



วารสารวิชาการศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2563

Journal of Fine and Applied Arts, SKRU

Vol.2 No.1 January – June 2020

ออกแบบปกโดย ว่าที่ร้อยตรีวงศ์วรุตม์ อินตะนัย

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 นางสาวรัชชา วีรการณ นางสาวอริษา บิลนุภัทร ว่าที่ร้อยตรีหญิงทิพย์วัลย์ สุนทรภรณ์
กองบรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัณฑิตา วรศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์อติพล อนุกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนียา คัญทะชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชวิช มุสิกการุณ นางสาวสุณิสา ศิริรักษ์ ว่าที่ร้อยตรีวงศ์วรุฒม์ อินตะนัย นายบัญชา จุลกุล

บทบรรณาธิการ

“วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา” ฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีความตั้งใจที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมแก่ อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยบทความที่เผยแพร่ในวารสารมีทั้งบทความทางสาขาทัศนศิลป์ สาขาการออกแบบ สาขาศรีวิทยาศิลป์ สาขานาฏศิลป์และการแสดง สาขาศิลปวัฒนธรรม และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยบทความในวารสารฉบับนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 4 เรื่อง ได้แก่บทความเรื่องการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล บทความเรื่องไม่มีความรู้สึกของเวลา บทความเรื่องสังคีตลักษณะวีเคราะห์ เพลงชมแสงทอง เถา และบทความเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ในชั้นเรียน ด้วยวัสดุที่มีในท้องตลาด หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทั้งหลายจะได้รับความรู้ที่หลากหลายทางด้านศิลปกรรมจากการอ่านวารสารฉบับนี้ และสามารถต่อยอดความคิดในด้านวิชาการต่อไปได้อย่างกว้างขวาง รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจในการผลิตผลงานของผู้อ่านในโอกาสต่อไป

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนบทความทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนในการจัดพิมพ์วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาให้เสร็จสมบูรณ์อย่างมีคุณภาพ และขอเชิญชวนคณาจารย์ นักวิชาการ และนิสิตนักศึกษา รวมถึงผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในฉบับต่อ ๆ ไป

กองบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สารบัญ

บทความวิจัย

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล 6 - 17

Identity Design for Charity Running

เสรี สามี และวงศ์วรุตม์ อินตะนัย

ไม่มีความรู้สึกของเวลา 18 - 34

No sense of time

ธีรวัฒน์ คลังเจริญชัย, Stephan Günzel และ Florian Kühnle

บทความวิชาการ

สังคีตลักษณ์วิเคราะห์ เพลงชมแสงทอง เถา 34 - 48

An Element Analysis of Chomsangthong Tao

รัชวิษ มุสิกการุณ

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ในชั้นเรียน ด้วยวัสดุที่มีในท้องตลาด 49 - 58

The Creative of Drypoint Printmaking Technique in the classroom

with materials available in the market.

บัณฑิตา วรศรี

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล Identity Design for Charity Running

¹เสรี สามแม

¹Seri Samare

²วงศ์วรุตม์ อินตะนัย

²Wongwarut Intanai

¹นักศึกษาหลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

²อาจารย์, สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

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

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

*ผู้ประสานงาน: wongvarut@gmail.com

บทคัดย่อ

ออกแบบนิพนธ์ การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล โครงการนี้เกิดจากความประทับใจจังหวัดยะลาเป็นจังหวัดที่อุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติ และศิลปะทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย แต่จังหวัดยลานั้นก็เป็นหนึ่งในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีเหตุการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้น มากมาย จึงก่อให้เกิดการสูญเสีย เมื่อมีการสูญเสีย ต้องมีการเยียวยา ซึ่งการออกแบบครั้งนี้จะเป็นรูปแบบการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล โดยนำลวดลายผ้าปาเต๊ะซึ่งเป็นศิลปะท้องถิ่นของจังหวัดผสมผสานกับไอคอนที่เป็นกีฬาทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินการมี 3 ขั้นตอน 1.สำรวจจากการสัมภาษณ์ และการสังเกต เพื่อต้องการถามความพึงพอใจ ความต้องการ และการใช้ภาพลักษณ์ในกิจกรรม 2. สำรวจปัญหาและความต้องการ ด้านการออกแบบการใช้ข้อมูลจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจซึ่งได้กำหนดแนวคิดในการพัฒนาเอกลักษณ์กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบของการใช้งาน สำหรับใช้เป็นแนวทางในการทำงานตามกรอบแนวคิดในการออกแบบ 3 การสรุปผล จากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้เอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นในงานกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และประมวลความคิดผลการออกแบบและพัฒนาของการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล โดยใช้แบบสัมภาษณ์สอบถามต่อกลุ่มตัวอย่างพบว่า สนใจอัตลักษณ์เพราะเลือกใช้ภาพประกอบในการออกแบบซึ่งเป็นศิลปะท้องถิ่นมาผสมผสานกับสัญลักษณ์กีฬาทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ด้านโทนสีที่ใช้และการออกแบบ กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ด้านการใช้ภาพประกอบผู้ตอบแบบสอบถามมี

ระดับความพึงพอใจโดยรวมระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านการใช้แบบตัวอักษรมีความสอดคล้องกับเนื้อหาผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านการเข้าใจและสื่อถึงอารมณ์ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70

ด้านเนื้อหา ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดโครงการ โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 รูปแบบกติกา โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 มีเอกลักษณ์เฉพาะของผลงาน โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ของรางวัล โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ช่วยแก้ปัญหาได้ โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 โดยเครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามความพึงพอใจการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับการวิ่งเพื่อการกุศล

คำสำคัญ : การออกแบบ, อัตลักษณ์, งานวิ่ง

1.ความเป็นมาและความสำคัญ

อัตลักษณ์เป็นผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ ด้วยเหตุนี้สินค้าและบริการต่าง ๆ จึงได้นำเอกลักษณ์ของตนเองมาเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการจำหน่าย เพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการ ซึ่งสินค้าและบริการสามารถนำเอกลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้แสดงถึงที่มา คุณค่า ของตนเองออกมาให้ชัดเจนมากที่สุด สิ่งหนึ่งที่สามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กรได้เป็นอย่างดีนั้นก็คือ วัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นแบบอย่างที่ดีซึ่งองค์กร หรือสินค้าและบริการสามารถแสดงออกได้อย่างเด่นชัด ผู้ใช้บริการหรือผู้ซื้อสามารถเข้าถึงสินค้า และบริการขององค์กรได้ง่าย รวดเร็ว ผ่านสัญลักษณ์ ภาพลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม เช่น รูปภาพ ภาพประกอบ สี เป็นต้น รวมถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น มิตรไมตรี ความอ่อนโยน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ถูกแปรเปลี่ยนเป็นรูปภาพ ภาพประกอบ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เมื่อเห็นแล้วสามารถเข้าถึงได้ง่ายและจับต้องได้ แม้ว่าภาพที่ออกมานั้นอาจจะไม่ได้สื่อความหมายไปในทางที่ดี องค์กรก็สามารถนำเสนอภาพลักษณ์อื่น ๆ ที่ดีเพื่อต้องการสื่อสารและส่งต่อความหมายออกไปในทิศทางที่ดีขึ้นดังจะเห็นได้จากเหตุการณ์ความไม่สงบในจังหวัดชายแดนใต้ เมื่อกล่าวถึงจะได้รับข้อมูลข่าวสารถึงเหตุการณ์ความไม่สงบ ส่งผลต่อภาพลักษณ์ด้านลบต่อผู้รับสาร

ภาคใต้มีเอกลักษณ์เฉพาะ ภาคใต้มีประชากรบางส่วน ในจังหวัดยะลา ปัตตานี และนราธิวาสซึ่งนับถือศาสนาอิสลามพูดภาษายาวี ซึ่งเป็นภาษาท้องถิ่นคล้ายคลึงกับภาษามลายูเซีย สิ่งหนึ่งที่สามารถแสดงออกได้ชัดคือการแต่งกายของคนในภาคใต้ หญิงนิยมนุ่งผ้าซิ่นยาวคลุมถึงข้อเท้า มีลวดลายเรียกว่า “ผ้าบาติก” (พื้นเมืองเรียกปาเต๊ะ) การนำเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น หรือภาพลักษณ์ของหน่วยงาน มาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมนั้น จะเป็นตัวช่วยในการจัดงานเพื่อดำเนินกิจกรรมทางการตลาดของ ธุรกิจ หรือการประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมให้คนในพื้นที่มีความสัมพันธ์ไมตรี (Sopicha, 2012) ความงดงามของลวดลายของผ้าปาเต๊ะเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมอันดีที่เกิดของภาคใต้ สามารถแสดงออกความงดงาม สวยงามในเชิงรูปธรรม ทั้งยังสามารถบอกรับถึงการส่งผ่านของผู้คนในพื้นที่ ความเป็นมิตร รอยยิ้ม ความดีงาม ให้แก่ผู้พบเห็น ในรูปแบบของของฝากของที่ระลึก รวมทั้งภาพประกอบในงานกิจกรรมของจังหวัดชายแดนใต้

กีฬาเป็นกิจกรรมนันทนาการ อาจจะเล่นเพื่อความสนุกหรือเพื่อสุขภาพที่แข็งแรง การเล่นกีฬาเป็นสิ่งที่ดีมาก เราสามารถเล่นได้ทุกเมื่อ ไม่ว่าจะเล่นกีฬาประเภทไหนก็ช่วยให้สุขภาพดีได้เหมือนกัน และไม่ใช่ว่าเล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว ยังช่วยฝึกทักษะ คลายเครียด แล้วยังช่วยลดความเสี่ยงของกลุ่มวัยรุ่นได้อีกด้วย กีฬาแต่ละชนิดก็ให้คุณประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกายไม่น้อย ในปัจจุบันสังคมไทยสนับสนุนให้คนเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ หรืออาจจะต่อต้านยาเสพติดการจัดการแข่งขันขึ้นไม่ใช่เพราะกิจกรรมแต่เป็นเพราะการสร้างความสำเร็จในหมู่นักกีฬา ความมีน้ำใจ การให้อภัยซึ่งกันและกัน รู้จักแพ้รู้จักชนะ เราจะเห็นได้ว่าการแข่งขันกีฬามีหลายระดับและแข่งขันกันหลายประเภทมาก ไม่ว่าจะในระดับ โอลิมปิก ระดับประเทศ ระดับโลก และคนทั่วโลกต่างก็ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ในช่วงปี พ.ศ. 2556 – 2558 พบว่าคนไทยตื่นตัวกับกระแสรักสุขภาพและหันมาออกกำลังกายเพื่อสุขภาพมากขึ้น เพื่อให้มีรูปร่างดีตามกระแสดารานักแสดงหรือเน็ตไอดอล กีฬาวิ่งเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายที่ทำได้ง่าย ประหยัด ไม่ต้องใช้อุปกรณ์อาศัยเพียงแค่อสถานที่วิ่งที่เหมาะสม มีอากาศถ่ายเทสะดวก แล้วยังเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายที่ดีต่อระบบต่าง ๆ ทั้งภายใน และภายนอกร่างกาย การวิ่งเป็นกีฬายอดนิยมให้ทุกคนหันมาใส่ใจต่อสุขภาพและออกกำลังกายกันให้มากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้มีสุขภาพร่างกาย แข็งแรง มีสุขภาพจิตที่ดี

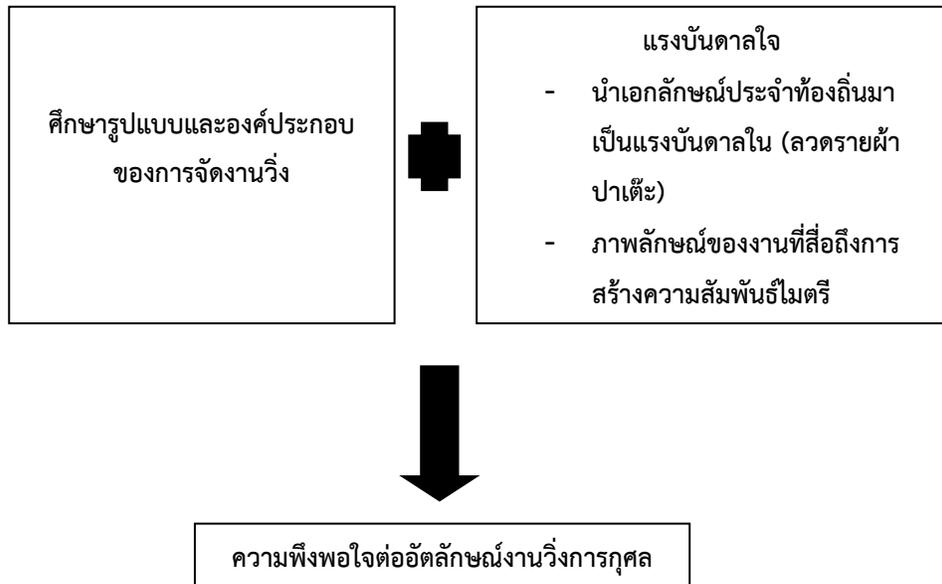
ปัจจุบันการวิ่งนั้นจะจัดเป็นงานกิจกรรมอย่างหนึ่ง ที่จะเชิญชวนผู้คนให้หันมาทำกิจกรรม เช่น การรณรงค์หรืองานเพื่อกาลกุศล การจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้จะเป็นทำกิจกรรมควบคู่กับการออกกำลังกาย การจัดกิจกรรมเหล่านี้มักจะจัดรวมกันเป็นประจำเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย แต่ในบางครั้งจุดประสงค์หลักของการจัดงานนั้นเพื่อมุ่งหวังในการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดของ ธุรกิจ เช่น การประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ตัวอย่างธุรกิจที่เกี่ยวข้องการท่องเที่ยว หรือหน่วยงานต่าง ๆ เป็นการสร้างภาพลักษณ์ ของการแสดงความรักต่อสังคม จากการสำรวจพบว่าการจัดกิจกรรมวิ่งของแต่ละสถานที่ หรือแต่ละหน่วยที่จัดกิจกรรมวิ่งขึ้นนั้นจะมีโครงสร้างของงานที่เหมือนกันจะแตกต่างกันแค่ภาพลักษณ์ที่แต่ละหน่วยงานจะเลือกใช้รูปแบบไม่เหมือนกันโดยใช้ภาพลักษณ์ของสถานที่มาประกอบใช้ในการจัดกิจกรรมรวมกับงานกรฟีก (GoodSports,2018)

การได้นำเอกลักษณ์เฉพาะของภาคใต้อย่างลาตลายผ้าปาเต๊ะ มาออกแบบผสมผสานเข้ากับกิจกรรมงานวิ่งให้แสดงออกถึงคุณค่าของวัฒนธรรมได้ปรากฏให้ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมงานวิ่งการกุศลซึ่งเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ได้เห็นคุณค่าและความสวยงามของลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งยังได้เก็บเป็นความประทับใจจากของที่ระลึกต่าง ๆ ในงานวิ่ง จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยได้สนใจและออกแบบอัตลักษณ์งานวิ่งการกุศลโดยอาศัยแรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าปาเต๊ะในครั้งนี้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่ออัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล

3. กรอบแนวคิดของงานวิจัย



4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

4.1 การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

4.1.1 ขั้นตอนการสรุปข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผลสรุปของตรา (Brand) หมายถึง ชื่อ (Name) คำ (Word) เครื่องหมาย (Sing) สัญลักษณ์ (Symbol) การออกแบบ (Design) หรือส่วนประกอบดังกล่าวที่รวมกัน ผู้ผลิตหรือธุรกิจที่สร้างขึ้นมาใช้กับผลิตภัณฑ์ของตนเอง ด้านคำขวัญ(Slogan) หมายถึงข้อความที่แสดงถึงลักษณะ ของผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็น ข้อความสั้น ๆ ง่ายต่อการจดจำ ด้านสี(Color) การใช้สีที่ สีสันที่ เหมาะสมมีส่วนช่วยในการจดจำตราสินค้า และด้านตัวอักษร (Typography) ตัวอักษรที่มีผลต่องานกราฟิก โดยรวม

4.1.2 ขั้นตอนการสำรวจปัญหาและความต้องการ

ผู้วิจัยได้เขียนโครงการและแบบสอบถาม เพื่อระดมความคิดและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมระหว่างผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่เป็นนักออกแบบกับประชาชนทั่วไป

จากการสอบถามปัญหาและความต้องการด้านการออกแบบทำให้ได้ข้อสรุป แนวคิดซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดองค์ประกอบของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล ดังนี้ 1.โลโก้ 2.ลวดลาย 3.เสื้อ 4.เหรียญ 5.ป้ายหน้าอก BIB 6.โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ 7.เส้นทางวิ่ง 8. ของที่ระลึก 9.Start-Finish

ออกแบบตราสัญลักษณ์

การออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) ประกอบไปด้วยภาพนักวิ่งที่เป็นผู้ใหญ่และเด็กวิ่งไปข้างหน้าพร้อมกัน เปรียบเหมือนการเป็นการเชิญชวนเยาวชนที่ครอบครัวถูกผลกระทบจากสถานการณ์ ความไม่สงบ ได้มาทำกิจกรรมรวมกัน โดยมีเครื่องหมาย การรักษาเป็นการเยียวยาร่างกายและจิตใจการวิ่งพร้อมกันนั้น จึงได้ใส่เครื่องหมายที่เป็นการก้าวไปข้างหน้าพร้อมกันในรูปแบบกีฬา และมีคำที่เป็นภาษาอังกฤษให้ความหมายว่า “Run For Future” วิ่งเพื่ออนาคต เป็นการวิ่งเพื่อให้อนาคตกับน้องๆที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ความไม่สงบ โดยใช้ชื่อภาษาไทยเป็น “วิ่งพร้อมน้อง”



ภาพที่ 1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ที่เสร็จสมบูรณ์
โดย เสรี สามี

การออกแบบลวดลาย

การนำเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นลวดลายเรียกว่า “ผ้าบาติก” (พื้นเมืองเรียกปาเต๊ะ) มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบอัตลักษณ์งานวิ่ง โดยจะปรากฏเป็นลวดลายบนเสื้อที่ระลึก



ภาพที่ 2 ลวดลายที่เสร็จสมบูรณ์
โดย เสรี สามี

การออกแบบเสื้อ



ภาพที่ 3 เสื้อที่เสร็จสมบูรณ์
โดย เสรี สามี

การออกแบบเหรียญและโล่รางวัล



ภาพที่ 4 เหรียญและโล่รางวัลที่เสร็จสมบูรณ์
โดย เสรี สามี

การออกแบบป้ายหน้าอก BIB ประกอบด้วย



ภาพที่ 5 ป้ายหน้าอก BIB ที่เสร็จสมบูรณ์
โดย เสรี สามี

การออกแบบโปสเตอร์และแผ่นที่และของที่ระลึก ประกอบด้วย



ภาพที่ 6 กระเป๋า,ของที่ระลึก,โปสเตอร์,ป้าย
โดย เสรี สามี



ภาพที่ 7 การพัฒนารูปแบบแผ่นที่
โดย เสรี สามี 2561

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิ่งเพื่อการกุศล โดยมีเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

4.2.1 แบบบันทึกข้อมูล

(แบบสัมภาษณ์) สำหรับใช้ในการรวบรวมปัญหาเพื่อออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล ซึ่งผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลปัญหาและอุปสรรคในการออกแบบอัตลักษณ์ เพื่อจะได้ให้คำแนะนำ และปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอนต่อไป

4.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล โดยมีลักษณะเป็นแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แบ่งเป็น 2 ด้านได้แก่ 1. ด้านการออกแบบ 2. ด้านรูปแบบกิจกรรม

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลปัญหาและความต้องการด้วยการจัดประชุมสนทนาเพื่อระดมความคิดร่วมกันระหว่างนักออกแบบและอาจารย์ที่ปรึกษา
2. เก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล โดยแบบสอบถามความคิดเห็น
3. เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจเกี่ยวกับภาพรวมของการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล มีลักษณะเป็นการประมาณค่า 5 ระดับ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

นำมาวิเคราะห์เป็นรายชื่อ โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Stand Deviation) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

4.51-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
2.51-3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากประชากรกลุ่มที่กำหนด มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลจากการสร้างสรรค์ผลงาน
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจผลงานออกแบบ

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการออกแบบ		
1. โทนสีที่ใช้ในการออกแบบ	4.75	มากที่สุด
2. การใช้ภาพประกอบ	4.70	มากที่สุด
3. การเลือกใช้แบบตัวอักษร	4.70	มากที่สุด
4. เข้าใจและสื่ออารมณ์	4.70	มากที่สุด
ด้านรูปแบบกิจกรรม		
1. รูปแบบโครงการ	4.65	มากที่สุด
2. รูปแบบกติกา	4.65	มากที่สุด
3. มีเอกลักษณ์เฉพาะของผลงาน	4.85	มากที่สุด
4. ของรางวัล	4.75	มากที่สุด
5. ช่วยแก้ปัญหาได้	4.75	มากที่สุด

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่ออัตลักษณ์งานวิง

ด้านการออกแบบมีผลการประเมินดังนี้ ด้านโทนสีที่ใช้และการออกแบบ มีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ด้านการใช้ภาพประกอบมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านการใช้ฟอนต์มีความสอดคล้องกับเนื้อหา มีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านการเข้าใจและสื่อถึงอารมณ์มีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70

ด้านรูปแบบกิจกรรมมีผลการประเมินดังนี้ ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม มีระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดโครงการ โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 รูปแบบกติกา โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 มีเอกลักษณ์เฉพาะของผลงาน โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ของรางวัล โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ช่วยแก้ปัญหาได้ โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75

4.5 สรุปผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและพัฒนาของการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล ผลการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดและขอบเขตในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล โดยการนำเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นมาปรับใช้ในงานวิงเพื่อการกุศล คือ ลวดลายของผ้าปาเต๊ะ และรูปร่างของท่าทางของคนกำลังวิง จะช่วยในการจัดงานเพื่อดำเนินกิจกรรมการวิงเพื่อการกุศล

2. การศึกษาความพึงพอใจต่ออัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล ในการศึกษาความพึงพอใจพบว่าผู้ที่สนใจอัตลักษณ์ เพราะเลือกใช้ภาพประกอบในการออกแบบซึ่งเป็นศิลปะท้องถิ่นมาผสมผสานกับสัญลักษณ์ก็ทำให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งเป็น 2 ด้านดังนี้

1. ด้านการออกแบบ ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ด้านการใช้ภาพประกอบผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านการใช้พอนต์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ด้านการเข้าใจและสื่อถึงอารมณ์ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70

2. ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรม โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 รูปแบบกติกา โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 มีเอกลักษณ์เฉพาะของผลงาน โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ของรางวัล โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ช่วยแก้ปัญหาได้ โดยรวมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75

5. อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศลนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้ ผลการออกแบบและพัฒนาอัตลักษณ์ โดยกำหนดแนวคิดและการออกแบบคือ การนำเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นคือ ลวดลายจากผ้าปาเต๊ะและรูปร่างท่าทางของการวิง มาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมนั้น จะเป็นตัวช่วยในการจัดงานเพื่อดำเนินกิจกรรมทางการตลาดของ ธุรกิจ หรือการประชาสัมพันธ์ ซึ่งพบว่าส่วนใหญ่มีความพึงพอใจและชอบในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับงานวิงเพื่อการกุศล ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นายอัศวิน แผ่นเทิดไทย (2559) ผู้ประกอบการจัดงานอีเวนท์มาราธอนซึ่งได้สอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายได้ให้ความสำคัญกับการให้บริการสภาพแวดล้อมภายในงาน และการส่งเสริมการขาย เนื่องจาก งานอีเวนท์มาราธอนเป็นงานที่ให้บริการคนหมู่มาก การเข้าถึงผู้รับบริการทุกคนเป็นเรื่องที่สำคัญที่ทีมงานต้องช่วยกันเตรียมตัวและปฏิบัติให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างสรรค์งานให้น่าประทับใจ เริ่มตั้งแต่การประชาสัมพันธ์การจัดงานที่ทั่วถึง ตลอดจนการเตรียมความพร้อมสำหรับวันงาน เช่น การแต่งกาย การดูแลความสะอาด แสงสว่างที่เพียงพอและความเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ต้องมีการวางแผนและเตรียมการล่วงหน้าเพื่อให้งานออกมาดีที่สุด สอดรับกับผลการประเมินในด้านการออกแบบที่เข้าใจสื่ออารมณ์ทำให้สร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เป็นทิศทางเดียวกัน เหมาะกับการประชาสัมพันธ์ และด้านการจัดรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของงานเหมาะแก่การประชาสัมพันธ์ และสร้างสรรค์งานเพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ร่วมงาน

ข้อเสนอแนะ

กรอบความคิดเห็นของการศึกษาวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ในการพัฒนารูปแบบอัตลักษณ์อื่น ๆ ที่มีความสนใจที่จะพัฒนาอัตลักษณ์

เอกสารอ้างอิง

พนมกร ศรีเมือง. (2557). การออกแบบอัตลักษณ์. สืบค้น 10 มีนาคม 2562, จาก <http://artd2307-panomkorn.blogspot.com/2014/08/brand.html>.

เบญจวรรณ สุพันธ์. (2555). การใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ศิริพรรณ ปีเตอร์. (2556). การออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อัศวิน แผ่นเทิดไทย. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจของผู้ร่วมงานอีเวนต์มาราธอน.
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.

PANUPAT MANCHOO. (2555). การออกแบบอัตลักษณ์ (LOGO) สืบค้น 10 มีนาคม 2562, จาก
<http://panupat-arti3901.blogspot.com>

ไม่มีความรู้สึกของเวลา

No sense of time

¹ธีรวัฒน์ คลังเจริญชัย

¹Theerawat Klangjareonchai

²Stephan Günzel (Advisor)

³Florian Kühnle

¹Master of Arts in Media Space, Berliner Technische Kunst Hochschule, Berlin, Germany

²Prof. Dr., Head of IF, Berliner Technische Kunst Hochschule, Berlin, Germany

³Berliner Technische Kunst Hochschule

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่ความคิดเรื่องวัตถุ ความทรงจำ และเวลา ซึ่งอาจจะรวมถึงการรับรู้ชีวิตทางกายภาพเกี่ยวกับพื้นที่ภายในและภายนอกจิตใจ การศึกษาจะดำเนินการในลักษณะอธิบายภาพภายในจิตใจผ่านการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะหลอมรวมพื้นที่ทางกายภาพและสภาวะเสมือนจริงที่จำลองโดยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์

สมมติฐานการวิจัยจะอ้างอิงทฤษฎีปรัชญาของ Henri Bergson ในหนังสือเรื่อง *Matter and Memory* (ตีพิมพ์ครั้งแรกในประเทศฝรั่งเศสในชื่อ *Matière et Mémoire* โดย Presses Universitaires de France) บนพื้นฐานแนวคิดสภาวะความเป็นปัจจุบันกาล ถ้าหากเราเข้าใจขีดจำกัดที่แบ่งแยกหรือจำแนกอดีตกับอนาคต ทฤษฎีของเขาส่งผลกระทบต่อการปฏิวัติมุมมองใหม่ของมนุษย์สู่จักรวาลแบบวิทยาศาสตร์ (Copernican Revolution) ที่เปรียบได้กับ บทวิพากษ์ของการใช้เหตุผล (Critique of Pure Reason) ของ Immanuel Kant อย่างไรก็ตามมันเป็นเพียง “อุดมคติ” ของการรับรู้ความจริงที่เป็นรูปธรรม

ส่วนที่สองของการวิจัยคือการสำรวจความทรงจำส่วนตัว ความเชื่อทางจิตวิญญาณ และอัตลักษณ์ของตัวผู้วิจัย การรับรู้ที่ได้รับมาจากครอบครัวและวัฒนธรรมที่หล่อหลอม “ตัวตน” ในทุกวันนี้ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นไปที่ความทรงจำในวัยเด็กและสะท้อนเรื่องราวในอดีตด้วยมุมมองที่เป็นผู้ใหญ่

Abstract

This research focuses on the idea of matter, memory and time. It also concerns physical life perception about the inner and outer spaces. The study will be conducted in a practical manner by visualizing the idea of mental space with generative visuals from computer programming. Immersive perception of space is implemented in both reality and virtual reality.

Partially based on principal of philosophical exploration made by Henri Bergson in the book, *Matter and Memory* (originally published in France as *Matière et Mémoire* by Presses Universitaires de France) provides the concept of nothing is less than the present

moment if we understand this indivisible limit in which separates or divides the past from the future. His theories affect the Copernican Revolution that was comparable to Kant's Critique of Pure Reason. However, it is only an "ideal" present. The real concrete "live" present is contrast and automatically occupies a pressure of period.

The second part of the research explores my personal memories, spiritual beliefs, and identities. Perception that I have got from family and culture that shaped who I was and am. In addition, it also focuses on my childhood memories and reflects the stories by the more mature perspective.

บทนำ

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ชุด No sense of time คือการตั้งคำถามว่าอะไรคือเรื่องมือในการติดต่อกับพระเจ้า ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการค้นคว้าคือ สื่อไหนคือตัวกลางที่เราจะสามารถใช้เชื่อมต่อได้ เช่น รูปเคารพ พระธรรม หรือพิธีกรรม ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาคือการฝึกปฏิบัติ หรือวิธีการที่สะท้อนออกมาจากจิตใต้สำนึกของมนุษย์ในรูปแบบนามธรรมของความเชื่อ อาจจะทำให้ได้ว่าความคิดของการสื่อสารได้ถูกแปรเปลี่ยนเป็นคลื่นที่มองไม่เห็น ซึ่งบางทีมันอาจจะช่วยเราค้นพบและอธิบายความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่เกินไปกว่าจินตนาการและความเข้าใจ มนุษย์มักมองหาความเข้าใจหรือคำจำกัดความของตัวเอง เป็นพื้นที่ของจิตใต้สำนึกที่จะพยายามค้นหาว่าเราเป็นใคร ความหมายของการมีชีวิต และเราควรจะใช้ชีวิตอย่างไร นอกเหนือจากนั้นคือเสียงเล็ก ๆ ที่อยู่ ความคิดที่พูดกับหัวใจของเรา ซึ่งในวิธีการเดียวกันนี้เราจึงพยายามหาทางที่จะสื่อสารกับคนที่สร้างมนุษย์ขึ้นมา ในการสื่อสารนี้เรามองหาถึงความหมายของการมีชีวิตตัวตน และวัตถุประสงค์ในชีวิต มันดูเหมือนว่าโลกในจิตใต้สำนึกของเราไม่มีการรับรู้เรื่องเวลา มีการทับซ้อนกันระหว่างอดีตและปัจจุบัน

ช่วงแรกของงานวิจัยจะตั้งคำถามเกี่ยวกับรูปลักษณ์ของพระเจ้าโดยอ้างอิงจากคำภีร์ไบเบิลที่กล่าวว่า ในปฐมกาลพระเจ้าตรัสว่า "ให้เราสร้างมนุษย์ตามฉายาของเราตามอย่างของเรา" พระเจ้าจึงทรงสร้างมนุษย์ขึ้นตามพระฉายาของพระองค์ ซึ่งตามพระฉายาของพระเจ้านั้น พระองค์ทรงสร้างมนุษย์ขึ้น และได้ทรงสร้างให้เป็นชายและหญิง ในทางตรงกันข้าม Ludwig Feuerbach นักปรัชญาชาวเยอรมันได้กล่าวไว้ว่า "มนุษย์คนแรกได้สร้างพระเจ้าขึ้นมาจากจิตใต้สำนึกของเขาตามรูปลักษณ์ของเขา หลังจากนั้น พระเจ้าก็ได้ถูกสร้างขึ้นมาจากภายในจิตและสร้างมนุษย์ขึ้นมา" ดูเหมือนว่าพระเจ้าจะเป็นสิ่งนามธรรมที่ไม่มีใครรู้ว่ารูปลักษณ์เป็นอย่างไร หากแต่เป็นเพียงแนวคิดของความดีและเมตตา เป็นสิ่งที่รู้ได้เองในหัวใจของมนุษย์ จากแนวคิดของผู้ที่เชื่อในพระเจ้ากับผู้ที่ไม่เชื่อในพระเจ้า ข้าพเจ้าต้องการหาคำตอบสำหรับจิตใจของตัวเองว่า พระเจ้าของเรามีหน้าตาเป็นเช่นไร ผ่านประสบการณ์ฝ่ายวิญญาณและความทรงจำในวัยเด็ก

1. ความเข้าใจและการรับรู้เกี่ยวกับโลก

ตั้งแต่แรกเริ่มของการมีชีวิต มนุษย์ถูกปรับให้เหมาะกับโลกที่เราอาศัยอยู่ สัจธรรมของเราเติบโตขึ้นภายใต้เงื่อนไขเหล่านี้ มนุษย์ถูกสอนให้เข้าใจตามมุมมองคำสอนจากคนรุ่นก่อน แต่การค้นพบทาง

วิทยาศาสตร์สมัยใหม่ได้ให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกับความเป็นจริงในสิ่งที่เราเคยรู้มาก่อน ข้อมูลทั้งหมดที่เรามีเกี่ยวกับโลกภายนอกจะถูกแปลงสารและส่งผ่านมายังประสาทสัมผัสของเรา

ประสาทสัมผัสเป็นข้อจำกัดทางสรีรวิทยาของรูปแบบสิ่งมีชีวิต ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ต่าง ๆ ประสาทสัมผัสมีระบบสัมผัสที่เฉพาะเจาะจง อวัยวะที่เชื่อมต่อกันให้เกิดการรับรู้โลกภายนอก ผ่านทางรูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส มนุษย์มีระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ตั้งแต่เกิด ทำให้เรารู้ถึงโลกแห่งวัตถุว่าเป็นอย่างไร ผ่านทางระบบประสาทสัมผัส แต่การวิจัยทางวิทยาศาสตร์ได้เปิดเผยข้อเท็จจริงที่แตกต่างกับสิ่งที่เราเรียกว่าโลกภายนอก นอกเหนือจากระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วยังมีความรู้สึกอื่นที่นอกเหนือออกไป เช่น ความเห็นอกเห็นใจ ความเชื่อหรือศรัทธา ทศนคติ อารมณ์ และความเชื่อ ปัจจัยเหล่านี้เป็นตัวกรองภายในจิตใจของเราที่สร้างขึ้นมาจากประสบการณ์ในอดีต ซึ่งมีอิทธิพลต่อการมองเห็นความเป็นจริงโดยไม่คำนึงถึงวิธีที่เรากำหนดองค์ประกอบและความเป็นจริง วัตถุประสงค์ตั้งอยู่บนสมมติฐานหรือความรู้สึกที่เราได้รับจากประสบการณ์ สิ่งที่เราเชื่อและความจริงอาจไม่เหมือนกัน ตัวอย่างเช่น มนุษย์เคยเชื่อว่าโลกใบนี้แบนราบ แต่เราได้ค้นพบว่าโลกใบนี้มีรูปร่างเป็นทรงกลม ดังนั้น เราจะสามารถตรวจสอบสิ่งที่เราเชื่อว่าเป็นจริงหรือไม่ได้อย่างไร บางทีสิ่งที่เราคิดว่าเป็นจริงกลับเป็นเรื่องของมุมมองและการรับรู้ที่ความรู้สึกร่วมกันของคนบอกเราว่าสิ่งนั้นเป็นเรื่องจริง

1.1 ทฤษฎีเรื่องถ้ำของเพลโต

เพลโต นักปรัชญาชาวกรีก ได้อธิบายถึงความเชื่อของคนที่เกิดจากประสาทสัมผัส ภาพที่เราเห็นหรือเสียงที่เราได้ยินเป็นจริงแท้โดยไม่ต้องสงสัย ซึ่งสวนทางกับความเชื่อของคนทั่วไปในสมัยกรีกโบราณ เพื่ออธิบายทฤษฎีของตนให้แน่ชัด เพลโตจึงได้ยกตัวอย่างเรื่อง “ถ้ำ” (The cave) ขึ้นมา



ภาพที่ 1 The Cave

จาก www.britishmuseum.org

เพลโตอธิบายถึงเด็กที่ถูกเติบโตขึ้นมาในถ้ำโดยมีโซ่ได้ล่าม มือ เท้า และคอ ให้มองตรงไปข้างหน้าเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถมองเห็นสิ่งอื่นได้นอกจากผนังถ้ำที่อยู่เบื้องหน้าที่เปรียบเสมือนจอภาพยนตร์ หากมีแสงลอดส่องเข้ามาพวกเขาจะเห็นเงาของวัตถุที่ตกกระทบบนผนังที่หลากหลาย เนื่องจากนักโทษเหล่านี้

เห็นเงามาตั้งแต่เด็ก จึงไม่คิดว่าภาพที่เห็นเป็นเพียงแคเงา พวกเขาถือว่าสิ่งที่เห็นเป็นจริงในตัวเอง และเมื่อได้ยินเสียงของคนที่เดินอยู่ด้านหลังคุยกัน นักโทษจึงคิดว่าเป็นเสียงที่เปล่งออกมาจากผนังถ้ำ

วันหนึ่ง มีนักโทษคนหนึ่งหลุดออกจากพันธนาการได้ เขาเห็นว่าต้นกำเนิดของเงามาจากวัตถุ และเห็นกลุ่มคนอันเป็นที่มาของเงาบนผนังถ้ำ เขาประหลาดใจมากที่สุดที่พบว่า คนเหล่านั้นกับเงาบนผนังเคลื่อนไหวไปมาพร้อมกัน เขาจึงสรุปตามความเข้าใจว่าสิ่งที่เห็นนั้นเป็นเพียงภาพลวงตา สิ่งที่ปรากฏอยู่บนผนังถ้ำต่างหากที่เป็นของจริง เมื่อเวลาผ่านไปเมื่อมีคนมาอธิบายชี้แจงจึงเข้าใจว่า ตัวเองเข้าใจผิดอยู่นานว่า สิ่งที่เห็นบนผนังถ้ำคือของจริง เมื่อเขาเดินออกจากถ้ำไปสู่โลกภายนอก ได้เห็นคน สัตว์ สิ่งของ และพระอาทิตย์ เขารู้จักโลกดีกว่าแต่ก่อน และเมื่อหวนถึงเพื่อนนักโทษผู้ยังติดอยู่ในถ้ำ เขาจึงกลับไปเล่าเรื่องสิ่งที่ค้นพบให้เพื่อนฟังว่าภาพที่เห็นบนผนังถ้ำเป็นเพียงแคเงา ไม่ใช่ของจริงอย่างที่เชื่อกันในสังคมชาวถ้ำ แต่เพื่อนนักโทษไม่ฟังคำพูดของเขาพร้อมกับชี้ไปยังผนังถ้ำพร้อมกล่าวว่า สิ่งที่พวกตนเห็นบนผนังถ้ำทั้งหมดคือความจริง ทั้งยังคิดว่าเขาเสียสติไปแล้ว ท้ายที่สุดนักโทษเหล่านั้นจึงฆ่าเขาเสีย

1.2 ความเชื่อที่ถูกปลุกฝังในวัยเด็ก

จากทฤษฎีถ้ำของเพลโตทำให้ข้าพเจ้าคิดย้อนไปถึงการรับรู้ความจริงของตน ข้าพเจ้าเกิดที่กรุงเทพฯ เป็นคนไทยโดยกำเนิด แต่บรรพบุรุษอพยพมาจากประเทศจีน ข้าพเจ้าได้ซึมซับวัฒนธรรมของชาวจีนผ่านทางครอบครัว ในวัยเด็กผู้ที่คอยให้ความรู้ต่าง ๆ คือผู้ปกครอง สิ่งที่จำได้ในเวลานั้นคือ ข้าพเจ้าถามว่าทำไมเราถึงต้องเป็นคนดี? พวกเขาบอกว่า บ้านเมืองของเรามีกฎหมายที่ต้องประพฤติปฏิบัติตาม หากผู้ใดฝ่าฝืนผู้ต้องติดคุก นอกจากนั้น พวกเขายังพูดถึงชีวิตหลังความตายว่า สิ่งที่เราทำตอนยังมีชีวิตอยู่ว่าจะนำพาเราไปที่ไหนเมื่อสิ้นลมหายใจ ด้วยความไร้เดียงสาของเด็กข้าพเจ้าจึงถามต่อไปว่า แล้วถ้าเราทำอะไรที่ผิดแต่ไม่มีใครจับได้ล่ะ พวกเขาบอกว่า แม้ไม่มีใครรู้แต่พระเจ้ารู้ ถ้าเราเป็นคนดีเราจะได้ขึ้นสวรรค์ แต่ถ้าเราเป็นคนชั่วเราจะตกนรก พวกเขาเริ่มอธิบายถึงพื้นที่เหล่านั้นด้วยการบรรยายประกอบรูปภาพ สิ่งที่เห็นคือสวรรค์นั้นดูเหมือนเป็นพื้นที่อยู่สูงขึ้นไปเหนือก้อนเมฆบนท้องฟ้า เงียบและสงบ เมฆสีขาวและท้องฟ้าสีครามช่างดูเป็นที่สวยงามเมื่อเทียบกับควันและเปลวลาวาสีแดงในนรก หลังจากนั้นพวกเขาถามว่าอยากไปที่ไหนแน่นอน ข้าพเจ้าย่อมตอบว่าอยากไปสวรรค์

พวกเขาจึงแนะนำเจ้าแม่กวนอิมให้ข้าพเจ้ารู้จัก เล่าเรื่องราวของเจ้าแม่กวนอิม สอนให้ข้าพเจ้าท่องบทสวด และอธิษฐานขอพรจากท่าน โดยชี้ไปที่หิ้งพระที่บ้านและสอนข้าพเจ้าถึงวิธีการไหว้เจ้าเพื่อสื่อสารและขอพร หลังจากนั้น เมื่อข้าพเจ้าอยากได้อะไรแต่พ่อแม่ไม่อนุญาต ก็มักจะไปที่หิ้งพระและอธิษฐานขอในสิ่งที่ต้องการ ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น พ่อเป็นผู้มีอิทธิพลสูงสุดในบ้าน แต่ในโลกฝ่ายวิญญาณนั้นเทพพระเจ้าต่างหากคือผู้เป็นใหญ่ หากตัดภาพมาในโลกแห่งความเป็นจริง ข้าพเจ้าเพียงนั่งมองรูปปั้นบนโต๊ะหมู่บูชาและพูดภายในความคิด ในสังคมไทยมีคำพูดว่า “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ซึ่งหมายความว่าในสังคมของเราเปิดรับทุกศาสนาและพิธีกรรม แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของเราว่ากลัวสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ผีศาจ เทวดา เทพเจ้า และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ ก่อนทำอะไรก็ต้องขออนุญาตฝ่ายวิญญาณ เช่น การทำบุญขึ้นบ้านใหม่ บวงสรวงละครก่อนเปิดกล่อง ฯลฯ ในทางกลับกัน ถ้าอยากถูกหวยในศาสตร์ของตะวันตกคือ การคิดคำนวณหรือประเมินค่าจากสถิติ ความน่าจะเป็นของตัวเลขที่ออก ฯลฯ แต่ในสังคมไทยมีวิธีการหาเลขจากผี บ้างก็บอกว่าคนที่รักที่ตายจากไปมาเข้าฝันบอกเลข หรือเลขนี้มาจากพระท่านให้จึงถูกหวย แน่แน่นอนว่าสิ่งเหล่านี้ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ แต่อย่าลืมนะว่าคุณ “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่”

ในวัย 7 ขวบ ข้าพเจ้าเข้าศึกษาในโรงเรียนคาทอลิกแห่งหนึ่ง ภาพของพระเจ้าในความคิดของข้าพเจ้าได้ถูกเปลี่ยนไปอีกครั้ง นี่เป็นครั้งแรกของการเข้าสู่สังคมและเรียนรู้ถึงความหลากหลายทางความเชื่อจากเด็กคนอื่น ๆ ที่บ้านนับถือศาสนาที่แตกต่างกันออกไป เช่น พุทธ คริสต์ อิสลาม และซิกข์ ในโรงเรียนนักเรียนทุกคนถูกสอนถึงพิธีกรรมทางศาสนา เช่น นักเรียนต้องหัดร้องเพลงพระแม่มาเรียเพื่อร่วมร้องในพิธี บนกระดานดำในห้องเรียนถูกประดับไปด้วยรูปภาพธงชาติ รูปปั้นพระเยซูบนกางเขน และรูปพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหาราช ฯลฯ

ห้องเรียนเป็นสถานที่ที่เราใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกใบนี้ ครูผู้สอนก็จะถ่ายทอดเรื่องราวความรู้ลงบนกระดานและลบบอก วันแล้ววันเล่าที่ห้องเรียนไม่เคยเปลี่ยนแปลง แต่ร่างกายของข้าพเจ้าเกิดการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่วัยรุ่น เมื่อข้าพเจ้ายังเป็นเด็ก ข้าพเจ้าเชื่อทุกอย่างที่ครูสอน แต่เมื่อเวลาผ่านไป ข้าพเจ้าเริ่มค้นหาความเชื่อของตัวเอง เท่าที่จำได้ในวัยเด็ก ข้าพเจ้าชอบนั่งริมหน้าต่าง ระหว่างที่นั่งเรียนอยู่ในห้อง ข้าพเจ้าชอบมองออกไปบนท้องฟ้า เห็นก้อนเมฆเป็นรูปร่างต่าง ๆ และคิดว่านั้นคือรูปของเทพเจ้า ข้าพเจ้าจึงเกิดคำถามว่า ถ้าพระเจ้ามีจริงแล้วฉันควรจะนับถือพระเจ้าองค์ไหน? หลากหลายคำสอนทำให้ข้าพเจ้าเกิดคำถามเกี่ยวกับความเชื่อของตนเอง ว่าใครคือพระเจ้าที่แท้จริงในชีวิตของข้าพเจ้า ครอบครัวสอนการไหว้เจ้าและการไหว้พระ ส่วนที่โรงเรียนสอนเรื่องราวพระเยซูและ นักบุญต่าง ๆ หลักของความเชื่อเหล่านี้ดูช่างแตกต่างกัน แบบหนึ่งเป็นแนวคิดแบบตะวันตก ส่วนอีกแบบเป็นแนวคิดแบบตะวันออก แล้วข้าพเจ้าเป็นใคร? เป็นไปได้ไหมที่ข้าพเจ้าจะนับสองถือศาสนาบนบัตรประชาชน เพราะถ้าทุกศาสนาสอนให้คุณเป็นคนดี ทำไมเราต้องเลือกนับถือหนึ่งศาสนาหลงบนบัตรประชาชน จากวันนั้นเป็นต้นมา ข้าพเจ้าเริ่มค้นหาพระเจ้าในแบบวิธีของตนเอง พยายามที่จะมองความจริงผ่านดวงตาทั้งสอง เหมือนกับว่าเป็นวันที่นักโทษจากเรื่องของเพลโตที่ได้หลบหนีออกจากถ้ำ

2. เวลา

เวลาอาจถือได้ว่าเป็นการรับรู้ของตนเอง หรือประสบการณ์ของการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ต่างจากวินาที นาที หรือชั่วโมงที่เป็นมาตรวัดของเวลา ความคิดและความเข้าใจอาจเปลี่ยนแปลงไปได้เมื่อเวลาเปลี่ยน แนวความคิดเรื่องเวลาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับวัฒนธรรมส่วนใหญ่ ด้วยเป็นภาษาสากลที่ชัดเจนทั้งในอดีตปัจจุบันและอนาคต เป็นปัจจุบันที่อยู่กับเราเสมอ มนุษย์ได้เรียนรู้และเข้าใจประสบการณ์ต่างของชีวิตผ่านเวลา (Coren et al., 1999) สามารถแบ่งย่อยออกเป็นการประมาณระยะเวลา ลำดับและการคาดการณ์ และการวางแผนสำหรับอนาคตอันใกล้ แม้จะมีสิ่งที่คนส่วนใหญ่เชื่อ แต่เราทุกคนอาศัยอยู่ในอดีต ด้วยจิตสำนึกของเราที่กำหนดความเชื่อของเราว่าอะไรเป็นความจริงหรือความจริงแท้เกี่ยวกับโลกใบนี้ ความเชื่อที่ลึกซึ้งเป็นข้อสันนิษฐานที่ไม่ได้ตระหนักคิด ผู้อ่อนแออ้างว่าสามารถปรับเปลี่ยนความเชื่อเพื่อนำไปสู่การคิดอย่างมีสติและการถูกตั้งคำถามโดยผู้อื่นการรับรู้เวลาสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภทคือ คือ นาฬิกาชีวภาพและนาฬิกาพุทธิปัญญา

นาฬิกาชีวภาพ โลกและผู้ที่อาศัยอยู่บนโน,กมีจังหวะการเปลี่ยนแปลงของตัวเอง รวมถึงกลางวันและกลางคืน ฤดูกาลที่เปลี่ยนไปและการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา นาฬิกาชีวภาพเป็นกลไกของร่างกายที่ทำหน้าที่เป็นบอกเวลาภายใน โดยแต่ละช่วงทำหน้าที่เป็นนาฬิกาที่ช่วยให้เรารับรู้ถึงเวลาที่ผ่านไป

นาฬิกาพุดิปัญญา ความรู้จะขึ้นอยู่กับกระบวนการทางจิตใจที่เกิดขึ้นในช่วงเวลา ไม่ได้รับรู้เวลาโดยตรง แต่เป็นการสร้างหรืออนุมานจากเหตุผล ซึ่งมีอิทธิพลต่อการรับรู้ช่วงเวลาต่าง ๆ ของมนุษย์

วิธีหนึ่งในการสังเกตตัวตนของเราคือ การมองย้อนกลับไปยังอดีตด้วยความรู้และประสบการณ์ที่ทำให้เราเป็นเช่นในวันนี้ เฉกเช่นเดียวกับความเข้าใจของเราผ่านการศึกษาศาสตร์ประวัติศาสตร์ ผ่านทางตำรา หรือภาพวาด เพื่อทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นและสิ่งที่นำไปสู่โลกที่เราอาศัยอยู่ในขณะนี้ตามพระคำภีร์กล่าวว่า การกำเนิดของเอเดนเป็นสถานที่ที่ผู้คนเชื่อว่าเป็นสวรรค์ พระเจ้าทรงปลูกต้นไม้ทุกชนิด ไม่เพียงแต่การบริโภคเท่านั้นแต่ยังเป็นที่พักใจต่อสายตาดำตรงกลางคือต้นไม้แห่งชีวิตหรือที่เรียกต้นไม้แห่งความรู้ดีชั่วนอกจากนี้ ยังมีแม่น้ำไหลผ่านสวนและแยกออกเป็นสี่แม่น้ำเล็ก ๆ ที่เรียกว่า Pishon มันไหลผ่านดินแดน Havilah ซึ่งมีทองคำเส้นที่สองคือ Gihon ที่ไหลผ่านทั่วดินแดนเอธิโอเปีย เส้นที่สามคือแม่น้ำ Tigris ที่ไหลไปทางด้านตะวันออกของ Ashur และเส้นสุดท้ายคือแม่น้ำ Euphrates พระเจ้าทรงวางมนุษย์ไว้ที่นั่นเพื่อดูแลสวนและบัญชาให้เข้ามามีอิสระที่จะกินจากต้นไม้ใด ๆ ก็ตาม แต่เขาต้องไม่กินจากต้นไม้แห่งชีวิตและชั่ว หากฝ่าฝืนพวกเขาจะตาย

ชีวิตของอาดัมที่อาศัยอยู่ในสวนเอเดนเป็นตัวอย่งที่ทำให้เราเข้าใจว่าสวรรค์มีลักษณะอย่างไร ช่วงเวลาที่สงบสุขและมีความสุข เราเข้าใจมันได้ง่ายเมื่อตอนเป็นเด็ก เป็นช่วงเวลาที่ความคิดของเรายังไม่ซับซ้อนและไม่คิดอะไรมากนัก สามารถไว้วางใจและเชื่อฟังในทุกสิ่งที่พ่อแม่พูด วันหนึ่งเมื่อเราเติบโตขึ้นมาพบว่าชีวิตซับซ้อนกว่าที่เราคิดไว้มาก เราสูญเสียความรู้เพียงสาขของเรา เช่นเดียวกับอาดัมกินผลไม้จากต้นไม้ต้องห้าม และตระหนักว่าเขาเปลือยกายอยู่ ในทำนองเดียวกัน มันเป็นความตระหนักเดียวแบบเดียวกับทารกที่เติบโตกลายเป็นผู้ใหญ่

พระเจ้ากับอาดัมมีหน้าตาเป็นอย่างไร มีจิตรกรหลายคนที่ยพยายามถ่ายทอดออกมา แต่หนึ่งในภาพวาดที่โด่งดังที่สุดคือ “The Creation of Adam” เป็นภาพวาดปูนเปียก (Fresco) ที่วาดในราวปี ค.ศ. 1508 - 1512 โดยไมเคิลแองเจโล่ ภาพเขียนเป็นส่วนหนึ่งของเพดานของโบสถ์ Sistine Chapel ซึ่งเป็นที่พำนักของสมเด็จพระสันตะปาปาคาทอลิกในนครรัฐวาติกัน



ภาพที่ 2 The creation of Adam by Michelangelo

จาก www.michelangelo.org

The Creation of Adam

เป็นภาพวาดที่ยกมาจากเรื่องราวในพระคัมภีร์จากพระธรรมปฐมกาล ซึ่งพระเจ้ามอบชีวิตให้ชายคนแรกคืออาดัม ภาพมือของเขาที่เกือบสัมผัสพระเจ้า ต่อมาอาดัมได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของมนุษยชาติ เป็นหนึ่งในภาพวาดทางศาสนาที่ถูกลอกเลียนแบบมากที่สุดตลอดกาล คำถามคือ อะไรคือแรงบันดาลใจให้ไมเคิล แองเจโลวาดภาพนี้ จิตรกรบางคนวาดภาพจากสิ่งที่เห็น บางคนวาดจากจินตนาการ แต่ไมเคิล แองเจโลวาดออกมาจากจิตวิญญาณของตน ในหนังสือ “The Sistine Secrets” โดย Benjamin Blech สันนิษฐานว่าภาพวาดใน Sistine Chapel ชิ้นนี้เป็นภาพเหมือนของตัวไมเคิล แองเจโลเอง

2.1 Self portrait of the artist

ตามคำอธิบายของ Sistine Chapel กล่าวว่า ภาพ “The Creation of Adam” เป็นเหมือนภาพสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตและความเชื่อของไมเคิล แองเจโลที่ความรู้สึกของเขาถูกฉีกขาดระหว่างความรักที่มีต่อตำนานยิว ภูมิปัญญา และความหลงใหลในศิลปะ ความขัดแย้งภายในของระหว่างความรักในจิตวิญญาณของพระเจ้าและความรักทางกายที่มีต่อมนุษย์ การนับถือศาสนาคริสต์ของเขา (แม้ภายหลังจะไม่ได้เป็นคาทอลิกอีกต่อไป) ความผิดหวังของเขาจากพระสันตะปาปาและการทุจริตของวาติกันในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance period) ความรักของเขาในประเพณีดั้งเดิมและความคิดที่เป็นอิสระ ในความสัมพันธ์ระหว่างรูปวาดมนุษย์และพระเจ้าที่สะท้อนจากจินตนาการของไมเคิล แองเจโลในมิติอื่น ๆ นั้น คำถามที่สำคัญคือ มุมมองของศิลปินคนอื่น ๆ ที่มีต่อภาพภูมิอื่น เช่น นรกและสวรรค์เป็นอย่างไร



ภาพที่ 3 The Garden of Earthly Delights โดย Hieronymus Bosch (ค.ศ. 1490 – 1510)

จาก www.khanacademy.org

ภาพเขียน The Garden of Earthly Delights โดย Hieronymus Bosch ศิลปินชาวดัตช์ ที่นำเสนอภาพเขียนโดยแบ่งเป็นภาพวาดออกเป็นสามพื้นที่ในรูปแบบ Triptych (บานภาพพับที่แบ่งเป็นสามแผงเป็นศิลปะที่นิยมสร้างกันในศิลปะยุคกอธิคของตะวันตกมักจะใช้เป็นฉากแทนบูชาในโบสถ์) แต่ละช่องพูดถึงเรื่องราวของพื้นที่ที่แตกต่างกันออกไป โดยเริ่มจากช่องทางซ้ายที่เล่าถึงเรื่องราวในสวนเอเดน ช่องตรงกลางเปรียบเสมือนเป็นตัวเชื่อมที่เล่าเรื่องราวความไร้เดียงสา ความผิดพลาด และความสวยงาม ส่วนทางด้านขวาเป็นพื้นที่นรก โดยภาพแต่ละภาพเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และศรัทธาของมนุษย์ มีศิลปินอีกคนที่

นำเสนอผลงานในรูปแบบที่คล้ายกัน แต่มาจากความเชื่อและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ภาพวาด The Altarpieces โดย นที อุตฤทธิ์ ศิลปินไทยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการวาดภาพประดับแท่นบูชาของโบสถ์ในศาสนาคริสต์ ศิลปินมีความสนใจการวาดภาพเกี่ยวกับบริบททางศาสนาจากตะวันตก เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจภาพวาดยุคคลาสสิกจากนั้นจึงสะท้อนความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเชื่อที่ปรากฏในสังคมตะวันตกตามมุมมองของศิลปินจากโลกตะวันออก

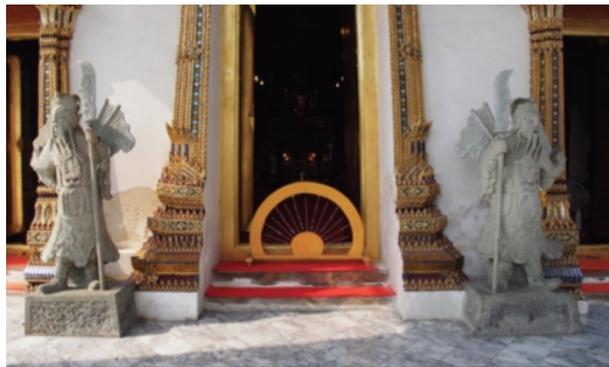


ภาพที่ 4 The Altar Pieces โดย Natee Utarit (ค.ศ. 2017)
โดย <http://www.bkkartbiennale.com/profile/natee-utarit/>

ภาพ The Altar Pieces นำเอารูปแบบจากภาพประดับแท่นบูชาในโบสถ์ศาสนาคริสต์มาผสมผสานกับแนวคิดที่อิงมุมมองแบบตะวันออกและศาสนาพุทธ ภาพจิตรกรรมฝาผนังประเทศไทยและในตะวันออกมีความพ้องในการตีความเรื่องราวบนสวรรค์ในแนวพุทธปรัชญา เมื่อสยามใหม่เปิดรับแนวคิดแบบตะวันตกมากขึ้น แนวคิดเรื่องนรกหรือสวรรค์ค่อย ๆ หายไป ซึ่งไม่ใช่ในประเด็นเรื่องสถานที่ หากแต่เป็นเรื่องของความเชื่อและมโนคติ ภาพจิตรกรรมประเพณีไทยส่วนใหญ่สะท้อนความเชื่อในเรื่องของนรกและสวรรค์ โดยเฉพาะงานจิตรกรรมฝาผนังของช่างชั้นครูในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้นวัดสุวรรณาราม ฝั่งธนบุรี มีการผสมผสานวัฒนธรรมและศิลปะไทยกับจีนในพื้นที่เดียวกัน อีกทั้งยังสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของมนุษย์ที่แตกต่างจากแหล่งกำเนิดทางวัฒนธรรม แต่สามารถหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ตามประวัติของวัดกล่าวว่ามีในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวหรือรัชกาลที่ 3 ทรงโปรดให้ศิลปินชั้นครูในยุคนั้นมาวาดภาพในโบสถ์ โดยที่ศิลปินทั้งสองท่านมีต้นกำเนิดที่ต่างกัน คนแรกมีเชื้อสายจีนคืออาจารย์คงแป๊ะ ส่วนอีกคนเป็นคนไทยแท้คืออาจารย์ทองอยู่ ฝีแปรงของพวกเขาสะท้อนถึงอัตลักษณ์และจิตวิญญาณของตนออกมาอย่างชัดเจน



ภาพที่ 5 จิตรกรรมฝาผนัง วัดสุวรรณาราม
ที่มา : <http://watsuwannaram.org/history/>



ภาพที่ 6 วัดสุวรรณาราม
จาก <http://watsuwannaram.org/history/>



ภาพที่ 7 ผลงานจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดสุวรรณาราม โดย อาจารย์คงแป๊ะ
จาก <http://www.madchima.org/forum/index.php?topic=11577.0>



ภาพที่ 8 ผลงานจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดสุวรรณราม โดย อาจารย์ทองอยู่
จาก <http://watsuwannaram.org/attraction/painting/>

จากพระราชประสงค์ของรัชกาลที่ 3 ที่โปรดฯ ให้รวมเอาอัตลักษณ์และมุมมองของศิลปินมาสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร แนวความคิดดังกล่าวปรากฏขึ้นอีกครั้ง ศิลปินระดับยอดฝีมือสองคนของยุค ตรีความและวาดภาพพื้นที่ที่ไม่มีใครเคยไป โดยศิลปินคนแรกวาดภาพสวรรค์ ส่วนศิลปินอีกคนวาดภาพนรก ศิลปินคนแรกคือ อังคาร กัลยาณพงษ์ ที่วาดภาพ “สัมมาทิฐิ” เป็นมุมมองและศรัทธาของศิลปินเกี่ยวกับสวรรค์ ส่วนศิลปินอีกคนคือ ถวัลย์ ดัชนี วาดภาพนรกจากมุมมองของศิลปิน จะเห็นได้ว่า แม้เวลาจะเปลี่ยนแปลงไปเพียงใด แต่คำถามในใจมนุษย์เกี่ยวกับโลกอีกภพภูมิยังคงอยู่ ถูกถ่ายทอดออกมาจากความคิดและจิตวิญญาณของศิลปินที่สร้างสรรค์ภาพเหล่านั้นออกมา สิ่งสำคัญคือ ไม่สำคัญว่าเรามาจากวัฒนธรรมไหน สัญชาติอะไร มีความเชื่อหรือนับถือศาสนาใด ชีวิตหลังความตายยังคงเป็นคำถามที่ติดอยู่ในใจมนุษย์เสมอไม่เปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 9 “สัมมาทิฐิ” โดย อังคาร กัลยาณพงศ์ (1982)
จาก www.rama9art.org/Kalayanapongsa



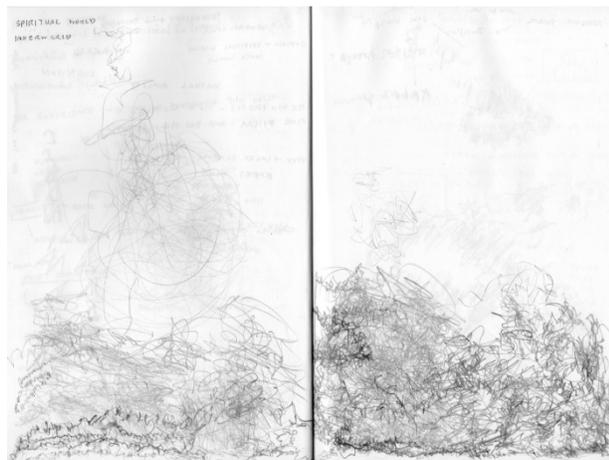
ภาพที่ 10 “Untitled” โดย ถวัลย์ ดัชนี (1982)

จาก <http://rama9art.org/thawan/index.html>

3. การสร้างภาพเสมือนจริง (Visualization)

การสร้างภาพหรือการรับรู้เป็นเทคนิคที่ใช้ในการทำภาพร่างหรือภาพเคลื่อนไหวในการถ่ายทอดข้อความที่ต้องการนำเสนอ การสร้างภาพผ่านสัญลักษณ์เชิงภาพเป็นวิธีการที่ได้ผลและเป็นรูปธรรมตั้งแต่เริ่มต้นต้นมีมนุษยชาติ เช่นภาพวาดในถ้ำยุคก่อนประวัติศาสตร์ การสร้างตัวแทนในรูปแบบสัญลักษณ์ของอียิปต์ ระบบเรขาคณิตของกรีก และเทคนิคการวาดภาพขั้นสูงของ Leonardo da Vinci ตลอดจนจนถึงการสร้างภาพประกอบ การออกแบบ ที่มีวัตถุประสงค์เชิงตรรกะ การแสดงข้อมูลในยุคปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่อง ในด้านวิทยาศาสตร์การมีการสร้างสื่อโต้ตอบแบบมีปฏิสัมพันธ์ แอปพลิเคชันคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกอาจเป็นความก้าวหน้าที่สำคัญที่สุดในการรับรู้นับตั้งแต่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance period) เพื่อช่วยขยายขอบเขตประสาทการรับรู้ของมนุษย์ให้เห็นภาพความคิดที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

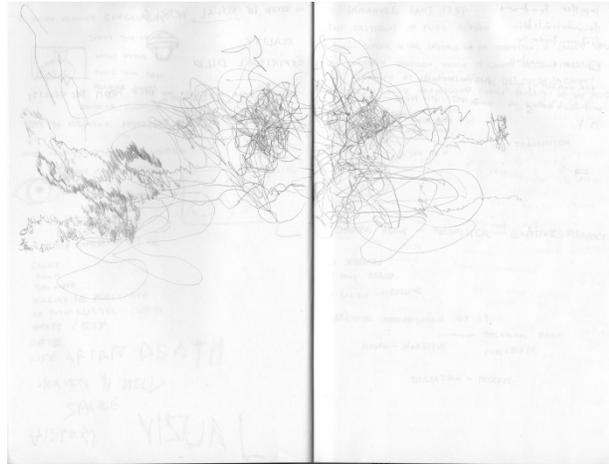
3.1 ภาพสเกตซ์จากพื้นที่ภายในจิตใจ



ภาพที่ 11 ภาพสเกตซ์จากพื้นที่ภายในจิตใจ (2018)

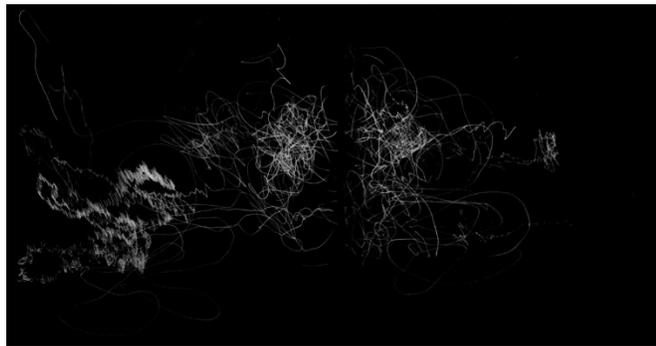
โดย ธีรวัฒน์ คลังเจริญชัย

ภาพชิ้นนี้ได้แนวความคิดมาจากเทคนิคการวาดภาพแบบ “Surrealist Automatism” หรือการวาดภาพจากจิตไร้สำนึก วิธีการคือการหลับตาและถือดินสอในมือทั้งสองข้างขณะที่เปิดเพลงนมัสการพระเจ้าปล่อยให้มือทั้งสองข้างนั้นเคลื่อนไหวไปตามความรู้สึกภายในและเสียงเพลงที่ได้ยิน



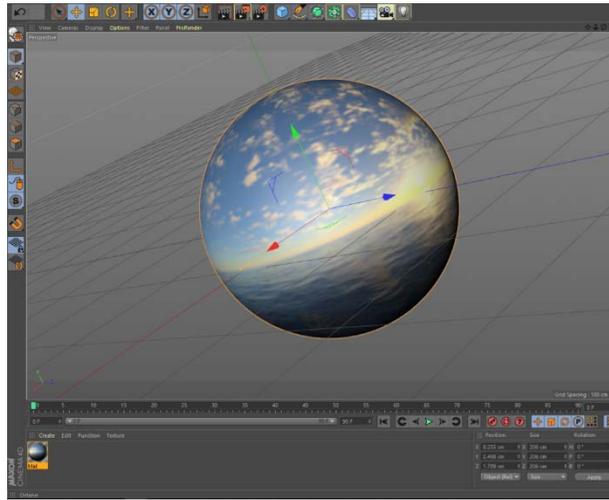
ภาพที่ 12 ภาพสเก็ตช์แบบ Surrealist Automatism I (2018)
โดย ชีรวัดน์ คลังเจริญชัย

ผลงานชิ้นนี้เป็นภาพวาดที่สะท้อนจากการเดินทางภายในจิตใจ ความรู้สึกของการดำรงอยู่อีกมิติหนึ่ง โดยมีแผ่นกระดาษบันทึกเส้นสายความรู้สึกเหล่านั้น



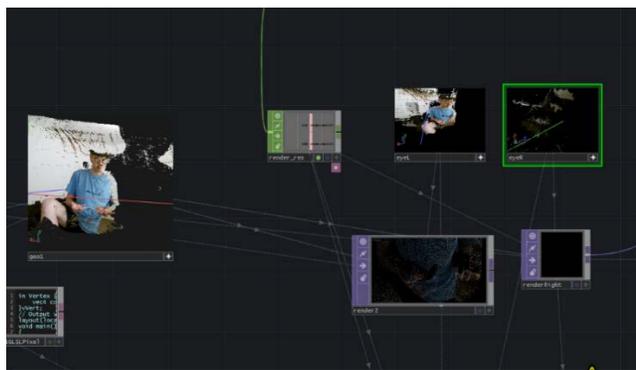
ภาพที่ 13 ภาพสเก็ตช์แบบ Surrealist Automatism II (2018)
โดย ชีรวัดน์ คลังเจริญชัย

3.2 ดิจิทัลสเปซ (Digital Space)

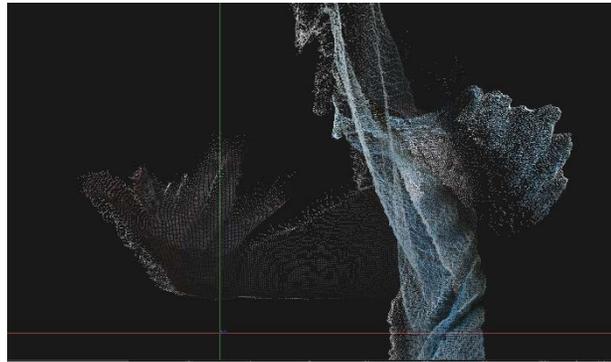


ภาพที่ 14 การจำลองการสร้างภาพเสมือน ดิจิทัลสเปซ (Digital Space) (2018)
โดย ธีรวัฒน์ คลังเจริญชัย

หลังจากนั้น ข้าพเจ้าเริ่มสร้างรูปความคิดในแบบจำลองคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและสร้างความคิดในพื้นที่เสมือนกับแบบจำลองมนุษย์ ในขณะที่ทำงานในกระบวนการดังกล่าว ข้าพเจ้ารู้สึกว่าเป็นพระเจ้าของพื้นที่นี้ ในพื้นที่เสมือนจริงการสร้างความคิดทั้งหมดมาจากโลกทางกายภาพที่แท้จริง นอกจากนั้น ข้าพเจ้าได้ทดลองความคิดในการผสมผสานช่องว่างระหว่างทางกายภาพและภาพเสมือนเข้าด้วยกันโดยใช้อุปกรณ์ Kinect ซึ่งเป็นกล้อง Xbox ที่ใช้สำหรับการเล่นเกมแบบโต้ตอบ แต่ข้าพเจ้าสามารถใช้เป็นกล้องเลเซอร์เพื่อสแกนร่างกายทั้งหมดได้ เพื่อสร้างพื้นที่เฉพาะของศิลปินและทำเป็นพื้นที่เสมือน



ภาพที่ 15 ภาพแสดงกระบวนการการจำลองภาพเสมือน (2018)
โดย ธีรวัฒน์ คลังเจริญชัย



ภาพที่ 16 ขั้นตอนการจำลองและสร้างภาพเสมือน (2018)
โดย ชีรวัดน์ คลังเจริญชัย

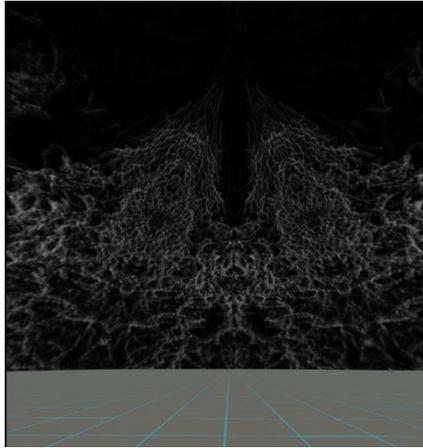
4. การออกแบบและสร้างภาพเสมือน

ภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกคล้ายการสวมใส่แว่น Virtual Reality (VR) ซึ่งผู้ชมสามารถที่จะเข้ามาภายในโลกภายในจิตใจของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาจากประสบการณ์และความเชื่อ มุมมองที่มีต่อเรื่องราวของพระเจ้าที่ศิลปินได้เรียนรู้จากวัยเด็ก ซึ่งแบ่งออกเป็นสามช่วง ดังนี้

4.1 ภาพจากการวาดด้วยเทคนิค Surrealist Automatism

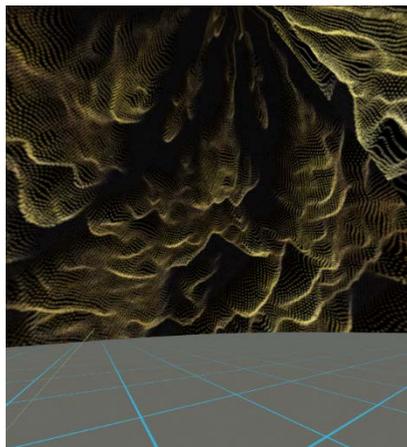


ภาพที่ 17 ภาพจากการวาดด้วยเทคนิค Surrealist Automatism (2018)
โดย ชีรวัดน์ คลังเจริญชัย



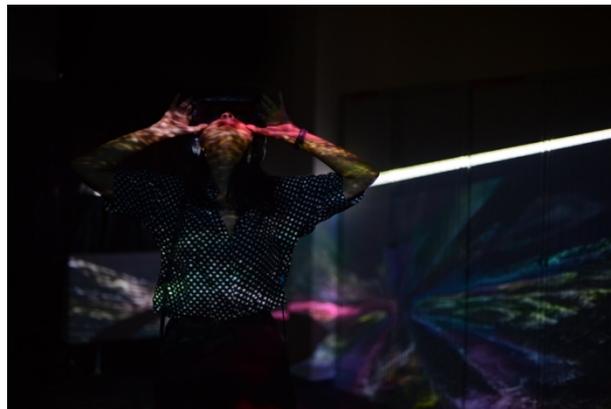
ภาพที่ 18 ภาพจากการวาดด้วยเทคนิค Surrealist Automatism (2018)
โดย ชีรวัดน์ คลังเจริญชัย

4.2 ภาพพระเจ้าที่เรียนรู้จากวัฒนธรรมและความศรัทธา



ภาพที่ 19-20 ภาพพระเจ้าที่เรียนรู้จากวัฒนธรรม (2018)
โดย ชีรวัดน์ คลังเจริญชัย

5. การจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ



ภาพที่ 21-23 ภาพจากการแสดงนิทรรศการศิลปะ (2018)
โดย ชีร์วัฒน์ คลังเจริญชัย

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ปัจจุบัน มนุษย์สร้างอนาคตจากอดีตของตนเอง ความทรงจำของเราทำให้เราเข้าใจและมองโลกในวันนี้ได้อย่างไร ในมุมมองและทัศนะของข้าพเจ้า เมื่อมองย้อนกลับไปในอดีตของชีวิตของตน การรับรู้ในเวลานี้แตกต่างจากการรับรู้ในอดีตโดยสิ้นเชิง ข้าพเจ้าค้นพบหลายสิ่งทั้งที่เข้าใจและไม่เข้าใจ การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้าเดินทางกลับสู่ความทรงจำในวัยเด็กของตน ได้พบอัตลักษณ์ของตนเองที่หายไปนาน ข้าพเจ้าเริ่มสังเกตตนเองในทุกสถานการณ์ รวมทั้งการตัดสินใจที่สำคัญที่ข้าพเจ้าได้ทำลงไปในชีวิตที่ผ่านมาหลายคนคงเคยเกิดคำถามที่เคยถามตนเองอยู่เสมอ ว่าถ้ามีเครื่องย้อนเวลาจะเปลี่ยนอดีตได้ไหม? ข้าพเจ้าอยากจะขอบคุณประสบการณ์ทั้งหมดที่ทำให้เข้าใจโลกใบนี้ การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบช่วงเวลาที่คุณคนในอดีตเชื่อว่าโลกแบน จนกระทั่งพวกเขาได้ตระหนักรู้ว่าโลกเป็นทรงกลม ในความคิดของข้าพเจ้า การทำงานกับความเป็นจริงเชิงคุณธรรม ผู้คนอาจจะไม่เข้าใจสิ่งที่ตนกำลังทำถ้าดวงตาของพวกเขาไม่เคยเห็นหรือได้รับประสบการณ์ที่พวกเขาอาจไม่เข้าใจชีวิตเหมือนที่ข้าพเจ้าเคยได้ประสบมาผลงานชิ้นนี้

อาจยังมีปัญหาและอุปสรรคในการทำความเข้าใจต่อตนเองในบางประเด็น แต่เมื่อได้ทบทวนและมองย้อนกลับไปทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเข้าใจตัวเองมากขึ้นในหลาย ๆ มุมมองและการคิดในหลายๆ มิติ ส่วนทางด้านเทคนิคยังคงมีข้อจำกัดทางเทคโนโลยีที่ไม่สามารถอธิบายความรู้สึกได้ทั้งหมด มีเพียงแค่ภาพและเสียงเท่านั้น ทำให้ใช้ประสาทสัมผัสและอายตนะได้ไม่ครบทั้งหมด ในการพัฒนาครั้งต่อไปข้าพเจ้าสนใจประเด็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวเอง เช่น แง่มุมประวัติศาสตร์ หรือเพิ่มเติมด้านมุมมองและความเชื่อในศรัทธา เพื่อให้ผลงานมีความสากลมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- Casey, Edward S. (2000). *Remembering*. Bloomington: Indiana University Press.
- Game, Ann. (1991). *Undoing the Social: Towards a Deconstructive Sociology*. Milton Keynes: Open University Press.
- Gross, David. (1985). Bergson, Proust, and the Revaluation of Memory. *International Philosophical Quarterly*, 25 (4).
- Hamilton, A. (2003). Scottish Common Sense' about Memory: A Defense of Thomas Reid's Direct Knowledge Account. *Australasian Journal of Philosophy*, 81.
- Image and Memory in Bachelard and Bergson in Spirit and Soul. (2004). *Philosophical Psychology, second and expanded edition*. Putnam, Connecticut: Spring Publications.
- Lesser, H. (1978). Reid's Criticism of Hume's Theory of Personal Identity. *Hume Studies*, 4.
- Locke, J. (1975). *Essay Concerning Human Understanding*. P.H. Nidditch (ed.), Oxford: Oxford University Press.
- Loptson, P. (2004). Locke, Reid, and Personal Identity. *Philosophical Forum*, 35 (1).
- Malcolm, N. (1977). *Memory and Mind*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- N. M. Paul & W. S. Palmer. (1991). *Matter and Memory*. New York: Zone Books.
- Personal Identity and Memory. (1959). *The Journal of Philosophy*, 56.
- Plato. *The Allegory of the Cave* p. 12.
- Plato. *The Republic* 514b, 515e
- Richard Holloway. (2016). *A little history of religion*. New Haven: Yale University Press.
- The Self and the Phenomenal. (2004). *Ratio*, 14 (4).

สังคีตลักษณะวิเคราะห์ เพลงชมแสงทอง เถา

An Elements Analysis of Chomsangthong Tao

¹รัชวิช มุสิกการณ

¹Ratchavit Musikarun

¹ผศ.ดร., สาขาคดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹Asst. Prof. Dr., Department of Thai Music, Faculty of Fine Art, Songkhla Rajabhat University

*ผู้ประสานงาน : ratchavit.mu@skru.ac.th

บทคัดย่อ

เพลงชมแสงทอง เป็นเพลงประเภทเพลงเถาที่ขยายขึ้นจากเพลงต้นวรเชษฐ์ เช่นเดียวกับเพลงชมแสงจันทร์ ซึ่งในอัตราจังหวะ 2 ชั้น เป็นเพลงทำนองเก่าตกทอดมาแต่สมัยอยุธยา โดยทั้งเพลงชมแสงทอง และเพลงชมแสงจันทร์มีท่วงทำนองและลีลาแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ เพลงชมแสงจันทร์นั้นมีลีลาอ่อนหวานเยือกเย็น เหมือนอยู่ในธรรมชาติอันงดงามท่ามกลางแสงจันทร์ในคืนวันเพ็ญ ส่วนชมแสงทองนั้นมีอารมณ์อ่อนหวานสดชื่นคึกคัก เหมือนชีวิตที่เพิ่งตื่นขึ้นมารับแสงอรุณของวันใหม่ ลักษณะที่แตกต่างกันของเพลงเดียวกันที่ประพันธ์ขึ้นโดยดุริยางค์คนเดียวกันนี้ ย่อมมีกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่าง และยังเป็นความขัดแย้งลบล้างทางความคิดในตัวของผู้ประพันธ์คนเดียวกันเองอีกด้วย การวิเคราะห์สังคีตลักษณะของเพลงชมแสงทองครั้งนี้เพื่อ 1. ทราบถึงลักษณะของเพลงชมแสงทอง เถา และ 2. ทราบถึงกลวิธีการแต่งเพลงชมแสงทอง เถา

จากการวิเคราะห์แนวการบรรเลงและโครงสร้างของเพลงชมแสงทอง เถา สามารถกำหนดลักษณะได้ดังนี้ คือ เพลงชมแสงทอง เถา เป็นเพลงในหน้าทับปรบไก่ กับจังหวะฉิ่งสามัญ ในส่วนของท่วงทำนองผู้ประพันธ์ได้สร้างสำนวนทำนองให้มีลีลาเลียนแบบจังหวะฉิ่งชนิดหนึ่งซึ่งเรียกว่า “จังหวะฉิ่งตัด” มีลีลาของการฉิ่งจังหวะท้ายวรรคตลอดทั้งเพลง จึงทำให้ทำนองเป็นไปในทางตก คะนอง เจ้าชู้ไก่แจ้ สมกับที่นักดนตรีเรียกเพลงนี้ว่า “เพลง ชมแสงจันทร์ทางเจ้าชู้” นอกจากประพันธ์ทำนองให้มีลักษณะการฉิ่งจังหวะแล้ว ผู้แต่งยังใช้เทคนิคการบรรเลงต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความคึกคักกระฉับกระเฉงตามบุคลิกของเพลงให้ชัดเจนขึ้น เช่น กรอ สะบัด ดุด เก็บ กล่าวได้ว่าเป็นเพลงที่สมบูรณ์พร้อมด้วยกลวิธีการประพันธ์และเทคนิคการบรรเลงที่ดีเพลงหนึ่ง ในส่วนของสำเนียงเพลงตามกลุ่มเสียงที่ปรากฏ สามารถจำแนกเป็นเพลงสำเนียงจีน มีการใช้โน้ตหลัก คือ โด เร มี ซอล และ ลา โดยมีเสียง ฟา เป็นเสียงรอง สิ่งสำคัญที่ปรากฏในเพลงชมแสงทอง เถา อีกประการหนึ่ง คือ ผู้ประพันธ์มีการเปลี่ยนลูกตกหลักในอัตราจังหวะสามชั้น ท่อนที่ 3 ทำให้ไม่เป็นไปตามทฤษฎีการย่อขยายเพลงเถา ทั้งนี้เป็นไปเพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มเสียงโดยรอบของเพลง ซึ่งมีความอะลุ่มอล่วยได้พอสมควร

คำสำคัญ : เพลงชมแสงทอง สังคีตลักษณะวิเคราะห์ เพลงเถา จังหวะฉิ่งตัด

นิยามศัพท์สังคิตที่ปรากฏในบทวิเคราะห์

กรอ ในที่นี้เป็นประเภทของเพลง คือการบรรเลงเพลงทำนองที่ซ้ำเสียง เพลงกรอนั้นในช่วงที่เป็นทางกรอจะมีช่องว่างให้หยุด เพลงกรอจัดเป็นเพลงที่ผู้แต่งประสงค์แต่งบังคับทาง

จุด เป็นลักษณะการบรรเลงประคบบเสียงมิให้ดังกังวานเหมือนการบรรเลงในขณะที่ปกติแต่จะบังคับเสียงให้หนัก ทิบ ไม่ชัดเจน มีปรากฏเพียงบางช่วงเท่านั้น

ฉิ่งตัด เป็นจังหวะฉิ่งพิเศษชนิดหนึ่ง ลักษณะการตีไม่สม่ำเสมอหรือเป็นการบรรเลงทำนองไม่ครบตามจังหวะฉิ่งปกติ ก็เรียกว่า “จังหวะฉิ่งตัด” ได้เช่นกัน

ฉิ่งสามัญ คือ การบรรเลงฉิ่งโดยปกติทั่วไปมีลักษณะจังหวะสม่ำเสมอ

ประวัติเพลงชมแสงทอง

เพลงชมแสงทอง ทำนองสามชั้นเป็นเพลงที่หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ประพันธ์ขึ้นในปี พ.ศ.2478 จากเพลงต้นวรเชษฐ์ทำนองสองชั้นของเดิม โดยดัดแปลงเป็นคู่กันกับเพลงชมแสงจันทร์ที่ทำได้เดิม แต่ทว่าแยกลีลาของเพลงที่ทำขึ้นใหม่นี้ให้มีท่วงทำไปในเชิงเจ้าชู้และมีสำเนียงหนักไปทางสำเนียงจีนมากขึ้น ประหนึ่งว่าเพลงชมแสงทองคือฝ่ายชายที่มีลักษณะกรุ่มกริมก้อรอก้อดิก ส่วนเพลงชมแสงจันทร์คือฝ่ายหญิงที่มีลักษณะท่วงทำนองอ่อนหวานนุ่มนวล จึงมีนักดนตรีเรียกชื่อเพลงชมแสงทองนี้ว่า “เพลงชมแสงจันทร์ ทางเจ้าชู้” ตามบุคลิกของท่วงทำนองเพลง

ต่อมาคุณหญิงชื่น ศิลปบรรเลง บุตรีของท่านปรุงทางร้องสำหรับเพลงนี้ขึ้นเพื่อใช้บรรเลงเป็นเพลงสำหรับขับร้องรับส่งวงดนตรี เมื่อคราวรวบรวมผลงานเพลงจัดพิมพ์ในหนังสือที่ระลึกวาระครบรอบอายุ 100 ปี ของหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) เมื่อ พ.ศ. 2511 นั้น ท่านได้บันทึกชื่อเพลงชมแสงทองนี้ไว้ อีกชื่อหนึ่งว่า “เพลงอรุณไชแสง” ตามความตอนต้นของบทร้องซึ่งอัญเชิญมาจากพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องศกุนตลา โดยมีบทขับร้องดังนี้

บทร้องเพลงชมแสงทอง สามชั้น

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| (1) แลดูอรุณไชแสง | แสงแดดเรือเรืองเวหา |
| (2) ดูแฉล้มเหมือนแก้วกัญญา | โสภาแรกรุ่งตรุณงาม |
| (3) ดาวเดือนเลื่อนลับเวหน | สุรียนผ่องพื้นภูมิสาม |
| (4) แสงจับยอดไม้ใบงาม | วามวามน้ำค้างเคลือบใบ |

(พระราชนิพนธ์บทละครเรื่องศกุนตลาในรัชกาลที่ 6)

โครงสร้างเพลงชมแสงทอง เถา

เพลงชมแสงทอง เป็นเพลงในลักษณะเพลงเถา เพลงเถานี้จัดเป็นลักษณะการประพันธ์ที่สำคัญยิ่งในเพลงไทยปัจจุบัน การประดิษฐ์เพลงเถาต้องใช้หลักวิชาการและเทคนิคในความสามารถสูง ผู้ประดิษฐ์คิดเพลงเถาเป็นคนแรก ถือว่าเป็นผู้ที่มีความอัจฉริยะทางดนตรีไทยสูงส่งทีเดียว เพลงชมแสงทองนั้น ในแต่ละอัตรา

กำกับจังหวะด้วยหน้าทับปรกไก่อ เป็นจังหวะหน้าทับที่นักดนตรีไทยนิยมนำมาใช้ประกอบการบรรเลงและร้องรับหรือการแสดงโดยทั่วไป

จังหวะหน้าทับปรกไก่อ

หน้าทับปรกไก่อ เป็นหน้าทับที่เอามาจากเพลงพื้นเมืองที่เก่าแก่ชนิดหนึ่งที่เคยนิยมเล่นในภาคกลาง เมื่อผู้ร้องรับร้องจบแล้ว มีลูกคู่รับ มีเสียงฉ่ำ “ฉ่า ฉ่า ฉ่า ช้ำ ฉ่า ฉ่า ไซ้” มีความยาว 4 ห้องของ อัตราจังหวะ 2/4 หรือ 8 ช่อง ของโน้ตไทย หากเขียนเป็นโน้ตไทยได้จังหวะดังนี้

--- ฉ่า	--- ฉ่า	--- ฉ่า	--- ช้ำ	----	-ชะ-ฉ่า	--- ไซ้	----
---------	---------	---------	---------	------	---------	---------	------

โดยนักดนตรีไทยได้กำหนดกระสวนทำนองร้องเพลงปรกไก่อเป็นอัตราจังหวะ 2 ชั้น เมื่อนำมาใช้กับ โทน-รำมะนา หรือกลองแขก ดังนี้

โทน-รำมะนา

-ทัง-ติง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	-ติง-ทัง	-ติง-ติง	-ทัง-ติง	-ติง-ทัง
----------	-----------	-----------	-----------	----------	----------	----------	----------

กลองแขก

-ติง-ติง	-โจ๊ะ-จ๊ะ	-โจ๊ะ-จ๊ะ	-โจ๊ะ-จ๊ะ	-ติง-ทัง	-ติง-ติง	-ทัง-ติง	-ติง-ทัง
----------	-----------	-----------	-----------	----------	----------	----------	----------

ในสมัยที่นิยมประดิษฐ์ทำนองเพลงขึ้นในลักษณะเพลงเถา คือเพลงอันประกอบขึ้นด้วยอัตราจังหวะ 3 ชั้น 2 ชั้น และชั้นเดียว หน้าทับปรกไก่อ 2 ชั้นจึงถูกนำมาแต่งขยาย และตัดลงไปเพื่อให้ครบตามอัตราตาม ทฤษฎีของเพลงเถาด้วย คือในอัตราจังหวะ 3 ชั้น ก็กลายเป็น 8 ห้อง ของโน้ตสากล หรือ 16 ห้องของโน้ตไทย ส่วนชั้นเดียวก็ได้เป็น 2 ห้องของโน้ตสากล หรือ 4 ห้องของโน้ตไทย ดังนี้

หน้าทับปรกไก่อสำหรับโทน-รำมะนา

สามชั้น

-ทัง-ติง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	----	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง
-ติง-ติง	-ทังติงทัง	-ติงทังติง	-จ๊ะ-โจ้ง	-ติง-ทัง	-ติง-ติง	-ทัง-ติง	-ติง-ทัง

สองชั้น

-ทัง-ติง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	-จ๊ะ-โจ้ง	-ติง-ทัง	-ติง-ติง	-ทัง-ติง	-ติง-ทัง
----------	-----------	-----------	-----------	----------	----------	----------	----------

ชั้นเดียว

-ติง-ทัง	-ติง--	ติงทัง-ติง	-ทังติงทัง
----------	--------	------------	------------

หน้าทับปรกไ้สำหรับกลองแขก

สามชั้น

-ติง-ติง	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	---	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ
-ติง-ติง	-ทังติงทัง	-ติงทังติง	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-ติง-ทัง	-ติง-ติง	-ทัง-ติง	-ติง-ทัง

สองชั้น

-ติง-ติง	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-โ้จ๊ะ-จ๊ะ	-ติง-ทัง	-ติง-ติง	-ทัง-ติง	-ติง-ทัง
----------	------------	------------	------------	----------	----------	----------	----------

ชั้นเดียว

-ติง-ทัง	-ติง--	ติงทัง-ติง	-ทังติงทัง
----------	--------	------------	------------

หน้าทับปรกไ้ 2 ชั้นที่สร้างสรรค์ขึ้นนี้ ยังเป็นมูลเหตุให้มีการประดิษฐ์หน้าทับอื่นขึ้นอีกมากมาย หลายหน้าทับ เช่น หน้าทับเขมร และหน้าทับสะดาบ สำหรับใช้ประกอบจังหวะในเพลงสำเนียงเขมร และแขก เป็นต้น จากโน้ตจังหวะหน้าทับปรกไ้ที่นำเสนอข้างต้น เป็นเพียงโครงสร้างการดำเนินท่วงนองหลักของจังหวะหน้าทับ ทั้งนี้ในขณะที่บรรเลงผู้บรรเลงสามารถปรุงแต่งเสียงให้พิสดารออกไปได้ตามความเหมาะสมและทักษะเฉพาะบุคคล หากแต่ต้องคำนึงถึงแบบแผนทำนองหลักของหน้าทับให้อยู่ในกรอบอัตราจังหวะนั้นให้ได้

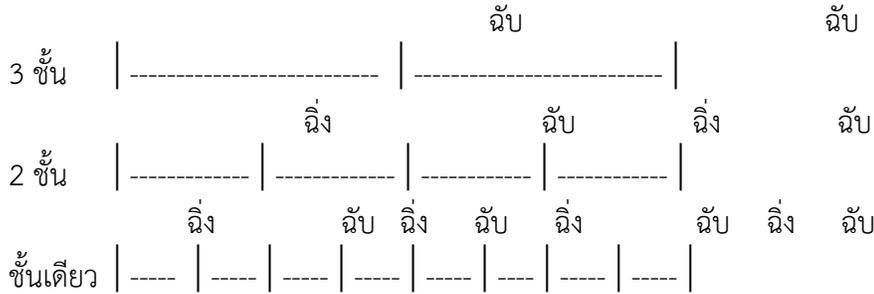
จังหวะฉิ่ง

การกำกับจังหวะฉิ่งในเพลงชมแสงทองเถา ใช้จังหวะฉิ่งสามัญ เพื่อให้เข้าใจยิ่งขึ้นจะขอกกล่าวถึงจังหวะฉิ่งโดยละเอียด ดังนี้

เสียงของฉิ่งกำหนดให้มีอยู่ 2 เสียง คือจังหวะเบา มีเสียงเป็น “ฉิ่ง” และ จังหวะหนักมีเสียงเป็น “ฉับ” โดยกำหนดให้เสียง “ฉับ” เป็นเสียงจังหวะตก การตีฉิ่งที่ถูกต้องจะต้องให้เสียง “ฉับ” อยู่ที่จังหวะตก หรือ สิ้นจังหวะ มีเสียงเป็น “ฉิ่ง-ฉับ” แต่ในบางครั้ง แม้ว่าการตีฉิ่งถูกต้องตามจังหวะ แต่การผลิตเสียงจากการบรรเลงไม่ชัดเจนทำให้ตอนสิ้นจังหวะเสียง “ฉิ่ง” กลับเป็น “ฉิ่ง-ฉิ่ง” “ฉับ-ฉับ” หรือ “ฉับ-ฉิ่ง” ทั้งที่ไม่ตั้งใจหรือบกพร่องก็ตาม ถือเป็นการตีผิดวิธีและเรียกการตีฉิ่งอย่างนี้ว่า “ตีฉิ่งหงาย” หรือ “หงายฉิ่ง” ซึ่งเป็นการทำให้ผู้ฟังรำคาญ

จังหวะฉิ่งสามัญหรือจังหวะยี่น คือจังหวะที่ใช้ตีอยู่ในอัตราจังหวะเพลงเถาซึ่งประกอบด้วยอัตราจังหวะ 3 ชั้น 2 ชั้น และชั้นเดียว โดยในแต่ละชั้นใช้จังหวะ ฉิ่ง ช้า-เร็ว ต่อเนื่องสม่ำเสมอไม่เท่ากัน กล่าวคือ ถ้ากำหนดเวลาระหว่างเสียง ฉิ่ง-ฉับ ของอัตราจังหวะ 2 ชั้นห่างกัน 2 วินาที จังหวะ 3 ชั้น ต้องห่างกันเป็น 4 วินาที และชั้นเดียวเป็น 1 วินาที ดังแผนภูมิเปรียบเทียบดังนี้

แผนภูมิเปรียบเทียบจังหวะ ฉิ่ง-ฉับ ในเพลงเถา โดยให้เส้นตรงแสดงเวลา



เพลงชมแสงทอง เป็นเพลงในจังหวะสามัญที่ทิ้งช่องเสียงในท่อนที่ 8 ถ้าหากตัดเอาเสียงช่องนั้นออกไปแล้ว จะกลายเป็นเพลงในอัตราจังหวะฉิ่งประเภทหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า จังหวะฉิ่งตัด ดังตัวอย่าง เพลงชมแสงทอง 3 ชั้น ท่อนที่ 1

จังหวะฉิ่งสามัญเพลงชมแสงทอง

ท่อน 1

มือขวา	---ด	---ล	---ช	---ม	---ร	-ด-ล	-ช-ม	---ม
มือซ้าย	---ด	---ล	---ช	---ท	---ล	-ช-ล	-ช-ท	---ท

มือขวา	---รม	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ม	--รม	-ช-ล	-ด-ช	---ช
มือซ้าย	-ด--	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ท	-ด--	-ช-ล	-ด-ช	---ช

มือขวา	-ม-ช	-ล-ร	-ด-ล	-ช-ม	---ร	-ด-ล	-ช-ม	---ม
มือซ้าย	-ท-ช	-ล-ร	-ด-ล	-ช-ท	---ล	-ช-ล	-ช-ท	---ท

มือขวา	---ม	---ม	---ร	---ด	----	--ดร	ชม--	---ด
มือซ้าย	---ช	---ม	---ร	---ด	----	ชล--	--รด	---ด

จังหวะฉิ่งตัดเพลงชมแสงทอง (ตัดเอาช่องที่ 8 ออก)

ท่อน 1

มือขวา	---ด	---ล	---ช	---ม	---ร	-ด-ล	-ช-ม	
มือซ้าย	---ด	---ล	---ช	---ท	---ล	-ช-ล	-ช-ท	

มือขวา	---รม	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ม	--รม	-ช-ล	-ด-ช	
มือซ้าย	-ด--	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ท	-ด--	-ช-ล	-ด-ช	

มือขวา	-ม-ช	-ล-ร	-ด-ล	-ช-ม	---ร	-ด-ล	-ช-ม	
มือซ้าย	-ท-ช	-ล-ร	-ด-ล	-ช-ท	---ล	-ช-ล	-ช-ท	

มือขวา	---ม่	---ม่	---ร	---ด	----	--ด	ชม--	
มือซ้าย	---ช	---ม	---ร	---ด	----	ชล--	--ร	

(อาจารย์สังัด ภูเขาทอง, 2532)

ลีลาของจังหวะในเพลงชมแสงทอง เถา

ลีลาของจังหวะในเพลงนี้ เมื่อพิจารณาจังหวะฉิ่งกลอง พบว่า เป็นการผสมกันระหว่างหน้าทับปรบไต่ กับ จังหวะฉิ่งตัด ทำให้ลีลาจังหวะเป็นไปในทางโลดโผน คึกคักอันเนื่องมาจากจังหวะฉิ่งตัดทำให้เกิดช่องว่างในท่อนที่ 8 ของทุกบรรทัด เปิดโอกาสให้มีเพียงเสียงฉิ่ง-กลอง เท่านั้นที่ยังคงบรรเลงอยู่ กลองจึงสามารถพลิกเพลง หรือ แสดงลีลาได้เต็มที่ รายละเอียดการควบคุมจังหวะย่อยของฉิ่ง ปรากฏดังตาราง 1 2 3

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนตำแหน่งการควบคุมจังหวะย่อยของฉิ่งในอัตราจังหวะ 3 ชั้น

ท่อนเพลง จังหวะ 3 ชั้น	ตำแหน่งการควบคุม		รวม
	จังหวะเบา	จังหวะหนัก	
1	4	4	8
2	4	4	8
3	4	4	8
4	4	4	8
รวม	16	16	32

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนตำแหน่งการควบคุมจังหวะย่อยของฉิ่งในอัตราจังหวะ 2 ชั้น

ท่อนเพลง จังหวะ 2 ชั้น	ตำแหน่งการควบคุม		รวม
	จังหวะเบา	จังหวะหนัก	
1	4	4	8
2	4	4	8
3	4	4	8
4	4	4	8
รวม	16	16	32

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนตำแหน่งการควบคุมจังหวะย่อยของฉิ่งในอัตราจังหวะชั้นเดียว

ท่อนเพลง ชั้นเดียว	ตำแหน่งการควบคุม		รวม
	จังหวะเบา	จังหวะหนัก	
1	4	4	8
2	4	4	8
3	4	4	8
4	4	4	8
รวม	16	16	32

อารมณ์ในเพลงชมแสงทอง เถา

ดังที่ได้อธิบายว่าเพลงชมแสงทองนั้นมีลีลาอ่อนหวานสดชื่น คึกคัก เหมือนชีวิตที่เพิ่งตื่นเข้ามารับแสงอรุณของวันใหม่ เมื่อผसानเข้ากับจังหวะฉิ่ง-กลอง ที่มีลีลาสนุกสนาน คึกคะนอง จึงทำให้อารมณ์เพลงยิ่งปรากฏเด่นชัดขึ้น

ในเพลงชมแสงทองทุก ๆ อัตราจังหวะกำกับด้วยหน้าทับปรกไก่อจำนวน 4 ท่อน การควบคุมจังหวะของหน้าทับปรกไก่อตลอดทั้งเพลงมีดังนี้

อัตราจังหวะ 3 ชั้น หน้าทับมี 8 จังหวะ แบ่งเป็น

ท่อน	1	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	2	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	3	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	4	จำนวน	2	จังหวะ

อัตราจังหวะ 2 ชั้น หน้าทับมี 8 จังหวะ แบ่งเป็น

ท่อน	1	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	2	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	3	จำนวน	2	จังหวะ

ท่อน	4	จำนวน	2	จังหวะ
อัตราจังหวะชั้นเดียว หน้าทับมี 8 จังหวะ แบ่งเป็น				
ท่อน	1	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	2	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	3	จำนวน	2	จังหวะ
ท่อน	4	จำนวน	2	จังหวะ

ระดับเสียงในเพลงชมแสงทองเถา เมื่อพิจารณาจากระดับเสียงลูกตกจากตำแหน่งควบคุมหลัก พบว่า ในอัตราจังหวะ 3 ชั้น มีจำนวน 5 ระดับเสียง คือ โด เร มี ซอล และ ลา ในอัตราจังหวะ 2 ชั้น มีจำนวน 6 ระดับเสียงคือ โด เร มี ฟา ซอล และ ลา ในอัตราจังหวะชั้นเดียวมีจำนวน 6 ระดับ คือ โด เร มี ฟา ซอล และ ลา เมื่อพิจารณาจากจังหวะควบคุมย่อยของฉิ่งในอัตรา 3 ชั้น ประกอบด้วย 5 ระดับเสียงคือ โด เร มี ซอล และ ลา ในอัตราจังหวะชั้นเดียวประกอบด้วย 6 ระดับเสียง คือ โด เร มี ฟา ซอล และ ลา รายละเอียดของระดับเสียงลูกตก ณ ตำแหน่งควบคุมจังหวะหนักของฉิ่งของทุกจังหวะหน้าทับปรกไก่อปรากฏดังตาราง 4 5 6

ตาราง 4 แสดงรายละเอียดของระดับเสียงลูกตก
ณ ตำแหน่งควบคุมจังหวะหนักของฉิ่งในอัตราจังหวะ 3 ชั้น

ระดับเสียง	ตำแหน่งการควบคุม				รวม
	ฉับ 1	ฉับ 2	ฉับ 3	ฉับ 4	
โด	2	-	6	3	11
เร	2	1	1	-	4
มี	2	6	1	2	11
ฟา	-	-	-	-	0
ซอล	-	1	-	3	4
ลา	2	-	-	-	2
รวม	8	8	8	8	32

จากตาราง 4 ระดับเสียง ณ ตำแหน่งควบคุมจังหวะหนักของฉิ่ง ระดับเสียงที่ใช้มากที่สุดคือ เสียงมี และเสียงโด ซึ่งใช้เท่ากันจำนวน 11 แห่ง รองลงมาคือ เสียงเร และเสียงซอล ใช้เท่ากันจำนวน 4 แห่ง ระดับเสียงที่ใช้น้อยที่สุดคือเสียงลา และไม่ปรากฏเสียง ฟา ในอัตราจังหวะ 3 ชั้น

ตารางที่ 5 แสดงรายละเอียดของระดับเสียงลูกตก
ณ ตำแหน่งควบคุมจังหวะหนักของฉิ่ง ในอัตราจังหวะ 2 ชั้น

ระดับเสียง	ตำแหน่งการควบคุม				รวม
	ฉับ ๑	ฉับ ๒	ฉับ ๓	ฉับ ๔	
โด	๒	-	๖	๓	๑๑
เร	-	๒	-	-	๒
มี	๒	๔	-	๒	๘
ฟา	๒	-	-	-	๒
ซอล	-	๒	๒	๓	๗
ลา	๒	-	-	-	๒
รวม	๘	๘	๘	๘	๓๒

ตารางที่ ๖ แสดงรายละเอียดของระดับเสียงลูกตก
ณ ตำแหน่งควบคุมจังหวะหนักของฉิ่งในอัตราจังหวะเดียว

ระดับเสียง	ตำแหน่งการควบคุม				รวม
	ฉับ 1	ฉับ 2	ฉับ 3	ฉับ 4	
โด	2	-	7	3	12
เร	-	2	-	-	2
มี	2	4	-	2	8
ฟา	3	-	-	-	2
ซอล	-	2	1	3	6
ลา	2	-	-	-	2
รวม	8	8	8	8	32

วิเคราะห์บันไดเสียง

ตัวโน้ตในระดับเสียงดนตรีไทยนั้น แบ่งระยะเท่ากันอย่างคร่าว ๆ ได้ ตัวโน้ตเรียงกันทั้งหมด 7 เสียง ในแต่ละเพลงมีการนำกลุ่มตัวโน้ตทั้ง 7 ตัวมาเรียงร้อยกันเป็นทำนองสูง-ต่ำ ในบางเพลงอาจมีอยู่เพียง 5 เสียง คือ เสียงลำดับขั้นที่ 1 2 3 5 6 (เสียงลำดับที่ 4 และ 7 เป็นเสียงผ่านหรือเสียงรองไป) แต่มีบางเพลงหรือบางช่วงของเพลงที่ทั้ง 7 เสียงมีความสำคัญเท่า ๆ กัน ซึ่งมีน้อยมาก เรียกกลุ่มตัวโน้ตเหล่านี้ว่า “บันไดเสียง”

ในเพลงชมแสงทองนี้ ถ้าพิจารณากลุ่มเสียงสำคัญ จัดว่า เป็นบันไดเสียงชนิด 5 เสียงหลัก โดยมีเสียงโด เป็นเสียงลำดับขั้นที่ 1 ของบันไดเสียง เรียกว่า บันไดเสียงโด มีเสียงหลักคือ โด เร มี ซอล ลา โดยเสียงฟา ที่เป็นเสียงรองของบันไดนี้ (จากตาราง 4 5 6 7)

การผสมเสียง

มีการผสมเสียงในส่วนของเครื่องมือ(ฆ้องวงใหญ่)จากโน้ตทางฆ้องวงใหญ่ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ สงบศึก ธรรมวิหาร พบแนวผสมในคู่ 8 มากที่สุด รองลงมาเป็นคู่ 4 และ คู่ 6 ตามลำดับ

เนื่องจากเพลงชมแสงทองเป็นเพลงในทางกรอ มีท่วงทำนองไปในแนวบังคับทางทำให้การประสานแนวเสียงระหว่างเครื่องดนตรี จึงเป็นไปในแนวขนานในลักษณะคู่ 8 ตลอดทั้งเพลง

เทคนิคการบรรเลง

นิยมบรรเลงเป็นเอกเทศ ไม่มีเพลงใดบรรเลงต่อท้าย เมื่อบรรเลงจบ ในอัตราจังหวะชั้นเดียวก็มักทอดเสียงจบ หรือออกลูกหมัดก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม

ในอัตราจังหวะ 3 ชั้น ท่อนที่สอง สามห้องแรกจังหวะที่ 1 และที่ 2 นิยมดูตเสียงเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและแสดงอารมณ์ของเพลงให้ปรากฏเด่นชัดขึ้น (สงบศึก ธรรมวิหาร, สัมภาษณ์. 2538)

ประเภทวงที่ใช้บรรเลง

เนื่องจากเพลงนี้เป็นเพลงที่ใช้เสียงเพียงออบน (ทางนอกต่ำ) ตรงกับเสียง ที ซาร์ป (เทียบกับสากล) ขลุ่ยเพียงออ เป่าได้สะดวก จึงเหมาะใช้บรรเลงด้วยวงดนตรีประเภทวงมโหรี และวงปี่พาทย์ไม้นวม แต่จากความเห็นของอาจารย์จำเนียร ศรีไทยพันธุ์ (2538, สัมภาษณ์) ท่านได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับประเภทของวงดนตรีที่เหมาะสมในการบรรเลงเพลงชมแสงทองนี้ว่า สามารถบรรเลงได้กับทุกวงไม่มีวงใดวงหนึ่งเป็นพิเศษ

แบบแผนท่วงทำนอง

มี 4 ท่อนบรรเลงแบบ ก ข ค ง (เมื่อ ก ข ค ง แทนในแต่ละท่อนเพลง) บรรเลงรับร้องกันไปทีละท่อนลดหลั่นไปในแต่ละอัตราไม่มีการซ้ำทำนองท่อน

รูปแบบของกลุ่มประโยคในบทเพลง เถา

ในเพลงชมแสงทอง เถา นั้น ในช่วงอัตราจังหวะสามชั้น จะมีรูปแบบ แบบ A B C D ทุกท่อน ยกเว้นในท่อนที่ 2 มีรูปแบบเป็น แบบ A B A C (โดยให้ A B C D แทนกลุ่มของประโยคในเพลงในแต่ละครั้งจังหวะ) ในช่วงอัตราจังหวะสองชั้นและชั้นเดียว มีรูปแบบ แบบ A B A C ทุกท่อน

ตัวอย่างโน้ต เพลงชมแสงทองสองชั้น (เฉพาะท่อน 1)

-ด-ม	รด-ล	---ช	---ม	----	-ล-ด	-ล-ช	----
ประโยค 1 ตั้ง A				ประโยค 2 (รับ) B			
-ด-ม	รด-ล	---ช	---ม	----	ชมรด	-ร-ด	----
ประโยค 3 ตั้ง A				ประโยค 4 (รับ) C			

สังเกตได้ว่ามีประโยคประกอบกันอยู่ 4 ประโยค (หนึ่งประโยค = ครึ่งจังหวะ) ลีลาและรายละเอียดของประโยค 1 และประโยค 3 นั้น เหมือนกันทั้งตัวโน้ต และความหมายในการเป็นประโยคตั้ง (คล้ายๆ กับการตั้งคำถามในบทสนทนา) ส่วนประโยค 2 และประโยค 4 มีความหมายในการเป็นประโยครับ มีลักษณะสัดส่วนของโน้ตที่คล้ายคลึงกัน ต่างกันเฉพาะกลุ่มของตัวโน้ตที่นำไปสู่เสียงจบที่แตกต่างกันเท่านั้น

เพลงชมแสงทอง (เถา)

ทางบรรเลงฆ้องวงใหญ่โดย ผศ. สงบศึก ธรรมวิหาร

สามชั้นท่อน 1

มือขวา	---ด	---ล	---ช	---ม	---ร	-ด-ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	---ด	---ล	---ช	---ท	---ล	-ช-ล	-ช-ท	----

มือขวา	---รม	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ม	--รม	-ช-ล	-ด-ช	----
มือซ้าย	-ด--	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ท	-ด--	-ช-ล	-ด-ช	----

มือขวา	-ม-ช	-ล-ร	-ด-ล	-ช-ม	---ร	-ด-ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	-ท-ช	-ล-ร	-ด-ล	-ช-ท	---ล	-ช-ล	-ช-ท	----

มือขวา	---ม	---ม	---ร	---ด	----	--ด	ชม--	----
มือซ้าย	---ช	---ม	---ร	---ด	----	ชล--	--รด	----

ท่อน 2

มือขวา	-ม-ช	-ล-ด	-ร-ม	-ช-ล	-ด--	-ช-ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	-ม-ช	-ล-ด	-ร-ม	-ช-ม	-ด--	-ช-ล	-ช-ท	----

มือขวา	---ด	---ล	---ช	---ด	---ร	-ม-ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	---ด	---ล	---ช	---ช	---ล	-ท-ล	-ช-ท	----

มือขวา	-ม-ช	-ล-ด	-ร-ม	-ช-ล	-ด	-ช-ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	-ม-ช	-ล-ด	-ร-ม	-ช-ล	-ด--	-ช-ล	-ช-ท	----

มือขวา	---ม	---ม	---ร	---ด	----	--ด	ชม--	----
มือซ้าย	---ช	---ม	---ร	---ด	----	ชล--	--รด	----

ท่อน 3

มือขวา	---ล	---ช	---ม	---ร	---ด	---ล	ชม-ร	----
มือซ้าย	---ล	---ช	---ท	---ล	---ช	---ล	ชท-ล	----

มือขวา	---ด	---ร	---ม	---ด	---ร	---ม	ชล-ช	----
มือซ้าย	---ช	---ล	---ท	---ช	---ล	---ท	ชล-ช	----

มือขวา	---ม	---ช	---ล	---ร	---ด	---ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	---ท	---ช	---ล	---ร	---ด	---ล	-ช-ท	----

มือขวา	---ม	---ม	---ร	---ด	---	--ด	ชม--	----
มือซ้าย	---ช	---ม	---ร	---ด	---	ชล--	--รด	----

ท่อน 4

มือขวา	---ล	---ช	---ล	---ด	---ร	---ม	มม-ม	----
มือซ้าย	---ล	---ช	---ล	---ด	---ร	---ม	ชล-ช	----

มือขวา	---ม	---ช	---ล	---ร	---ด	---ล	-ช-ม	----
มือซ้าย	---ท	---ช	---ล	---ร	---ด	---ล	-ช-ท	----

มือขวา	---ม	---ม	---ร	---ด	---ร	มร--	รต--	----
มือซ้าย	---ช	---ม	---ร	---ด	---	--ด	--ลช	----

มือขวา	---ม	---ช	---ล	---ด	-ม-ร	-ด-ล	-มรต	-ล-ช
มือซ้าย	---ท	---ช	---ล	---ด	-ม-ร	-ด-ล	-มรด	-ล-ช

สองชั้น

ท่อน 1

มือขวา	-ด-ม	รต-ล	---ช	---ม	---	-ล-ด	-ล-ช	----
มือซ้าย	-ด-ม	รต-ล	---ช	---ท	---	-ล-ด	-ล-ช	----

มือขวา	-ด-ม	รต-ล	---ช	---ม	---	ชม--	-ร	----
มือซ้าย	-ด-ม	รต-ล	---ช	---ท	---	--รด	-ด	----

ท่อน 2

มือขวา	-ช-ช	-ช-ม	---ร	-ด-ม	---	ชม--	-ร-ม	----
--------	------	------	------	------	-----	------	------	------

มือซ้าย	-ร--	ร-ม	---ร	-ดรม	----	--รด	-ล-ท	----
---------	------	-----	------	------	------	------	------	------

มือขวา	-ช-ช	-ช-ม่	---ร	-ดรัม	----	ชม--	-ร--	----
มือซ้าย	-ร--	ร-ม	---ร	-ดรม	----	--รด	--ด	----

ท่อน 3

มือขวา	--ฟฟ	-ช-ฟ	-ลชฟ	-ม-ร	----	-ล-ดี	-ล-ช	----
มือซ้าย	-ฟ--	-ช-ฟ	-ลชฟ	-ท-ล	----	-ล-ด	-ล-ช	----

มือขวา	--ฟฟ	-ช-ฟ	-ลชฟ	-ม-ร	----	ชม--	-ร--	----
มือซ้าย	-ฟ--	-ช-ฟ	-ลชฟ	-ท-ล	----	--รด	--ด	----

ท่อน 4

มือขวา	--ดีดี	-ล-ดี	-มรีดี	-ล-ช	----	-ล-ช	-ฟ-ม	----
มือซ้าย	-ด--	-ม-ด	-มรด	-ม-ร	----	-ม-ร	-ด-ท	----

มือขวา	--ดีดี	-ล-ดี	-มรีดี	-ล-ช	----	-ล-ช	-ล-ช	----
มือซ้าย	-ด--	-ม-ด	-มรด	-ม-ร	----	-ม-ร	-ม-ร	----

ขั้นเดียว

ท่อน 1

มือขวา	-รี--	ดีล--	--ดีดี	----	-รี--	ดีดี--	ชม--	ร---
มือซ้าย	--ดีล	--ชม	-ลช	----	--ดีล	--ชม	--รด	-ด--

ท่อน 2

มือขวา	-ล-ม	--รม	ชม--	รม--	-ล-ม	--รม	ชม--	ร---
มือซ้าย	ช-ช-	รด--	--รด	----	ช-ช-	รด--	--รด	-ด--

ท่อน 3

มือขวา	-ฟ--	ชฟ--	--ลดี	----	-ฟ--	ชฟ--	ชม--	ร---
มือซ้าย	-ด--	--มร	----	ลช--	-ด--	--มร	--รด	-ด--

ท่อน 4

มือขวา	--ดีดี	-ล-ช	---ด	รม--	--ดีดี	-ล-ช	--ล-	ล---
มือซ้าย	-ด--	-ม-ร	-ช--	----	-ด--	-ม-ร	---ช	-ช--

สรุปการวิเคราะห์ เพลง ชมแสงทอง เถา

จากการวิเคราะห์แนวการบรรเลง และโครงสร้างของเพลงชมแสงทอง เถา สามารถกำหนดลักษณะได้ ดังนี้

เพลงชมแสงทอง เถา เป็นเพลงในหน้าทับปรบไก่ กับจังหวะฉิ่งสามัญ ในส่วนของท่วงทำนอง ผู้แต่งได้ประพันธ์ทำนองให้สัมพันธ์กับจังหวะฉิ่งในจังหวะหนักหรือจังหวะตก เพื่อทำให้เกิดลีลาเลียนแบบจังหวะฉิ่งชนิดหนึ่ง ที่เรียกว่า “จังหวะฉิ่งตัด” ดังนั้นทำนองในทำยวรรคเพลงทุวรรค จะลีลาของการลัดจังหวะตลอดทั้งเพลง ทำให้ทำนองเป็นไปในทางตก คะนอง เจ้าชู้โก้แจ้ สมกับที่นักดนตรีเรียกเพลงนี้ว่า “เพลงชมแสงจันทร์ทางเจ้าชู้”

นอกจากใช้การลัดจังหวะแล้ว ผู้แต่งยังใช้เทคนิคการบรรเลงต่าง ๆ มากมาย เช่น กรอ, สะบัด, ดุด, เก็บ กล่าวได้ว่าเป็นเพลงที่สมบูรณ์แบบในทางดุริยางค์ไทยเพลงหนึ่ง ส่วนของสำเนียงของเพลงนี้ เป็นสำเนียงจีน มีการใช้โน้ตหลัก คือ ด ร ม ช และ ล โดยมีเสียง ฟ เป็นเสียงรอง

นอกจากนี้ ยังมีการเปลี่ยนลูกตกหลักในอัตราจังหวะสามชั้น ท่อนที่ ๓ ทำให้ไม่เป็นไปตามทฤษฎีการย่อขยายเพลงเถา ทั้งนี้เพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มเสียงโดยรอบของเพลง ซึ่งมีความอะลุ่มอล่วยได้พอสมควรนั่นเอง

บรรณานุกรม

ณรงค์ชัย ปิฎกกรัซต์. (2557). *สารานุกรมเพลงไทย*. นครปฐม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล.

พิชิต ชัยเสรี. (2559). *สังคีตลักษณะวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มนตรี ตราโมท และวิเชียร กุลตัน. (2523). *ฟังและเข้าใจเพลงไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยเซชม.

สงัด ภูเขาทอง. (2532). *การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.

สัมภาษณ์

จำเนียร ศรีไทยพันธุ์. สัมภาษณ์. ศิลปินแห่งชาติ สาขากาแสดง ดนตรีไทย. (2538)

สงบศึก ธรรมวิหาร. สัมภาษณ์. ผู้เชี่ยวชาญดนตรีไทย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2538)

การสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ในชั้นเรียน ด้วยวัสดุที่มีในท้องตลาด
The Creative of Drypoint Printmaking Technique in the classroom
with materials available in the market.

¹บัณฑิตา วรศรี

¹Bandhita Worasri

¹ผศ., สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹ Asst. Prof., Department of Visual Arts, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

*ผู้ประสานงาน : jittawadee_w@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ในชั้นเรียน ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์จารเข้ม (Drypoint) โดยเป็นเทคนิคภาพพิมพ์แรกของกระบวนการทางภาพพิมพ์ร่องลึก ที่ผู้สอนใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาพพิมพ์ 3 ของนักศึกษาปี 2 หลักสูตรทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มรภ.สงขลา ภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มเป็นเทคนิคที่ง่ายตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์กระบวนการทางภาพพิมพ์ร่องลึกตามความเข้าใจเบื้องต้นได้ การเรียนการสอนในเทคนิคนี้ ผู้สอนได้มองหาวัสดุที่มีในท้องตลาด เลือกใช้แผ่นอะคริลิกมาเป็นแม่พิมพ์ ทดแทนแม่พิมพ์จากแผ่นทองแดงที่มีราคาแพง และอุปกรณ์เหล็กแหลมที่หาได้ในท้องตลาด นำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านกระบวนการเรียนการสอน โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ได้แก่ 1.การสร้างภาพร่างผลงาน 2.การสร้างแม่พิมพ์ 3.การพิมพ์ผลงาน จนสำเร็จเป็นชิ้นงาน และนำผลงานภาพพิมพ์ของนักศึกษาที่สร้างสรรค์มาวิเคราะห์ผล เมื่อทำการวิเคราะห์ผล แม่พิมพ์แผ่นอะคริลิก ซึ่งหาได้ง่ายในท้องตลาดสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้ผลดี ทดแทนแม่พิมพ์แผ่นทองแดงที่มีราคาแพงได้ และอุปกรณ์เหล็กแหลมที่ใช้ชุบขีดแม่พิมพ์ที่หาได้ง่ายในท้องตลาด สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้ดีเช่นกัน บทความนี้สามารถเพิ่มความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัสดุแม่พิมพ์ และอุปกรณ์เหล็กแหลมในการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคจารเข้ม พบความหลากหลายในการใช้วัสดุแม่พิมพ์ และสามารถนำทรัพยากรที่มีมาใช้ได้อย่างคุ้มค่าเหมาะสม

คำสำคัญ : แม่พิมพ์ ภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ทัศนธาตุทางศิลปะ

บทนำ

ศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking) เป็นศิลปะบริสุทธิ์ (Fine Art) แขนงหนึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับจิตรกรรม และภาพถ่าย คือผลงานมีเพียง 2 มิติ ส่วนมิติที่ 3 คือความรู้สึกที่เกิดจากการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ (Element of Art) ได้แก่ เส้น สี น้ำหนักและพื้นผิว แต่การสร้างผลงานภาพพิมพ์ศิลปินต้องสร้างแม่พิมพ์ขึ้นมาเป็นสื่อก่อน แล้วจึงผ่านกระบวนการ ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพที่ต้องการได้ (กมล คงทอง, 2543, น.6) คำว่า “ภาพพิมพ์” (Print) มีคำจำกัดความหลายอย่าง พจนานุกรมฉบับเวบสเตอร์ ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า “ภาพพิมพ์ คือ เครื่องหมายหรือร่องรอยที่ทำให้เกิดขึ้น โดยวิธีการพิมพ์ (ประทับรอย) เส้น รูปคน สัตว์ และรูปลักษณะท่าทางต่างๆ จักต้องกระทำบนวัสดุอันหนึ่งก่อนแล้วจึงกดให้ไปติดประทับรอยบนวัสดุอีกอันหนึ่ง”(อัศนีย์ ซูอรุณ, 2542, น. 5)

เทคนิคจารเข้ม(Drypoint) เป็นกรรมวิธีการพิมพ์ร่องลึกที่ขูดขีดแม่พิมพ์โลหะโดยตรง เช่นเดียวกับวิธีไลน์เอนกราวิง แต่จะใช้เข็มขูดขีดให้เกิดร่องลึกแทนที่จะใช้เครื่องมือสลักให้เกิดเป็นภาพ เหมือนกับวิธีไลน์เอนกราวิง เข็มขูดมีลักษณะปลายแหลมด้านยาว การขูดขีดต้องจับเข็มขูดให้ถนัดมือเหมือนกับการจับปากกาหรือดินสอเขียนหนังสือ แล้วลากเส้นให้เกิดเป็นภาพขึ้น การขูดขีดเส้นให้สลับซับซ้อนสามารถสร้างมวลและปริมาตรบนภาพได้ดี อาจจะศึกษาภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มจากงานของเรมбранด์ท์ (Rembrandt Van Riin) ซึ่งเป็นงานภาพพิมพ์ที่ได้รับการยกย่องอย่างสูง มีเทคนิคสลับซับซ้อนสร้างบรรยากาศที่ให้ความรู้สึกลึกกลับได้อย่างตื่นตะลึง

การขูดด้วยเข็มขูดนั้นสามารถเลือกเข็มขูดได้หลายขนาด รอยขูดของเข็มขูดจะเป็นร่องลึกสม่ำเสมอตลอดเส้น เป็นรอยลึกมุมแหลมตามลักษณะเข็มขูด น้ำหนักบนพื้นภาพของภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มจะเกิดจากความซับซ้อนของเส้น ผสานกับขนาดเล็กใหญ่และริ้วรอยหลายแบบของรอยสลัก (วิรุณ ตั้งเจริญ , 2527, น. 57)

การพิมพ์เทคนิคจารเข้ม (Drypoint) กระทำโดยวิธีขูดขีดเส้นลงไปบนแผ่นโลหะด้วยเข็มเหล็กกล้าหรือเข็มปลายเพชร การกระทำด้วยวิธีการนี้ ปลายเข็มจะเสียดแทงลงไปบนแผ่นโลหะได้ โดยไม่ต้องบังคับควบคุมมากนัก แรงกดของปลายเข็มจะทำให้เนื้อโลหะนูนขึ้นมาเป็นสันขอบเส้น ซึ่งทำหน้าที่คอยอุ้มหมึกพิมพ์ได้ดีทีเดียว เนื่องจากสันขอบเส้นเหล่านี้เป็นไปอย่างไม่สม่ำเสมอ จึงทำให้พิมพ์ออกมาได้เส้นที่นุ่มนวลมาก ความกว้างของเส้นเป็นผลจากมุมที่ปลายเข็มจรดกับระนาบแผ่นโลหะมากกว่าจากแรงที่กดปลายเข็มเสียอีก กล่าวคือ ถ้าหากเข็มนั้นตั้งฉากกับแผ่นโลหะ ปลายเข็มก็จะแหวกโลหะเป็นสันขอบเส้นออกไปเป็น 2 ฟาก ซึ่งก็จะทำให้พิมพ์ได้เส้นสีจางๆควบคู่กันไป 2 เส้น ส่วนเส้นที่หนาพอเหมาะนั้นมักจะต้องให้เข็มทำมุม 60 องศากับแผ่นโลหะ ซึ่งจะทำให้มีความคล่องตัวในขณะวาดเส้นมากขึ้น

แผ่นโลหะที่ดีที่สุดสำหรับทำภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ได้แก่ แผ่นทองแดง แผ่นแม่พิมพ์เทคนิคนี้มี ความเปราะบาง เพราะภายใต้แรงกดในการพิมพ์ภาพจะทำให้สันขอบเส้นแบนราบลงได้โดยง่าย แม้แต่การขีดหมึกพิมพ์บนแผ่นแม่พิมพ์อย่างรุนแรง ก็สามารถทำความเสียหายแก่รูปภาพบนแม่พิมพ์ได้เหมือนกัน ดังนั้น ถ้าหากศิลปินพอใจในภาพที่พิมพ์ปั๊มออกมาในจำนวนไม่กี่ภาพแล้ว (ประมาณ 3-4 ภาพ) ศิลปินจะต้องนำแผ่นแม่พิมพ์นั้นไปเคลือบด้วยเหล็กกล้า ซึ่งเป็นวิธีการเอาเหล็กกล้ามาฉาบทับบนแผ่นแม่พิมพ์ทองแดง (Steel Facing) โดยใช้วิธีแยกสารประกอบเคมีด้วยกระแสไฟ ฝิวเคลือบที่กระทำวิธีนี้มีความบางมากทีเดียว และถ้าหากว่ากระทำได้ออกมาพอดี สันขอบเส้นก็จะแกร่งมาก และไม่มีผลกระทบกับคุณภาพ

ของงานที่พิมพ์ออกมาเลยด้วย อย่างไรก็ตาม เราไม่สามารถนำแผ่นแม่พิมพ์สังกะสีและอะลูมิเนียมทำการเคลือบผิวด้วยเหล็กกล้าได้เลย (อัศนีย์ ชูอรุณ, 2543, น. 38-40)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ในชั้นเรียน ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ซึ่งเป็นกระบวนการทางภาพพิมพ์ร่องลึก โดยเป็นเทคนิคภาพพิมพ์แรกทีผู้สอนใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาพพิมพ์ 3 ซึ่งผู้สอนได้ทำการสอนนักศึกษาในชั้นปีที่ 2 ที่เลือกวิชาเอกภาพพิมพ์ ของหลักสูตรทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งหลักสูตรทัศนศิลป์เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ปี 2553 เทคนิคภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มเป็นเทคนิคที่ง่ายตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ของกระบวนการทางภาพพิมพ์ร่องลึกตามความเข้าใจเบื้องต้นได้ การเรียนการสอนในเทคนิคนี้ ผู้สอนได้มองหาวัสดุที่มีในท้องตลาด เลือกใช้แผ่นอะคริลิกมาเป็นแม่พิมพ์ ทดแทนแม่พิมพ์จากแผ่นทองแดงที่มีราคาแพง และอุปกรณ์เหล็กแหลมที่หาได้ในท้องตลาด นำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านกระบวนการเรียนการสอน โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ได้แก่ 1.การสร้างภาพร่างผลงาน 2.การสร้างแม่พิมพ์ 3.ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน จนสำเร็จเป็นชิ้นงาน และนำผลงานภาพพิมพ์ของนักศึกษาที่สร้างสรรค์มาวิเคราะห์ผล

เนื้อหาสาระ

กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม ในชั้นเรียน ด้วยวัสดุที่มีในท้องตลาด นักศึกษาที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานมาจากนักศึกษาที่ลงเรียนวิชาภาพพิมพ์ 3 ในปีการศึกษา 2/2561 ซึ่งเป็นนักศึกษาในชั้นปีที่ 2 ที่เลือกวิชาเอกภาพพิมพ์ ของหลักสูตรทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และยังไม่เคยสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มมาก่อน ผู้สอนมีการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การศึกษาผลงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง และผู้สอนมีประสบการณ์การสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม (ภาพที่1) และยังมีผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถเป็นตัวอย่างให้กับนักศึกษาได้



ภาพที่ 1 ตัวอย่างผลการภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มของผู้สอนชื่อผลงาน “The Room” ขนาด 60 x 60 ซม.
นำเสนอรูปแบบนิทรรศการ เผยแพร่ในนิทรรศการ Symbol of Life 8 กันยายน -12 ตุลาคม 2561
ณ Muzium Galeri Tuanku Fauziah, Universiti Sains Malaysia
โดย บัณฑิตา วรศรี

แบ่งเนื้อหาสาระเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การใช้วัสดุอุปกรณ์ตามท้องตลาดเพื่อนำมาทดลองแม่พิมพ์เทคนิคจารเข้ม ผู้สอนเลือกใช้แผ่นอะคริลิกเป็นแม่พิมพ์ และทำการทดลองอุปกรณ์เหล็กแหลมในลักษณะต่าง ๆ ที่มีในท้องตลาด และผลิตขึ้นเอง ได้แก่ 1. เข็มชูด หรือ เข็มเหล็กกล้า (Needle) 2. เข็มเย็บผ้า 3. เหล็กปลายแหลม 4. ตะปู 5. ปากกาเข็ม และ 6. คัทเตอร์ นำผลจากการทดลองแม่พิมพ์ เป็นฐานข้อมูลของวัสดุ เพื่อใช้ในการเลือกอุปกรณ์ที่ทดลองมาสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์

ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มจากแม่พิมพ์แผ่นอะคริลิก และอุปกรณ์เหล็กแหลมที่ได้จากท้องตลาด และผลิตขึ้นเอง โดยมีกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ได้แก่ 1. การสร้างภาพร่างผลงาน 2. การสร้างแม่พิมพ์ 3. การพิมพ์ผลงาน จนสำเร็จเป็นชิ้นงาน นำผลงานมาวิเคราะห์ และสรุปผล

เนื้อหาสาระ 2 ส่วน ได้ผลดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการทดลองอุปกรณ์เหล็กแหลมในลักษณะต่าง ๆ ที่มีในท้องตลาด และผลิตขึ้นเอง และใช้ แผ่นอะคริลิกเป็นแม่พิมพ์

ในส่วนนี้ผู้สอนได้นำผลการทดลองวิจัย ซึ่งผู้สอนได้ทำการทดลองวัสดุอันเนื่องมาจากการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ มาทำการอธิบายในส่วนของวัสดุเหล็กแหลมที่ใช้สร้างงานแก่นักศึกษา และผลจากการทดลองเหล็กแหลมประเภทต่าง ๆ

1. เข็มชูด หรือ เข็มเหล็กกล้า (Needle) เป็นเข็มชูดมาตรฐาน ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเฉพาะทางใช้ในการชูดเข็มแม่พิมพ์เทคนิคร่องลึก ผู้สอนสั่งซื้อจากต่างประเทศ ประเทศสหรัฐอเมริกา) และมีราคาสูง

2. เข็มเย็บผ้า เป็นเข็มเย็บผ้าที่มีลักษณะปลายแหลม นำมาใช้งานได้หลายขนาด แต่มีความเบา และขนาดเล็ก อาจทำให้จับไม่ถนัดในการนำมาขูดขีดแม่พิมพ์

3. เหล็กปลายแหลม เป็นเหล็กเส้นขนาดเล็ก นำมากลึงปลายให้แหลม และใส่ด้ามจับที่เป็นไม้เพื่อให้ใช้งานได้สะดวก

4. ตะปู เป็นตะปูขนาดกลาง นำมาใส่ด้ามจับที่เป็นไม้เพื่อให้ใช้งานได้สะดวก

5. ปากกาเข็ม เป็นอุปกรณ์เหล็กแหลมที่มีด้ามจับเป็นเหล็ก มีขายในท้องตลาด ขนาดด้ามจับและน้ำหนักมีความสะดวกในการนำมาขูดขีด แม่พิมพ์

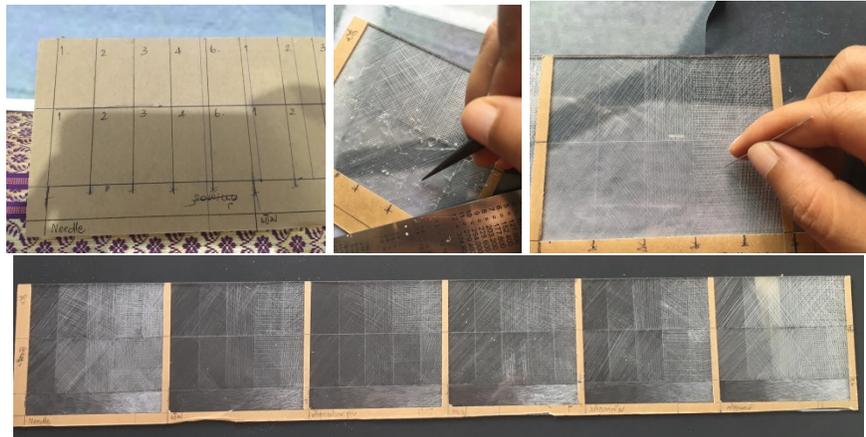
6. คัทเตอร์ เป็นคัทเตอร์แบบใบมีดปลายแหลมที่มีด้ามจับเหมือนปากกา นำมาใช้งานได้สะดวกด้วยความคมของตัวใบมีด (ภาพที่ 2)



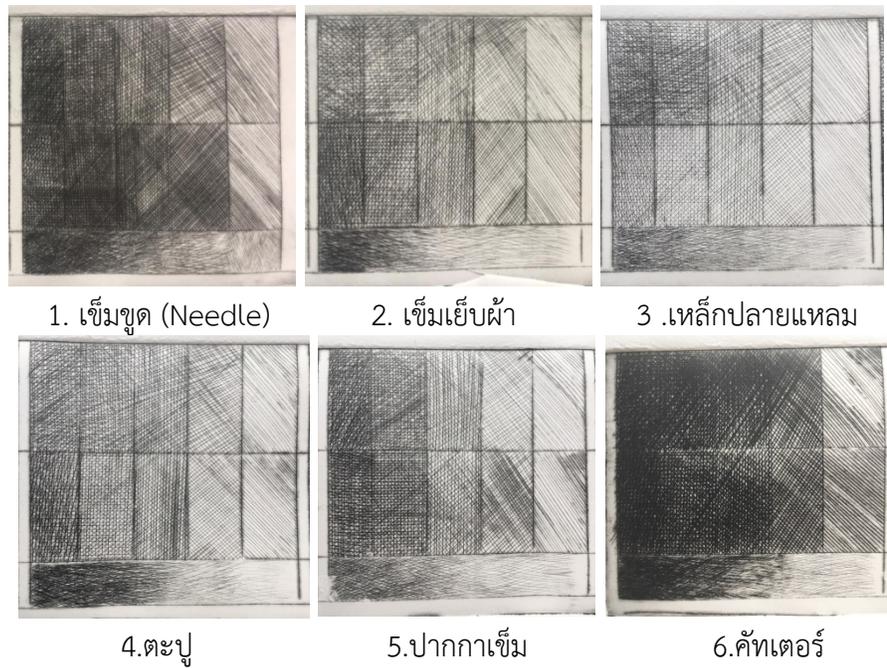
ภาพที่ 2 อุปกรณ์เหล็กแหลมที่มีในท้องตลาด และผลิตขึ้นเอง
โดย บัณฑิตา วรศรี

ขั้นตอนการทดลองวัสดุ

นำอุปกรณ์เหล็กแหลมที่มีในท้องตลาด และผลิตขึ้นเอง ทั้ง 6 ชนิด ข้างต้นมาทำการขูดขีดลงบนแม่พิมพ์แผ่นอะคริลิก โดยใช้แม่พิมพ์แผ่นเดียวกัน โดยมีการแบ่งช่องในการขูดขีดในแต่ละอุปกรณ์ แบ่งเป็น 3 แถว แถวบนขูดขีดเหล็กแหลมด้วยมือเปล่า มีช่องย่อย ๆ 5 ช่องจากขูดขีดทิศเดียวเพิ่มเข้าไปเรื่อย ๆ แถวกลางใช้ไม้บรรทัดช่วยในการขูดขีด มี 5 ช่อง และช่องล่างทำการขูดขีดให้เป็นค่าน้ำหนักเบาไปเข็ม (ภาพที่ 3) เมื่อขูดขีดอุปกรณ์เหล็กแหลมจนครบ ทั้ง 6 ชนิด ก็นำแผ่นแม่พิมพ์ไปอุดหมึกและพิมพ์ด้วยกระดาษ เพื่อจะได้ผลของการทดลองอุปกรณ์เหล็กแหลม(ภาพที่ 4) นำผลจากการทดลองข้างต้นเป็นฐานข้อมูลของวัสดุเพื่อใช้ในการเลือกอุปกรณ์เหล็กแหลมที่ทดลองมาสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์



ภาพที่ 3 การทดลองเหล็กแหลมกับแม่พิมพ์แผ่นอะคริลิก
โดย บัณฑิตา วรศรี

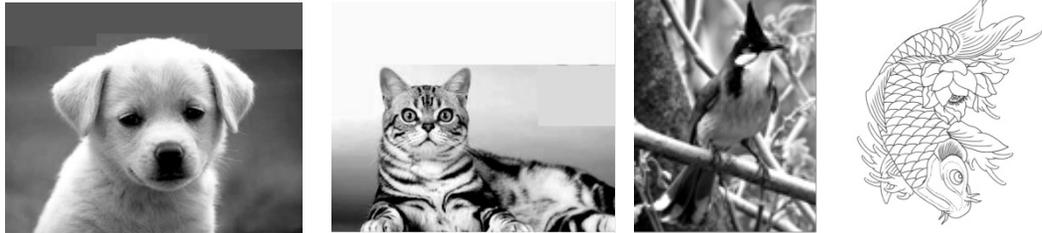


ภาพที่ 4 ผลจากการทดลองพิมพ์แม่พิมพ์ที่ผ่านการทดลองด้วยเหล็กแหลม 6 ชนิด
โดย บัณฑิตา วรศรี

ส่วนที่ 2 ผลการสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข็ม
จากแม่พิมพ์แผ่นอะคริลิก และอุปกรณ์เหล็กแหลมที่ได้จากห้องตลาด และผลิตขึ้นเอง โดยมีขั้นตอน
ในการสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์ ดังนี้

2.1 การสร้างภาพร่างผลงาน

มอบหมายให้นักศึกษาสร้างภาพร่างผลงาน รูปแบบสีเอกรงค์ ลักษณะขาว-ดำ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ภาพร่างอาจจะทำการวาด หรือเขียนขึ้นมาเอง หรือสามารถหาภาพถ่ายนำมาเป็นแบบร่างได้ อาจเพิ่มเติม การวาดเส้น สร้างค่าน้ำหนักมืด- สว่าง ให้เกิดบรรยากาศในภาพ

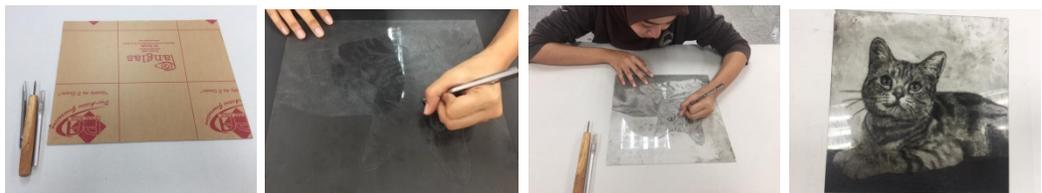


ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพร่างผลงานของนักศึกษาในชั้นเรียน
โดย บัณฑิตา วรศรี

2.2 การสร้างแม่พิมพ์

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิคจารเข้ม เตรียมแผ่นแม่พิมพ์โดยตัด ให้ได้ขนาดตามความต้องการ ผู้สอนให้นักศึกษาใช้แม่พิมพ์แผ่นอะคริลิกขนาด 30x30 ซม. ความหนา 1-2 มิลลิเมตร และเป็นแผ่นอะคริลิกใส เพื่อสะดวกในการตัดลอกแบบร่างลงบนแม่พิมพ์ นำแบบร่างที่ขยายแล้วนำมาทาบบนแม่พิมพ์ ใช้เหล็กแหลมขีดขีดเส้นให้เกิดภาพตามต้องการ เมื่อขีดจนเต็มแม่พิมพ์ได้ตามต้องการ นำแผ่นแม่พิมพ์ไปอุดหมึกเพื่อพิมพ์ทดสอบดูรายละเอียดของเส้น ส่วนนี้จะเป็นการเสร็จกระบวนการสร้างแม่พิมพ์

ผู้สอนได้นำผลของการทดลองอุปกรณ์ที่ใช้ในการขีดแม่พิมพ์ทั้ง 6 ชนิด จากส่วนที่ 1 นำผลจากการพิมพ์มาอธิบายนักศึกษา นักศึกษาเลือกใช้อุปกรณ์ที่หาซื้อได้ง่าย คือ เข็ม ปากกาเข็ม และคัทเตอร์ รวมถึงตะปูที่ได้ใส่ด้ามจับผลิตขึ้นมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์

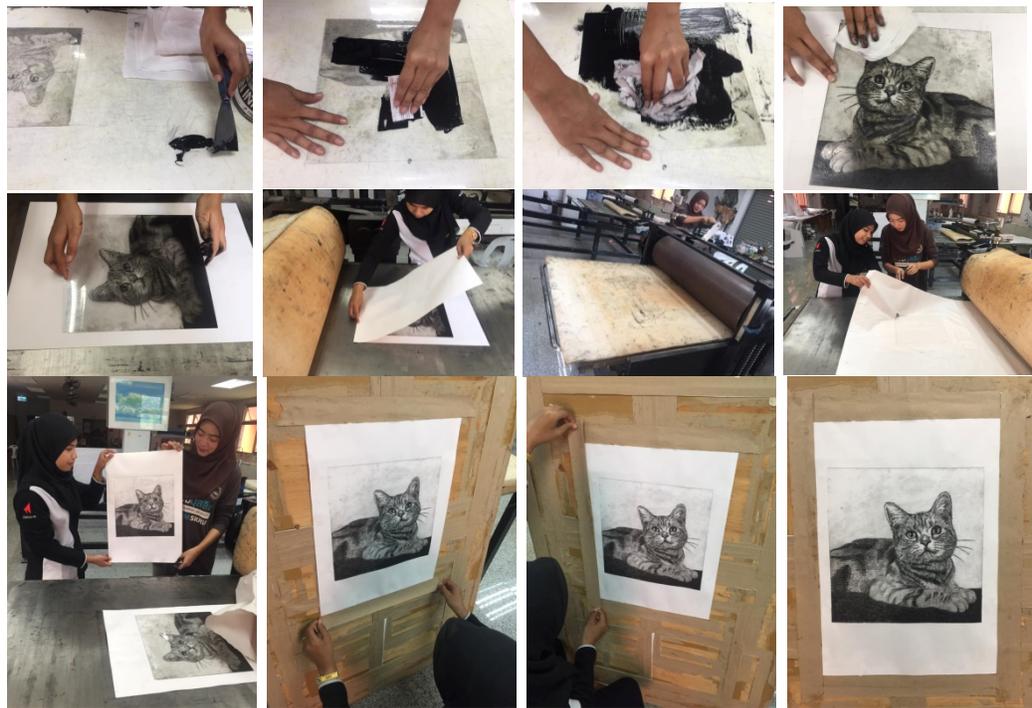


ภาพที่ 6 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์
โดย บัณฑิตา วรศรี

2.3 การพิมพ์ผลงาน

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน ทำการตะไบขอบของแผ่นแม่พิมพ์เพื่อลดความคม ใช้หมึกพิมพ์สีดำอุดหมึกให้เต็มทั้งแผ่นแม่พิมพ์และทำการขีดออกด้วยผ้าสาหลู และกระดาษลอกลายจนผิวหน้าของแผ่นแม่พิมพ์สะอาด เหลือเพียงหมึกที่ติดอยู่บนพื้นผิว ในกรณีที่มีสีอื่น ๆ ในผลงาน ให้อุดหมึกสีลงบนแม่พิมพ์เพิ่มเติม นำแผ่นแม่พิมพ์ที่อุดหมึกเรียบร้อยแล้ววางบนแท่นพิมพ์ นำกระดาษพิมพ์งานพาเบรียนไปทำความชื้นด้วยการ

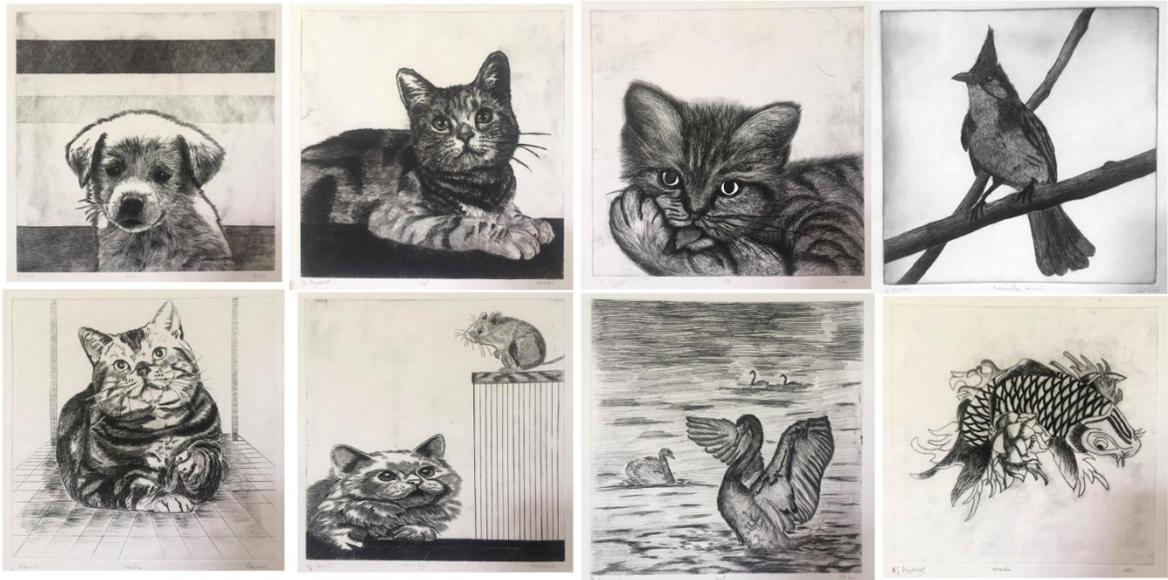
แช่ในกระบอกน้ำสะอาด หรือใช้กระบอกฉีดน้ำพ่นน้ำให้ทั่วทั้งแผ่นทั้ง 2 ด้าน แล้วจึงซับน้ำออก จากนั้นจึงนำกระดาษพิมพ์ไปวางทับลงบนแผ่นแม่พิมพ์ โดยให้รูปผลงานอยู่กึ่งกลางกระดาษ วางกระดาษปู้ฟและผ้าสักหลาดทับ ทำการหมุนแทนพิมพ์อย่างต่อเนื่อง เปิดภาพผลงานออก นำไปวางลงบนกระดาษซึ่งผลงานแล้วใช้กระดาษกาวน้ำปิดทับลงบนบริเวณขอบของภาพผลงานทั้ง 4 ด้าน ตากกระดาษให้แห้งสนิท



ภาพที่ 7 ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน
โดย บัณฑิตา วรศรี

2.4 ผลงานภาพพิมพ์

นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ด้วยเทคนิคจารเข้ม จำนวน 13 ชิ้น(1 คน : 1 ชิ้นงาน) ตัวอย่างผลงานบางส่วนดังภาพ (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8 ตัวอย่างผลงานภาพพิมพ์ของนักศึกษาในชั้นเรียน ขนาด 30x30 ซม. : 1 ชิ้นงาน
โดย บัณฑิตา วรศรี

บทสรุป

ส่วนที่ 1 ผลการทดลองอุปกรณ์เหล็กแหลมที่มีในท้องตลาด และผลิตขึ้นเอง

ผลจากการทดลองเหล็กแหลมทั้ง 6 ชนิด พบว่าเมื่อนำผลจากการพิมพ์มาเปรียบเทียบกัน เข็มชูด (Needle) ซึ่งเป็นอุปกรณ์เฉพาะทาง ให้เส้นจากการชูด ลักษณะเส้นดำ มีความฉ่ำ และเส้นสม่ำเสมอ เมื่อสานเส้นทำให้เกิดค่าน้ำหนัก ที่มีความดำที่ชัดเจน ผลของเส้นที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ เข็มเย็บผ้า เหล็กแหลม และตะปู ให้เส้นลักษณะเล็ก ความฉ่ำน้อย เส้นไม่สม่ำเสมอ อาจอยู่ที่ความคมของอุปกรณ์ และน้ำหนักมือที่ชูดขีด เส้นที่เล็กสามารถนำไปใช้งาน ในส่วนที่เราต้องการเส้น หรือค่าน้ำหนักที่เบา เช่น การเขียนขนสัตว์ หรือเขียนในบริเวณค่าน้ำหนักสว่าง เป็นต้น ปากกาเข็มให้เส้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับเข็มชูด แต่มีความฉ่ำ ความดำของเส้นน้อยกว่า ด้วยอุปกรณ์มีลักษณะใช้งานได้สะดวก ลักษณะด้ามจับพอดีมือ และมีน้ำหนักช่วยแรงกดได้สม่ำเสมอ ปากกาเข็มเป็นอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการสานเส้น สร้างค่าน้ำหนักจากอ่อนไปเข้มได้ดี คัทเตอร์ให้เส้นที่มีความดำลึกมาก ด้วยใบมีดที่คมจึงกรีดลงบนแม่พิมพ์ได้ลึก สามารถสร้างค่าน้ำหนักที่มีดมากได้ดี เหมาะกับการสร้างพื้นที่ที่มีดสนิท หรือการใช้เส้นที่ต้องการความดำเข้ม

ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้อุปกรณ์ชูดขีดแม่พิมพ์ ที่หาซื้อในท้องตลาดและผลิตเองได้ ตั้งแต่เส้นเล็ก เส้นขนาดกลาง และเส้นที่มีดทึบ เลือกอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการใช้งาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความแหลมความคมของอุปกรณ์เหล็กแหลม และการใช้แรงกดของมือ เบา ถึงหนัก เพื่อชูดขีดสร้างเส้นและค่าน้ำหนักในผลงาน

ส่วนที่ 2 ผลการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้ม

ผลงานที่นักศึกษานำมาสร้างสรรค์ในชั้นเรียน ส่วนใหญ่เป็นภาพเหมือนจริงสร้างภาพร่างจากภาพถ่าย และปรับแบบให้เหมาะสมกับเทคนิค ด้วยเทคนิคจารเข้มทำให้เห็นเส้นที่ชูดขีด ชับเน้นรูปร่าง

รูปทรงให้มีความชัดเจน ด้วยรายละเอียดของภาพที่เหมือนจริง ทำให้ได้เส้นที่ละเอียด และมีความงามของเทคนิคที่ชัดเจน เห็นถึงทักษะที่ละเอียดอ่อน ของการเขียนเส้นน้ำหนัก เบากลาง และเข้ม

ผลของทัศนธาตุทางศิลปะ (Element of Art) เส้น เป็นทัศนธาตุพื้นฐานของโครงสร้างและการสร้างภาพ ในผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์เทคนิคจารเข้มเป็นเทคนิคที่มีการใช้ทักษะการวาดเส้นเป็นหลักในการสร้างผลงาน เส้นที่ขูดขีดเป็นเสมือนการวาดเส้น เพียงแต่ใช้เหล็กแหลมขูดขีดเส้นและสร้างค่าน้ำหนักเส้นที่ปรากฏในผลงานมีการใช้เส้นที่มีลักษณะเส้นเล็ก เบา ปรากฏในบริเวณที่เป็นส่วนสว่าง หรือเส้นขนสัตว์ที่เป็นรายละเอียดเล็ก ๆ ในผลงาน เส้นขนาดกลาง และเส้นที่มีขนาดใหญ่ ใช้ในบริเวณค่าน้ำหนักที่เข้มเน้นรูปทรง และบริเวณเงามืด และเส้นยังประสานกันจนเป็นรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ ในผลงาน

รูปทรง หมายถึง สิ่งที่มีโครงสร้าง มีความหมาย มีเอกภาพในตัว เช่น คน สัตว์ ต้นไม้ จุลินทรีย์ (ชูลูด นิยมเสมอ, 2534, น.209) นอกจากนั้นผลงานรูปแบบชาวคำ ยังปรากฏทัศนธาตุค่าน้ำหนัก เป็นตัวกำหนดความสว่างมืด ในภาพ ทำให้วัตถุหรือภาพที่สร้างสรรค์มีมิติ ไม่แบนราบ และมีความสมบูรณ์ มีความงามของค่าน้ำหนักปรากฏในผลงาน

การค้นพบวัสดุอุปกรณ์ที่มีในท้องตลาด สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้ผลดี และราคาถูก นับว่ามีคุณค่าอย่างมาก เกิดฐานข้อมูลวัสดุใหม่ให้การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ หรืองานทางทัศนศิลป์ เป็นประโยชน์สำหรับอาจารย์ผู้สอนเทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึก และสำหรับการสร้างสรรค์ในระดับบุคคลอย่างกว้างขวาง ผลจากการสร้างสรรค์เทคนิคจารเข้ม สามารถพบความหลากหลายในการใช้วัสดุแม่พิมพ์ และสามารถนำทรัพยากรที่มีมาใช้ได้อย่างคุ้มค่าเหมาะสม นักศึกษาในชั้นเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ ใช้เป็นองค์ความรู้ในการเรียนการสอนในสถาบันสอนศิลปะภาพพิมพ์

บรรณานุกรม

- กมล คงทอง. (2543). *ศิลปะภาพพิมพ์ในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ชูลูด นิยมเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). *ศิลปะภาพพิมพ์*. กรุงเทพฯ : แพรววิทยา.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2542). *ภาพพิมพ์เบื้องต้น*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2543). *ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.