทฤษฎี

เมื่อประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่ได้เกี่ยวกับการที่นักศึกษามีความรู้และความเชี่ยวชาญอยู่แล้วแต่ไม่สามารถบูรณาการความรู้ได้เพียงอย่างเดียว ผู้เขียนพบว่านักศึกษาจำนวนมากอ่านโน้ตไม่ได้ หรือสามารถอ่านได้ แต่อ่านได้ไม่คล่องแคล่วมากนัก และเมื่อนักศึกษาต้องบรรเลงโน้ตอย่างฉับพลันหลังจากที่ผู้เขียนซึ่งทำหน้าที่ควบคุมวง แจกโน้ตให้ทุกคน นักศึกษาหลายคนไม่สามารถ “ชนโน้ต” หรือที่เรียกเป็นศัพท์ทางการว่า “Sight Reading” ได้ ผู้เขียนยังคงให้วงบรรเลงต่อไป ระยะเวลาเพียงแค่ 8 ห้องเพลง เสียงในห้องซ้อมเจียบลง เสียงดนตรีที่เจียบลงถูกแทนด้วยเสียงหัวเราะและเสียงบ่นของนักศึกษาหลายคน นักศึกษาบางคน

นั่งทบทวนโน้ตที่ตนไม่สามารถเล่นได้เมื่อต้องมาเล่นอย่างกะทันหัน ถ้าคุณผู้อ่านไม่ใช่คนดนตรีอาจจะจินตนาการถึงเหตุการณ์ไม่ออก ให้ลองนึกภาพว่าคุณต้องไปอ่านกลอนนิราศสุนทรภู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกับเพื่อนหลายคนโดยที่คุณไม่เคยอ่านมาก่อน นั่นแหละครับ ความสนุกสนานและความพึงพินาศเกิดขึ้นประมาณนั้น

การฝึกอ่านโน้ต และการฝึก Sight Reading เป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับนักดนตรี เมื่อนักศึกษาไม่สามารถอ่านโน้ตได้ จึงเป็นปัญหาที่ใหญ่สำหรับการซ้อมวง ผู้เขียนที่อยู่ในฐานะผู้คุมวงต้องคิดในขณะนั้นว่าจะทำอย่างไรต่อ และผู้เขียนก็ตัดสินใจเปลี่ยนแผนการซ้อมโดยใช้วิธีค่อยๆ ซ้อมและอธิบายให้นักศึกษาไปที่ละส่วนโน้ต โดยเน้นการอธิบายให้กับคนที่ไม่สามารถอ่านโน้ตได้จริง ๆ

จากเหตุการณ์ในครั้งนั้นทำให้ผู้เขียนกลับมาตั้งคำถามว่า ทำไมนักศึกษาถึงไม่สามารถอ่านโน้ตได้ ทั้งๆที่ผ่านวิชาทฤษฎีดนตรีขั้นพื้นฐานมาแล้ว ผู้เขียนพบคำตอบในมุมมองที่ผู้เขียนควรจะเข้าใจดีแต่กลับลืมไป นักศึกษาที่มาเรียนที่หลักสูตรดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ไม่ได้เป็นนักศึกษาที่มีพื้นฐานความเข้าใจเรื่องทฤษฎีดนตรีอย่างเชี่ยวชาญทุกคน หลักสูตรได้เปิดทางเลือกให้กับนักศึกษาที่สนใจเรียนด้านดนตรีแต่ไม่ได้มีพื้นฐานทางด้านทฤษฎีดนตรีหรือด้านการปฏิบัติดนตรีเทียบเท่ากับนักศึกษาที่เรียนอยู่ในสถาบันดนตรีที่กรุงเทพฯ หลักสูตรไม่ได้มีการสอบวัดระดับความเข้าใจทางด้านการอ่านโน้ตก่อนเข้าเรียนอย่างเข้มข้น ซึ่งข้อนี้อาจจะจะเป็นจุดอ่อนของหลักสูตรที่ทำให้หลักสูตรได้ต้นกล้าที่ดูเหมือนว่าจะไม่ค่อยแข็งแรง แต่จุดอ่อนนี้กลับเป็นการเปิดโอกาสและสามารถสร้างนักดนตรีที่มีคุณภาพในปัจจุบันจำนวนหลายคน ดินที่อุดมสมบูรณ์ช่วยหนุนให้ต้นกล้าที่ดูจะอ่อนแอเหล่านั้นงอกงามใหญ่โต เพราะเนื้อหาของหลักสูตรนั้นจริงจังกับเรื่องการอ่านโน้ตมาก นักศึกษาที่เข้ามาเรียนและตั้งใจจริงก็เลยสามารถพัฒนาตัวเองได้อย่างรวดเร็ว แม้ไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่ไม่ใช่ว่านักศึกษาทุกคนจะตั้งใจ ผู้เขียนในฐานะผู้ควบคุมการซ้อมบิกแบนด์ก็ต้องหมั่นใส่ปุ๋ยพรวนดินให้บ่อยกว่าที่คาดการณ์ไว้

นักศึกษาหลายคนไม่เข้าใจคำว่า Swing Feel แม้จะสามารถอ่านโน้ตได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ก็ไม่สามารถบรรเลงโน้ตที่เป็นสัดส่วน Swing Feel ได้ นักศึกษาหลายคนสามารถบรรเลงสัดส่วนโน้ตที่ต้องการตามหลักทฤษฎีดนตรีตะวันตกที่ร่ำเรียนมา แต่อาจจะไม่ใช่สำหรับโน้ตของเพลงนี้ เพราะโน้ตเพลงนี้ที่กำลังซ้อมใช้สัดส่วน Swing Feel ผู้เขียนจึงต้องอธิบายให้นักศึกษาเพื่อให้เข้าใจสัดส่วนของโน้ตก่อนเริ่มต้นการฝึกซ้อมอีกครั้ง

เมื่อผู้เขียนพยายามอธิบายสัดส่วนของ Swing Feel โดยใช้วิธีการอธิบายสัดส่วนโน้ตที่เป็น 3 พยางค์ให้นักศึกษาฟัง นักศึกษาหลายคนก็สามารถเข้าใจ แต่ก็ยังไม่สามารถบรรเลงได้ทันที เนื่องจากว่าโน้ตที่บันทึกมาเป็นสัดส่วนปกติ อีริช เลาห์วีระพานิช (2562, น. 5-6) ได้กล่าวถึง Swing Feel ที่เป็นจังหวะในดนตรีแจ๊ส โดยอธิบายในมุมมองว่า Swing Feel เป็น จังหวะซัด ที่ถูกนำมาบรรเลงในดนตรีแจ๊สไว้ว่า

“เนื่องจากนักดนตรีแจ๊สนิยมบรรเลงจังหวะซัดเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการบรรเลงบทเพลงช้าหรือเร็วก็ตาม การบรรเลงจังหวะซัดเป็นประจำส่งผลให้เกิดรูปแบบจังหวะชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “จังหวะสวิง” (Swing) อย่างไรก็ตามการจะเขียนหรือพูดอธิบายว่าจังหวะสวิงเป็นอย่างไรนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะดนตรีแจ๊สเป็นดนตรีที่มีอารมณ์ความรู้สึกเป็นส่วนสำคัญ จังหวะสวิงจึงเป็นรูปแบบจังหวะที่ผสมผสานความรู้สึกของผู้บรรเลงเข้าไปด้วย ด้วยเหตุนี้ นักดนตรีแต่ละคนจึงบรรเลงจังหวะสวิงแตกต่างกันไป ซึ่งไม่มีใครถูกหรือ

ผิด เช่น คนผิวดำจะบรรเลงจังหวะสวิงที่แข็งแรงดุดัน ขณะที่คนผิวขาวจะบรรเลงจังหวะสวิงที่มีเสียงนุ่มนวลกว่า เป็นต้น

จังหวะสวิง คือ รูปแบบจังหวะที่กำเนิดมาจากดนตรีแจ๊ส เป็นการบรรเลงจังหวะแกว่งไม่ตรงจังหวะ ค่าความยาวของโน้ตสามารถยืดหยุ่นได้ ไม่มีรูปแบบที่ถูกต้องตายตัว ให้ความรู้สึกหน่วงและโยนสัดส่วนโน้ต และการบรรเลงเน้นเสียงจะขึ้นอยู่กับการรับรู้ของผู้บรรเลงแต่ละคน

ไม่มีใครที่จะสามารถเข้าใจและบรรเลงจังหวะสวิงได้อย่างถูกต้องภายในวันเดียว การทำความเข้าใจจังหวะสวิงต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก ผู้บรรเลงต้องศึกษาโดยใช้วิธีการฟัง ค่อย ๆ ซึมซับความรู้สึกและวิธีการบรรเลงจากนักดนตรีผู้ยิ่งใหญ่ทั้งหลายให้มากที่สุดพยายามบรรเลงเลียนแบบนักดนตรีต้นแบบเหล่านั้น ผึกฝนเป็นประจำอย่างต่อเนื่องจนสามารถบรรเลงทำนองต่าง ๆ ให้เป็นจังหวะสวิงได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยที่ไม่มีความกังวลว่าจะต้องบรรเลงดัดแปลงแคโน้ตหรือต้องบรรเลงเน้นเสียงอย่างไร”

ซึ่งแน่นอนว่าปัญหาของเรื่องนี้อยู่ที่ความเข้าใจและประสบการณ์ จึงอาจจะต้องใช้เวลาในการเรียนรู้และสั่งสมประสบการณ์ ผู้เขียนเลยให้นักศึกษาเล่นโน้ตแค่ห้องเดียวซ้ำ ๆ พร้อม ๆ กัน ก็พบปัญหาว่าสัดส่วนโน้ตที่นักศึกษาบรรเลงที่ออกไป ไม่ได้ความรู้สึกโยนๆแบบที่ควรจะเป็น ผู้เขียนจึงต้องหาวิธีการใหม่ และก็เลือกวิธีเปิดเพลงให้นักศึกษาฟัง และแนะนำให้นักศึกษาไปฟังเพลงที่จะซ้อมมาเรื่อยๆ เพื่อให้เข้าใจสัดส่วนของโน้ตเพลงอย่างแท้จริง การฟังเพลงเยอะๆน่าจะเป็นทางออกที่ดีที่สุด ดังที่ ธีรัช เล่าหวัระพานิช ได้กล่าวไว้ข้างต้น

ความคืบหน้าไปวันต่อมาผลจากการที่ผู้เขียนให้นักศึกษาไปฟังเพลงที่จะซ้อมมาเรื่อยๆส่งผลให้นักศึกษาสามารถบรรเลงเพลงได้ดีกว่าเดิม นักศึกษาหลายคนสามารถบรรเลงในสัดส่วนโน้ตที่ถูกต้องและเนียงก็ใกล้เคียงต้นฉบับ ซึ่งผลลัพธ์ของวิธีการให้ไปฟังเพลงมาก่อนหลายรอบ ก็ส่งผลดีต่อการซ้อมเป็นอย่างมาก แต่เมื่อซ้อมไประยะหนึ่ง ข้อผิดพลาดที่เป็นเหมือนคลื่นใต้น้ำก็โผล่ขึ้นมา เมื่อผู้เขียนปรับความเร็วเพลงให้เร็วขึ้นกว่าต้นฉบับที่นักศึกษาฟังมา เพราะผู้เขียนอยากให้เพลงสนุกขึ้น นักศึกษาหลายคนไม่สามารถบรรเลงในความเร็วที่ผู้เขียนต้องการได้ สัดส่วนและสำเนียงที่ถูกต้องและดีอยู่แล้วกลับหายไป ผู้เขียนพบว่าสาเหตุที่ทำให้เป็นอย่างนั้นก็เพราะนักศึกษามอบเพลงโดยใช้ความคุ้นเคย ไม่ได้เข้าใจสัดส่วนโน้ตอย่างแท้จริง ซึ่งกว่าปัญหาเหล่านี้จะแก้ได้ ต้องอาศัยการอธิบายแบบละเอียด และใช้วิธีในการอธิบายหลายวิธี เนื่องจากความเข้าใจของนักศึกษาค่อนข้างต่างกัน จนผู้เขียนต้องยอมแพ้เพราะความเหนื่อยล้า และใช้วิธีการให้นักศึกษาที่เข้าใจสัดส่วนอย่างแท้จริงเท่านั้น บรรเลงบทเพลงในความเร็วที่ผู้เขียนกำหนด และให้นักศึกษาที่ยังไม่เข้าใจ ฟังและเลียนแบบ ซึ่ง ณ ตอนนั้น วิธีการที่ผู้เขียนเลือกใช้เป็นวิธีการที่ดีมาก ๆ สำหรับนักศึกษากลุ่มนี้ แต่ผู้เขียนมองว่านักศึกษากลุ่มนี้ควรจะเข้าใจในสัดส่วนของ Swing Feel อย่างถูกต้องจะดีกว่า เพราะว่าสัดส่วนของ Swing Feel จะมีน้ำหนักของจังหวะที่ต้องอาศัยความคุ้นเคย และประสบการณ์จากการฟังเพลงด้วย



ภาพที่ 3 วง SKRU Big Band บรรเลงในงานเทศกาลดนตรีอุดมศึกษาครั้งที่ 1
โดย ชีรุตติ แก้วมาก

จุดบอดของผู้เชี่ยวชาญ: เล่นได้แต่บอกไม่ได้

เมื่อมีนักเรียนกลุ่มหนึ่งเข้าใจและสามารถบรรเลงเพลงได้ในสัดส่วนและสำเนียงที่ถูกต้อง นักเรียนอีกกลุ่มเข้าใจแต่ยังไม่สามารถบรรเลงได้ นักเรียนอีกกลุ่มไม่เข้าใจแต่สามารถบรรเลงได้ และกลุ่มหนึ่งไม่เข้าใจอีกทั้งไม่สามารถบรรเลงได้อย่างถูกต้องเลย แน่นอนว่าเป็นปกติที่ผู้สอนจะต้องเจอนักเรียนหลายกลุ่ม ซึ่งนักเรียนไม่ผิดเลย เป็นหน้าที่ของอาจารย์ผู้สอนที่จะต้องทำให้นักเรียนทุกคนเข้าใจและสามารถบรรเลงได้อย่างแท้จริง แต่จะใช้วิธีการอย่างไรในเวลาที่จำกัด สนามทดลองครั้งนี้ไม่ใช่แค่ของนักเรียนอีกต่อไป เพราะกลายเป็นสนามทดลองของผู้ควบคุมวงคนใหม่อย่างผู้เขียนด้วยเช่นกัน

ผู้เขียนเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้แบบอิงกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนแยกซ้อมตามกลุ่มของเครื่องดนตรี และคัดเลือกนักเรียนคนที่เข้าใจและสามารถบรรเลงได้อย่างดีที่สุดเป็นหัวหน้ากลุ่มคอยดูแลการซ้อม และเปิดโอกาสให้นักเรียนประเมินผลความสามารถกันเองในกลุ่ม

กลุ่มที่ได้ผลลัพธ์ในทิศทางที่ดี ผู้เขียนไม่ขอพูดถึงในบทความนี้ แต่จะขอวิเคราะห์และอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในกลุ่มที่มีผลลัพธ์เป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม สิ่งที่เกิดขึ้นคือ นักเรียนที่ผู้เขียนเลือกเป็นหัวหน้ากลุ่มไม่สามารถอธิบายสิ่งที่เข้าใจให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจได้ เป็นปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้น และผู้เขียนก็พบว่าหนังสือเล่มหนึ่งมีเนื้อหาที่เป็นคำตอบ หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ชื่อว่า “การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 : 7 หลักการสร้างนักเรียนรู้แห่งอนาคตใหม่” ที่เขียนโดย ชูซาน, เอ. เอ็มบรอส., ไมเคิลม ดับเบอร์ยู. บริดส์., ไมเคิล ดีปริโตร., มาร์ชา, ซี. โลเว็ต., และมาเรีย, เค. นอร์แมน. (2556, น.141-142) อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไว้ในหนังสือเล่มนี้โดยใช้คำว่า “จุดบอดของผู้เชี่ยวชาญ” โดยยกตัวอย่างให้พิจารณาอย่างง่ายว่า

“พ่อครัวฝีมือชั้นครูอาจสอนผู้หัดทำอาหารโดยบอกว่า “ให้ผัดจนสุก” “ตั้งไฟแล้วคนจนเนื้อชอสเข้ากันดี” หรือ “เติมเครื่องเทศตามต้องการ” ในขณะที่คำสั่งดังกล่าวชัดเจนสำหรับพ่อครัว แต่กลับไม่ได้อธิบายรายละเอียดให้ผู้เรียนทราบ ผู้เรียนไม่รู้ว่ “สุก” หมายถึงอะไร “เนื้อเข้ากันดี” เป็นอย่างไร หรือต้องใช้เครื่องเทศมากน้อยเท่าใดจึงจะได้รสชาติตามต้องการ ตรงนี้เราจะเห็นการมีความสามารถโดยไม่รู้ตัวของ

ผู้เชี่ยวชาญมาประกอบกับการไร้ความสามารถโดยไม่รู้ตัวของผู้แรกเรียน ผลที่น่าจะเกิดขึ้น คือ ผู้เรียนพลาดข้อมูลสำคัญ ทำผิดพลาดโดยไม่จำเป็น และปฏิบัติงานอย่างไร้ประสิทธิภาพ

“ผู้เชี่ยวชาญ” ในหนังสือเล่มนี้แท้จริงแล้วหมายถึงครูผู้เชี่ยวชาญ แต่ไม่สามารถสอนผู้แรกเรียนหรือศิษย์ผู้ไม่รู้ให้เข้าใจได้ ในหนังสืออธิบายอ้างอิงให้เห็นถึงการพัฒนาความสามารถอย่างสูงในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เรียกว่า “ความสันทัด”(Mastery) โดยแบ่งพัฒนาการของความสันทัดออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

1. ไม่รู้ว่าจะไร้ความสามารถ คือ ยังไม่ได้พัฒนาทักษะในสาขาวิชาเฉพาะนั้น ๆ หรือไม่มีความรู้พอที่จะตระหนักว่า ตนจำเป็นต้องเรียนรู้อะไรบ้าง
2. รู้ตัวว่าไร้ความสามารถ คือ เป็นสภาวะที่เกิดขึ้นหลังจากมีความรู้และประสบการณ์มากขึ้น จนตระหนักได้ว่าแท้จริงแล้ว เราไม่รู้ในเรื่องใดบ้าง
3. รู้ตัวว่ามีความสามารถ คือ มีความสามารถสูงในด้านหนึ่งๆ และยังมีสติรู้ถึงสิ่งที่ทำได้นั้นเกิดจากอะไร
4. ไม่รู้ตัวว่ามีความสามารถ คือ การที่สามารถทำได้โดยประสบการณ์ที่สะสมมาเป็นเวลานาน จนสิ่งที่สามารถทำได้เป็นสิ่งที่อัตโนมัติ ทำได้แบบไม่รู้ตัว”

หนังสือได้อธิบายเน้นไปที่ผู้เชี่ยวชาญที่จัดอยู่ในกลุ่ม “ไม่รู้ว่ามีความสามารถ” ว่ามีการจัดระเบียบความรู้ต่างกับผู้แรกเรียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากว่า เรื่องบางเรื่องเป็นสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญสามารถเข้าใจได้อย่างอัตโนมัติ โดยลืมไปแล้วว่าเข้าใจได้อย่างไร เหมือนการอ่านหนังสือได้ โดยไม่จำเป็นต้องสะกดคำอีกแล้ว แตกต่างจากผู้เริ่มเรียน ที่ไม่สามารถทำได้เช่นนั้น และเมื่อใดที่ผู้เชี่ยวชาญ ไม่ได้พิจารณาในจุดนี้ ใช้กระบวนการสอนแบบแท่งใหญ่ โดยลืมแบ่งย่อยรายละเอียด ก็จะเป็นปัญหาเกิดขึ้น เพราะผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้สอนถ่ายทอดได้ เช่นเดียวกันกับสถานการณ์ของหัวหน้ากลุ่มที่ไม่สามารถอธิบายโน้ตที่บรรเลงให้เพื่อนในกลุ่มได้ เพราะเขาสามารถบรรเลงมันได้อย่างอัตโนมัติผ่านประสบการณ์การเล่นดนตรี และประสบการณ์การฟังเพลงของเขา เขาจึงไม่สามารถอธิบายเรื่องพื้นฐานที่ทำให้เพื่อนๆ ในกลุ่มที่ไม่รู้เข้าใจได้ ผู้เขียนก็ต้องแก้ปัญหาในส่วนนี้ ซึ่งผู้เขียนเองก็มีปัญหาในการสอนเช่นเดียวกัน ผู้เขียนได้แก้ปัญหาโดยยังคงใช้วิธีฟังและเลียนแบบเช่นเดิม เนื่องจากเวลาในการซ่อมมีจำกัด สนามทดลองแห่งนี้มีเวลาเป็นปัจจัยสำคัญด้วย หากผู้เขียนสามารถอธิบายเรื่องนี้นักศึกษาไม่เข้าใจ โดยสามารถแก้ปัญหาจุดบอดของผู้เชี่ยวชาญได้ กระบวนการซ่อมจะราบรื่นและรวดเร็วกว่าที่ผู้เขียนทำอยู่อย่างแน่นอน

แต่กระบวนการแบ่งซ่อมตามกลุ่มเครื่องดนตรีก็ได้สร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้เขียนและนักศึกษาคนอื่น ได้ส่งเสริมให้ผู้เขียนตระหนักว่า ถ้าจะต้องมีการซ่อมแยกกลุ่มเครื่องดนตรีจะต้องมีการทบทวนความเข้าใจของหัวหน้ากลุ่ม ตลอดจนผู้ควบคุมจะต้องถ่ายทอดกระบวนการฝึกซ่อมให้หัวหน้ากลุ่มเข้าใจ เพื่อให้กระบวนการซ่อมเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และเพื่อเป็นการฝึกนักศึกษาให้สามารถอธิบายและควบคุมการซ่อมได้ ถ้าหากกระบวนการเหล่านี้เกิด ปัญหาที่เรียกว่า “จุดบอดของผู้เชี่ยวชาญ” ก็อาจจะไม่เกิดขึ้น และผู้เขียนเองก็อาจจะช่วยสร้างให้นักศึกษาในวงกลายเป็นผู้ควบคุมวงที่เก่งและเชี่ยวชาญ



ภาพที่ 4 วง SKRU Big Band บรรเลงในงานเทศกาลดนตรีอุดมศึกษาครั้งที่ 1
โดย ธีรวุฒิ แก้วมาก

พื้นฐานดนตรีคลาสสิกอาจไม่สามารถนำมาใช้ได้

ถ้าพิจารณาพื้นฐานทฤษฎีดนตรีตะวันตก เราจะทราบได้ว่า ทฤษฎีดนตรีตะวันตกต่าง ๆ ล้วนมีต้นกำเนิดมาจากเนื้อหาเดียวกัน เพียงแต่เมื่อถูกนำไปใช้สอนในสไตล์ดนตรีต่าง ๆ ก็ต้องมีการปรับเพื่อให้เหมาะสมกับสไตล์ดนตรีนั้น ๆ หลักสูตรดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา แบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนสไตล์คลาสสิกตะวันตก และกลุ่มที่เรียนสไตล์แจ๊สตะวันตก โดยนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่มจะเรียนทฤษฎีดนตรี ที่มีเนื้อหาแตกต่างกัน ตามความเหมาะสมของสาขาวิชา

ความแตกต่างกันของเนื้อหาส่งผลโดยตรงต่อกระบวนการซ้อมบิกแบนด์ เนื่องจากสมาชิกในวงบิกแบนด์เกือบครึ่งหนึ่งเป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาพื้นฐานทางด้านดนตรีสไตล์คลาสสิก นักศึกษากลุ่มนี้แม้จะอ่านโน้ตได้อย่างรวดเร็ว และ sight reading เก่ง แต่พวกเขากลับไม่เข้าใจความเป็นดนตรีแจ๊สมากพอที่จะถ่ายทอดอารมณ์เพลงได้ นักศึกษากลุ่มนี้ฟังเพลงคลาสสิกเป็นหลัก และแทบจะไม่ฟังเพลงสไตล์แจ๊สเลย ส่งผลให้พวกเขาไม่มีประสบการณ์ที่เกี่ยวกับดนตรีแจ๊ส ไม่เข้าใจอารมณ์ของบทเพลง วิธีการแนะนำบทเพลงให้นักศึกษากลุ่มนี้ไปฟังจึงช่วยได้ในเบื้องต้น แต่การทำซ้ำโดยใช้วิธีการฟังและเลียนแบบกลับช่วยได้เป็นอย่างมาก

เช่นเดียวกับการแก้ปัญหาเรื่อง ความไม่เข้าใจ Swing Feel นักศึกษากลุ่มคลาสสิก เป็นนักศึกษากลุ่มที่เข้าใจพื้นฐาน แต่ไม่สามารถเล่นได้เนื่องจากประสบการณ์ไม่มากพอ การออกแบบการซ้อมให้เป็นการฟัง การเลียนแบบ และให้ทำซ้ำ จึงเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในตอนนั้น ผู้เขียนแบ่งกลุ่มนักศึกษาเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่เล่นได้ กับกลุ่มที่เล่นไม่ได้ โดยให้กลุ่มที่เล่นได้ เล่นมาก่อน และให้กลุ่มที่เล่นไม่ได้เลียนแบบและเล่นตามกระบวนการซ้อมแบบนี้วนไปเรื่อย ๆ แม้จะใช้เวลาและค่อนข้างจะน่าเบื่อสำหรับนักศึกษาบางคน แต่ผลลัพธ์กลับออกมาได้ผลดีมาก



ภาพที่ 5 บรรยากาศการซ้อมวง SKRU Big Band ในห้องซ้อมหลัก
โดย ธีรวุฒิ แก้วมาก

บรรเลงแบบไร้ความรู้สึก

อีกปัญหาที่เจอคือ “ซาวด์วงโยฯ” เป็นคำศัพท์ที่นักศึกษาคนหนึ่งพูดขึ้นมา เมื่อผู้เขียนเห็นว่าวงบิกแบนด์ที่กำลังซ้อมอยู่เล่นเสียงดังมาก ในขณะที่ซ้อมในห้องที่แคบ ๆ และบทเพลงไม่สามารถสื่อสารอารมณ์อะไรออกมาได้เลย ผู้เขียนตัดสินใจหยุดการซ้อมและให้นักศึกษาช่วยกันวิเคราะห์คุณภาพของการบรรเลง นักศึกษาคนหนึ่ง บอกว่า “ซาวด์ที่เราเล่นอยู่ตอนนี้คือซาวด์วงโยฯ ซึ่งมันเป็นซาวด์ที่ดังเกินไป ฟังไม่รู้เรื่อง”

สิ่งที่นักศึกษาค้นนี้กำลังจะบอกก็คือ ทุกคนเล่นเสียงดังเหมือนกับกำลังเล่นวงโยธวาทิตอยู่กลางแจ้ง ซึ่งเป็นระดับเสียงที่ดังมากไป ผู้เขียนมาวิเคราะห์สาเหตุนี้ ประเด็นแรกที่เจอก็คือ อาจจะเกิดจากความมั่นใจจนลืมควบคุมคุณภาพเสียง จากปัญหาที่กล่าวในประเด็นก่อนหน้านี้อาจจะสะท้อนให้เห็นได้ว่า กว่าที่จะเล่นบทเพลงหนึ่งได้ ต้องใช้กระบวนการซ้อมที่หนักหน่วง เมื่อนักศึกษาสามารถเล่นโน้ตในส่วนที่ไม่เคยเล่นได้ ความมั่นใจของพวกเขาเลยมีมากจนล้น เมื่อทุกคนเล่นเพลงได้ ด้วยความมั่นใจ จึงทำให้ทุกคนเล่นโน้ตของตัวเองด้วยความมั่นใจจนล้นออกมา และเสียงที่ออกมาก็ดังมาก ๆ จนฟังรายละเอียดของเพลงไม่ได้เลย

ประเด็นที่ 2 ความเคยชินและประสบการณ์ทางด้านดนตรีของนักศึกษาเองที่ส่งผลให้เกิดปัญหานี้ ผู้เขียนพิจารณาจากคำว่า “ซาวด์วงโยฯ” นั้นแหละ แปลตรงตัวเลยว่า เหมือนกำลังเล่นวงโยธวาทิตอยู่ ความเคยชิน จากประสบการณ์เดิมของนักศึกษาหลายคนที่เคยเล่นวงโยธวาทิต ส่งผลให้เขานำวิธีการเล่นแบบวงโยธวาทิตซึ่งจำเป็นต้องบรรเลงเสียงดังเพราะอยู่ในที่โล่งกว้าง มาบรรเลงในวงบิกแบนด์ทำให้เสียงโดยรวมของวงเมื่อบรรเลงอยู่ในห้องแคบ ๆ กลายเป็นเสียงที่ดังล้นจนฟังรายละเอียดไม่ได้

ผู้เขียนมองว่าปัญหานี้แก้ไม่ยากเลย ถ้าหากไปก็เอาออก ผู้เขียนใช้วิธีการแก้ปัญหาโดยให้นักศึกษาเล่นเบาลง และแน่นอนว่าแก้ได้อย่างง่าย แต่กลับกลายเป็นเล่นเบาไปจนไม่ได้อารมณ์เพลง วิธีการเล่นโดยการบอกว่าให้เล่นเบาลง ที่ผู้เขียนคิดว่าจะแก้ได้กลับกลายเป็นแค่การแก้ปัญหาเบื้องต้น หากไปซ้อมในพื้นที่อื่นวิธีการนี้ก็กลับไม่ได้ช่วยแก้ปัญหาเลย

ผู้เขียนเลยใช้วิธีแก้ปัญหาโดยให้นักศึกษาเปลี่ยนวิธีการเล่นแบบฟังกันมากขึ้น ซึ่งวิธีการนี้เป็นวิธีการที่แก้ปัญหาได้ตรงจุดที่สุด เมื่อนักศึกษาเล่นดนตรีโดยฟังแนวอื่นไปด้วย เขาก็จะสามารถควบคุมคุณภาพของเสียงโดยรวมของวงได้อย่างอัตโนมัติ หลังจากนั้นผู้เขียนก็แนะนำทั้งวงว่าเครื่องดนตรีชิ้นไหนเด่นในจุดไหน และอธิบายสมาชิกในวงว่าจะตีความบทเพลงยังไง หลังจากนั้นให้ทุกคนบูรณาการความรู้ใหม่ที่ได้รับเหล่านี้เข้าด้วยกัน การฟัง การรู้จุดเด่นด้อยของบทเพลง การรู้หน้าที่ของตนเอง และการตีความบทเพลง ซึ่งเป็นวิธีการที่ไม่ง่ายเลย แต่เมื่อนักศึกษาเปิดใจทำตาม ผลลัพธ์ก็กลับออกมาในทิศทางที่ดี จนผู้เขียนเห็นรอยยิ้มแห่งความภูมิใจของนักศึกษาหลายคน

จุดเริ่มต้นของกระบวนการ แค่ให้นักศึกษาเล่นโดยใช้วิธีการฟังกันมากขึ้น กลับง่ายต่อการซ้อม และทำให้คุณภาพของเพลงที่วงบรรเลงออกมาดีขึ้น และยังต่อยอดให้นักศึกษาสามารถควบคุมเสียงโดยรวมของวงได้ดีกว่าเดิม แม้จะเปลี่ยนสถานที่ซ้อม หรือสถานที่เล่น

กระบวนการเรียนรู้ที่สวนทางวัตถุประสงค์

กระบวนการเรียนเกี่ยวกับวงบิกแบนด์ เริ่มต้นจากความเชี่ยวชาญในศาสตร์ด้านอื่น ๆ ก่อน ผู้ที่มาประจำอยู่ในวงบิกแบนด์จะต้องเป็นนักศึกษาที่เข้าใจเรื่องการอ่านโน้ตเพลง ความสามารถเฉพาะตัว โดยมีวัตถุประสงค์ของการบรรเลงร่วมกันคือ การบูรณาการณสิ่งที่เรียนมาเพื่อบรรเลงในวงที่มีขนาดใหญ่ขึ้นอย่างวงบิกแบนด์ สิ่งที่นักศึกษาจะได้รับการบรรเลงวงบิกแบนด์คือ ประสบการณ์ในการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ แต่สำหรับวง SKRU Big Band ไม่ใช่อย่างนั้น ด้วยสาเหตุที่พื้นฐานของนักศึกษาที่เข้ามาบรรเลงไม่เท่ากัน บางคนมีความเข้าใจในเรื่องพื้นฐานเป็นอย่างดี สามารถบรรเลงได้เป็นอย่างดี บางคนแทบไม่เข้าใจเรื่องพื้นฐานทฤษฎีดนตรีเลย แต่บรรเลงได้ด้วยการฟังและเลียนแบบ และบางคนไม่สามารถบรรเลงได้เลย แต่เมื่อนักศึกษามาร่วมซ้อมและบรรเลงบทเพลงด้วยกัน พัฒนาการในด้านทักษะทางด้านดนตรีของนักศึกษาหลายคนพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว สามารถอ่านโน้ตได้เร็วขึ้น สามารถบรรเลงสัดส่วนที่ไม่สามารถเล่นได้มาก่อนให้กลายเป็นเรื่องง่ายในเวลาอันรวดเร็ว สะท้อนให้เห็นว่า การบรรเลงรวมวงไม่ใช่เพียงแค่การฝึกบูรณาการพื้นฐานวิชาที่เรียนมา แต่สำหรับนักศึกษาบางคน การบรรเลงรวมวงกลับทำให้เขาเข้าใจพื้นฐานและพัฒนาตัวเองได้อย่างรวดเร็ว

การบรรเลงเป็นวงช่วยลดความเครียด และทำให้นักศึกษาอยากซ้อมดนตรีมากขึ้น เนื่องจากบทเพลงบิกแบนด์หลายเพลงเป็นเพลงที่สนุกสนาน การได้ร่วมเล่นบทเพลงที่สนุกสนานทำให้นักศึกษาสนุกไปกับบทเพลง และอยากเล่นดนตรีมากขึ้น มีกรณีตัวอย่างจากนักศึกษาคนหนึ่ง ซึ่งเรียนวิชาเครื่องมือเอกกับผู้เขียน เขาเป็นคนพื้นฐานไม่ดี และสมาธิสั้น แต่เขาเลือกเรียนสาขาคลาสิก เพราะว่ามีมัธยมเล่นวงโยธวาทิตมา และชอบฟังดนตรีคลาสสิก แต่ตลอด 1 เทอมที่เรียนวิชาเครื่องเอก ผู้เขียนต้องแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับสภาพจิตใจของนักศึกษาคนนี้เยอะมาก เขาบอกผู้เขียนว่ารู้สึกท้อเนื่องจากว่าตัวเองพื้นฐานไม่ดีและตามเพื่อนคนอื่นไม่ทัน จนไม่มีกำลังใจในการซ้อม และเริ่มกลายเป็นคนเก็บตัว ผู้เขียนชักชวนเขามาซ้อมวงบิกแบนด์ โดยคิดแค่ว่า อยากให้เขาได้ลองทำ และมีอะไรทำจะได้ไม่ฟุ้งซ่าน ผลลัพธ์ของการชักชวนในครั้งนั้นกลับส่งผลดีอย่างไม่น่าเชื่อ เขามาพูดกับผู้เขียนในคาบเรียนว่า ชอบการเล่นบิกแบนด์มากๆ แม้ว่าบางส่วนของเพลงเขาจะเล่นไม่ได้ แต่เขารู้สึกสนุก สนุกกับบทเพลง สนุกกับการได้เล่นกับเพื่อนๆ และทำให้มีกำลังใจในการซ้อมมากขึ้น

เสียงสะท้อนนี้ทำให้ผู้เขียนได้บทเรียนสำคัญสำหรับการสอนดนตรีในระดับชั้นอุดมศึกษาเลยว่า กระบวนการเรียนรู้ 1 กระบวนการอาจจะไม่เหมาะกับทุกคน และการรวมวงบิ๊กแบนด์ก็เป็นกระบวนการเรียนรู้หนึ่ง ที่แม้ว่าวัตถุประสงค์เดิมของการเรียนรู้คือเพื่อให้นักศึกษาได้บูรณาการณพื้นฐานความรู้ที่เรียนมา แต่ทิศทางของการเรียนรู้กลับตรงข้ามกับวัตถุประสงค์ในหลายครั้งหลายหน นักศึกษาหลายคนได้เรียนรู้พื้นฐานจากการมารวมวงบิ๊กแบนด์ กระบวนการซ่อมเป็นวงกลับทำให้นักศึกษาบางคนเข้าใจพื้นฐานทางด้านดนตรีมากกว่าการเรียนกับอาจารย์ประจำวิชาในห้องเรียน

วง SKRU Big Band จึงเป็นมากกว่าวงดนตรีที่บรรเลงบทเพลงต่าง ๆ ในพิธีการ หรืองานเฉลิมฉลองต่าง ๆ เป็นมากกว่ากระบวนการเรียนรู้เพื่อบูรณาการณพื้นฐานทางด้านดนตรี วง SKRU Big Band กลายเป็นสนามทดลองสนามใหญ่ ที่เปิดให้นักศึกษาดนตรี ได้มีโอกาสทดลองเรียน ทดลองทำ และค้นหาตนเองในพื้นที่เหล่านี้ นักศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์ด้านการบรรเลงเพลงรวมวงโดยตรงผ่านการร่วมฝึกซ้อมและบรรเลงในวงดนตรี ได้เรียนรู้และทดลองทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ตลอดจนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งสนามทดลองแห่งนี้ได้ชักจูงและสร้างกำลังใจให้นักศึกษาบางคน กลับมาสนใจที่จะเล่นดนตรีและฝึกซ้อมดนตรี พื้นที่แห่งนี้เป็นทางเลือกหนึ่งที่สนับสนุนให้กระบวนการเรียนรู้ทางด้านดนตรีของนักศึกษาพัฒนามากขึ้น แม้ว่าจะขัดแย้งกับวัตถุประสงค์เดิมของวงที่ต้องการให้นักศึกษาบูรณาการณความรู้ แต่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกลับสร้างประโยชน์ต่อนักศึกษา และต่ออาจารย์ผู้ควบคุมการฝึกซ้อม การทำวงดนตรีจึงเป็นมากกว่าการทำวงดนตรีเพื่อการแสดง แต่เป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากมายต่อทุก ๆ คนในวง



ภาพที่ 6 วง SKRU Big Band บรรเลงในงาน Thailand International Jazz Conference ครั้งที่ 11
โดย ธีรวุฒิ แก้วมาก

บรรณานุกรม

ธีรัช เล่าห์วีระพานิช. (2562). *ทฤษฎีดนตรีแจ๊สและการอิมโพรไวส์ = Jazz Theory and Improvisation*.

กรุงเทพฯ : ธนาเพลส.

ชูซาน, เอ. เอ็มบรอส., ไมเคิล ดับเบอรี่ยู. บริดส์., ไมเคิล ดีปรีโตร., มาร์ชา, ซี. โลเว็ต., และมาเรีย, เค.

นอร์แมน. (2556). *การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 : หลักการสร้างนักเรียนรู้แห่งอนาคตใหม่*

[How Learning Works : Seven Research – Based Principles for Smart Teaching]
(วันวิสาข์ เคน, ผู้แปล). กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิร์ส พับลิชชิง.