



อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 The Darkness: Body Painting and Costume Design Showcase 2024

สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี¹, กุสุมา เทพรักษ์², บรรดิษฐ์ วรานุยุต³, อภิสร่า ยุทธโรจน์⁴

Sun Tawalwongsri¹, Kusuma Teppharak², Bundit Varanuyuth³, Apisara Yuttharot³

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Apr 11, 2025 Revised : Apr 19, 2025 Accepted : Apr 22, 2025)

บทคัดย่อ

บทความ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลงานศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาของสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้โครงการ The Body Painting and Costume Design 2024 ครั้งที่ 14 โดยมีแนวคิด “อันธการ” (The Darkness) เป็นการระดมสมองของคณาจารย์และกลุ่มศิลปินเพื่อวางแผนคิดหลักและแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานออกแบบ นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าและตีความความหมายของความคิดมนอันธการเพื่อเป็นโจทย์ในการนำไปสร้างแนวคิดย่อยของกลุ่มหรือเฉพาะบุคคลได้ บทความนี้มีวิธีการค้นคว้าวิจัยเชิงคุณภาพได้แก่การศึกษารวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลกระบวนการออกแบบของนักศึกษา การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ ตลอดจนการบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอผลงานออกแบบและการจัดการแสดงผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานยอดเยี่ยมที่พบของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่ามีจำนวน 30 ผลงานสามารถจำแนกผลงานเป็นสามแนวคิดย่อยดังนี้ 1. ความมืดกับภาพยนตร์ 2. ความมืดและความต่างวัฒนธรรม และ 3. ความมืดและจิตวิญญาณผีไทย เรียงตามลำดับนักศึกษาเลือกตีความประเด็นมุมมองความมืดที่สะท้อนผ่านตัวละครในภาพยนตร์ที่มีเรื่องเล่า ความเชื่อทางวิญญาณ ผี และสิ่งที่เหนือธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะของผลงานการออกแบบมีสีสันไม่ฉูดฉาดเน้นงานวาดลายเส้นเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะของตัวละครเป็นหลัก ในขณะที่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 สร้างแนวคิดหลักเป็นมาจาก มุมมืดของกรุงเทพมหานคร (The Darkness of BANGKOK) โดยจำแนกออกเป็นสามแนวคิดย่อยคือ 1. การแบ่งแยกทางชนชั้น 2. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และ 3. ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง ตามลำดับ โดยมีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 34 ชิ้นงาน โดยนักศึกษาเลือกนำเสนอผลงานและการใช้วัสดุที่มีความแตกต่างหลากหลาย มีการเลือกใช้วิธีการตัดเย็บที่เน้นการประดิษฐ์ทำมือเป็นงานเชิงช่างมากกว่าที่จะตัดเย็บเป็นแพทเทิร์น หลายผลงานมีการใช้วัสดุแบบรีไซเคิล วัสดุเหลือใช้ นำกลับมาทำเครื่องแต่งกาย การใช้สีมีความหลากหลายทั้งแบบคุมโทนสีเข้ม สีดำที่สะท้อนตามแนวคิดหรือมีสีสันที่ฉูดฉาดเพื่อสะท้อนแนวคิดย่อยของแต่ละกลุ่มได้อย่างน่าสนใจ นิทรรศการครั้งนี้จัดแสดงงานที่ Ultra Arena ชั้น 5 Bravo BKK นอกจากนี้ยังมีกลุ่มศิลปินนำเสนอผลงานศิลปะบนเรือนร่างและผลงานการออกแบบแฟชั่นของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่เป็นทั้ง คิซย์เก๋ว ศิลปินและเครือข่ายผู้ประกอบการกับทางสาขาวิชา ผลงานนิทรรศการมีการบันทึกภาพการแสดง เบื้องหลังกระบวนการทำงาน บันทึกบทสัมภาษณ์ศิลปิน นักออกแบบแบรนด์เสื้อผ้า นางแบบ นางแบบ และอินฟลูเอนเซอร์เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ การสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของสาขาวิชา ผู้สาธิตงานในวงกว้าง โครงการนี้สามารถสร้างองค์ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ สร้างทักษะความสามารถด้านศิลปะการแสดงและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ศิลปะบนเรือนร่าง การออกแบบเครื่องแต่งกาย ศิลปะการแสดง สวนสุนันทา อันธการ



ABSTRACT

This article aims to study body art painting and costume design works created by students from the Department of Performing Arts (Theatre Arts and Creative Entrepreneurship), Suan Sunandha Rajabhat University, as part of the 14th *Body Painting and Costume Design 2024*. The exhibition is centered around the theme of "Darkness", a concept developed through a collaborative brainstorming process involving faculty members and artists to establish a foundational idea and sources of inspiration for the design works. Students are encouraged to research and interpret the notion of darkness as a conceptual framework, which they may refine into sub-themes either collectively or individually. The research methodology employed in this study is qualitative, incorporating document analysis, an examination of the students' design processes, direct observation, interviews, and the collection of photographic and video documentation of both the design works and the exhibition's presentation.

From the analysis of the body painting works created by first-year students, a total of 30 artworks were categorized into three sub-themes: (1) *Darkness in Film*, (2) *Darkness and Cultural Differences*, and (3) *Darkness and Thai Ghosts and Spirits*. The majority of students interpreted darkness through cinematic characters, narratives, spiritual beliefs, ghosts, and supernatural elements. The design characteristics predominantly featured subdued color palettes with an emphasis on intricate line work to highlight the unique identity and distinctive attributes of each character. Meanwhile, the costume design works created by second- and third-year students were developed under the primary theme of *The Darkness of Bangkok*, further divided into three sub-themes: (1) *Social Class Divisions*, (2) *Cultural Diversity*, and (3) *The Fast-Paced Urban Lifestyle*. A total of 34 costume pieces were produced, with students exploring a diverse range of materials and presentation techniques. The construction methods focused on craftsmanship and handmade techniques rather than conventional pattern-making. Many designs incorporated recycled and upcycled materials for costume creation. The use of color varied significantly—some adhered to a dark, monochromatic scheme to align with the overarching concept, while others employed vibrant hues to effectively convey the sub-themes, creating visually compelling interpretations.

The exhibition was held at Ultra Arena, 5th floor, Bravo BKK. In addition to showcasing student works, the event featured body art presentations and fashion design works by creative entrepreneurs, including alumni, artists, and professional networks affiliated with the program. The exhibition documentation included recorded performances, behind-the-scenes footage of the creative process, and interviews with artists, fashion brand designers, models, and influencers, all of which were disseminated through online platforms. This initiative contributed to public relations efforts and the establishment of a distinctive program identity within a broader audience. Furthermore, the project served as a platform for generating professional design knowledge while enhancing students' artistic performance skills and fostering their creative entrepreneurial capabilities effectively.

Keywords : Body Art Painting, Costume Design, Performing Arts, Suan Sunandha, The Darkness



บทนำ

โครงการ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 เป็นนิทรรศการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงของนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งจัดอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดครั้งนี้เป็นปีที่ 14 ผลงานของนักศึกษาเป็นการพัฒนางานออกแบบจากการบูรณาการการเรียนการสอนจากหลายรายวิชาจนกระทั่งนำเสนอผลงานสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม นิทรรศการแบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นการออกแบบบอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้งหรือศิลปะบนเรือนร่างของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 บูรณาการรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง (Visual Arts for Performing Arts) สอนโดยอาจารย์ สรร ถวัลย์วงศ์ศรี และรายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้ง (Make up for Performing Arts and Body Painting) สอนโดยอาจารย์ วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ผู้สอนการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และเป็นโค้ช (coach) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ฝึกปฏิบัติด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) (วัฒนา มัคคสมัน, 2551. KM CHILD-PBL, 2015) การใช้โครงงานเป็นฐานการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการค้นหา แนวคิด หลักการ วิธีการดำเนินการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Thomas, 2000) ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากการพัฒนาโครงงานออกแบบหรือโครงการนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องหาคำตอบ แนวทางการแก้ปัญหาและสามารถสื่อสารให้อื่นรับรู้ได้ (Willam, 2012) การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานจึงตอบโจทย์ในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับ Partnership for 21st Century Skill (2019) และ (วิจารณ์ พานิช, 2556) ที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional learning communities: PLC) โดยการร่วมมือของครูผู้สอน ศิลปิน วิทยากร ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการในการสร้างชุมชนการเรียนรู้และกลไกขับเคลื่อนนักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในการผลิตผลงานจริง ภายใต้โครงการนักศึกษาจะได้เรียนรู้การทำงานจากประสบการณ์จริงอย่างมืออาชีพ สร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทดลองแก้ไขปัญหาและฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่มเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ทักษะวิชาชีพด้านการออกแบบการแต่งหน้าและบอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้ง เรียนรู้ทักษะการใช้วัตรกรรมสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีทางการออกแบบ นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้การใช้ความคิดสร้างสรรค์ คิดแบบมีวิจารณญาณผ่านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม โดยในการทำงานช่วงแปดสัปดาห์ก่อนการแสดงผลงานทางผู้สอนจัดให้มีกระบวนการคัดเลือกนายแบบนางแบบ (Model Casting) การตัดสินวิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบ การคิดสรร เลือกตัวแบบให้เหมาะสมกับงาน การแก้ไขผลงานการออกแบบอย่างเป็นระบบผ่านรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง นำไปสู่การทดลองฝึกปฏิบัติจริงกับตัวแบบเพื่อเรียนรู้ทักษะวิธีการแต่งหน้า การทำผม บอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้ง การระบายสีบนตัวแบบและบริหารจัดการเวลาในรายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้ง (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์) ผลงานแสดงส่วนที่สองเป็นนิทรรศการผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 จากรายวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายและรายวิชาการประดิษฐ์ตกแต่งเครื่องแต่งกายสอนโดยอาจารย์ ภคพร พิมสาร โดยผู้สอนจัดให้มีกระบวนการนำเสนอผลงาน การแก้ไขปรับงานออกแบบ การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการสร้างสรรค์จากภายนอกเพื่อช่วยทำให้นักศึกษาได้เข้าใจวิธีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ วิธีการพัฒนางานออกแบบไปสู่การผลิตงานจริง และกลวิธีในการสร้างเอกลักษณ์แบรนด์สินค้า อีกทั้งมีการประชุมกลุ่มย่อยในหลายระดับทั้งระดับคณาจารย์ ศิลปิน ศิษย์เก่าและนักศึกษาเพื่อบูรณาการการทำงานและการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน

นิทรรศการออกแบบบอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้งและการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งมีผ่านมามีแนวคิดที่หลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น แนวคิด *Diversity* (2018) เพื่อเฉลิมฉลองความหลากหลายทางเพศและวัฒนธรรม แนวคิดตรีเอกานุภาพ *Trinity* (2019) เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 10 ปีของการจัดโครงการ แนวคิด *Reborn Rebranding* (2020) โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการสร้างสรรค์และการรีแบรนด์ชื่อหลักสูตรใหม่ เปลี่ยนจากศิลปะการละครเป็น แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Tawalwongsri, 2024b) แนวคิด *Flora Flower* (2022) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเขียนดอกไม้สีน้ำของขุนช้างหลวงในวังสวนสุนันทามาเป็นแนวคิดการออกแบบ โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (Tawalwongsri et al. 2023) และ แนวคิด *Floating Exhibition* (2023) โดยได้รับแรงบันดาลใจจากผู้สนับสนุนการจัดนิทรรศการจาก บริษัทบอลลูนอาร์ตที่สร้างสรรค์ศิลปะการจัดวางลูกโป่งและบอลลูนในนิทรรศการและส่งศิลปินบอลลูนอาร์ตมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่ทำจากบอลลูนเป็นต้น (Tawalwongsri, 2024a) สำหรับปีนี้ทางโครงการได้นำเสนอแนวคิด อันธการ (The Darkness) ความมืดมนหรือมดมืดซึ่งเป็นแนวคิดหลักของนิทรรศการ The Body Painting and Costume Design 2024 ครั้งที่ 14 ที่ผ่านการระดมสมองจากคณาจารย์และกลุ่มศิลปินผู้จัดทำโครงการสร้างเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบของนักศึกษาและศิลปินผู้ร่วมงาน ด้วยเหตุนี้รายวิชาทัศนศิลป์เพื่อศิลปะการแสดง รายวิชาแต่งหน้าเพื่อการแสดงและบอร์ดิฟฟ์เพ้นท์ติ้ง และรายวิชาที่



เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้นำแนวคิดเรื่องอันธการ (The Darkness) มาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน โดยนำแนวคิดนี้ไปกำหนดเป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ในแต่ละครั้งของการเรียนการสอน มีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ การแต่งหน้าและบอดี้เพ้นท์ การออกแบบเครื่องแต่งกายมาอบรมให้ความรู้เฉพาะทางเพิ่มเติมในรายวิชา เพื่อให้ นักศึกษาฝึกการค้นคว้าหาข้อมูลองค์ความรู้และฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ ทดลองแก้ไขผลงานการออกแบบและผลงานจริงของตนเอง รวมทั้งมีการคัดสรรและจัดแสดงผลงานเดินแบบ โดยจัดนิทรรศการแสดงผลงานการเดินแบบแฟชั่นขึ้นที่ Ultra Arena ชั้น 5 Bravo BKK ในวันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567 เวลา 18.30 – 21.00 น. โครงการนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างมาตรฐานทางวิชาชีพที่ดี ยิ่งขึ้นให้กับนักศึกษาได้มีประสบการณ์การสร้างผลงานออกแสดงสู่สาธารณะได้อย่างมืออาชีพ ฝึกทักษะการจัดการและแก้ไขปัญหา ในสถานการณ์จริงกับบุคคลและเครือข่ายสังคมทั้งในระดับบุคคล สถาบันและสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากผลงานการออกแบบของ นักศึกษาแล้วทางโครงการได้เชิญศิลปินภายนอก ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ด้านแฟชั่นเครื่องแต่งกาย แบรนดเสื้อผ้าที่เป็นศิษย์เก่า ศิลปินในเครือข่าย มาร่วมนำเสนอผลงานสร้างสรรค์คอลเล็กชันทางแฟชั่นเครื่องแต่งกายที่เชื่อมโยงกับแนวคิดและแรงบันดาลใจใน ปีนี้ด้วย โดยแบรนดเสื้อผ้าที่มาร่วมได้แก่ CHERRIT, SUNAPHATHAI BY CHUKIAT, NAPHON K. BANGKOK, PRINCIPLE และ P. LAVISH HAUS ตามลำดับ ร่วมด้วยศิลปิน ดารา นายแบบ นางแบบมืออาชีพ และอินฟลูเอนเซอร์สายแฟชั่นและนางงามเข้า มาร่วมเดินแบบเพื่อสร้างผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ให้ในการประชาสัมพันธ์ผลงานของนักศึกษาและชื่อเสียงของสาขาวิชา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานการออกแบบ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 ของนักศึกษาแขนงวิชา ศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในลักษณะกรณีศึกษาโดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์และการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาศาสาศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้แนวคิด อันธการ (The Darkness) ในโครงการ The Body Painting and Costume Design Showcase 2024 บทความนี้มุ่งเน้นการศึกษารายละเอียดเชิงลึกและการสำรวจปรากฏการณ์ร่วมสมัยภายใต้บริบทของสภาพแวดล้อมจริงโดยอาศัยแนวทางการศึกษากรณี (Yin, 2003:13) ผ่านการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจและกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผลการดำเนินงาน ทั้งนี้ การวิจัยดำเนินการตามกระบวนการหลักได้แก่ (1) การสำรวจข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ รูปภาพ หนังสือ งานวิจัย บทความ และแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานแสดงของนักศึกษา (2) การประยุกต์ประสบการณ์ตรงจากการจัดกระบวนการเรียนการสอน การบริหารโครงการและการทำงานร่วมกับนักศึกษาในรายวิชาเพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์และอภิปราย (3) การสัมภาษณ์คณาจารย์ ศิษย์เก่าและทีมผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับการผลิตผลงาน และ (4) การจัดเรียงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ข้อคิดเห็น และการสังเกตการณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นข้อสรุปสำหรับการดำเนินงานจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์

ผลการงานวิจัย

ผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์หรือศิลปะบนเรือนร่างของนักศึกษาปีที่ 1 นั้น เบื้องต้นนักศึกษาที่เรียนมีจำนวน 112 คนจัดกลุ่มการทำงานออกเป็นกลุ่มละสามถึงสี่คนโดยในระหว่างการเรียนการสอนการทดลองผลิตผลงานมีนักศึกษาที่ออกกลางเทอมหรือมีความไม่พร้อมในการส่งผลงานทำให้มีผลงานถูกตัดออกระหว่างกระบวนการทดลองสร้างสรรค์จนกระทั่งมีผลงานเพียง 30 ชิ้นที่ผ่านการคัดสรรนำไปสู่การจัดนิทรรศการจริง โดยผลงานการออกแบบสามารถแบ่งเป็นแนวคิดย่อยกลุ่มละ 10 ผลงานจำนวนสามกลุ่มด้วยกัน คือ 1. ความมืดกับภาพยนตร์ 2. ความมืดและความต่างวัฒนธรรม และ 3. ความมืดและจิตวิญญาณผีไทย เรียงตามลำดับ โดยสามารถสรุปผลงานเป็นตารางได้ดังนี้



ตารางที่ 1: ตารางแนวความคิดย่อยและรายชื่อผลงานการออกแบบบอดี้เพ้นท์ตั้ง

SET 1: ความมืดกับภาพยนตร์	SET 2: ความมืดและความต่างวัฒนธรรม	SET 3: ความมืดและจิตวิญญาณ ผีไทย
1. The Nun	1. Demon of belief	1. ผีตาแมดกะเทย
2. JOKER	2. Plague Doctor	2. ผีกะ
3. Casper	3. Wendigo	3. พระอัฐมมา ซิอัมแมว
4. Chucky	4. Gambling Queen	4. ควายธนู
5. Marie Antoinette	5. Andrealphus Demon	5. ไอ้ไข่วัดเจดีย์
6. Coco	6. Amanet	6. สุสานโสเภณี
7. Seraphim Angel	7. The Witcher	7. ผีรังไหม
8. ANUBIS	8. Revenge from the Victim	8. เปรตธรรมควาโลกีย์
9. Goose (Flerken)	9. Chinese Grim Reaper	9. ผีหุ่นไล่กา
10. Paradise Lost	10. Voodoo	10. การปลดปล่อยจิตวิญญาณ

นักศึกษาทั้งสามกลุ่มได้พัฒนางานออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจจากการศึกษาค้นคว้าลักษณะตัวละครที่มีเรื่องราวในด้านลบที่เกี่ยวข้องกับความตาย การฆาตกรรม การโดนสังหาร มีการตีความมุมมืด ความมืดไปในเรื่องราวของความเชื่อทางจิตวิญญาณ เทพเจ้า ภูตผี ปีศาจและความเชื่อทางไสยศาสตร์ของแต่ละวัฒนธรรม ผลงานโดยภาพรวมมีลักษณะการใช้สีไปในโทนเข้มดำแดง บางชิ้นงานมีการใช้สีสดหรือฉูดฉาดบ้างขึ้นอยู่กับลักษณะตัวละคร และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เลือกนำมาเสนอเป็นหัวข้อในการออกแบบ อย่างไรก็ตามกระบวนการออกแบบ การประยุกต์สวดลายงานออกแบบศิลปะบนเรือนร่างนั้นก็จำเป็นต้องมีการตัดทอนให้มีเส้นที่มีความเรียบง่ายและเหมาะสมกับสรีระของตัวแบบด้วย



ภาพที่ 1 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ตั้งของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภายใต้แนวคิด The Darkness
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

ผลงานแนวคิดย่อยชุดที่ 1 ความมืดกับภาพยนตร์ นักศึกษาส่วนใหญ่เลือกตัวละครเอกในภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอด้านลบในชีวิตความเป็นมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับความตาย ฆาตกรรม การโดนสังหาร หรือตัวละครในภาพยนตร์ที่เป็นเทพหรือวิญญาณร้ายที่เชื่อมโยงกับความตายเป็นต้น ผลงานส่วนใหญ่อยู่บนพื้นฐานการวาดลายเส้นที่มีความแหลมคม การใช้เส้นตัดแสดงถึงความขัดแย้ง สร้างงานออกแบบให้มีความน่ากลัว การใช้โทนสีพื้นตัวแบบส่วนใหญ่เป็น ดำ แดง และขาวเป็นหลักเพื่อจะโชว์เน้นขับไล่วาดลายเส้น ขณะที่บางผลงานใช้สีเฉพาะเป็นสีพื้นตัวแบบเพื่อแสดงเอกลักษณ์เด่นของลักษณะตัวละครเช่นพื้นสีเขียวกับตัวละครโจ๊กเกอร์ พื้นสีฟ้าขาวกับตัวละครแคสเปอร์เป็นต้น นอกจากนี้การออกแบบมีการคัดสรรลวดลายซึ่งสะท้อนลักษณะตัวละครในหลายลักษณะ อย่างตัวละครแคสเปอร์ใช้การวาดและจัดวางตัวการ์ตูนไปบนตัวแบบเลยซึ่งต่างกับตัวละครโจ๊กเกอร์ที่มีการขยายสัดส่วนลักษณะของปากตัวละครที่กำลังหัวเราะซึ่งนำอิริยาบถเด่นของตัวละครมาจัดวาง ในขณะที่ตัวละครแมชีจากเรื่องเดอะนูนได้เลือกสีฟ้าดำขาวที่เป็นเอกลักษณ์ สัญลักษณ์หรือภาพจำบางอย่างของตัวละครมาปรับให้เกิดรูปแบบการจัดวางศิลปะบนเรือนร่างใหม่



ภาพที่ 2 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ โจ๊กเกอร์ (Joker) แคสเปอร์ (Casper) and เดอะนูน (The Nun) ตามลำดับ

ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

ผลงานชุดที่ 2 อยู่ภายใต้แนวความคิด ความมืดและความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่นำเสนอเป็นความเชื่อทางจิตวิญญาณ ศาสนาและภูตผีของวัฒนธรรมอื่น เช่นยมทูตและผีในวัฒนธรรมจีน วัฒนธรรมชนเผ่าพื้นเมือง ความเชื่อเรื่องศาสตร์มืดปีศาจซาตานในวัฒนธรรมตะวันตก อย่างไรก็ตามแนวคิดย่อยกลุ่มนี้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมทางคณาจารย์และศิลปินผู้เชี่ยวชาญพยายามแนะนำให้นักศึกษาปรับแก้ไขผลงานการออกแบบ โดยเน้นการเลือกใช้สีที่มีความสดและฉูดฉาดหลากหลายมากขึ้นเพื่อสร้างสีสันความต่างและฉีกจากรูปของการตีความความมืดที่ใช้เฉพาะสีโทนเข้มหรือโทสดำ อีกทั้งมีการเพิ่มลักษณะของการประดิษฐ์เครื่องตกแต่งศีรษะ อาวุธอุปกรณ์เข้ามาช่วยในการอธิบายเพื่อสะท้อนลักษณะแนวคิดที่ต้องการ ลวดลายส่วนใหญ่ถูกปรับขยายใหญ่มีความชัดเจนในการตีความ นอกจากนี้ใช้ลวดลายโครงกระดูก หัวกะโหลก เส้นเลือด โครงสร้างกล้ามเนื้อตามกายวิภาคแทรกเพื่อสร้างความขัดแย้งและความน่าสะพรึงกลัว



ภาพที่ 3 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ Andrealphus Demon, Gambling Queen และ Revenge from the Victim ตามลำดับ
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space>

ผลงานในชุดที่ 3 เป็นแนวความคิดความมืดที่อยู่ในความเชื่อของสังคมไทยทั้งจิตวิญญาณ นามธรรม ภูตผีหรือแม่มะทั้ง สิ่งศักดิ์สิทธิ์หลายผลงานของนักศึกษาเชื่อมโยงความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมพื้นบ้านที่แตกต่างกันในหลากหลายพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องเล่า ตำนาน การตายอย่างลึกลับไปจนกระทั่งการสร้างเป็นวัตถุมงคลสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยผลงานชุดสุดท้ายนี้ออกแบบให้มีการเน้น การใช้สีฉูดฉาดชัดเจน ลวดลายที่คมชัด สนุกสนาน แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล่าหรือตำนานที่ค่อนข้างจะมีดราม่า นอกเหนือจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับศีรษะ อุปกรณ์ประกอบ เช่น หมวก ไม้พลอง พวงมาลัย เพิ่มเติมให้ตัวแบบได้ใช้ในการนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 4 : ภาพผลงานบอดี้เพ้นท์ตั้ง เปรตธรรมควาโลกีย์, ควายธนู และ ไอ้ไข่วัดเจดีย์ ตามลำดับ
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

โดยภาพรวมในการระบายสีตัวแบบนั้นส่วนใหญ่นักศึกษาเลือกนายแบบผู้ชายในการสร้างงานเนื่องจากมีพื้นที่บนเรือนร่าง ที่ราบและกว้างเหมาะต่อวางงานออกแบบ สามารถจัดการพื้นที่ในการระบาย การวางสีได้ง่ายกว่าขณะที่นางแบบมีลักษณะของ รูปร่างส่วนเว้าส่วนโค้งหน้าอกและสะโพกที่ยากต่อการวางลาย อย่างไรก็ตามในการเลือกนางแบบนั้นส่วนมากเป็นการเลือกตาม ความเหมาะสมเพื่อสะท้อนถึงลักษณะตัวละครที่เป็นผู้หญิงเป็นหลักหรือใช้แสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงที่ชัดเจน นอกจากนี้การคัด นางแบบที่สามารถเปลือยท่อนบนได้นั้นมีความยากพอสมควรในบางครั้งจึงมีการคัดเลือกนางแบบที่เป็นผู้หญิงข้ามเพศหรือ



นายแบบที่มีความผสมบางแทน เนื่องจากต้องการลักษณะของรูปร่างความสูงโปร่งที่เหมือนนางแบบจริงและการมีพื้นที่พอเหมาะในการวางลวดลายของชิ้นงาน

นิทรรศการในส่วนที่สองเป็นผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย พบว่ามีการกำหนดขอบเขตและสร้างความชัดเจนในการวางแนวคิดหลักให้เป็น “มูมมิดของกรุงเทพมหานคร” (The Darkness of BANGKOK) โดยจำแนกออกเป็นสามแนวคิดย่อยได้แก่ 1. การแบ่งแยกทางชนชั้น 2. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และ 3. ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง (ภัคพร พิมสาร และคณะ, 2567 น.56-68) โดยมีผลงานรวมทั้งสิ้น 34 ชิ้นงาน

ตารางที่ 2: ตารางแนวความคิดย่อยและรายชื่อผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย

SET 1: การแบ่งแยกทางชนชั้น	SET 2: ความหลากหลายทางวัฒนธรรม	SET 3: ชีวิตที่เร่งรีบในสังคมเมือง
1. ถุงกระสอบลายทาง 2. ถุงข้อปั้งแบนด์แนม 3. หีบห่อผลิตภัณฑ์ 4. พลาสติกลีเจิน 5. การแต่งกายที่ดูฉลาด 6. ถุงดำ 7. มีอบ 8. สุนัขจรจัด 9. นกพิราบ 10. ขยะมูลฝอย 11. ผักตบชวา 12. พนักงานเก็บขยะ	1. Chinatown Light 2. Japanese Doll 3. Japanese Uniform 4. Western Cowboys 5. Balloon and Toy 6. Jean Fashion 7. Buddhist 8. Flower Market 9. Golden Siam 10. Mutelu 11. Neon	1. นาฬิกา 2. ป้ายราคา 3. มัดเสื้อผ้า 4. สายไฟพัน 5. สลากกินแบ่ง 6. ป้ายจราจร 7. แท็กซี่ 8. PM มลพิษ 9. แผนที่รถไฟฟ้า 10. พยาบาลฉุกเฉิน 11. มนุษย์เงินเดือน

การออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาผ่านแนวคิด มูมมิดของกรุงเทพมหานคร ที่มีการแบ่งออกเป็นสามแนวคิดย่อยดังกล่าวข้างต้น ค้นพบว่านักศึกษาสามารถตีความแนวคิด ใช้สัญลักษณ์และทัศนธาตุทางศิลปะที่แสดงออกผ่านเครื่องแต่งกายที่เปรียบเสมือนตัวกลางทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นได้ชัดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายและแฟชั่นสามารถเป็นเครื่องมือถ่ายทอด สร้างสรรค์ และสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและความเป็นเมืองของกรุงเทพมหานครได้ การบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาออกแบบเครื่องแต่งกายของอาจารย์ ภัคพร พิมสาร ได้มีการพัฒนาผลงานนักศึกษาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในรายวิชานี้กระทั่งมีการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาออกมาเป็นนิทรรศการการเดินทางแบบ จากการสังเกตการณ์พบว่า นักศึกษามีการพัฒนาเทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้วัสดุที่มีความขัดแย้งเพื่อสร้างองค์ประกอบทางภาพเป็นความรู้สึกอึดอัด มีการเลือกประเด็นนำเสนอ การใช้สีและแสงเงาเพื่อสื่ออารมณ์ถึงแนวคิดเรื่อง มูมมิดในกรุงเทพมหานครเป็นอย่างดี โดยผลงานส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการทำมือเชิงช่าง ผสมผสานเทคนิคตัดเย็บดั้งเดิมกับวัสดุร่วมสมัย ผลงานการออกแบบสะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเสนอแนวทางพัฒนางานออกแบบเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม (Design for Social Transformation) โดยใช้การศึกษาค้นคว้าผลกระทบของการออกแบบต่อสังคมและสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาคการศึกษา ชุมชนและอุตสาหกรรม กระบวนการค้นคว้าแนวคิดและการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเช่นนี้ควรขยายขอบเขตให้กว้างขึ้นไปยังเมืองหลวง เมืองท่องเที่ยวอื่นในระดับชาติ ระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และนานาชาติเพื่อให้ศิลปะและการออกแบบเป็นเครื่องมือพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน (ภัคพร พิมสาร, สัมภาษณ์)



ภาพที่ 5 : ภาพผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักศึกษาภายใต้แนวคิด The Darkness of BANGKOK
ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการรวบรวมข้อมูลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาในโครงการ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024 สามารถวิเคราะห์ อภิปรายผลงานและสรุปภาพรวมนิทรรศการการแสดง เห็นได้ชัดว่าแนวทางการจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักศึกษาออกมาในพื้นที่สาธารณะนั้นก่อให้เกิดประโยชน์ในหลากหลายมิติทั้งในส่วนของสร้างอัตลักษณ์ของบัณฑิตในสาขาศิลปะการแสดง การประชาสัมพันธ์สาขาวิชาฯ และมหาวิทยาลัยซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการแต่งหน้าและการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นทักษะโดดเด่นที่สำคัญของนักศึกษา แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการขัดเกลาทักษะให้มีความเฉพาะทางมากขึ้นในสายวิชาชีพเช่นการสร้างทักษะการแต่งหน้าผนวกกับศิลปะบนเรือนร่างหรือבודดี้เพ้นท์ติ้ง การสร้างทักษะการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เน้นการนำเสนอแนวคิดหรือการใช้เพื่อศิลปะการแสดง ทักษะเฉพาะทางเช่นนี้ สร้างจุดเด่นและบุคลิกลักษณะเฉพาะให้เกิดขึ้นกับบัณฑิตในสาขาวิชาฯ มีความเป็นมืออาชีพเฉพาะทางมากขึ้นเป็นไปตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยที่ต้องการการพัฒนา นักศึกษาเป็นบัณฑิตที่มีลักษณะโดดเด่นทางวิชาชีพและมีความแตกต่างจากสถาบันอื่น
2. การเรียนการสอน การบูรณาการระหว่างรายวิชา การจัดนิทรรศการจริงและกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน สามารถสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความคิดสร้างสรรค์ การมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าหรือทักษะการสื่อสาร รวมทั้งในปัจจุบันสามารถส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะที่ถ่ายทอดได้ (Transferable Skills) หรือทักษะที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตในความถนัดที่จะสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง ไปจนถึงการสร้างความเป็นผู้นำ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills) และทักษะการทำงานข้ามสายงาน(Transversal Skills) ทักษะเหล่านี้สร้างความยืดหยุ่นให้ผู้เรียนสามารถเผชิญหน้าและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ทำให้นักศึกษาเรียนรู้การใช้ชีวิตและพัฒนาอาชีพใหม่ในอนาคตได้เป็นอย่างดี
3. การจัดการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในเวทีสาธารณะที่ Ultra Arena ชั้น5 Bravo BKK เป็นการยกระดับมาตรฐานผลงานนักศึกษาสู่ความเป็นมืออาชีพ เนื่องจากผลงานนักศึกษาต้องผ่านกระบวนการแก้ไข คัดสรร ผ่านคณะกรรมการ



กลั่นกรองอย่างเป็นระบบเพื่อที่จะสามารถนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน อีกทั้งการแสดงผลงานในเวทีขนาดใหญ่ เปิดโอกาสการทำงานร่วมกันของนักศึกษาทุกชั้นปี สร้างความสามัคคี การทำงานเป็นทีมและการเรียนรู้ฝึกการทำงานในลักษณะการจัดโครงการ อีเว้นท์ การจัดนิทรรศการ เทศกาล เวทีการเดินแบบและการแสดงอย่างเป็นระบบ

4. โครงการนี้สามารถเชื่อมโยงกับเครือข่ายศิษย์เก่า เครือข่ายผู้ประกอบการ นักออกแบบเสื้อผ้า แบรินต์สินค้า นางแบบ นายแบบ ศิลปินมืออาชีพรวมทั้งอินฟลูเอนเซอร์สายแฟชั่น สายบันเทิง วงการความงามและสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์การทำงานจริงในหลากหลายมิตินำไปสู่การสร้างผลกระทบด้านการประชาสัมพันธ์ ผลงานของนักศึกษาชื่อเสียงของสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยในหลายแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ระดับประเทศ



ภาพที่ 6 : ภาพจบนิทรรศการ อันธการ: นิทรรศการศิลปะบนเรือนร่างและการออกแบบเครื่องแต่งกาย 2024

ที่มา: <https://thaicatwalk.com/ssru-theatre-space/>



เอกสารอ้างอิง

- ภาคพร พิมสาร. หัวหน้าแขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์.
- ภาคพร พิมสาร, กุสุมา เทพรักษ์ และชลทิศ พระคำยาน. (2567). มิติทางสังคม และความเป็นเมืองของกรุงเทพมหานคร: สะท้อนผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกาย. *วารสารศิลปวัฒนธรรมสกลนคร*, 4(2), 56–68.
https://so01.tci-thaijo.org/index.php/artsjournal_ssru/article/view/278260
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกิจกรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์.
- วัฒนา มัคคสมัน. (2551). การสอนแบบโครงการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สรอ วัลย์วงศ์ศรี. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (1 ตุลาคม 2567). สัมภาษณ์
- Bender, W. N. (2012). *Project-based learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- KM CHILD-PBL. (2015). *Project-based Learning*. Vcharkarn. <http://www.vcharkarn.com/vcafe/202304>.
- Partnership for 21st Century Skill. (2019). Framework for 21st Century Learning.
<http://www.p21.org/about-us/p21-Framework>.
- Tawalwongsri, S., Pimsarn, P., & Padungsestakit, W. (2023). *The body painting and costume design showcase 2022 by SSRU THEATRE*. In The Proceeding of International Academic Multidisciplinary Research Conference in Fukuoka 2023 (pp. 36-42).
- Tawalwongsri, S. (2024a). *The body painting and costume design showcase 2023 by SSRU theatre*. In The Proceeding of International Academic Multidisciplinary Research Conference in Seoul 2024. (pp. 256-291).
- Tawalwongsri, S. (2024b). Reborn Rebranding: The 11th body painting and costume design showcase. In The Proceeding of Actual Economy: Local Solutions for Global Challenges Conference in Russia 2024. (pp. 249-255).
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: design and methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.