



คณะศิลปกรรมศาสตร์
Faculty of Fine and Applied Arts

วารสารศิลป์ปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Art Pritas Journal : Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2567

(มกราคม - มิถุนายน)

Vol.12 No.1 2024

(January - June)



ISSN 2651-1991 (Online)



วารสารศิลปปริทัศน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2567 Vol.12 No.1 2024
ISSN 2651-1991 (online)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบภารกิจที่สำคัญประการหนึ่งของมหาวิทยาลัย คือ การเผยแพร่ผลงานวิจัยที่ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์แล้วสู่สาธารณะ โดยสามารถดำเนินการได้หลายวิธี เช่น บทความวิจัยในวารสาร บทความวิชาการ บทความหนังสือพิมพ์ รวมถึงการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ซึ่งการเผยแพร่ด้วยการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารวิชาการที่ได้รับการรับรองมาตรฐานจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ซึ่งจะยกระดับคุณภาพของบทความ วิจัยให้สูงขึ้น และสามารถนำผลงานมาใช้เป็นตัวชี้วัดในการประเมินคุณภาพมหาวิทยาลัยได้ ด้วยเหตุนี้คณะศิลปกรรมศาสตร์จึงได้จัดทำวารสารวิชาการที่มีคุณภาพตามเกณฑ์การพิจารณารับรองคุณภาพมาตรฐานศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ขึ้น และเพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งที่ปรึกษาวารสาร บรรณาธิการ กองบรรณาธิการ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ และกองจัดการดำเนินการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสุรินทร์ ดังต่อไปนี้

ที่ปรึกษา

1. อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
2. รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
3. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการ

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ดำรงเสถียร | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. รองศาสตราจารย์ประภากร สุคนธมณี | มหาวิทยาลัยศิลปากร |

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยูวดี พรธาราทังค์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธกร สริกขานนท์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

1. พิจารณากลั่นกรองประเมินบทความวิชาการ บทความวิจัย ที่ส่งเข้ามาขอตีพิมพ์ลงในวารสารศิลป์ปริทัศน์เพื่อให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ มีคุณภาพ และความเหมาะสมสู่การตีพิมพ์เผยแพร่
2. กำหนดกรอบแนวทางการจัดทำวารสารศิลป์ปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ดูแลการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายต่างๆ ให้เป็นไปตามระเบียบ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายใน)

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี โปธิเวชกุล
2. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวจิตรกรรม
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิรจรรุภัทร

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลป์ปริทัศน์

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ (ภายนอก)

1. ศาสตราจารย์ ดร.วีรชาติ เปรมานนท์
2. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญรัตน์
3. ศาสตราจารย์ ดร.ณัชชา พันธุ์เจริญ
4. ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล
5. ศาสตราจารย์เอกชาติ จันทร์อุไร
6. ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์
7. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ
8. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
9. รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
10. รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ ชันธศิริ
11. รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภู่งามดี
12. รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ททรัพย์ปรุง
13. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
14. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ
15. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์
16. รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
17. รองศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล ธีระวรวิญญู
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธาราพงศ์
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธา โต๊ะบุรินทร์
22. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนรรฆ จรรย์ยานนท์
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ
24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
25. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนพิบูลย์
26. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์
27. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์
28. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ศุภจิตรา
29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก
30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.โสภณ ลาวรรณ
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประณต มีสอน
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รามสุร สีตลายัน
33. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
34. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล
35. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กษม อมันตกุล
36. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ จะสุวรรณ
37. อาจารย์ ดร.ดวงฤทัย โปกะรัตน์ศิริ

38. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กองการจัดการ

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส | หัวหน้าสำนักงานคณบดี |
| 2. นางสาวพัทธนันท์ ฤกษ์ณะภาพ | หัวหน้าฝ่ายพัฒนางานวิจัยและบริการวิชาการ |
| 3. นางสาวกัญญาณี พ่วงเสื่อ | นักวิชาการศึกษา |
| 4. นายฉัตร สุกรินทร์ | นักวิชาการศึกษา |
| 5. นางสาวศศนันท์ รัตนภรณ์พิศิษฐ์ | นักวิชาการศึกษา |
| 6. นางสาววราภรณ์ ไชยพร | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ |
| 7. นางสาวภัทราภรณ์ สดแสงจันทร์ | นักประชาสัมพันธ์ |
| 8. นางสาวอรรณจิรา สงจันทร์ | นักวิชาการเงินและบัญชี |

หน้าที่

1. ประสานงานการปฏิบัติการงานอำนวยความสะดวก และสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. ดำเนินการจัดทำวารสารวิชาการให้ถูกต้องตามหลักวิชาการและได้มาตรฐานตามศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)
3. หน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม – มิถุนายน และ กรกฎาคม – ธันวาคม)

เจ้าของวารสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
เลขที่ 1 ถนนอุทงนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 0 2160 1389-94 ต่อ 119

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปปริทัศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2567 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ จำนวน 15 เรื่อง ได้แก่ การสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว จากนวัตกรรม สีดิน ฦ อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล ภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย, การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศรี, สรรณรงค์ สิงหเสนี, ศุภชัย สุขชีโชติ, การจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, นวัตกรรมแนวคิดการสร้างสรรคเครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง, การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น, การพัฒนาเส้นใยในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยแนวคิดความยั่งยืน สำหรับกลุ่มเป้าหมายรีดักชั่นนิส ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี, สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ : ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก, สัญญะในตัวละครนางละเวง, THE APPLIED OF CHINA'S DUN HUANG MURAL FROM FEI TIAN DESIGN IN CONTEMPORARY CERAMICS PRODUCT DESIGN, HAUGUI WOOD CARVING SCULPTURE TO CREATIVE PRODUCTS DESIGN FOR PROMOTING TOURISM, EMOTIONALLY-INFORMED DESIGN IN INFORMATION GRAPHICS: A COMPARATIVE STUDY FROM CHINA'S REPUBLICAN ERA TO PRESENT AND ITS APPLICATION IN COVID-19 EDUCATIONAL GRAPHICS, A SUMMARY OF THE RESEARCH ON THE LITERATURE OF HUAGU OPERA IN HUNAN PROVINCE, CHINA, MULTI-SENSORY INTEGRATION IN BRAND DESIGN: A COMPREHENSIVE APPROACH TO CONSUMER EXPERIENCE, THE AESTHETICS OF HOMESTAY DESIGN: EXPLORING THE CULTURAL AND EMOTIONAL SIGNIFICANCE OF HOMESICKNESS

สำหรับวารสารในปีที่ 12 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2567 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจนักวิจัย อาจารย์ และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการหรือบทความวิจัยมาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณาถ่วงถ่วง (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้อง บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปปริทัศน์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

สารบัญ

THAI ARTICLES

- 1** การสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว จากนวัตกรรม สีดิน ฦ อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล ภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย
FASHION APPAREL BRANDING AND LIFESTYLE PRODUCTS FOR TOURISM FROM INNOVATIVE SOIL COLORS AT THE GLOBAL GEOPARK, SATUN PROVINCE UNDER THE CONCEPT OF CROSSING CONTEMPORARY CULTURES
รพีภัทร สำเร, พัดชา อุทิศวรรณกุล
- 12** การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีส่นในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณสร, สรรณรงค์ สิงหเสนี, ศุภชัย สุขชีโชติ
THE CREATION OF VISUAL ARTS WORK WAS INFLUENCED BY COLOR OF NATURE BY METTA SUWANASORN, SANNARONG SINGHASENI, SUPACHAI SUKKECHOTE
เมตตา สุวรรณสร, สรรณรงค์ สิงหเสนี, ศุภชัย สุขชีโชติ
- 30** การจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
THE MANAGEMENT OF VISUAL ARTS EDUCATION AND THE DEVELOPMENT OF 21ST-CENTURY LEARNING SKILLS
วิรัตน์ ปิ่นแก้ว
- 38** นวัตกรรมแนวคิดการสร้างสรรค้เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง
THE INNOVATION OF WOMENSWEAR GUIDELINES TO CREATE PARTYWEAR FOR GENERATION ASIA FROM HMONG BATIK CULTURAL CAPITAL
ณัฐฐ์ฤกฤตา บัวคล้ายรัตนชัย, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธุ์
- 47** การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น
IDENTITY DEVELOPMENT AND INNOVATIVE DESIGN OF CREATIVE PRODUCTS FROM WATER HYACINTH BASKETRY TO DEVELOP COMMUNITY PRODUCTS AND PROMOTE LOCAL WISDOM
ยุวดี พรธาราพงศ์

สารบัญ

- 57 การพัฒนาเส้นใยในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยแนวคิดความยั่งยืน
สำหรับกลุ่มเป้าหมายรีดักชันนิส ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
INNOVATION DEVELOPMENT OF GARAM MANIS PATTANI PROVINCE
WITH SUSTAINABLE CONCEPT FOR REDUCTIONISTS OF SOUTHEAST ASIA
MARKET CONSUMER
ฮายานี มะลี, พัดชา อุทิศวรรณกุล
- 73 การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับ
ปริญญาตรี
CREATING AN WORK INTEGRATED LEARNING MODEL IN THE UNDERGRADUATE
MUSIC PROGRAM
ปราโมทย์ เทียงตรง
- 83 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ: ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก
QUEEN SIRIKIT : AMBASSADRESS OF THAI TRADITIONAL DRESSING TO
THE GLOBAL WORLD FASHION
จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง
- 92 สัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวง
SIGNS IN NANG LAWENG CHARACTER
น้ำหวาน ดาราวรรณ, ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์

ENGLISH ARTICLES

- 104 THE APPLIED OF CHINA'S DUN HUANG MURAL FROM
FEI TIAN DESIGN IN CONTEMPORARY CERAMICS PRODUCT DESIGN
Kun Li, Pisit Puntien, Chanoknart Mayusoh
- 113 HAUGUI WOOD CARVING SCULPTURE TO CREATIVE PRODUCTS DESIGN FOR
PROMOTING TOURISM
Yiqi Zhang, Chanoknart Mayusoh, Pisit Puntien
- 124 EMOTIONALLY-INFORMED DESIGN IN INFORMATION GRAPHICS: A
COMPARATIVE STUDY FROM CHINA'S REPUBLICAN ERA TO PRESENT AND ITS
APPLICATION IN COVID-19 EDUCATIONAL GRAPHICS
Wenyi Zhang

สารบัญ

- 138** A SUMMARY OF THE RESEARCH ON THE LITERATURE OF HUAGU OPERA
IN HUNAN PROVINCE, CHINA
Chen Gang, Panya Roongruang
- 149** MULTI-SENSORY INTEGRATION IN BRAND DESIGN: A COMPREHENSIVE
APPROACH TO CONSUMER EXPERIENCE
Heng Chen
- 159** THE AESTHETICS OF HOMESTAY DESIGN: EXPLORING THE CULTURAL AND
EMOTIONAL SIGNIFICANCE OF HOMESICKNESS
Zhongquan Gao, Chanoknart Mayusoh, Pisit Puntien



การสร้างสรรคตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว จากนวัตกรรม สีดิน ณ อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล ภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย FASHION APPAREL BRANDING AND LIFESTYLE PRODUCTS FOR TOURISM FROM INNOVATIVE SOIL COLORS AT THE GLOBAL GEOPARK, SATUN PROVINCE UNDER THE CONCEPT OF CROSSING CONTEMPORARY CULTURES

รพีภัทร สำเร¹, พัดชา อุทิศวรรณกุล²

Rapeepat Sumray¹, Patcha Utiswannakul²

^{1,2}ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2}Department of Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University

(Received : May 18, 2023 Revised : June 14, 2023 Accepted : June 14, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว จากนวัตกรรม สีดิน ณ อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล ภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบสอบถาม, แบบสอบถามที่ใช้วัดข้อมูลเบื้องต้น, บทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ, แบบสัมภาษณ์, สถิติ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัย โดยพบว่าจังหวัดสตูลซึ่งมีอุทยานธรณีโลกซึ่งได้รับการประกาศให้เป็นอุทยานธรณีโลกโดยยูเนสโก และเป็นแห่งที่ 5 ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นหินเก่าสมัย 500 ล้านปีใต้ท้องทะเลที่ได้เคลื่อนตัวขึ้นมาเนื่องจากการเคลื่อนของเปลือกโลกก่อเกิดเป็น แหล่งท่องเที่ยวทางธรณีวิทยาที่สวยงาม ดังนั้นจึงจัดได้ว่าเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดสตูล ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายหลักของอุทยาน ธรณีโลกสตูลจึงเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวและที่ตั้งใจเดินทางมาที่จังหวัดสตูลทั้งหมดเนื่องจากจังหวัดสตูลเป็นจังหวัดที่ไม่ใช่สถาน ท่องเที่ยวที่เป็นทางผ่านนับได้ว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีไลฟ์สไตล์ชอบการท่องเที่ยวและการผจญภัย และเป็นผู้มีฐานะในระดับ หนึ่งและใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ดังนั้นสินค้าที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดสตูลได้จึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตโดยการใช้นวัตกรรมสกัด สีจากดินผ่านเทคนิคการทำผ้าบาติกซึ่งเป็นเทคนิคที่จังหวัดสตูลใช้เป็นหลักในการผลิตภัณฑ์กลุ่มผ้าและเครื่องแต่งกาย ร่วมกับ การออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมโมร็อกโก เพราะจังหวัดสตูลมีเอกลักษณ์ในด้านมีผู้ถือศาสนาพุทธและ อิสลามมากพอๆกัน จึงทำให้พบเห็นสถาปัตยกรรมสไตล์โมร็อกโกได้มากใจจังหวัด

คำสำคัญ : ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น, ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์, นวัตกรรม สีดิน, อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล, วัฒนธรรมร่วม สมัย

ABSTRACT

The purpose of this research is to create a fashion apparel brand. and lifestyle products for tourism from innovative soil colors at the Global Geopark, Satun Province under the concept of crossing contemporary cultures by research tools including a questionnaire, a questionnaire that measures preliminary data. Expert interviews, interview forms, statistics for collecting research data. It was found that Satun province has a world geopark which has been declared a world geopark by UNESCO. and is the fifth in East Asia that it is an old stone 500 million years under the sea that has moved up due to the movement of the Earth's crust, creating a beautiful geological attraction. Therefore, it can be classified as the identity of Satun Province. Therefore, the main target group of Satun World Geopark is a group of tourists who intend to travel to Satun Province as Satun Province is not a tourist destination that is a passageway. and adventure and is a person who has a certain level of wealth and can use the Internet Therefore, the products that can reflect the identity of Satun Province are products produced by using innovation to extract color from soil through batik making

techniques, which is a technique that Satun Province mainly uses for fabric and clothing products. Together with the design is inspired by Moroccan architecture. Because Satun Province is unique in that there are Buddhists and Muslims equally. therefore making it possible to see a lot of Moroccan architecture in the province

Keywords: fashion apparel brand, lifestyle products, soil color innovation, Satun Provincial Geopark, contemporary culture

บทนำ

พื้นที่อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลเป็นพื้นที่ประวัติศาสตร์บนพื้นแผ่นดินโลกเพราะเป็นหินที่อยู่ใต้ทะเลโดยมีหลักฐานเป็นฟอสซิลซึ่งเป็นซากของสิ่งมีชีวิตยุคเก่าตั้งแต่ 500 ล้านปีก่อนและได้ถูกยกขึ้นมาเหนือทะเลเพราะเนื่องจากการยกตัวของพื้นโลกในเวลาต่อมาทำให้เกิดเป็นถ้ำและเทือกเขา ปัจจุบันผู้คนก็ยังดำรงชีวิตโดยใช้ประโยชน์จากทรัพยากรของแผ่นดินนี้และก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรมประเพณีที่มีเอกลักษณ์รวมถึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่หลากหลายของจังหวัดสตูล ดังนั้นรายได้หลักสำหรับจังหวัดสตูลจึงมาจากนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวและซื้อของที่ระลึกแต่จังหวัดสตูลในปัจจุบันยังไม่มีผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนและส่งเสริมถึงคุณค่าของพื้นที่ที่เป็นอุทยานธรณีโลกอย่างเหมาะสม รวมถึงยังไม่มีลายผ้าเฉพาะของจังหวัดสตูล ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะเลือกนำดินมาผ่านกระบวนการให้สีบนพื้นผ้าสำหรับนำมาผลิตสินค้ากลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวสำหรับสตรีในรูปแบบชุดรีสอร์ทแวร์ในรูปแบบอุตสาหกรรมเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์พื้นที่และสอดคล้องกับพฤติกรรมทางเลือกซื้อสินค้าของที่ระลึกของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ส่งผลให้เกิดรูปแบบเสื้อผ้าด้านแฟชั่นและเป็นการสื่อสารภาพลักษณ์ที่ชัดเจนด้านการท่องเที่ยวอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล

อุทยานธรณีโลกสตูลตั้งอยู่ทางภาคใต้ของประเทศไทย มีลักษณะภูมิประเทศเป็นเทือกเขาหินปูน ,เกาะน้อยใหญ่ และชายหาด ครอบคลุม 4 อำเภอของจังหวัดสตูล คือ ทุ่งหว้า มะนัง ละงู และอำเภอเมือง ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกอำเภอมะนังสำหรับทำการวิจัยเพราะเป็นพื้นที่ที่มีความน่าสนใจมีถ้ำภูเขาเพชรร่วมในการออกแบบเนื่องจากเป็นถ้ำที่มีหินงอกหินย้อยที่มีลักษณะคล้ายเกล็ดเพชรเป็นประกายระยิบระยับ และในพื้นที่อำเภอมะนังยังไม่มีกลุ่มชุมชนที่ทำผลิตภัณฑ์งานผ้าเพื่อต่อยอดพัฒนาสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.) เพื่อหาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นกลุ่มเสื้อผ้าสตรี และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวจากนวัตกรรมสีจากดินอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล
- 2.) เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นกลุ่มเสื้อผ้าสตรี และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวด้วยเทคนิคผ้าบาติกในรูปแบบชุดรีสอร์ทแวร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัยด้านกลุ่มเป้าหมาย
 - 1.1 การวิจัยในครั้งนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวเครื่องแต่งกายสตรี จากนวัตกรรมสีจากดินอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวจังหวัดสตูล เจนมิลเลนเนียล ที่มีเกิดระหว่างทศวรรษ 1980 ถึง 1990
2. ขอบเขตการวิจัยด้านวัสดุ และพื้นที่
 - 2.1 การวิจัยในครั้งนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาข้อมูล นวัตกรรมสีจากดินอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล และกระบวนการสร้างสรรค์งานผ้าบาติกในพื้นที่ธรณีโลกจังหวัดสตูล



กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวทางการออกแบบและพัฒนาตราสินค้าและรูปแบบสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวเครื่องแต่งกายสตรี จากนวัตกรรมสีดินอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลในอำเภอมะนังถ้าภูผาเพชร

วิธีดำเนินงาน

- 1.) การศึกษาแนวคิดทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1) ศึกษาแนวคิดในพื้นที่อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล
 - 1.2) ศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์งานผ้าบาติกของกลุ่มชุมชนในพื้นที่จังหวัดสตูล
 - 1.3) ศึกษางานออกแบบสินค้าแฟชั่นสไตล์รีโทรแวร์และงานแฟชั่นในรูปแบบแนวคิดโมร็อกโค
 - 1.4) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีในการสร้างตราสินค้าแฟชั่น
- 2.) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวจังหวัดสตูล
 - 2.1) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม เพื่อเป็นตัวชี้วัดการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงจากเจตนารมณ์
 - 2.2) โดยการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามที่ใช้วัดข้อมูลเบื้องต้น จากกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงที่สามารถใช้ในงานออกแบบ
 - 2.3) โดยการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ บทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกด้านการสร้างสรรค์สิ่งทอจากเส้นใยธรรมชาติ
 - 2.4) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ เพื่อเก็บรวบรวม ข้อมูลด้านการออกแบบสร้างสรรค์ในเชิงลึก
 - 2.5) การใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม โดยนำเสนอข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยร้อยละ
- 3.) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากแนวคิดโมร็อกโค ขึ้นต้นแบบด้วยผ้าดิบ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์คอลเลกชันต้นแบบ
- 4.) สรุปผลการวิจัยและจัดผลรายงานผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการดำเนินการศึกษาวิจัยแบบผสมผสานระหว่างกระบวนการวิเคราะห์ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายควบคู่กับการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์แฟชั่น และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยแบ่งขั้นตอนการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลและสำรวจเพื่อหาแนวทางในการออกแบบสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นสตรีในรูปแบบอุตสาหกรรมรวมถึงผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์และพัฒนาตราสินค้าเพื่อเป็นสินค้าส่งเสริมการท่องเที่ยวซึ่งผลิตโดยชุมชนในพื้นที่ โดยมีลำดับขั้นตอนแนวทางในการพัฒนารูปแบบสินค้านวัตกรรมสิ่งทออย่างยั่งยืนได้จากการสำรวจจุดแข็งของชุมชน
 - 1) สำรวจวิเคราะห์รูปแบบสินค้าเศรษฐกิจของชุมชนที่เหมาะสมต่อการผลิตโดยชุมชนในรูปแบบอุตสาหกรรมซึ่งสอดคล้องกับวัฒนธรรม องค์ความรู้ และสะท้อนและส่งเสริมถึงคุณค่าของพื้นที่ที่เป็นอุทยานธรณีโลกอย่างเหมาะสม
 - 2) สำรวจวิเคราะห์กลุ่มผู้ผลิตในชุมชน
 - 3) สำรวจวิเคราะห์ตลาดสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ในพื้นที่ เพื่อให้ทราบถึงช่องว่างทางการตลาดและโอกาสทางการขาย
 - 4) วิเคราะห์กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเพื่อตอบสนองได้ตรงกับความต้องการและไลฟ์สไตล์ได้อย่างเหมาะสม
 - 5) กำหนดแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์
2. การสำรวจและศึกษาการสกัดสีจากดิน



ภาพที่ 1: ลงพื้นที่สำรวจถ้ำภูผาเพชร อุทยานธรณีโลกสตูล
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566

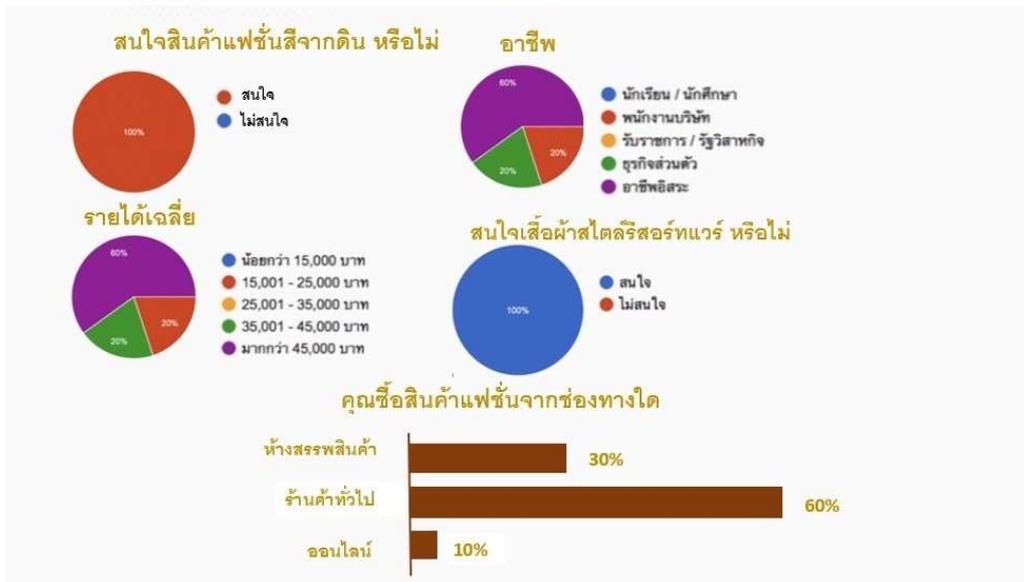
3. การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย

จากการสำรวจจากผู้ประกอบการพบว่ากลุ่มเป้าหมายหลักของอุทยานธรณีโลกสตูลเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวและที่ตั้งใจเดินทางมาจากจังหวัดสตูลทั้งหมดเนื่องจากจังหวัดสตูลเป็นจังหวัดที่ไม่ใช่สถานท่องเที่ยวที่เป็นทางผ่านหรือเส้นทางการค้าทำให้ผู้ที่เดินทางเข้ามาล้วนเป็นผู้ที่ตั้งใจเดินทางเข้ามาโดยตรงเท่านั้น ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายของวิจัยนี้จึงเน้นที่กลุ่มเป้าหมายที่มีไลฟ์สไตล์ชอบการท่องเที่ยวและการผจญภัย เป็นผู้มีความรู้ในระดับหนึ่งและใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ยังนิยมเครื่องแต่งกายที่ผลิตจากใยธรรมชาติและใยสังเคราะห์ที่เน้นระบายอากาศสวมใส่เย็นสบาย



ภาพที่ 2: กลุ่มเป้าหมาย
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566

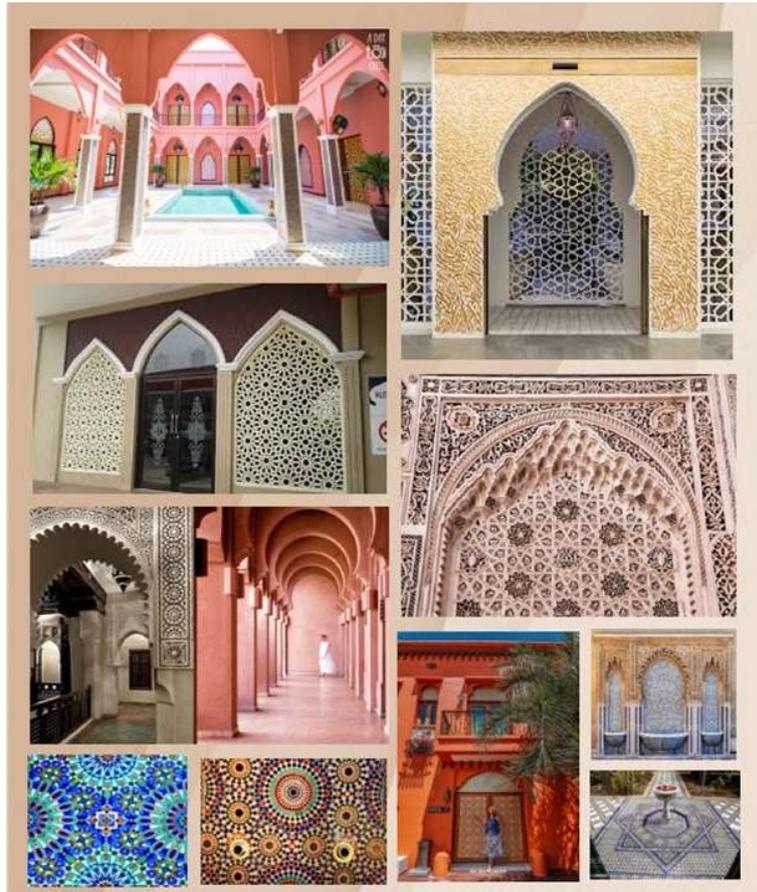
ข้อมูลสรุปในการสำรวจกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 3: ข้อมูลสรุปจากกลุ่มสำรวจกลุ่มเป้าหมาย
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566

4. การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสร้างสรรค์และแนวโน้มกระแสแฟชั่น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบจะเน้นการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีแฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวประเภทรีสอร์ทแวร์โดยใช้เทคนิคการสร้างลายผ้าจากบาติกซึ่งเป็นเทคนิคที่ชาวบ้านในจังหวัดสตูลใช้สำหรับสร้างลวดลายผ้าได้คึกคักขึ้นและเนื่องจากในจังหวัดสตูลนั้นมีผู้นับถือศาสนาพุทธและอิสลามมากพอกัน ดังนั้นจึงออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยแนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยผนวกระหว่างแรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมมัสยิดซึ่งมีรูปแบบสถาปัตยกรรมโมร็อกโกอันเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่พบได้บ่อยในจังหวัดสตูล ร่วมกับผ้าบาติกที่ใช้สีจากดินมาใช้ให้การด้านโครงสร้าง สี และการสร้างลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของอุทยานธรณีโลกสตูลได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 4: สถาปัตยกรรมโมร็อกโก

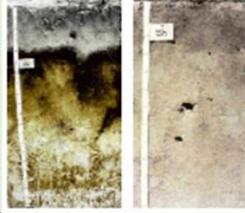
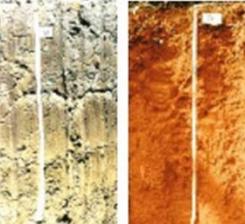
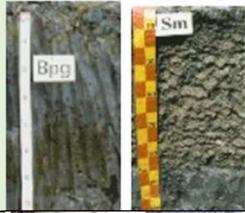
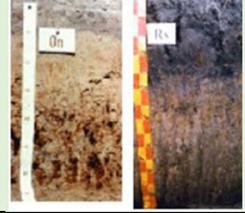
ที่มา: รัชภัทร สำเร, 2566

ผลการศึกษา

1.แนวทางในการนำสีจากดินของอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลมาในการสร้างสรรค์ราสีนาคำเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว สามารถเข้าใจถึงที่มาและเงื่อนไขในการกำเนิดสีของดินสีต่างๆโดยจากการสำรวจสีของดินแต่ละบริเวณจะมีสีที่แตกต่างกันไป เช่น สีดำ น้ำตาล เหลือง แดง หรือ สีเทา รวมถึงจุดประสีต่างๆซึ่งจะขึ้นอยู่กับชนิดของแร่ที่เป็นองค์ประกอบในดิน สภาพแวดล้อมในการเกิดดิน ระยะเวลาการพัฒนา หรือวัสดุอื่นๆ ที่มีอยู่ในดิน

ตารางที่ 1: สีดินและที่มา

ภาพดิน	สีที่ได้	เงื่อนไขการเกิด
	ดินสีดำ สีน้ำตาลเข้มหรือสีคล้ำ	ดินที่มีความอุดมสมบูรณ์สูงมีการคลุกเคล้ากับอินทรีย์วัตถุจำนวนมากหรือเกิดจากมีดำกำเนิดจากแร่สีเข้มหรือมีแร่แมงกานีสสูง

ภาพดิน	สีที่ได้	เงื่อนไขการเกิด
	ดินสีขาวหรือสีเทาอ่อน	ดินที่เกิดมาจากวัตถุต้นกำเนิดจากแร่สีจางหรืออาจมีปูน ยิปซัม หรือเกลือชนิดต่างๆ ในหน้าตัดดินมาก
	ดินสีเหลืองหรือแดง	ดินสีเหลืองแสดงว่าดินมีออกไซด์ของเหล็กที่มีน้ำเป็นองค์ประกอบ ส่วนดินสีแดงจะเป็นดินที่ออกไซด์ของเหล็กหรืออลูมิเนียมไม่มีน้ำเป็นองค์ประกอบ
	ดินสีเทาหรือสีน้ำเงิน	ดินที่อยู่ในสถานะที่มีน้ำแช่แข็งเป็นเวลานาน เช่น ดินนาในพื้นที่ลุ่ม หรือดินในพื้นที่ป่าชายเลน มีการถ่ายเทอากาศไม่ดี
	มีจุดประสีเหลืองหรือสีแดงบนพื้นสีเทา	ดินที่อยู่ในสถานะที่มีน้ำแช่แข็งสลับกับแห้ง ซึ่งจะเกิดเปลี่ยนแปลงกับสารประกอบออกไซด์ของเหล็กที่สะสมอยู่ทำให้เมื่ออยู่ในที่น้ำซึ่งจะมีสีน้ำเงิน ขณะที่หากอยู่ในพื้นที่แห้งเป็นสีแดง

ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566

จากการวิจัยพบว่าขั้นตอนในการสกัดสีจากดินสามารถทำได้ด้วยวิธีพื้นบ้านได้อย่างง่ายดาย ทำให้ไม่มีปัญหาในการเตรียมสีสำหรับการย้อมแต่ปัญหาจากการย้อมด้วยวัตถุดิบจากธรรมชาติได้แก่เรื่องสีในการย้อมในแต่ละครั้งจะไม่เหมือนกันยังคงอยู่เนื่องด้วยไม่ใช่สีย้อมจากสารเคมีดังนั้นการย้อมสีจากดินจะได้สีที่แตกต่างกันไปตามแต่พื้นที่ของดินนั้นๆ ทั้งแร่ธาตุที่ทำให้เกิดดิน ความชื้นและความแห้งส่งผลต่อสีที่ได้ทั้งสิ้น



ภาพที่ 5: การทดลองสกัดสีจากดินและการย้อม โดย รพีภัทร สำเร

ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566



ภาพที่ 6: การย่อและเพ้นท์ผ้าบาติก และความต่างของสี โดย รพีภัทร สำเร
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566

2.แนวทางในการสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยว จากนวัตกรรมสีดินจากอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย เป็นการวิจัยเพื่อสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดโดยเน้นที่ชุมชนถ้ำภูผาเพชร อำเภอมะนัง โดยวิจัยนี้ทำให้เกิดองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมจากการย่อสีและการเพ้นท์ผ้าด้วยเทคนิคบาติกจากดินของอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลซึ่งเต็มไปด้วยแร่ธาตุที่ทับถมมานานผนวกกับการนำมาใช้ร่วมในการออกแบบและพัฒนาเทคนิคในการเพิ่มอัตลักษณ์ให้กับสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัยโดยนำแนวทางศิลปะสถาปัตยกรรมโมร็อกโกซึ่งมีรูปแบบการแบ่งส่วนสีส่วนแบบสมมาตร และลวดลายทางเรขาคณิตและลายอาหรับอย่างประณีตในไม้ปูนปั้นและงานกระเบื้องมาใช้ในการออกแบบ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวจังหวัดสตูลรุ่นเจนมิลเลนเนียม



ภาพที่ 7: ตราสินค้าจากแรงบันดาลใจศิลปะโมร็อกโก
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566



ภาพที่ 8: ลายผ้าจากแรงบันดาลใจศิลปะโมริอ็อกโก
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566



ภาพที่ 9: แบบร่างคอลเลคชั่นต้นแบบภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจศิลปะโมริอ็อกโก
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566



สรุปผลงานวิจัย

วิจัยการสร้างสรรคตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวจากนวัตกรรมสีดิน อนุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยวที่ตั้งใจเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดสตูลโดยตรง ดังนั้นตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ได้รับจากวิจัยนี้จึงมีรูปแบบที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์อย่างแท้จริงของจังหวัดสตูลที่เป็นอุทยานธรณีโลกโดยการนำวัตถุดิบที่เป็นดินซึ่งเกิดจากการผุกร่อนของแร่ธาตุต่างๆที่ทับถมมานานหลายล้านปีภายในอุทยานนำมาทำให้เกิดสีสรรที่หนักไปทางสีหม่นของสีดินบนผืนผ้าและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ด้วยวิธีการย้อมดินและการเพ้นท์ผ้าบาติกซึ่งเป็นเทคนิคที่ชุมชนในจังหวัดสตูลชำนาญประกอบกับเนื้อผ้าภายในจังหวัดมีคนในพื้นที่ที่นับถือศาสนาอิสลามกว่าครึ่งของจังหวัด ดังนั้นรูปแบบในการออกแบบจึงใช้รูปแบบศิลปะโมร็อกโกอันเป็นที่รู้จักมากที่สุดคือสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิมที่พัฒนาขึ้นในสมัยอารยธรรมอิสลามเรียกว่าสถาปัตยกรรมอิสลาม

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1.เนื่องด้วยจังหวัดสตูลเป็นจังหวัดที่ไม่ใช่เมืองผ่านทำให้เป็นจังหวัดที่นักท่องเที่ยวจะมาท่องเที่ยวด้วยความตั้งใจที่จะมาเยี่ยมชมอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลโดยตรงดังนั้นนักท่องเที่ยวและโอกาสในการเผยแพร่ผลงานจากงานวิจัยการสร้างสรรคตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวจากนวัตกรรมสีดิน อนุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลจะมีโอกาสที่ค่อนข้างจำกัดประกอบกับปัญหาโรคระบาดโควิด-19ที่ระบาดจนเป็นปัญหาทั่วโลกมารวม 3 ปี ทำให้การท่องเที่ยวมีปัญหาแม้ว่าหลังจากความกลัวต่อโรคระบาดเริ่มลดลงเพราะการแพทย์ที่พัฒนาขึ้นจนมีนักท่องเที่ยวหลั่งไหลเข้ามาในประเทศไทยเป็นจำนวนมากแต่ ปัญหาความไม่สงบใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ก็ยังเป็นปัญหาที่อาจทำให้นักท่องเที่ยวมีความหวงวิตกในการจะเดินทางเข้ามา ดังนั้นจึงมีข้อเสนอแนะว่าควรทำการนำเสนอให้ผู้คนรู้จักอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลในหลายๆช่องทางร่วมกับผลงานของงานวิจัยควรนำเสนอและสามารถซื้อสินค้าจากช่องทางอื่นได้แม้ไม่ได้ไปจังหวัดสตูลเพื่อให้นักท่องเที่ยวและผู้คนสามารถสัมผัสถึงมนต์เสน่ห์ของอุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูลได้และดึงดูดอยากให้เดินทางเข้ามาสัมผัสประสบการณ์จริงด้วยตัวเอง

2.การย้อมสีด้วยวัตถุดิบจากธรรมชาติ เช่น การย้อมด้วยสีดินจะมีจุดบอดที่การติดของสีไม่คงทนถาวรดังนั้นควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาต่อยอดให้สีติดได้ดีขึ้นโดยอาจอาศัยข้อมูลของสถาบันหรือองค์กรอื่นเพื่อนำมาปรับใช้ให้สีสามารถติดได้คงทนยิ่งขึ้น

3.ในเรื่องของสีสันทึ่ไม่เหมือนกันตลอดประกอบกับเป็นงานบาติกที่เกิดจากการเพ้นท์ด้วยมือทุกชิ้น หากมองในมุมหนึ่งสามารถจัดได้ว่าเป็นการมออัตลักษณ์ให้กับผลงานทุกชิ้นให้มีความน่าสนใจที่แตกต่างกันไป ดังนั้นในด้านการนำเสนอผลงานควรเน้นการนำเสนอถึงความหลากหลายไม่นำเสนอในรูปแบบการผลิตซ้ำจำนวนมากเพราะนอกจากจะไม่เป็นการประกาศถึงข้อดีแล้วยังเป็นการตอกย้ำว่าแต่ละชิ้นมีเพียงหนึ่งเดียวในโลก



ภาพที่ 10: สรุปรขั้นตอนและลำดับการทำวิจัยจนถึงการนำเสนอ
ที่มา: รพีภัทร สำเร, 2566

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2561). UNESCO ประกาศให้ “สตูลจีโอพาร์ค” เป็นอุทยานธรณีโลก. สืบค้น กันยายน 10, 2565 จาก <https://gnews.apps.go.th>
- กลุ่มโบราณคดี สำนักศิลปากรที่ ๑๑ สงขลา. (2562). แหล่งโบราณคดีถ้ำภูผาเพชร. สืบค้น กันยายน 4, 2565 จาก <https://www.finearts.go.th>
- กลุ่มป็นหยาบบาติก. (2561). กลุ่มป็นหยาบบาติก Satun Geopark. สืบค้น กันยายน 10, 2565 จาก <http://www.satungeopark.com>
- ณรงค์ฤทธิ์ ทุ่งปรือ. (2554). ชมฟอสซิลที่อุทยานธรณีโลกสตูล. สืบค้น กันยายน 4, 2565 จาก www.wongnai.com
- ปิ่น บุตรี. (2562). อุทยานธรณีโลกสตูล. สืบค้น กันยายน 10, 2565 จาก <https://thai.tourismthailand.org>
- มูฮำหมัด ดือราแม. (2554). ฟอสซิล 800 ล้านปี สมบัติล้ำค่าเมืองสตูล. สืบค้น กันยายน 4, 2565 จาก <https://deepsouthwatch.org/th/dsj/2417>

การสัมภาษณ์

- ณรงค์ฤทธิ์ ทุ่งปรือ. 10 มกราคม 2566. ผู้อำนวยการธรณีสตูล. สัมภาษณ์.
- ดร. ทวีสินธุ์ ตั้งแข็ง. 21 มกราคม 2566. นักวิจัยพื้นที่จังหวัดสตูล. สัมภาษณ์.
- ดร.สุวิมล ชวีทอง. 21 มกราคม 2566. นักวิจัยพื้นที่จังหวัดสตูล. สัมภาษณ์.
- ดร.ปิยนุช พรประสิทธิ์. 21 มกราคม 2566. นักวิจัยพื้นที่จังหวัดสตูล. สัมภาษณ์.
- นิล โชะแต่ง. 3 มีนาคม 2566. เจ้าหน้าที่กลุ่มนำเที่ยวชุมชนถ้ำภูผาเพชร. สัมภาษณ์.
- สมคิด ทองดี. 3 มีนาคม 2566. เจ้าหน้าที่กลุ่มนำเที่ยวชุมชนถ้ำภูผาเพชร. สัมภาษณ์.
- อาวุธ ขาวสาย. 3 มีนาคม 2566. เจ้าหน้าที่เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า. สัมภาษณ์.



การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสนในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา
สุวรรณศร, สรรณรงค์ สิงหเสนี, ศุภชัย สุกชีโชติ

THE CREATION OF VISUAL ARTS WORK WAS INFLUENCED BY COLOR OF NATURE
BY METTA SUWANASORN, SANNARONG SINGHASENI,
SUPACHAI SUKKECHOTE

เมตตา สุวรรณศร¹, สรรณรงค์ สิงหเสนี², ศุภชัย สุกชีโชติ³

Metta Suwannasorn¹, Sannarong Singhaseni², Supachai Sukkechote³

^{1,2,3} สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

^{1,2,3} Department of Visual Arts, Graduate Studies, Bunditpatanasilpa Institute Ministry of Culture

(Received : June 13, 2023 Revised : July 22, 2023 Accepted : August 4, 2023)

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสนในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศร, สรรณรงค์ สิงหเสนี, ศุภชัย สุกชีโชติ ” มีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสนในธรรมชาติ อันแสดงออกถึงความงามของธรรมชาติในมิติทางเทคนิคที่แตกต่างกัน รวมทั้งนำเสนอแนวทางการตีความด้วยกระบวนการทางศิลปะ ที่สร้างสรรคตามความถนัด ความสนใจของศิลปิน เมตตา สุวรรณศร สร้างสรรคผลงานด้วยเทคนิค การปักด้วยปืนยิงพรมไฟฟ้า สรรณรงค์ สิงหเสนี เทคนิคสีน้ำบนกระดาษ ศุภชัย สุกชีโชติ เทคนิคประติมากรรม 3 มิติ ด้วยปากกา 3D ที่มีลักษณะเฉพาะตน

จากการสร้างสรรคผลงานพบว่า การปักด้วยปืนยิงพรมไฟฟ้าของเมตตา สุวรรณศร ผู้สร้างสรรคนำเทคนิคการปักพรมด้วยอุปกรณ์ปืนไฟฟ้าที่สามารถปักเส้นใยได้อย่างอิสระรวดเร็ว ให้เกิดความพิเศษโดยใช้แรงบันดาลใจมาจากสีสนของธรรมชาติ แต่ตัดทิ้งซึ่งความเป็นจริงและนำเสนอในแนวทางการตีความนามธรรม คือการปักพรมให้เส้นใยผสมผสานสีจนเกิดการรวมตัวกัน ผสมสีสนด้วยม่านตาคล้ายงานลัทธิประทับใจในแสงสีที่เน้นการแตกกระจายสีทั่วทั้งภาพจนเกิดความงามในรูปแบบใหม่ที่มีความกลมกลืน เป็นสีสนที่งดงามบนผืนพรมศิลปะ ศิลปินสรรณรงค์ สิงหเสนี โดยได้รับแรงบันดาลใจจากคู่มือสีในธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ ชนิดต่าง ๆ ซึ่งจะมีคู่มือที่ใกล้เคียงกันและคู่มือตรงกันข้ามกันตามทฤษฎีวงจรสีธรรมชาติมาเป็นตัวเริ่มต้นสร้างสรรคจิตรกรรมนามธรรม โดยใช้เทคนิคสีน้ำเปียกซ้อนเปียก (Wet-into-wet) ที่มีความเปียกชุ่มชื้นซบเข้าหากันทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ปล่อยให้เกิดเป็นรูปทรงและเรื่องราวขึ้นเองตามธรรมชาติของสีน้ำ ศิลปินศุภชัย สุกชีโชติ สร้างประติมากรรมด้วย เทคนิค 3D Pen ด้วยการสร้างรูปทรงมาจากเส้นพลาสติก ด้วยการร่างเส้นพลาสติกกับพื้นเป็นภาพแบนๆด้านข้าง เพิ่มส่วนที่เป็นผิวขึ้นรูปนอกแต่ละด้านเป็นรูปทรงสามมิติ ขัดแต่งพื้นผิวด้วยหัวแร้งความร้อนปรับผิวให้ละลายเข้าหากันปิดรูให้เรียบ เทคนิคนี้สามารถนำมาปรับใช้สร้างรูปทรงผลงานประติมากรรมอื่นๆได้ จากที่กล่าวมาการวิจัยนี้เป็นรวบรวมองค์ความรู้ทางด้านศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสนในธรรมชาติ และเผยแพร่ผลงานต้นแบบแก่ผู้สนใจศิลปะให้เกิดประโยชน์ด้านที่มา แนวคิด เทคนิค และเกิดสุนทรียภาพได้

คำสำคัญ : การปัก, ปืนยิงพรมไฟฟ้า, สีน้ำ, สีสนธรรมชาติ, ประติมากรรมปากกา 3 มิติ

ABSTRACT

Research on “The Creation of Visual Arts Work Was Influenced by Color of Nature By Metta Suwannasorn, Sannarong Singhaseni, Supachai Sukkechote” with the objectives to Create works of visual art inspired by the colors of nature. which expresses the beauty of nature in different technical dimensions as well as presenting guidelines for interpreting the artistic process that is creative according to aptitude artist's interest Metta Suwannasorn creates works with technique embroidery with an electric carpet gun, Sannarong

Singhaseni, watercolor technique on paper. Supachai Sukkeechot, 3D sculpture technique with a unique 3D pen.

The creation of the work found that embroidering with an electric carpet gun by Metta Suwanasorn, the creator of the technique of carpet embroidery with an electric gun that can embroider fibers freely and quickly. To make it special by taking inspiration from the colors of nature but cutting down on reality and presenting it in an abstract art way. is to embroider the carpet to make the fibers blend the colors until they come together Mixing colors with the iris is like a work of impressionism in the light that emphasizes the diffusion of colors throughout the image to create a new form of beauty that is harmonious. It is a beautiful color on the art tapestry. Artist Sannarong Sinhaseni was inspired by the bright colors in nature such as flowers and leaves of different types, which have similar and opposite color pairs according to the natural color cycle theory as a starting point for creating a painting. abstract using the wet-overlay-wet watercolor technique (Wet-into-wet), with wetness absorbing into each other, both intentionally and unintentionally. Let the shapes and stories arise naturally in the watercolor. Artist Supachai Sukkeechot creates sculptures using the 3D Pen technique by creating the shape of a tiger from plastic lines. with the outline of the plastic and the floor as a flat image on the side Add a surface similar to the method of forming pottery with a curling line. Shape the outer face of the tiger one by one into a three-dimensional shape. Then polish the surface with a heated soldering iron to melt the surface together to close the hole smoothly. This technique can be adapted to shape other sculptures. From the above, this research is a collection of knowledge in art inspired by the colors in nature. and disseminating prototype works to those who are interested in art for the benefit of origin, concepts, techniques, and aesthetics.

Keywords: embroidery, electric carpet gun, watercolor, natural colors, 3D pen sculpture

บทนำ

การสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมในปัจจุบันนั้น มีแนวทางที่มีความหลากหลาย ทั้งกระบวนการเทคนิค วิธีการนำเสนอ ด้วยวัสดุใหม่ สื่อใหม่ ที่ต้องผ่านการศึกษ บ่มเพาะประสบการณ์ ที่ถูกสั่งสมมายาวนาน เพื่อช่วยให้เกิดทักษะ ความเข้าใจ ลึกซึ้ง ต่อกระบวนการทางเทคนิค การสร้างสรรคผลงานในโครงการนี้ เป็นการนำทักษะผสมผสานกับแนวคิดที่มีลักษณะเฉพาะตนของ ศิลปิน เมตตา สุวรรณศรี ที่มีความชำนาญในการสร้างสรรคผลงานสื่อผสม โดยใช้เส้นใยในหลายรูปแบบหลายลักษณะ เพื่อเป็นการศึกษากการสร้างสรรค์อย่างครอบคลุมและลึกซึ้งเข้าไปสู่กระบวนการการใช้เส้นใยประเภทต่าง ๆ จนสามารถควบคุม กระบวนการทางเทคนิคให้เกิดความงาม ผ่านรูปแบบศิลปนามธรรมที่ตัดทิ้งซึ่งรายละเอียด การบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปทรง ทั้งหมด แต่เป็นการใช้ความรู้ลึกซึ้งอันลึกซึ้งด้วยสีส้น ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานในเทคนิคปักพรมด้วยปืนยิงพรมไฟฟ้า เป็นการยกระดับงานหัตถกรรมให้สามารถก้าวข้ามขีดจำกัดของงานกลุ่มพานิชย์ศิลป์ให้มีคุณค่าเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย เช่นเดียวกับ กับ ศิลปิน สรรณรงค์ สิงหเสนี ที่มีความชำนาญระดับสูงในเรื่องของการใช้สีน้ำ ที่จัดเจน เฉียบขาดด้วยที่ท่าในการวาดและ ควบคุมน้ำพร้อมทั้งสมาธิในการจรดพู่กันแต่งแต้มสีส้นลงบนกระดาษ ให้เกิดเป็นผลงานที่งดงามบางเบา แต่ทรงคุณค่าด้วยพลัง ของสีส้นอันเกิดจากแรงบันดาลใจธรรมชาติ ที่บริสุทธิ์ถึงงาม ด้วยการศึกษาทฤษฎีวงจรรสีธรรมชาติโดยใช้คูสีใกล้เคียงและคูสี ตรงกันข้ามมาแต่งแต้มเข้าด้วยกัน ให้สีน้ำเป็นตัวสร้างรูปทรงและเรื่องราวในลักษณะของงานจิตรกรรมนามธรรมที่ไม่บ่งบอก ชัดเจนว่าเป็นดอกไม้อะไรรูปร่างอย่างไร แต่ปล่อยให้ผู้ดูใช้จินตนาการอารมณ์และความรู้สึกตอบโต้กับสีในงานโดยตรง ผู้วิจัย เชื่อว่าสีมีพลังในตัวของมันเอง สีแต่ละสีจะเปล่งพลังออกมาตอบโต้ซึ่งกันและกันระหว่างสีต่อสีและสีอื่น ๆ ที่อยู่ข้างเคียง พลัง ของสีจะเป็นตัวเร่งเร้าและกระตุ้นให้ผู้ดูรู้สึกรับรู้ได้ไม่เฉพาะเพียงทางสายตาเท่านั้นแต่หมายถึงการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึก ทางจิตใจอีกด้วย ศิลปิน ศุภชัย สุภชัชโชติ สร้างสรรคผลงานโดยการนำเสนอเทคนิคที่ทำหายความคิดสร้างสรรค์ โดยการเลือกใช้ เทคนิคปากกาสามมิติ 3D Pen สร้างผลงาน Hoo's mini World สร้างประติมากรรมด้วยการสร้างรูปทรงเสื่อจากเส้นพลาสติก เริ่มต้นการร่างเส้นพลาสติกกับพื้นเป็นภาพแบนๆ ด้านข้างของหน้าเสื่อแล้วใช้ 3D Pen เพิ่มผนังส่วนที่เป็นผิวคล้ายกับวิธีการขึ้น

รูปภาพขณะดินเผาแบบเส้นขดค้อย ๆ เพิ่มขึ้นตามรูปนอกของหน้าเสื่อที่ละด้านจนเต็มครบทั้งสองฝั่งเป็นรูปทรงสามมิติ จากนั้นก็ขัดแต่งพื้นผิวด้วยหัวแร้งความร้อนปรับผิวให้ละลายเข้าหากันเพื่อปิดรูให้เรียบ เมื่อปรับผิวได้ระดับดีแล้วเขาใช้เส้นพลาสติกสีส้มอมน้ำตาลเล็กน้อยทำเส้นขนและลวดลายสลักสีขาวดำด้วยเส้นสีพลาสติกเป็นลายเสื่อ เทคนิคนี้สามารถนำมาปรับใช้สร้างรูปทรงได้อย่างมีคุณภาพเช่นเดียวกับงานประติมากรรมอื่นๆ จากที่กล่าวมานั้น การสร้างสรรค์ อันมีที่มาจากสีสันทองของธรรมชาติ ถูกนำเสนอด้วยกระบวนการทางเทคนิคที่แตกต่าง แต่คงแนวคิดเดียวกัน เรียงร้อยด้วยประสบการณ์ที่สั่งสม เป็นการเปิดแนวทางให้กับผู้สนใจการสร้างสรรค์ศิลปะได้ค้นหากระบวนการทางศิลปะเพื่อตอบสนองต่อแนวคิดอันเป็นปัจเจกแห่งโลกศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทองในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศรี, สรรณรงค์ สิงห์เสนี, ศุภชัย สุขชีโชติ อันแสดงออกถึงความงามในธรรมชาติในมิติทางเทคนิคที่แตกต่างกัน
- 2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิค การปักผ้าด้วยปืนยิงพรหมไฟฟ้า การสร้างงานจิตรกรรมสีน้ำมันามธรรมชาติบนกระดาษ การสร้างงานประติมากรรม 3 มิติ ด้วยปากกา 3D ที่มีลักษณะเฉพาะตน
- 3 เพื่อเสนอแนวทางการตีความด้วยกระบวนการทางศิลปะ การสร้างสรรค์ภายใต้หัวข้อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทองในธรรมชาติของ 3 ศิลปิน

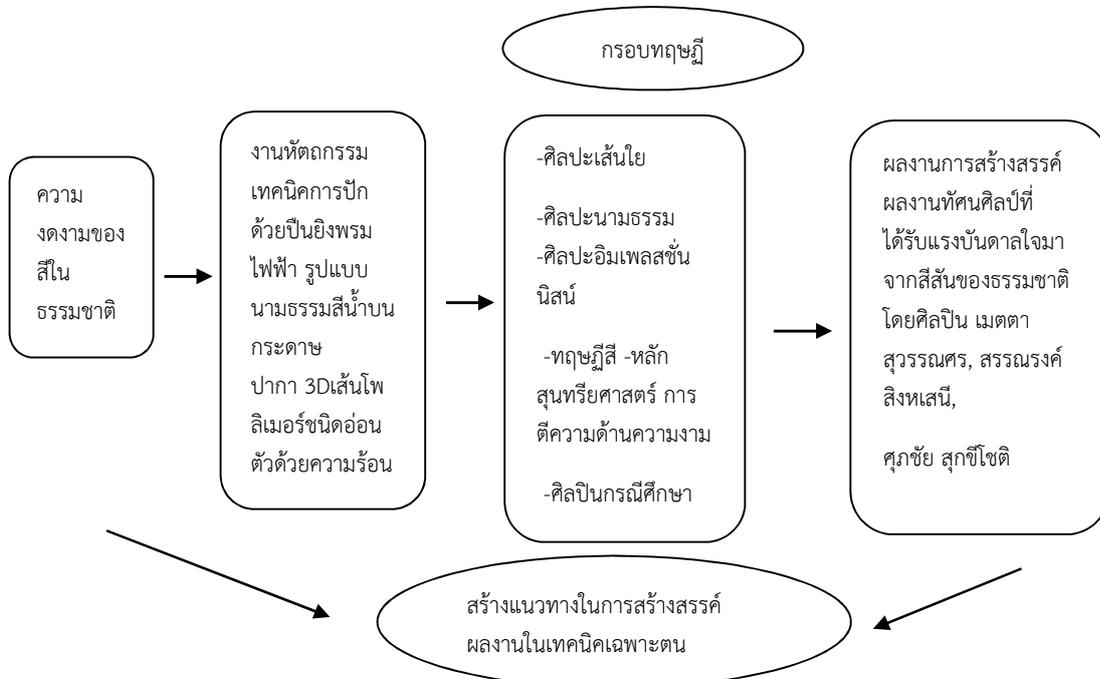
ระเบียบวิธีวิจัย

1.ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

การวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทองในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศรี, สรรณรงค์ สิงห์เสนี, ศุภชัย สุขชีโชติ ความงามของสีสันทองในธรรมชาติ ประกอบด้วยการศึกษาเอกสารทางวิชาการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ศิลปะเส้นใย (Fiber Art) ทฤษฎีสี และศิลปินกรณีศึกษาที่ได้รับแรงบันดาลใจ ศิลปินต่างประเทศ

2.กรอบการวิจัย

วรรณกรรม งานวิจัย / งานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง (Literature Review)



ภาพที่ 1 : กรอบทฤษฎี

ที่มา: ผู้วิจัย



3.ขอบเขตในการวิจัย / การสร้างสรรค์

3.1 เนื้อหาแสดงถึงการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทันในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศร, สรรณรงค์ สิงหนณี, ศุภชัย สุขชีโชติ

การเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นกระบวนการที่มีระบบ ขึ้นการดำเนินการวิจัยแบบ Multidisciplinary Research คือการที่นักวิจัยหลายสาขาทางเทคนิค มาทำงานวิจัยร่วมกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งงานวิจัยตามความถนัดของแต่ละคน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) จากแหล่งข้อมูลที่กำหนดไว้คือธรรมชาติ ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ศิลปินแต่ละคนได้รับแรงบันดาลใจ นำมาวิเคราะห์ ด้วยหลักการทางทัศนธาตุและทางสุนทรียภาพที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กรอบแนวคิดการวิจัย ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลคือการกำหนดหัวข้อ สีสันทันในธรรมชาติ โดยการเก็บข้อมูลด้วยตัวศิลปินเองจากการสังเกต บันทึกภาพบันทึกโดยการวาด ศึกษา วิเคราะห์ บรรยากาศ แสง สี รูปทรงธรรมชาติ เพื่อใช้ในการตอบปัญหาการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 รูปแบบแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ

3.2.1 จิตรกรรมนามธรรมด้วยเทคนิคการปักด้วยปิ่นยิงพรหมไฟฟ้า ที่สะท้อนให้เห็นถึงความงามของสีสันทันดอกไม้ในธรรมชาติ

3.2.2 จิตรกรรมสีน้ำนามธรรมจากคูสีในธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นถึงความงามของสีสันทันดอกไม้ในธรรมชาติ

3.2.3 ประติมากรรม 3 มิติ ด้วยปากกา3D ที่สะท้อนความงามของสีสันทันสัตว์อันเป็นที่รัก

3.3 เทคนิคในการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิค การปัก การระบายสีน้ำบนกระดาษ การสร้างรูปทรงด้วยปากกาที่มีลักษณะเฉพาะตน

4.แนวคิด ทฤษฎี และสมมติฐานงานวิจัย

การวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทันในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศร, สรรณรงค์ สิงหนณี, ศุภชัย สุขชีโชติ ใช้แนวคิด ทฤษฎี ดังต่อไปนี้

เมตตา สุวรรณศร : สีสันทันนามธรรมด้วยเทคนิคปักไหมพรหม (Beauty Came From Color of Nature that Come Through the Works of Needle Punch)

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

วิวัฒนาการของวัสดุเส้นใย (Fiber) เป็นเวลาหลายพันปีก่อนที่จะมีการรู้จักและนำเส้นใยสังเคราะห์มาใช้ทอผ้า มนุษย์เคยรู้จักเส้นใยอยู่ เพียง 4 ชนิดเท่านั้นที่สามารถนำมาทอเป็นผ้าได้ ได้แก่ ป่านหรือปอ ขนสัตว์ ฝ้ายและไหม ซึ่งทุกประเภทที่กล่าวมาเป็นวัตถุดิบจากธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ เส้นใยฝ้าย ลินิน และผ้าไหมที่ต้องการการจัดการที่ละเอียดอ่อนและยุ่งยาก รวมถึงขนสัตว์ที่มักจะหดตัวและอาจเกิดการระคายเคืองต่อการสัมผัสสำหรับคนที่แพ้ ต่อมาเมื่อมีผู้ริเริ่มคิดค้นพัฒนาผ้าใยสังเคราะห์ออกมาเพื่อจัดซื้อจำกัดบางประการของเส้นใยจากธรรมชาติ การสังเคราะห์เส้นใยถูกพัฒนาขึ้น ไนลอน โพลีเอสเตอร์และโพลีไวนิลคลอไรด์ มีความพยายามในการทดแทนเส้นใยจากธรรมชาติ การสังเคราะห์ช่วยเพิ่มความสะดวกสบายแก่มนุษย์ และทำให้มีค่าใช้จ่ายที่ถูกลง แต่เดิมเส้นใยถูกผลิตขึ้นเน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก อยู่ในรูปแบบ ของงานหัตถกรรม (Craft) และงานประดิษฐ์ เส้นใยสามารถแบ่งตามลักษณะของที่มาได้ 2 ประเภท คือเส้นใยธรรมชาติ (Natural Fiber) เส้นใยสังเคราะห์ (Synthetic Fiber หรือ Artificial Fibers)จนนำมาสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการใช้เส้นใย (Fiber Art) ในอดีตวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบครัวเรือนและการสร้างงานหัตถกรรมเป็นรากฐานมาจากงานหัตถกรรม (Craft) ของสตรี ตั้งแต่ช่วงสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง ศิลปะบนผ้า และศิลปะสิ่งทอ (Fabric Art, Textile Art) เพิ่มขึ้นมาก ในปี ค.ศ. 1980 เช่น การทอผ้า การเย็บ การปัก การถักร้อย การชุน ที่แสดงอัตลักษณ์ของสตรีแต่ละวัฒนธรรมความเชื่อ ท้องถิ่น การนำวัสดุเส้นใยไปใช้ไม่ได้มีคุณค่าเพียงงานหัตถกรรมเท่านั้นแต่ยังแสดงสุนทรียภาพในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ ในปัจจุบันงานหัตถกรรมได้ขยายขอบเขตออกไปหลายรูปแบบ และถูกนำไปเป็นกระบวนการทางเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทรงคุณค่า ดังนั้นศิลปะเส้นใยจึงได้รับการยอมรับในระดับสากล ในฐานะผลงานศิลปะของศิลปิน ปัจจุบันมีการเปิดกว้างแนวทางใหม่ในการแสดงออกทางศิลปะ เช่น ศิลปะเส้นใย (Fiber Art) ศิลปะสิ่งทอ (Textile Art) และศิลปะจากผ้า (Fabric Art) รวมถึงในงานออกแบบแฟชั่น (Fashion Design) ศิลปินและนักออกแบบสร้างสรรค์แนวคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการใช้เส้นใยที่มีเอกลักษณ์ หากมีการนำเส้นใยไปผสมผสานกับวัสดุหลายประเภทตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไปนั้นจะถูกจัดเป็นเทคนิคของศิลปะสื่อประสม (Mixed Media) ศิลปินได้สำรวจ คุณสมบัติของวัสดุเส้นใย เพื่อพัฒนาผลงานในลักษณะที่แตกต่างจากงานสิ่งทอทั่วไป ความงามจากวัสดุเส้นใยที่อ่อนนุ่ม มุ่งค้นหากระบวนการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย นำเสนอในรูปแบบที่แปลกใหม่ ให้ผู้คนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์

ได้มากขึ้นกว่าศิลปะแบบเดิม เป็นการทำลายกรอบประเพณีในการตีคุณค่าผลงานศิลปะแนวใหม่ ในเชิงพาณิชย์ศิลป์ เป็นช่วงเวลาแห่งการปฏิวัติศิลปะเส้นใย ผลงานสามารถ แขนงหรือตั้งได้อิสระด้วยรูปแบบสองมิติหรือสามมิติ แบบระนาบหรือแบบมีปริมาตร หรือการใช้เส้นใยในการทอพรหมด้วยอุปกรณ์ป็นยิงพรหมไฟฟ้าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่มีพื้นผิวสัมผัสที่อ่อนนุ่มเป็นพื้นเส้นใยแนวตัด ที่สามารถผสมผสานวัสดุหลายประเภทเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ของพื้นผิวศิลปะแบบนามธรรม (Abstract) ที่ใช้เส้นใยในงานศิลปะ ที่มุ่งเน้นความสำคัญที่แนวความคิดและการสื่อสารวัสดุเส้นใยของศิลปินเพื่อแสดงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

ศิลปินกรณีศึกษา

คาเลน เบลลาดและพรูเดนซ์ แมปสโตน (Karen Ballard and Prudence Mapstone)

นำเสนอการสร้างสรรค์งานศิลปะจากเส้นใยรูปแบบอิสระของศิลปินท้องถิ่น คาเลน เบลลาด (Karen Ballard) แม่ของเธอเป็นคนสอนพื้นฐานการถักโครเชต์ให้กับเธอ และผลงานการถักโครเชต์และถักแบบอิสระที่ทำงานร่วมกันคือศิลปิน พรูเดนซ์ แมปสโตน (Prudence Mapstone) สร้างสรรค์ผลงานแสดง 50 ปีแห่งพลังของดอกไม้ ในเทคนิคถักเส้นใยในรูปแบบอิสระ ที่ไม่ถูกจำกัดด้วยรูปแบบ เทคนิค วัสดุ รูปทรง และ/หรือสี งานถักโครเชต์ การร้อยลูกปัด และการทอผ้าแบบอิสระ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเครื่องประดับ ที่ออกถึงสี่ส้นของดอกไม้ เป็นผลงานขนาดใหญ่ (33 ฟุต x 5 ฟุต) ที่สร้างขึ้นโดยความร่วมมือจากผู้คนมากกว่า 200 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของ 24 ประเทศ ในงานแสดง 50-Years of Flower Power ที่ประเทศออสเตรเลียและในเมืองแฮมิลตัน ประเทศนิวซีแลนด์ ใช้เป็นสโลแกนการต่อต้านที่ไม่รุนแรงเพื่อต่อต้านสงครามเวียดนาม เธอยังได้จัดการแสดงศิลปะกับศิลปินสิ่งทอและช่างฝีมือทั่วโลก



ภาพที่ 2 : ชื่อภาพ Prudence Mapstone and contributors, 50 Years of Flower Power: crocheted and knitted, mixed fiber and beads, including (but not limited to) cotton, wool, synthetics, glass beads, 33 ft x 5 ft.

ที่มา : <https://princewilliamliving.com/wild-webs-freeform-fiber-art-exhibit/>

เซร่า ซาพาดา (Sarah Zapata)

เซร่า เป็นศิลปินผ้าชาวเปรู-อเมริกันเกิดในคอร์ปัสคริสตี รัฐเท็กซัสในปี ค.ศ.1988 เธอได้รับ BFA สาขา Studio Art – Fibers จาก University of North Texas ในปี ค.ศ.2011 ผลงานของเธอได้รับการจัดแสดงทั่วสหรัฐอเมริกา รวมถึงเม็กซิโกและเปรู แนวทางสร้างสรรค์ของ เซร่า มีรากฐานมาจากศิลปะไฟเบอร์ โดยใช้เทคนิคการทอแบบดั้งเดิม การถักทอ ปัก เพื่อให้ได้วัตถุนามธรรมร่วมสมัย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกของชาวเปรูและทฤษฎีสตรีนิยมของเธอ ผลงานของ เซร่า กล่าวถึงประเด็นแรงงาน ระบบอำนาจและการควบคุม ความเป็นเพศทางเลือก ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม และความแตกต่างของอัตลักษณ์ ผลงานนี้ประกอบด้วยประติมากรรมนามธรรมและพรหมที่มีการถักเกี่ยวกัน เพื่อให้ผลงานเกิดอิสระในการสร้างสรรค์ ด้วยสีเส้นที่สดใสและองค์ประกอบแบบต้นสดของศิลปะร่วมสมัย

จากที่กล่าวมานั้นพบว่า การนำเส้นใยมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมที่แปลกตา ทำลายกรอบแนวคิดในการสร้างผลงานประติมากรรมที่ในอดีต จะมีความคงรูป แข็งแรง ด้วยวัสดุหิน ไม้ โลหะ แต่ปัจจุบันศิลปินใช้เส้นใยที่อ่อนนุ่มมาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นเพศหญิงด้วยการถักทอเส้นใยได้อย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 3 ชื่อภาพ Sarah Zapata's Curriculum exhibit at EFA Project Space.

ที่มา : <https://www.dwell.com/article/textile-artists-you-should-follow-on-instagram-3ac498d0>

สรณรงค์ สิงหนณี : จิตรกรรมนามธรรมจากคู่สีในธรรมชาติ (Abstract Painting From Color of Nature)

แนวความคิด

ต้องการสร้างผลงานจิตรกรรมนามธรรมด้วยเทคนิคสีน้ำบนกระดาษ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากคู่สีที่สดใสในธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ ชนิดต่าง ๆ ซึ่งจะมีคู่สีที่ใกล้เคียงกันและคู่สีตรงกันข้ามกันตามทฤษฎีวงจรสีธรรมชาติมาเป็นตัวเริ่มต้นสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรม โดยใช้เทคนิคสีน้ำเปียกซ้อนเปียก (Wet-into-wet) ที่มีความเปียกชุ่มชื้นซบเข้าหากันทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ปลอ่ยให้เกิดเป็นรูปทรงและเรื่องราวขึ้นเองตามธรรมชาติของสีน้ำ เหตุที่เลือกสีน้ำเป็นสื่อในการสร้างสรรค์เพราะผู้วิจัยมีความรู้ความชำนาญและสามารถควบคุมเทคนิคและสร้างสรรค์ได้ตามที่ต้องการ สีน้ำมีคุณสมบัติเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากสีน้ำมัน สีชอล์ก สีโปสเตอร์หรือสีอครายลิก สีน้ำเป็นสีที่ใช้น้ำเป็นตัวทำละลาย เขียนบนพื้นรองรับที่เป็นกระดาษหนาผิวหยาบที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานกับสีน้ำโดยเฉพาะ คุณสมบัติของสีน้ำที่โดดเด่นคือความบางโปร่งใส สามารถเขียนได้ในลักษณะทั้งเปียกและแห้ง เมื่อเขียนในขณะที่เปียกจะมองเห็นถึงความชุ่มฉ่ำของสีและเมื่อสีแห้งก็ยังคงความสดฉ่ำเหมือนยังเปียก ๆ อยู่ ทั้งรอยคราบรอยต่างและการทับซ้อนกันของชั้นสีให้ปรากฏในงานซึ่งจะหาไม่ได้ในสีประเภทอื่น ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่ต้องการให้สีน้ำเป็นตัวสร้างรูปทรงและเรื่องราวในลักษณะของงานจิตรกรรมนามธรรมที่ไม่บ่งบอกชัดเจนว่าเป็นดอกไม้อะไร รูปร่างอย่างไร แต่ปล่อยให้ผู้ดูใช้จินตนาการอารมณ์และความรู้สึกตอบโต้กับสีในงานโดยตรง ผู้วิจัยเชื่อว่าสีมีพลังในตัวของมันเอง สีแต่ละสีจะเปล่งพลังออกมาตอบโต้ซึ่งกันและกันระหว่างสีต่อสีและสีอื่น ๆ ที่อยู่ข้างเคียง พลังของสีจะเป็นตัวเร้าและกระตุ้นให้ผู้ดูรู้สึกรับรู้ได้ไม่เฉพาะเพียงทางสายตาเท่านั้นแต่หมายถึงการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกทางจิตใจอีกด้วย (สรณรงค์ สิงหนณี, 2554: หน้า 6)

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของทฤษฎีการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสีในธรรมชาติ ได้ทำการศึกษาคู่สีจากธรรมชาติเพื่อที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมด้วยเทคนิคสีน้ำ ซึ่งนอกจากจะศึกษาคู่สีจากดอกไม้ ใบไม้ที่มีสีต่างกันต่าง ๆ ของจริงในธรรมชาติแล้วจำเป็นจะต้องมีทฤษฎีมารองรับความคิดและการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ โดยศึกษาจากทฤษฎีสีวงจรสีธรรมชาติ อันเป็นต้นกำเนิดของการผสมสี จากแม่สี 3 สี สามารถผสมกันให้ออกมาได้สี 12 สี อันเป็นปฐมบทของการทำงานจิตรกรรม

ทฤษฎีวงจรสีธรรมชาติ



ภาพที่ 4 : ภาพวงจรสีธรรมชาติ (Color Wheel)

ที่มา : <https://archive.org/details/johannes-ittens-the-art-of-color/page35/mode/2up>



วงจรสีธรรมชาติ (Color Wheel) เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ 3 สี ซึ่งเป็นสีที่ไม่สามารถผสมขึ้นเอง ได้แก่ สีเหลือง สีแดง สีนํ้าเงิน โดยแบ่งการผสมสีออกเป็น 3 ขั้นตอนจัดเรียงเป็นวงกลมโดยวางสีเหลืองอยู่บนสุด สีแดงวางอยู่ล่างขวา และสีนํ้าเงินวางอยู่ล่างซ้ายในรูปของสามเหลี่ยมด้านเท่าวางซ้อนอยู่ในวงกลม เมื่อจับคู่ผสมกันทีละคู่ตามลำดับสามขั้นตอนเราจะได้สีจากวงจรสีธรรมชาติ 12 สี ดังนี้

ทฤษฎีคู่สีใกล้เคียงกันและคู่สีตรงข้ามกัน (Harmonious Colors and Complementary Colors Theory)

จากวงจรสีธรรมชาติหากลากเส้นแบ่งครึ่งวงกลมที่เริ่มจากสีเหลืองอยู่บนสุดและสีม่วงอยู่ล่างสุดไล่มาทางซีกขวามือ 7 สี เราจะได้ **สีวรรณะร้อน (Warm Tone)** ได้แก่ สีเหลือง สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดงส้ม สีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง ส่วนทางซีกซ้ายมือไล่มา 7 สี เราจะได้ **สีวรรณะเย็น (Cool Tone)** ได้แก่ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวนํ้าเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วง นํ้าเงิน และสีม่วง จะเห็นว่าสีเหลืองและสีม่วงนั้นจัดอยู่ได้ทั้งสองวรรณะคือเป็นได้ทั้งสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น ในวงจรสีธรรมชาติยังทำให้เกิดคู่สีขึ้นอีกสองประเภทคือ **คู่สีใกล้เคียงกัน (Harmonious Colors)** หมายถึงสีที่อยู่ใกล้เคียงกันหรืออยู่ติดกันในวงจรสีธรรมชาติ 3-4 สี เช่น สีเหลือง สีเหลืองส้ม สีส้ม หรือ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวนํ้าเงิน สีนํ้าเงิน เป็นต้น เป็นคู่สีที่สร้างให้เกิดความประสานสัมพันธ์กลมกลืนกันในภาพช่วยให้โครงสร้างของภาพดูนุ่มนวลเนื่องจากเป็นสีที่อยู่ใกล้เคียงกันนั่นเอง และสีอีกประเภทหนึ่งคือ **คู่สีตรงข้ามกัน (Complementary Colors)** หมายถึงคู่สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีธรรมชาติโดยนับมา 7 สี เช่น สีเหลืองตรงข้ามกับสีม่วง สีแดงตรงข้ามกับสีเขียว และสีนํ้าเงินตรงข้ามกับสีส้ม เป็นต้น เป็นคู่สีที่ตัดกันอย่างรุนแรงแต่ก็ทำให้พลังความจัดของสีซึ่งกันและกัน ยิ่งนำมาจัดวางเคียงคู่กันก็จะยิ่งเปล่งพลังตอบโต้กันไปมา เป็นคู่สีที่สามารถนำมาใช้ร่วมกันได้หากกำหนดปริมาณและสัดส่วนที่พอเหมาะแก่กันช่วยให้เกิดความโดดเด่นขึ้นในภาพ โดยอาจจะให้สีใดสีหนึ่งมีสัดส่วนมากกว่าอีกสีหนึ่ง เช่น 90 : 10 , 80 : 20 , 70 : 30 เป็นต้น (Ittens, J. (1973). The Art of Color Van Nostrand Reinhold Company: p.34)

คุณลักษณะของสี

สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุดในงานจิตรกรรม นอกจากจะมีคุณลักษณะของทัศนธาตุอื่น ๆ อยู่ครบถ้วนแล้ว ยังมีลักษณะพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 3 ประการ คือ

1. ความเป็นสี (Hue) หมายถึงว่า เป็นสีอะไร เช่น แดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตามวงจรสีธรรมชาติ
2. น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อย ๆ เป็นลำดับ เราจะได้ค่าของสีหรือน้ำหนักของสีที่เรียงจากลำดับแก่ที่สุดไปจนอ่อนที่สุด
3. ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับ ด้วยการค่อย ๆ เพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าทีละน้อย จนถึงลำดับที่ความจัดของสีมีน้อยที่สุด คือ เกือบดำ

หน้าที่ของสี

สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกหนึ่งประการ คือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง

ศิลปินมีสีเป็นวัสดุเพียงอย่างเดียวก็สามารถสร้างงานจิตรกรรมที่สมบูรณ์ได้ เพราะในสีมีเส้น (เส้นรอบนอกของบริเวณสี หรือสีที่เขียนเป็นเส้น) มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี ความเป็นสี มีความจัด มีลักษณะผิวมีที่ว่างของแผ่นสีอยู่ครบถ้วน (ชูลูด นิรมเสมอ, 2538: หน้า 57)

บทบาทวรรณกรรมอิทธิพลจากการศึกษาในงานศิลปะ 2 คน

ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมนามธรรมจากคู่สีในธรรมชาติ ผู้วิจัยได้ศึกษางานของศิลปินสีน้ำทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีผลงานสอดคล้องกับแนวทางการทำงานของผู้วิจัยจำนวนสองท่าน ได้แก่

1. อาจารย์สมศักดิ์ เขาวนธาดาทพงศ์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ประจำปี 2560 สาขาทัศนศิลป์(จิตรกรรม) จบการศึกษาจากคณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในระดับปริญญาตรี(เกียรตินิยมอันดับ 2) และระดับปริญญาโท ได้รับประกาศนียบัตรศิลปะ (Graphic) สถาบันวิจิตรศิลป์ เมืองอูร์บีโน ประเทศอิตาลี และประกาศนียบัตรศิลปะ มหาวิทยาลัยแห่งชาติโยโกฮามา ประเทศญี่ปุ่น อาจารย์สมศักดิ์ เขาวนธาดาทพงศ์ ได้รับรางวัลเกียรตินิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการทั้งในลักษณะเดี่ยว

และกลุ่ม ทั้งในประเทศและต่างประเทศตลอดมายาวนานจนถึงปัจจุบัน มีชื่อเสียงได้รับการยอมรับจากวงการศิลปะร่วมสมัย จนได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2560 สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผลงานสีน้ำของอาจารย์สมศักดิ์ เขาวนธาดาทรง มีลักษณะของการใช้ร่องรอยฝีแปรงทั้งเปียกชุ่มและแปรงแห้งได้อย่างเด็ดขาดฉับพลัน พลังของสีน้ำที่สดใสและรอยฝีแปรงที่เกิดจากการปาดป้ายที่รวดเร็ว แม่นยำ สร้างให้ปรากฏเป็นเรื่องราว รูปร่าง รูปทรงและสีในแนวนามธรรม ลักษณะการใช้สีและการผสมสีทั้งการใช้สีที่สดใสจากหลอดและการนำสีสองถึงสามสีมาผสมกัน เพื่อให้เกิดสีและน้ำหนักใหม่ ๆ ขึ้น แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นข้อสังเกตคือการใช้สีต่าง ๆ ในงานไม่มีสีที่สกปรก ขุ่นมัว หรือที่เรียกกันว่าสีเน่าเลย ทุกสีทำงานร่วมกันสอดประสานและรับช่วงกันอย่างมีจังหวะมีความทับซ้อนที่โปร่งใสสามารถมองเห็นถึงสีชั้นล่างที่อยู่บนพื้นกระดาษได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นความสามารถที่น่าสนใจมาก ชิ้นงานมีขนาดใหญ่ทำให้เกิดพลังของสีแผ่กระจายออกมาถึงผู้ดูที่จะใช้สายตาบวกรวบรวมเข้ากับจินตนาการให้พุ่งเข้าไปค้นหาความงามในภาพที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าได้ด้วยตนเอง

ภาพผลงานของอาจารย์สมศักดิ์ เขาวนธาดาทรง



ภาพที่ 5 : ชื่อภาพ Tsunami 2557, เทคนิคสีน้ำบนกระดาษ ขนาด 65 x 100 ซม. ผลงานของ สมศักดิ์ เขาวนธาดาทรง
ที่มา : มหกรรมสื่อสีน้ำโลก ประเทศไทย (หน้า 274), โดย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2557, กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.

ยูโกะ นากายามา (YUKO NAGAYAMA)

ยูโกะ นากายามา เกิดเมื่อปี พ.ศ. 2506 (ค.ศ. 1963) จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปะโตเกียว ภาควิชาจิตรกรรมสีน้ำมัน ในปี พ.ศ. 2528 (ค.ศ.1985) และได้รับรางวัล Ataka Award และรางวัล Ohashi Award ในปีเดียวกัน ได้รับเชิญเป็นกรรมการตัดสินรางวัลการประกวดสีน้ำนานาชาติหลายครั้ง ยูโกะ นากายามาเป็นศิลปินสตรีสีน้ำร่วมสมัยรุ่นใหม่ที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในวงการสีน้ำโลกทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในระดับนานาชาติ มีความสามารถในการเขียนสีน้ำทั้งในรูปแบบเหมือนจริงและกึ่งนามธรรม งานสีน้ำของยูโกะ นากายามา ส่วนใหญ่จะเป็นภาพหุ่นนิ่งที่เธอจัดหุ่นขึ้นในสตูดิโอของเธอเองที่กรุงโตเกียว ความพิเศษของงานสีน้ำของเธอคือเรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในภาพ หุ่นนิ่งทุกชิ้นจะมีความหมายส่วนตัว เช่นดอกไม้พื้นเมืองตามฤดูกาลต่าง ๆ ของญี่ปุ่น เช่นดอกซากุระ ดอกพลัม สีสดใสสวยงาม ประกอบกับ ผลไม้ แจกัน ถ้วย ชามของญี่ปุ่นที่มีลวดลายเก่าแก่ เครื่องแก้วเจียรนัย ลูกแก้ว เชิงเทียน เทียนไขหรือเขาสัตว์ ที่เธอสะสมข้าวของเครื่องใช้เหล่านี้ไว้สำหรับเป็นหุ่นในการเขียนสีน้ำ เทคนิคเฉพาะตัวของเธอคือการชิงกระดาษสีน้ำขนาดใหญ่ให้ตั้งเรียบบนแผ่นกระดาษซึ่งเมื่อใช้เทคนิคการเขียนสีน้ำแบบเปียกซ้อนเปียกจะไม่ทำให้กระดาษย่นหรือเป็นลอนคลื่น เธอเขียนสีน้ำในลักษณะเปียกชุ่มจนทั่วแล้วจึงค่อย ๆ เขียนทับด้วยการเขียนแบบเปียกซ้อนแห้งลงไปทีละชั้นจนเสร็จสมบูรณ์ เธอสามารถควบคุมปริมาณน้ำกับสีให้พอเหมาะ บางครั้งทิ้งร่องรอยคราบต่างดวงของสีเอาไว้บนพื้นกระดาษ บางครั้งใช้การหยด สดสีลงในงานบางส่วนเพื่อเพิ่มเสน่ห์ให้กับตัวงาน เน้นเฉพาะจุดสนใจที่เด่น ๆ หรือดอกไม้ที่เด่น ๆ ในภาพเพียงจุดเดียวและปล่อยส่วนอื่นให้พรางมัว หลายรูปที่ไม่ระบายสีจนเต็มแผ่นกระดาษแต่จะทิ้งฉากหลังเป็นพื้นขาวของกระดาษเอาไว้เพื่อสร้างให้เกิดบรรยากาศ นอกจากจะเป็นศิลปินแล้วเธอยังเป็นอาจารย์พิเศษสอนศิลปะให้กับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ด้วย เช่น เป็นอาจารย์พิเศษบรรยายที่ภาควิชาจิตรกรรมสีน้ำมัน มหาวิทยาลัยศิลปศึกษาชิโนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึงปี พ.ศ. 2561 และเป็นศาสตราจารย์รับเชิญที่มหาวิทยาลัยศิลปะซางะ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 จนถึงปัจจุบันความเหมือน



สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับจากงานของยูโกะ นากายามา

ความเหมือน ในการใช้สีน้ำเทคนิคเปียกซ้อนเปียก การใช้สีส้นจากต้นไม้ดอกไม้เป็นที่มาแห่งความบันเทิงใจ และการใช้สีที่สว่างสดใส

ความแตกต่าง งานของยูโกะเป็นงานสีน้ำแนวเหมือนจริงตามรูปแบบหุ่นนิ่งที่จัดไว้เป็นแบบเพียงแต่เธอใส่สีส้นจินตนาการส่วนตัวเพิ่มเข้าไปในงานทำให้ดูแตกต่างจากงานสีน้ำหุ่นนิ่งทั่วไป แต่งานของผู้วิจัยจะเป็นงานสีน้ำแนวนามธรรมเพียงอาศัยสีส้นจากต้นไม้ดอกไม้มาเป็นตัวจุดประกายในเรื่องที่มาของสีเท่านั้น ผู้วิจัยได้ลดรูปทรงของความเป็นจริงออกไปเหลือเพียงกลุ่มสีที่สดใสเกาะกลุ่มฟุ้งกระจายไปตามองค์ประกอบของภาพที่ได้รับมาจากธรรมชาติและปล่อยให้ผู้ดูจินตนาการต่อไปเองตามอารมณ์และความรู้สึก

สิ่งที่ได้รับ นอกเหนือไปจากการใช้เทคนิคสีน้ำชุ่ม ๆ การจัดองค์ประกอบที่เรียบง่ายและการแสดงตัวตนของความเป็นคนญี่ปุ่นที่ปรากฏออกมาอยู่ในงานแล้ว งานของยูโกะยังแสดงให้เห็นถึงความเอื้ออาทรที่มีต่อธรรมชาติตรงหน้าที่จะถ่ายทอดความงดงามด้วยความบริสุทธิ์และจริงใจ

ภาพผลงานของยูโกะ นากายามา (YUKO NAGAYAMA)



ภาพที่ 6: ชื่อภาพ Happiness, 2021. เทคนิคสีน้ำบนกระดาษ ขนาด 53.5 x 73 ซม. ผลงานของ Yuko Nagayama
ที่มา : <http://nagayamay.com>

ศุกชัย สุกชีโชติ : สีและรูปทรงในธรรมชาติ (Color and Configuration Derived From Nature)

แนวความคิด

งานประติมากรรมรูปทรงแนว จากปากกา 3D ด้วยความรักความผูกพันใกล้ชิด แมว สัตว์เลี้ยงในบ้านที่อยู่ด้วยกันมาตั้งแต่ยังเป็นวัยเด็ก การสัมผัส ความใกล้ชิด ความน่ารักของแมว การแลกเปลี่ยนความอบอุ่นด้วยการกอด การหยอกล้อเล่นกันเมื่อการต้องเล่นสนุก แมวก็ดูแลเราด้วยการเคล้าเคลีย การทำเสียงกลางในลำคอ ดูแลกันและกันด้วยการนวดย้ำเท้าบนตัวเรา เป็นสีส้นแห่งความสุข สะท้อนผ่านงานประติมากรรมด้วยปากกา 3D ฉีดเส้นสีพลาสติก สร้างรูปทรงแนวทำทางต่าง ๆ ลวดลายสีสดใสสวยงาม แต่งแต้มสีหลากหลาย สะท้อนความสุข ความมีชีวิตชีวา ความใกล้ชิด ความอบอุ่น

ทบทวนวรรณกรรม

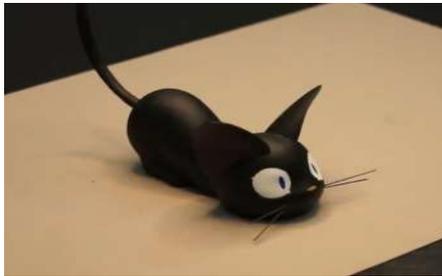
Hoo's mini World สร้างประติมากรรมด้วย เทคนิค 3D Pen ด้วยการสร้างรูปทรงแนวจากเส้นพลาสติกเริ่มต้นการร่างเส้นพลาสติกกับพื้นเป็นภาพแบนๆด้านข้างของหน้าเสื่อแล้วใช้ 3D Pen เพิ่มผนังส่วนที่เป็นผิวคล้ายกับวิธีการขึ้นรูปภาชนะดินเผาแบบเส้นขดค่อยๆเพิ่มขึ้นตามรูปนอกของหน้าเสื่อทีละด้านจนเต็มครบทั้งสองฝั่งเป็นรูปทรงสามมิติ จากนั้นก็ขีดแต่งพื้นผิวด้วยหัวแร้งความร้อนปรับผิวให้ละลายเข้าหากันเพื่อปิดรูให้เรียบ เมื่อปรับผิวได้ระดับดีแล้วเขาใช้เส้นพลาสติกสีส้มอมน้ำตาลเล็กน้อยทำเส้นขนและลวดลายสลักสีขาวดำด้วยเส้นสีพลาสติกเป็นลายเสื่อ เทคนิคนี้สามารถนำมาปรับใช้สร้างรูปทรงได้อย่างมีคุณภาพเช่นเดียวกับงานประติมากรรมอื่นๆเช่นเดียวกันแต่ในงานศิลปะสมัยใหม่ยังไม่มีใครนำมาสร้างงานศิลปะอย่างจริงจัง จะนำมาใช้กันเพียงแค่งานประดับตกแต่งหรือตุ๊กตาขนาดเล็กๆเท่านั้น (Hoo's mini world, 2019)



ภาพที่ 7: ภาพจาก 3D Pen Making a tiger โดย Hoo's mini world. (2019, August 16).

ที่มา : <https://youtube.com/watch?v=ChALHpADMAU&feature=share>.

Ying Art ขึ้นรูปทรงแมว ด้วยการร่างภาพบนพื้นในแนวราบสองด้านคือด้านหน้าและด้านข้าง จากนั้นใช้ 3D Pen เขียนทับแบบร่างทั้งสองส่วน จากนั้นนำมาประกอบกันทั้งสองด้านใช้ปากกา 3D Pen เชื่อมจุดต่างๆสร้างเส้นตะแกรงเพื่อรองรับผนังผิวนอกรูปทรงอุดช่องว่างพื้นผิวให้เต็มสร้างความแข็งแรงให้ผนังรูปนอกตัวแมว เมื่อได้รูปทรงสมบูรณ์แล้ว ลงสีผิวภายนอกด้วยสีอะคริลิก (Ying Art, 2017)



ภาพที่ 8 : ชื่อภาพ How to make Ghibli Jiji Cat Led Night Light 3D Pen. โดย Ying Art. (2017, January 23).

ที่มา : <https://youtube.com/watch?v=I0EFpcc6O6k&feature=share>.

ผลการงานวิจัย

ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยสร้างสรรค์พบว่า การนำแรงบันดาลใจจากการศึกษาซึมซับธรรมชาติ ซึ่งการรายงานผลการวิจัยและการวิจารณ์นั้น ยึดตามวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทันในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศรี, สรรณรงค์ สิงห์เสนี, ศุภชัย สุขชีโชติ อันแสดงออกถึงความงามในธรรมชาติในมิติทางเทคนิคที่แตกต่างกันได้อย่างมีลักษณะเฉพาะตน 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของเมตตา สุวรรณศรีด้วยเทคนิค การปักผ้าด้วยปืนยิงพรมไฟฟ้า อันเป็นการสร้างสรรค์ผืนผ้าแบบศิลปะเส้นใยที่มีความงามในรูปแบบใหม่และสรรณรงค์ สิงห์เสนี การสร้างงานจิตรกรรมสีน้ำนามธรรมบนกระดาษ อันแสดงออกถึงพลังของสีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากคูสีที่สดใสในธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ ชนิดต่าง ๆ ซึ่งจะมีคูสีที่ใกล้เคียงกันและคูสีตรงกันข้ามกันตามทฤษฎีวงจรสีธรรมชาติ โดยใช้เทคนิคสีน้ำเปียกซ้อนเปียก (Wet-into-wet) ที่มีความเปียกชุ่มซึมซับเข้าหากันทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ปล่อยให้เกิดเป็นรูปทรงและเรื่องราวขึ้นเองตามธรรมชาติของสีน้ำ และศุภชัย สุขชีโชติ การสร้างผลงานประติมากรรม 3 มิติ ด้วยปากกา 3D ที่มีลักษณะเฉพาะตน เกิดเป็นผลงานประติมากรรมแนวใหม่ด้วยการหลอมพลาสติกเป็นเส้น เกาะเกี่ยวกันจนเกิดเป็นรูปทรงได้อย่างน่าสนใจ 3) เพื่อเสนอแนวทางการตีความด้วยกระบวนการทางศิลปะ การสร้างสรรค์ภายใต้หัวข้อการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทันในธรรมชาติของ 3 ศิลปิน เพื่อชี้ให้เห็นว่าผลการวิจัยได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ดังต่อไปนี้

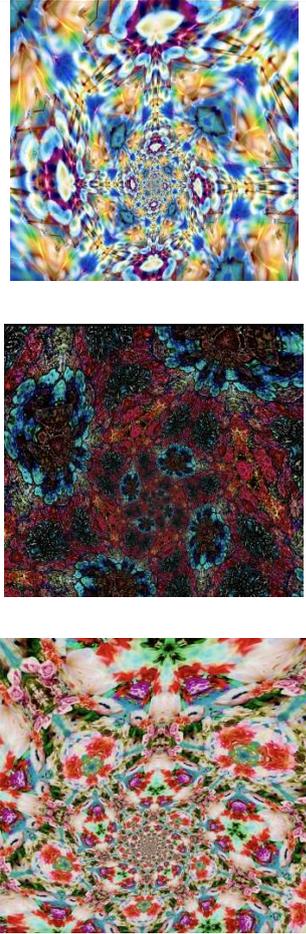
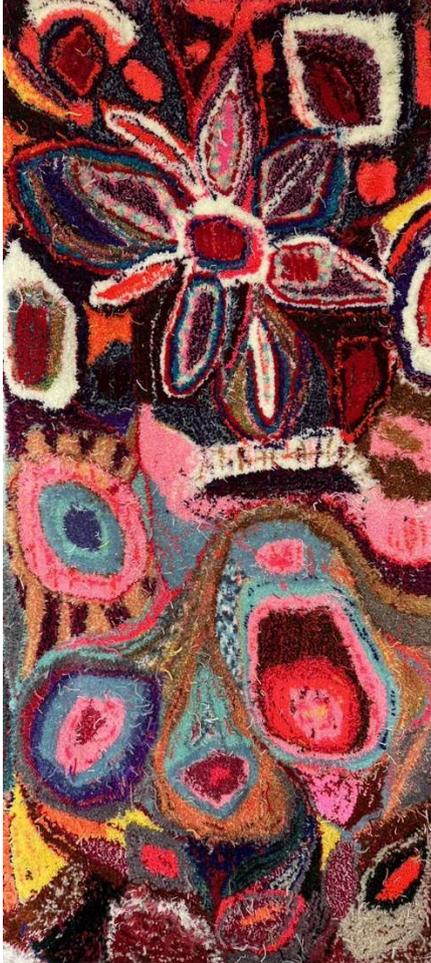
กระบวนการสร้างสรรค์

ในขั้นตอนของการวิจัย ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากความประทับใจในความงามของสีสันทันในธรรมชาติและประสบการณ์โดยตรงของผู้วิจัย ออกไปสัมผัสกับธรรมชาติ ฝ้ามอง สังเกต ศึกษา จับความรู้สึกที่ได้รับจากบรรยากาศ สีสันทันรูปทรง เพื่อทำภาพร่างต้นแบบ นำมาจัดวางองค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและกำหนดโทนสี ผสมผสานกับจินตนาการตามความรู้สึกของผู้วิจัย ที่ต่างประสบการณ์ ต่างมุมมอง ต่างความคิด แต่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีในธรรมชาติ อันเป็นที่มาของการวิจัยของศิลปิน 3 ท่าน ที่เลือกใช้เทคนิคตามความสนใจ ความถนัดที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้ตรงตามแนวคิดมากที่สุดตามกระบวนการสร้างสรรค์ต่อไปนี้

กระบวนการสร้างสรรค์ของ เมตตา สุวรรณศรี

ผู้วิจัยต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกที่ได้รับมาจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ที่เปลี่ยนผันไปตามฤดูกาล มีความงามอันเกิดจากความเปลี่ยนแปลงทั้งทางโครงสร้างของรูปทรง สี แสง พื้นผิว ที่มีลักษณะเฉพาะตัวธรรมชาติมีความงามที่ยากจะคาดเดา ทุกสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ผู้วิจัยเห็นถึงความงามของ บรรยากาศในธรรมชาติ ที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกให้วิจัย มีความสุข ปิติ และผ่อนคลาย ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เทคนิคการใช้เส้นใยแทนค่าสี ด้วยกระบวนการปักไหมพรมด้วยปืนยิงพรมไฟฟ้า สร้างเป็นบรรยากาศของฤดูกาลของธรรมชาติในรูปแบบศิลปะนามธรรม โดยการคัดเลือกเส้นใยที่จะนำมาปักให้สีสอดคล้องกลมกลืนกันด้วยหมอนานาชนิด โดยการกำหนดเปอร์เซ็นต์ของสีโทนร้อน 70 เปอร์เซ็นต์ โทนเย็น 30 เปอร์เซ็นต์ เพื่อทำให้เกิดบรรยากาศสีเส้นในฤดูร้อน การเลือกเส้นใยนั้นต้องมีการคำนึงถึงขนาดของเส้นใยเป็นสำคัญ เพราะหากใช้เส้นใยเพียงขนาดเดียวจะทำให้ผลงานเกิดความไม่น่าสนใจ ไหมจะเท่ากันจนเรียบ แต่หากเลือกใช้ไหมเส้นใหญ่ขึ้น หลายขนาด เมื่อปักจะทำให้เกิดผิวสัมผัสที่แตกต่าง ทั้งทางสายตาและผิวของผ้า โดยมุ่งเน้นการนำเสนออารมณ์ที่ถ่ายทอดมาจากสีเส้นของธรรมชาติที่มีความเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง หลอมรวมเป็นผลงานศิลปะปักพรมร่วมสมัย เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจนำเทคนิคการปักพรมมาตรฐานยกระดับให้เป็นผลงานทางศิลปะที่ทรงคุณค่าได้อีกทางหนึ่ง

ตารางที่ 1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เมตตา สุวรรณศรี

ภาพร่าง)sketch(ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ผลงานวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์
		

ที่มา: ผู้วิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ของสรณรงค์ สิงหเสณี

การสร้างสรรค์ผลงานนั้นผู้สร้างสรรค์ต้องทำการคัดเลือกกระดาษสำหรับเขียนสีน้ำ โดยเลือกยี่ห้อ Arches ของฝรั่งเศส เพราะกระดาษชนิดนี้ มีคุณสมบัติของกระดาษสีน้ำที่ดีคือ ต้องมีความหยابซึมซับน้ำและสีได้ดี ร่องบนผืนผิวกระดาษที่หยาบจะ

เป็นตัวจับสีให้เม็ดสีจมอยู่ในร่องเหล่านั้น สีจะไม่ซีดจางเมื่อเวลาผ่านไปแสดงความสด ฉ่ำ ของสีเหมือนยังเปียก ๆ อยู่ ขึ้นอยู่กับคุณภาพของสีที่ใช้ด้วย สีเกรดอาร์ตก็จะมีคุณสมบัติที่สดสว่างโปร่งใสและติดทนนานเป็นสิบเป็นร้อยปี ความหนาของกระดาษ 300 แกรม ทำให้กระดาษไม่โป่งพอง หรือหักงอเมื่อโดนน้ำระบายชุ่ม ๆ เมื่อน้ำแห้งกระดาษจะหดตัวกลับมาเรียบดังอย่างเดิม การอุ้มสีของกระดาษมีความสำคัญมาก ๆ ซึ่งกระดาษสีน้ำเกรดนักเรียนจะไม่สามารถทำได้เมื่อโดนน้ำเยอะ ๆ จะบวมโก่ง งอ และเป็นลอนเมื่อน้ำแห้ง มีความหนา 300 แกรม ขนาด 56 x 76 ซม. และนำกระดาษมาปูลงบนกระดาษรองเขียน และจึงกระดาษสีน้ำกับกระดาษรองเขียนด้วยเทปกระดาษกาวย่นทั้งสี่ด้าน จึงใช้แปรงทาสีขนาดใหญ่ลงน้ำสะอาดให้ทั่วกระดาษเพื่อสร้างความชุ่มชื้นสำหรับเทคนิค Wet into wet และลงสีโครงสร้างโดยรวมของงานด้วยสีชุ่ม ๆ ลงบนกระดาษที่ยังเปียกอยู่เพื่อสร้างให้เกิดรูปทรงฟูกระจาย อ่อนแก่ ตามต้องการ การใช้วิธีสร้างรูปทรงอย่างอิสระด้วยเทคนิคหยด สลัด สีให้ทั่ว เริ่มใส่คู่สีข้างเคียง เช่น สีชมพู แดง ส้มเพื่อให้เกิดกลุ่มสีที่สัมพันธ์กัน เพื่อป้องกันกระดาษและสีแห้งก่อนเวลาที่ต้องการ ใช้กระบอกฉีดน้ำ ฉีดให้ทั่วแต่ไม่ให้แฉะจนเกินไป ทำการเพิ่มคู่สีตรงข้ามเพื่อสร้างความขัดแย้งในงานแต่ไม่มากจนเกินไป 10- 20% เพิ่มน้ำหนักของโครงสร้างโดยรวมให้เข้มข้นและใช้กระดาษเช็ดหน้าซับน้ำและสีส่วนเกินออกบ้างเพื่อสร้างน้ำหนักขาวในงานตรวจดูน้ำหนักและสีโดยรวมว่าได้ผลออกมาอย่างที่ต้องการหรือไม่แล้วจึงลงน้ำหนักเข้มสุดเป็นน้ำหนักสุดท้ายผลงานที่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการนั้นคือ จิตรกรรมสีน้ำนามธรรมจากคู่สีในธรรมชาติ

ตารางที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของสรรณรงค์ สิงหนณี

ภาพร่าง (sketch)	ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ผลงานวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์
		
		
		



ภาพร่าง (sketch)	ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ผลงานวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์

ที่มา: ผู้วิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ของศุภชัย สุกชีโชติ

วิธีการสร้างประติมากรรมจากปากกา 3D pen โดยการศึกษาและเก็บข้อมูลจากแมวที่อยู่ในบ้าน ที่ผู้วิจัยรักและผูกพัน การสังเกตลักษณะท่าทาง ความซุกซน จึงทำการร่างภาพโครงสร้างแมวแบบ 2 มิติ บนกระดาษ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลังเพื่อหามุมมองของท่าทาง และทำการกำหนดขนาด กิริยาอาการของแมว หลังจากนั้นจึงทดลองด้วยการใช้เส้นพลาสติกจาก ปากกา 3D pen ขึ้นรูปนอกด้านต่าง ๆ รวมภาพที่สร้างด้วยเส้นพลาสติก3D pen เป็น 3 มิติ สานเส้นพลาสติกคล้ายโครงตาข่ายเป็นผนังพื้นผิวของงานประติมากรรม แยกส่วนต่าง ๆ ของประติมากรรม สร้างโครงตาข่ายจากแบบร่างภาพบนกระดาษ เพื่อความสะดวกในการจัดการแต่ละส่วนของประติมากรรม ประกอบส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และปรับแต่งผิว ฉีดพลาสติกด้วยปากกา3D ทับหลายชั้น สร้างความแข็งแรง เติมผิวผลงานจนเต็ม ชัดแต่งผิวปรับแต่งให้สมบูรณ์ ทำลวดลายสีส้นบนผิวของประติมากรรมแมว สีสันที่สดใสจากความรู้สึก ความสุข ความรัก ความอบอุ่น

ตารางที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของ ศุภชัย สุกชีโชติ

ภาพร่าง (sketch)	ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ผลงานวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพร่าง (sketch)	ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ผลงานวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์

ที่มา: ผู้วิจัย

1. การวิเคราะห์และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน ชุด “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสีสันในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศร, สรรณรงค์ สิงห์เสนี, ศุภชัย สุขโขชาติ” โดยใช้รายละเอียดในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์ที่มา แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ที่ได้จากประสบการณ์ตรงและจากศิลปินที่ทำการศึกษาร่วมกับการวิเคราะห์ ได้ผ่านการศึกษาและการทดลองเพื่อค้นหาผ่านข้อผิดพลาดรวมถึงปัญหาในการสร้างสรรค์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์แสดงออกให้เห็นถึงแนวความคิดและทฤษฎี การค้นคว้าเทคนิคที่แสดงออก ผ่านทางผลงานที่แตกต่างของศิลปิน 3 ท่าน ที่มีความชำนาญในกระบวนการทางเทคนิคที่แตกต่าง ในแนวทางของศิลปะร่วมสมัย

เมตตา มีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่มุ่งเน้นการหาความแตกต่างในกระบวนการสร้างสรรค์โดยการใช้เส้นใยในการสอดผสานเกาะเกี่ยว ทั้งบนเนื้อผ้าที่รองรับที่ได้ทำการทดลองปักไหมพรมด้วยปิ่นยิงพรมบนผ้า ชนิดต่างๆ เช่น ผ้าดิบ ผ้าฝ้าย ผ้าท่วน ผ้าเรยอน ผลพบว่าผ้าที่สามารถนำมาปักด้วยปิ่นไฟฟ้าได้ดีนั้นมีเพียงผ้าฝ้ายที่ถูกทำขึ้นมาเฉพาะที่ใช้ในการปักพรมเท่านั้น เพราะเนื้อผ้ามีความห่างไม่ทอจนแน่น มีตารางเส้นใยแบบหลวม ๆ ที่สามารถทนต่อแรงกระแทกจากปิ่นยิงพรมไฟฟ้าได้ดี เพราะเทคนิคนี้ มีความยากลำบากในการปักเพราะปิ่นมีความเร็ว แรง กระแทกในทิศทางตามแนวเส้นใย หากปักออกนอกแนวเส้นใย จะทำให้ผ้าขาด เพราะเข็มจะไปตัดเส้นใยแนวขวาง เกิดความเสียหายต่อชิ้นงาน ทำให้ยากต่อการปักชิ้นงานต่อไป เพราะเมื่อผ้าขาดลง จะทำให้ไม่สามารถปักชิ้นงานต่อไปได้เนื่องจากผ้าไม่สามารถทนแรงกระแทกซ้ำๆ ของการปัก นอกจากที่กล่าวมายังพบว่า เส้นใยที่นำมาปักร่วมกับปิ่นก็ต้องมีความเหมาะสม หากเส้นใหญ่เกินไป จะทำให้ปักยากไหมติด ขาด และหลุดจากเครื่องปัก ถ้าเล็กมากการปักก็ยากเพราะเส้นใยจะต้องปักถี่จึงจะเต็มรูปทรงที่กำหนด หากจะปักจึงจำเป็นต้องทดลองฝึกการปัก การใช้ปิ่นให้เกิดความชำนาญ ไม่เช่นนั้นอาจเกิดความเสียหายได้ การปักให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่ตรงตามแนวคิดนั้นต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีระบบ การร่างภาพไม่ใช่จุดสิ้นสุดในการสร้างสรรค์เป็นเพียงโครงสร้างที่ใช้เป็นแนวทางในการปักให้ได้อารมณ์ความรู้สึกตามที่ตั้งไว้ แต่ในขณะที่ปักผู้วิจัยสามารถเลือกสีเส้นใยได้อย่างอิสระ ให้สีเส้นใยเป็นตัวนำทาง เพียงแค่มีการกำหนดเปอร์เซ็นต์สีไว้ว่าจะเน้นที่โทนร้อนก็เปอร์เซ็นต์ และโทนเย็นเปอร์เซ็นต์จะทำให้เวลาปฏิบัติงานไม่เลือกใช้สีเส้นใยผิดพลาด จากที่กล่าวมานั้นจึงเป็นแนวทางใหม่ให้กับผู้สนใจใช้เส้นใยในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคการใช้ปิ่นยิงไหมพรม



ภาพที่ 9 : ชื่อภาพ "ดอกไม้ในฤดูฝน" 2023, เทคนิคปักพรมด้วยปิ่นไฟฟ้า, 120 x 250 ซม.

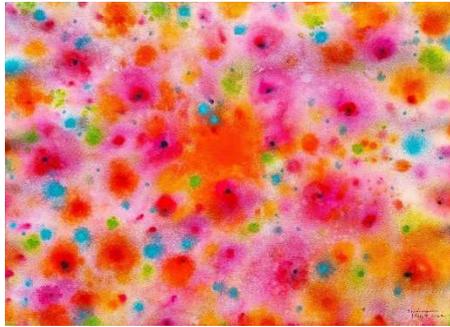
ที่มา : ผู้วิจัย เมตตา สุวรรณศร



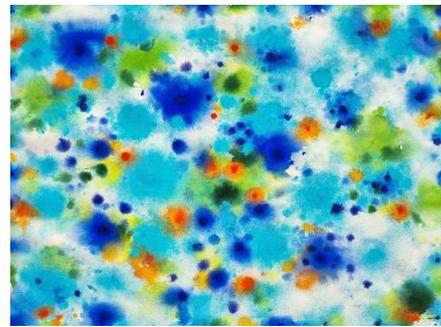
ผลการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำนามธรรมจากคูสีในธรรมชาติ

ผลของการวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยเทคนิคสีน้ำในรูปแบบของงานนามธรรมให้ผลได้ตามวัตถุประสงค์ กล่าวคือได้ผลงานสีน้ำนามธรรมที่ได้รับความบันเทิงจากคูสีในธรรมชาติจากรูปร่างและสีสดใสของดอกไม้ชนิดต่าง ๆ ในธรรมชาติซึ่งมีทั้งคูสีที่อยู่ข้างเคียงและคูสีตรงกันข้าม โดยใช้ทฤษฎีวงจรสีธรรมชาติ 12 สีเป็นตัวกำหนดสี เช่น สีข้างเคียง สีตรงข้าม สีวรรณร้อน สีวรรณเย็น และใช้เทคนิคการเขียนสีน้ำแบบ เปียกซ้อนเปียก (Wet into wet) เป็นตัวสร้างให้เกิดรูปร่าง รูปทรง ฟุ้งกระจายและซึมซับเข้าหากันของสีน้ำกับกระดาษ สร้างให้เกิดร่องรอย และคราบต่างดวงต่าง ๆ ทั้งที่ตั้งใจ และไม่ตั้งใจ ให้เกิดเป็นรูปทรงนามธรรมที่มีที่มาจากสีสันทของดอกไม้ ด้วยเทคนิคสีน้ำมีคุณสมบัติที่มีความบางโปร่งใส ชุ่มฉ่ำ ทั้งคราบและร่องรอยไว้เสมือนสียังเปียก ๆ อยู่ โดยที่ไม่มีเทคนิคสีอื่น ๆ ทำได้ จึงทำให้เกิดเป็นรูปทรงและเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ผู้ดูสามารถใช้การมองเห็น จินตนาการ ประสบการณ์ และอารมณ์ความรู้สึกตอบโต้กับตัวผลงานโดยตรง ผู้วิจัยเชื่อว่าศิลปะมีพลังในตัวของมันเอง ตอบโต้กันไปมาระหว่างสีต่อสี โดยเฉพาะการนำคูสีตรงกันข้ามมาวางเคียงคู่กันในปริมาณและขนาดที่เหมาะสม คูสีเหล่านั้นก็จะเปล่งพลังตอบโต้กันไปมาก่อให้เกิดปฏิกิริยาของสีทางสายตาผู้ดู สีอื่น ๆ ที่อยู่ข้างเคียง ก็จะร่วมเปล่งพลังของสีออกมาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ดูรู้สึกรับรู้ถึงความงามจากธรรมชาติได้ไม่เฉพาะทางสายตาเท่านั้นแต่หมายถึงการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกทางจิตใจอีกด้วย



(1)



(2)

ภาพที่ 10 : (1) ชื่อภาพ "Pink in May" 2023, สีน้ำบนกระดาษ, 56 x 76 ซม.

(2) ชื่อภาพ "First of May" 2023, สีน้ำบนกระดาษ, 56 x 76 ซม.

ที่มา : ผู้วิจัย รศ.สรณรงค์ สิงหเสนี

ผลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมรูปทรงแนว จากปากกา3D

งานประติมากรรมรูปทรงแนว จากปากกา3D ด้วยความรักความผูกพันใกล้ชิด แมว สัตว์เลี้ยงในบ้านที่อยู่ด้วยกันมาตั้งแต่ยังเป็นวัยเด็ก การสัมผัส ความใกล้ชิด ความน่ารักของแมว การแลกเปลี่ยนความอบอุ่นด้วยการกอด การหยอกล้อเล่นกันเมื่อการต้องเล่นสนุก แมวก็ดูแลเราด้วยการเคล้าเคลีย การทำเสียงคลางในลำคอ ดูแลกันและกันด้วยการนวดย้ำทำวบนตัวเรา เป็นสีสรรแห่งความสุข สะท้อนผ่านงานประติมากรรมด้วยปากกา3D ฉีดเส้นสีพลาสติก สร้างรูปทรงแนวทำทางต่างๆ ลวดลายสีสดใสสวยงาม แต่งแต้มสีหลากหลาย สะท้อนความสุข ความมีชีวิตชีวา ความใกล้ชิด ความอบอุ่น

วิธีการสร้างประติมากรรมจากปากกา3D pen ด้วยการเขียนแบบร่างภาพแนวบนกระดาษ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง ด้วยเส้นพลาสติกจาก3D pen ขึ้นรูปนอกด้านต่างๆ รวมภาพที่สร้างด้วยเส้นพลาสติก3D pen เป็น 3มิติ สานเส้นพลาสติกคล้ายโครงตาข่ายเป็นผนังพื้นผิวของงานประติมากรรม ฉีดพลาสติกด้วยปากกา3Dทับหลายชั้น สร้างความแข็งแรง เติมผิวผลงานจนเต็ม ขัดแต่งผิวปรับแต่งให้สมบูรณ์ ทำลวดลายสีสันทบนผิวของประติมากรรมแนว สีสันทสดใสจากความรู้สึก ความสุข ความรัก ความอบอุ่น



(1)



(2)

ภาพที่ 11 : (1) ชื่อภาพ “ทองขาว66” เทคนิค 3D pen ขนาด 20x35x30 ซม.
(2) ชื่อภาพ “ลูกทองขาว” เทคนิค 3D pen ขนาด 11x27x17 ซม.
ที่มา : ผู้วิจัย ศุภชัย สุกชีโชติ

อภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานชุด “การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีเส้นในธรรมชาติ โดยศิลปิน เมตตา สุวรรณศรี, สรรณรงค์ สิงหเสนี, ศุภชัย สุกชีโชติ” โดยนำเสนอการสร้างสรรคผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี การสร้างสรรคงานศิลปะด้วยการใช้เส้นใย (Fiber Art) เป็นกระบวนการทางเทคนิคที่นำงานทางหัตถกรรมเส้นใย มาสร้างสรรคในการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่ทรงคุณค่า ด้วยการเส้นใยถัก ทอ สาน เชื่อมต่อ เกาะเกี่ยวกันด้วยเส้นใยขนาดต่างๆ จนได้รับการยอมรับในระดับสากล ในฐานะผลงานศิลปะของศิลปิน ศิลปะสิ่งทอ (Textile Art) และศิลปะจากผ้า (Fabric Art) ดังจะเห็นได้จากศิลปินกรณีกศึกษาท้องถิ่น คาเลน เบลลาด (Karen Ballard) และ พรูเดนซ์ แมปสโตน (Prudence Mapstone) เป็นการสร้างสรรคผลงานถักนิตตั้งและโครเชต์ ที่แสดงพลังแห่งดอกไม้ ในเทคนิคไฟเบอร์อาร์ตแบบอิสระ ที่ไม่ถูกจำกัดด้วยรูปแบบ เทคนิค วัสดุ รูปทรงหรือสี การทอผ้าแบบอิสระจนเกิดเป็นผืนผ้าสีเส้นสวยงาม กลมกลืนกันด้วยการถักเส้นใยเส้นเล็กๆเชื่อมต่อกันเป็นผืนผ้าศิลปะ สอดคล้องกับเอลิน เอ็ม ไรลีย์ ที่ทอผืนผ้าทอมือย้อมด้วยผ้าขนสัตว์ เป็นผลงานศิลปะผ้าแขวนผนังของเธอ โดยการแสดงภาพเปลือย ยาเสพติด ความรุนแรง การทำร้ายตัวเอง เรื่องเพศ และประจำเดือน พรหมชนส์ตรีที่ชวนให้นึกถึงอารมณ์ของศิลปินในวัฒนธรรมแบบป๊อปอาร์ต ผ่านรูปแบบศิลปะงานทอแบบโบราณ เช่นเดียวกับศิลปินเซร่า ซาปาตา (Sarah Zapata) มีรากฐานมาจากศิลปะไฟเบอร์ โดยใช้เทคนิคการทอแบบดั้งเดิม การถักทอ ปัก เพื่อให้ได้วัฒนธรรมร่วมสมัย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกของชาวเปรูและทฤษฎีสตรีนิยมของเธอ ผลงานของ เซร่า กล่าวถึงประเด็นแรงงานระบบอำนาจและการควบคุม ความเป็นเพศทางเลือก ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม และความแตกต่างของอัตลักษณ์ ด้วยประติมากรรมนามธรรมและพรหมที่มีการถักทอเกาะเกี่ยวกัน เป็นผลงานประติมากรรมนามธรรม ด้วยสีเส้นที่สดใสของศิลปะร่วมสมัย ที่สื่อถึงประเพณีสิ่งทออันยาวนานของเปรู

และผลงานของศิลปินกรณีกศึกษา โคลด โมเนต์ (Claude Monet) ซึ่งเป็นศิลปินลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ มีแนวคิดความประทับใจจากสี แสง ของสิ่งแวดล้อมภายนอก โดยเฉพาะการเขียนภาพทิวทัศน์กลางแจ้งที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกมากกว่ารายละเอียดรูปร่างและพื้นผิวของภาพ ใช้เทคนิคการวาดภาพจากการสัมผัสรับรู้ด้วยสายตา ณ ช่วงเวลานั้นและเป็นช่วงเวลาที่ได้รับแรงบันดาลใจที่จะเข้ามาประกอบกันเข้าเป็นแสงที่ส่องต้องสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดพื้นผิวภาพที่เต็มไปด้วยสีเส้นแปรเปลี่ยนไปด้วยความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ซึ่งแต่ละภาพอาจมีองค์ประกอบเดียวกันแต่ต่างมุมมอง ต่างช่วงเวลา ต่างสภาวะอากาศและแสงสี ให้ความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ร่วมในบรรยากาศตามภาพ อันเป็นการสร้างสรรคที่แสดงสุนทรียศาสตร์ด้านความงามของสี แสง จากธรรมชาติ สอดคล้องกับ ชู เทห์ ชุน (Chu Teh-Chun) ศิลปินรูปแบบนามธรรมชาวจีน-ฝรั่งเศส มีแนวคิดเกี่ยวกับสีเส้นและการแสดงออกในรูปแบบศิลปะนามธรรม ที่มีแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ เพื่อแสดงอารมณ์อย่างฉับพลันด้วยวิธีการและเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ เช่นเดียวกับศิลปิน สมวงศ์ ทัทพรัตน์ ที่นำเสนอผลงานจิตรกรรมทั้งเทคนิคสีน้ำและสีน้ำมัน มีแนวคิดแรงบันดาลใจจากธรรมชาติสู่ความสงบทางใจและเกิดความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย โดยรูปทรงที่แทรกตัวอยู่ในความว่าง และบรรยากาศของช่วงเวลาต่าง ๆ ได้สร้างความงดงามอันน่าประทับใจจากธรรมชาติ และด้วยการฝึกสมาธิตามแนวทางของพระพุทธศาสนาจึงเกิดการพิจารณาและมุ่งลึกสู่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นท่ามกลางความว่าง การปรากฏของ

รูปลักษณะในธรรมชาติกับความว่างที่นำเสนอโดยใช้บรรยากาศของสีเป็นหลักในผลงานจิตรกรรม ได้สร้างมุมมองระหว่างรูปลักษณะกับความว่าง และเห็นความซับซ้อนของมิติในความว่างที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เกิดความรู้สึกที่แสดงมิติของความสงบ เช่นเดียวกับศิลปิน กำจร สุนพงษ์ศรี ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันในรูปแบบนามธรรม โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความงามอันเป็นสุนทรีย์ภาพสากล แสดงให้เห็นถึงพลังของสี แสง และเงา จากความงามในธรรมชาติ ผสมผสานกับจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว ผลงานที่ปรากฏจึงมักจะเป็นภาพจำลองที่ดูคล้ายธรรมชาติแต่เต็มไปด้วยประกายของสี และแสงที่สว่างสดใส อันเป็นสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดความรู้สึกเชิงสุนิยมหรือการมองโลกในแง่ดี เช่นศิลปิน ประเทือง เอมเจริญ เป็นศิลปินที่ศึกษาศิลปะธรรมชาติ โดยเฉพาะดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของพลังแสงสว่าง จนเกิดมุมมองในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นรูปแบบของตนเอง มองโลกในแง่ดี เชื่อในคุณงามความดี สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานระหว่างสิ่งที่รับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองด้วยสีสดใส สร้างรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระและทรงพลัง ทำให้ผู้สร้างสรรค์นำเอาแนวคิดและเทคนิคนำมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม แสดงความงามในสีของบรรยากาศธรรมชาติ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้คนเห็นคุณค่าความงามของธรรมชาติ ที่ช่วยบำบัดจิตใจให้รู้สึกผ่อนคลาย สร้างจินตนาการเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจจากการท่องเที่ยวเป็นการใช้ชีวิตเรียบง่ายสบายใจท่ามกลางธรรมชาติ

เอกสารอ้างอิง

- เข็มชัย เหมะจันทร์. (2549). **เส้นใยและเส้นด้าย : สิ่งทอเทคนิค**. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ.
- ชลุด นิมสมอ. (2538). **องค์ประกอบของศิลปะ** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- นวลแข ปาลิวินช. (2536). **ความรู้เรื่องผ้าและเส้นใย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พินันท์พับลิชชิง.
- น้ำฝน ไสค์ตระกูล. (2560). **รางวัลนักออกแบบไทย**. สืบค้น กรกฎาคม 10, 2563 จาก <https://www.baanlaesuan.com/64878/design/design-update/designer-of-theyear-awards-2017>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). **ศิลปะหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- สนั่น บุญลา. (2553). **ความรู้เรื่องผ้าทอ**. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ.
- สรธรรมรงค์ สิงหนเสนี. (2554). **เรื่องของสี**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิง.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2557). **World Watermedia Exposition Thailand**. นครปฐม: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- อุไรวรรณ ภารดี (ปีติ มณียากุล). (2555). **ร้อยเรียงผ้า**. กรุงเทพฯ: บริษัททวีพริ้น.
- Art factory. (2021). **U.S. Premier of 50-Years of Flower Power & works by Karen Ballard**. Retrieved October 15, 2021 from <https://www.virginiaartfactory.org/>
- ARSENAL contemporary art contemporain New York | Toronto Montreal. (2021). **PAST Hannah Epstein**. Retrieved from <https://www.arsenalcontemporary.com/mtl/residency/detail/hannah-epstein>
- BROOKE BOBB (2019). **Inside Caroline Kaufman's Dazzling World of Funky Textile Art**. Retrieved from <https://www.vogue.com/vogueworld/article/caroline-kaufman-textile-art>
- Boat. (2018). **พาไปดูงานสร้างสรรค์จากปากกา 3D ที่ทุกคนจะต้องว้าว**. Retrieved from <https://pincreative.com/creative-3d-pen-cool/>.
- Crawford, Marisa. (2021). **"With Astonishing Tapestries, Erin M. Riley Claims Space for Healing"**. Retrieved March 5, 2022 from https://en.wikipedia.org/wiki/Erin_M._Riley
- Laura Connelly. (2018). **Dog Show: Celebrated British artist Sophie Ryder's tribute to her family dog**. Retrieved March 15, 2022 from <https://www.creativeboom.com/inspiration/dog-show-celebrated-british-artist-sophie-ryders-tribute-to-her-family-dogs/>
- Hoo's mini world. (2019, August 16). **3D Pen Making a tiger** [Video]. YouTube. <https://youtube.com/watch?v=ChALHpADMAU&feature=share>.
- Iltens, J. (1973). **The Art of Color**. Washington: Van Nostrand Reinhold Company.
- Jennings, S. (2003). **Collins Artist's Colour Manual**. New York: Harper Collins Publishers.

- Karen Margolis. (2017). **Garden of Mutei**. Retrieved May 16, 2018 from <http://www.karenmargolisart.com>
- Marketeer Team. (2016). ผลงานประติมากรรมรูปสัตว์ต่าง ๆ จากวัตถุพลาสติก สร้างสรรค์ได้เหมือนมีชีวิตจิตใจ. Retrieved March 15, 2022 from <https://marketeeronline.co/archives/33400>.
- Nolan Brown, Elizabeth. (2013). **Erin M. Riley, Artist, Weaves Tapestries From Nude Selfies (Photos)**. Retrieved March 6, 2016 from https://en.wikipedia.org/wiki/Erin_M._Riley
- OGDEN MUSEUM OF SOUTHERN ART (2011). **SARAH ZAPATA**. Retrieved March 15, 2022 from <https://ogdenmuseum.org/sarahzapata/>
- Somsak Chowtadapong. (2021). **29 National Artists 29 Baramee of Art**. Retrieved April 10, 2022 from <http://www.barameeofart.com>
- Ying Art. (2017, January 23). **How to make Ghibli Jiji Cat Led Night Light 3D Pen** [Video]. YouTube. <https://youtube.com/watch?v=I0EfPcc6O6k&feature=share..>
- Yuko Nagayama. (2023). **Flowers**. Retrieved March 10, 2023 from <http://www.Nagayamay.com>
- Wikipedia. (2017). **Fiber Art**. Retrieved March 6, 2017, from https://en.wikipedia.org/wiki/Fiber_art

การจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 THE MANAGEMENT OF VISUAL ARTS EDUCATION AND THE DEVELOPMENT OF 21ST-CENTURY LEARNING SKILLS

วิรัตน์ ปิ่นแก้ว

Wirat Pinkaew

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
Arts Education, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University

(Received : August 14, 2023 Revised : September 22, 2023 Accepted : September 22, 2023)

บทคัดย่อ

ในการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ถือเป็นสาระสำคัญสูงสุด เพราะจะเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้สอนบรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรฐานการจัดการศึกษา แผนผังการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเป็นเครื่องมืออันสำคัญซึ่งเกิดจากการวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีทัศนศิลป์ศึกษา ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมการเรียนรู้ทางทัศนศิลป์ และความหลากหลายในมิติต่าง ๆ ของสังคมมากำหนดและบูรณาการเป็นกรอบความคิดเพื่อเป็นแนวทางที่จะทำให้ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย และยังมีบรรลุเป้าหมายที่ต้องการจะประเมินทั้งด้านทักษะการสอนทัศนศิลป์ศึกษาและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, ทัศนศิลป์ศึกษา, ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ABSTRACT

In the management of visual arts education and the development of 21st-century learning skills, the design of learning activities is considered the most crucial element. This is because it serves as a guideline that enables instructors to achieve learning objectives according to educational standards. The framework for arts education management together with the development of 21st-century learning skills is a valuable tool. It was derived from analyzing arts education theories, 21st-century learning skills, visual arts learning activities, and the diversity of social dimensions. The results were integrated and determined as a guideline for instructors in designing learning activities that are diverse and meet the desirable goal of assessment both in visual arts education teaching skills and 21st-century learning skills.

Keywords : learning management, visual arts education, 21st-century learning skills

บทนำ

จากยุคสังคมอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 20 ก้าวสู่ยุคแห่งเทคโนโลยีดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 เกิดการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ทางสังคมมากมาย ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง การศึกษา วัฒนธรรม และมีมิติอื่น ๆ ซึ่งได้รับการพูดถึงเป็นอย่างมากในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา สำหรับการเตรียมการเพื่อรองรับ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่จะเกิดขึ้นคือการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมต่อการพัฒนาการของสังคม ซึ่งหนึ่งไม่พ้นเครื่องมืออันสำคัญคือระบบและกลไกของการศึกษา ซึ่งระบบของการจัดการศึกษาของประเทศถือเป็นหัวใจอันสำคัญที่จะสร้างความรู้ ทักษะ ทศนคติ และทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นเพื่อจะผลักดันประเทศให้เผชิญความท้าทายเปลี่ยนแปลงนี้

ความรู้ ทักษะ และวิธีการเรียนรู้ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ภาคการศึกษาไทยจะต้องปรับตัวเพื่อสร้างกำลังคนในอนาคต การจัดการระบบการศึกษาของประเทศไทยมีพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงมาอย่างต่อเนื่องและมีความพยายามที่จะปฏิรูปเพื่อ



เพิ่มทักษะและความสามารถของผู้เรียนแต่ก็ไม่สามารถทำได้ง่ายมากนักเนื่องจากหลายปัจจัย (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2564) ประเด็นที่สำคัญคือเราจะพัฒนาระบบและวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดทักษะ สมรรถนะ ความเชี่ยวชาญที่ตอบสนองกับความต้องการของประเทศและสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างไร การเตรียมความพร้อมของคนผ่านระบบกลไกทางการศึกษาในทุกกระดับ ตั้งแต่ระดับอนุบาล ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายและต้องปรับทิศทางเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการกำลังคนในอนาคต

จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษาในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษาในฐานะเครื่องมือส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21
3. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษาในโรงเรียนให้เกิดประสิทธิภาพ

วิธีการดำเนินการศึกษา

ในการศึกษาค้นคว้าเขียนบทความเรื่องนี้ใช้ข้อมูลหลักฐานทุติยภูมิ ได้แก่ นโยบายการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา แผนการศึกษาแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หนังสือ ตำรา และเอกสารทางวิชาการด้านศิลปศึกษาทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งเอกสารบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และทักษะสำคัญที่ใช้ในการพัฒนานักเรียนเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนและประยุกต์ใช้เพื่อการประกอบอาชีพต่อไป ซึ่งผู้เขียนได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนำเสนอแนวทางให้ครูผู้สอนด้านศิลปศึกษาได้ใช้เป็นกรอบความคิดและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนได้ตรงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มากยิ่งขึ้น

บทบาทของศิลปศึกษา

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษามีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเห็นคุณค่าของความงาม สุนทรียภาพ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ศิลปศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาจัดอยู่ในสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ภายใต้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่บังคับใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนกระทั่งถึงปัจจุบันได้มีการกำหนดหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะชั้น โดยมิตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้รวมถึงมาตรฐานการเรียนรู้อย่างชัดเจน ครอบคลุมทั้งทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ สำหรับในด้านศิลปะซึ่งกำหนดไว้คือทัศนศิลป์นั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่ององค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ มีความเข้าใจในวัสดุอุปกรณ์ และสามารถประยุกต์เทคนิค วิธีการของศิลปินมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นให้ผู้มีความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ มรดกวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถวิพากษ์วิจารณ์คุณค่าของงานทัศนศิลป์ได้โดยองค์ความรู้ที่กล่าวมา โดยแบ่งมาตรฐานการเรียนรู้ออกเป็น 2 ด้าน คือ มาตรฐาน ศ 1.1 มุ่งเน้นด้านทฤษฎีและปฏิบัติ รวมถึงมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ศิลปะในชีวิตประจำวัน และการวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะ และ มาตรฐาน ศ 1.2 มุ่งเน้นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจองค์ความรู้ในด้านความสัมพันธ์ของประวัติศาสตร์ศิลป์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทยและสากล ซึ่งทั้งสองมาตรฐานครอบคลุมระดับการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 (สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล, 2563: 71)

ด้านทัศนศิลป์ศึกษาเป็นอีกแขนงหนึ่งในกลุ่มของศิลปศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ในศิลปะที่ใช้การรับรู้ทางการมองเห็นในการสร้างสรรค์ อาทิ วาดเขียน จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ การออกแบบและสื่อผสม

จากผลการวิจัย การศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พบว่า มีการวิจัยสถานภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการศึกษาขั้นพื้นฐานมีน้อย ขาดการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นแก่ผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อเทคโนโลยี และเมื่อสำรวจแนวคิดทฤษฎีที่ถูกนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของครูศิลปศึกษาพบว่า มีการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ซึ่งกิจกรรมทางศิลปศึกษามุ่งเน้นที่กระบวนการออกแบบให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ บูรณาการความรู้ที่หลากหลาย ให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานทางศิลปะที่เกิดขึ้น ซึ่งมีหลายประเด็นที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



แม้ว่าสัดส่วนงานวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของครูศิลปะจะมีน้อย แต่จากการวิจัยสะท้อนถึงความต้องการและความจำเป็นในการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของครูศิลปะ ก็เชื่อได้ว่า หากมีกลไกในการพัฒนาครูศิลปะที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ครูศิลปะก็จะสามารถพัฒนาวิชาชีพเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ด้วยคำถามทางศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป (ประไพลิน จันทน์หอม, 2564: 262)

การจัดการเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา โดยเฉพาะแนวทางด้านทัศนศิลปศึกษาที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ยังมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับครูผู้สอนที่เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะนำไปออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวความคิดว่าด้วยพหุศิลปศึกษา

แนวคิดของการจัดการศึกษาพหุศิลปศึกษา (Arts Education) ถือเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่หลากหลายชุดความคิดซึ่งเป็นสหวิทยาการ (inter disciplinary) ที่บูรณาการบริบทต่าง ๆ และมีมิติทางสังคมพื้นที่สัมพันธ์กับแนวโน้มทิศทางภาวะสังคมโลก ให้เสรีภาพการแสดงออกซึ่งสอดรับกับสังคมประชาธิปไตย ประกอบด้วย 5 แนวคิด ดังนี้ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545: 8-21)

1. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline Based Arts Education: DBAE)

ได้รับอิทธิพลตามแนวทางการเคลื่อนไหวความคิดทางการศึกษาและศิลปศึกษาแบบตะวันตก มุ่งเน้นแบบแผนหรือหลักเกณฑ์การแสดงออกเฉพาะตัว (self-expression) โดยยึดแนวทางการสอน 4 แกน คือ ประวัติศาสตร์ศิลป์ (art history) สุนทรียศาสตร์ (aesthetics) ศิลปะวิจารณ์ (art criticism) และศิลปะการสร้างสรรค์ (creative art)

2. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา (Multiple Intelligences Arts Education: MIAE)

มีพื้นฐานทางความคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีต่าง ๆ ทฤษฎีปัญญาทางศิลปศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทฤษฎีวิวัฒนาการของสมองสามส่วน ซึ่งสมองส่วนที่สามนี้เรียกว่า นีโอคอร์เท็กซ์ (neocortex) หรือสมองส่วนใหม่ กับแนวทางทฤษฎีพหุปัญญาของการ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดและเชาว์ปัญญาของมนุษย์ พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้เป็นสาระสำคัญ กระบวนการพัฒนาผู้เรียนหรือการพัฒนาคนเป็นต้นตอ ทำให้มีความสำคัญกับผู้เรียนทุกคน เชื่อว่าความสามารถทั้งแปดด้านสามารถพัฒนาได้ ยอมรับความสามารถที่เป็นปัจเจกภายในของผู้เรียนโดยจัดประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมจึงถือว่ากระบวนการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญสูงสุด

3. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom Arts Education: TWAE)

มีแนวความเชื่อที่ให้ความสำคัญกับองค์ความรู้ ความคิด ความเชื่ออันเกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือชุมชน ที่ได้รับการพัฒนาสืบต่อกันมาเพื่อแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตหรือสร้างการอยู่ร่วมกัน มีการพัฒนาอย่างเหมาะสม อีกทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญ เราสามารถคิดค้นและสร้างขึ้นมาใหม่ ไม่ว่าจะเป็ศิลปะและงานช่าง การละเล่นพื้นบ้าน ความเชื่อทางศาสนา พิธีกรรม ปรัชญาความเชื่อ วิธีการดำรงชีวิต การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทยเป็นการให้ความสำคัญและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาไทยมารวมเป็นกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสบการณ์ของผู้เรียนที่ตระหนักถึงคุณค่า ความงาม รวมทั้งสามารถต่อยอดความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้

4. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Arts Education: PMAE)

มีแนวความเชื่อของการสร้างสรรค์งานศิลปะบนสื่อที่หลากหลายไม่แบ่งแยก มีการบูรณาการความคิดด้วยสื่อการแสดงออกแตกต่างไปจากอดีต ไม่ยึดติดแนวทางหรือข้อจำกัดของสื่อในอดีต ให้เสรีภาพของความคิดจินตนาการ มุ่งสร้างการเรียนรู้ทั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้เสพงานศิลปะได้มีความสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความหมายของงานศิลปะอาจเกิดจากการตีความหรือให้ความหมายของบริบทต่าง ๆ ของสังคมนั้น ๆ ยอมรับแนวทางการสร้างสรรค์โดยไม่จำกัดขอบเขตหรือ

5. พหุศิลปศึกษาเชิงผู้มีความสามารถพิเศษ (Gifted Child Arts Education: GCAE)

มีแนวความคิดที่มุ่งพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เต็มประสิทธิภาพโดยเฉพาะผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ ซึ่งผู้เรียนกลุ่มนี้มีความสามารถอันโดดเด่น ไม่ว่าจะเป็ด้านสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ การใช้ภาษา ความสามารถทางดนตรี การแสดง เป็นต้น ผู้เรียนกลุ่มนี้มีความสนใจ ใฝ่ใจเป็นพิเศษในสิ่งที่เขาชอบหรือรัก ในการจัดการเรียนรู้มีความจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนและสามารถพัฒนาเขาให้แตกต่างและมุ่งสู่ความเป็นเลิศในสิ่งที่เขาสนใจได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้พหุศิลปศึกษานี้เป็นพื้นฐานอันสำคัญที่จะนำไปบูรณาการใช้ในการเรียนการสอนทัศนศิลปศึกษาที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ตามแนวทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้ส่งผลต่อการปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งด้านแนวความคิด หลักการ จุดมุ่งหมาย มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งหมายรวมการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไปด้วยพร้อมกัน

กระบวนการเรียนรู้ศิลปะศึกษาแบบเดิม เพื่อก้าวไปสู่การปฏิรูปการศึกษาไปสู่พหุศิลปศึกษาที่มีการบูรณาการแนวความคิดและการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยเลือกสรรสื่อแสดงออกที่หลากหลาย สื่อแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นสื่อสี สื่อวัสดุ สื่อร่างกาย สื่อเสียง สื่อภาษา อันเป็นการแสดงออกจากสภาพการรู้คิดและจินตนาการเพื่อสะท้อนสุนทรีย์ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมนั้น จะต้องมีการศึกษาทำความเข้าใจในจุดหมายของการปฏิรูปการศึกษาและการปฏิรูปสังคมทั้งระบบ จะต้องเข้าใจการพัฒนาเปลี่ยนแปลงที่ประสานเชื่อมโยงแบบองค์รวม จะต้องทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดการปฏิรูปศิลปะศึกษา หรืออีกนัยหนึ่งคือ การพัฒนาพหุศิลปศึกษา สัมพันธ์กับทฤษฎีสนับสนุน 5 ทฤษฎี ได้แก่ พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา พหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย พหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะหลังสมัยใหม่ และพหุศิลปศึกษาเชิงผู้มีความสามารถพิเศษ รวมทั้งจะต้องมีแผนกลยุทธ์ที่ชัดเจนและเป็นระบบ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548)

เห็นได้ว่า นักการศึกษาของไทยมีความพยายามปรับระบบแนวความคิดของศิลปะศึกษาของไทยให้สอดคล้องกับสภาพของสังคมไทย เป็นความท้าทายของนักวิชาการที่กำหนดกรอบความคิดที่เชื่อมโยงกับบริบทสังคมไทยในทุกมิติ และมีความสัมพันธ์กับสากล และยังคงหลักการและวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาที่มีความหลากหลาย ยื่นหยุ่นไปตามบริบทต่าง ๆ ของสังคมไทย

ความเคลื่อนไหวด้านทัศนศึกษาในสหรัฐอเมริกา

ในการจัดการเรียนรู้ด้านทัศนศึกษาในต่างประเทศถูกกำหนดทักษะมาตรฐานที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ศิลปะเช่นเดียวกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์มาตรฐานการศึกษาศิลปะศึกษาโดยเปรียบเทียบกับทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 สำหรับศิลปะของสหรัฐอเมริกา สามารถสรุปทักษะที่จำเป็นสำหรับทัศนศึกษาได้ดังนี้ (The College Board for the National Coalition for Core Arts Standards, 2011)

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา ผู้เรียนทัศนศึกษาสามารถใช้เหตุผลเพื่อทำความเข้าใจและสร้างตัวเลือกที่หลากหลายเพื่อตัดสินใจหรือเข้าใจความสัมพันธ์ต่าง ๆ สามารถตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความกระฉับและนำไปสู่ทางแก้ไข ปัญหาที่ดี มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล เพื่อแก้ไขปัญหาและตอบคำถามได้อย่างชัดเจน
2. ทักษะการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนทัศนศึกษาสามารถสื่อสารถ่ายทอดความคิดของตนเองที่มีความหลากหลายออกไปสู่ภายนอก รวมถึงการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยการพูดหรือเขียน
3. ทักษะความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้ผู้เรียนทัศนศึกษาสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะบนความหลากหลายของที่มาความคิด ความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรม หรือข้อจำกัดด้านทรัพยากร เพื่อประยุกต์ ปรับใช้ หรือเลือกความคิดที่ส่งผลต่องานศิลปะ
4. ทักษะการคิดค้นนวัตกรรม ผู้เรียนทัศนศึกษาต้องมีความสามารถในการสร้างสรรค์กระบวนการใหม่ นำมาซึ่งการเติมเต็มความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์งานทางศิลปะรูปแบบใหม่ให้เกิดขึ้น
5. ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ เพื่อให้ผู้เรียนทัศนศึกษาสามารถเข้าถึงและประเมินความหลากหลายของแหล่งข้อมูล ใช้วิจารณญาณในการรับรู้และเลือกตัดสินใจเชื่อในชุดข้อมูลต่าง ๆ บนพื้นฐานของศีลธรรมและประเด็นทางกฎหมาย
6. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จะช่วยให้ผู้เรียนทัศนศึกษาสามารถวิเคราะห์และใช้สื่อเพื่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถในการใช้สื่อที่ส่งอิทธิพลต่อวัฒนธรรม ความเชื่อ และพฤติกรรมของผู้รับสารหรือผู้เสพงานศิลปะ
7. ทักษะด้านข้อมูล การติดต่อสื่อสาร และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนทัศนศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพในการเข้าถึง สร้างสรรค์ และสื่อสารความคิดและข้อมูลบนพื้นฐานของศีลธรรมและประเด็นทางกฎหมาย
8. ทักษะการยืดหยุ่นและการประยุกต์ใช้ คือ ผู้เรียนทัศนศึกษาที่มีความยืดหยุ่นและสามารถประยุกต์ใช้วัสดุหรือผลิตภัณฑ์งานโดยเปลี่ยนแปลงไปตามความหลากหลายของเนื้อหาทางศิลปะ
9. ทักษะการเป็นผู้ริเริ่มและนำพาตนเอง โดยผู้เรียนทัศนศึกษารู้จักจักจูง นำพาตนเอง และสะท้อนกลับผู้เรียนอย่างเป็นอิสระในการนำพาไปสู่เป้าหมาย โดยมีการติดตามความเข้าใจ การพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญเพื่อเพิ่มโอกาสในการพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญ มีกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต



10. ทักษะด้านสังคมและทักษะการข้ามวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้เรียนทัศนศิลป์ศึกษาสามารถทำงานร่วมกับสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายเพื่อสิ่งใหม่ ๆ ให้กับงาน
11. ทักษะการมีประสิทธิภาพและความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง คือ ผู้เรียนทัศนศิลป์ศึกษาสามารถทำงานอย่างมีมาตรฐานโดยมุ่งหวังผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพด้วยทัศนคติเชิงบวก
12. ทักษะความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพื่อให้ผู้เรียนทัศนศิลป์ศึกษามีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะในการแก้ไขปัญหาเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21

กลุ่มภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Learning) ซึ่งเป็นองค์กรที่สร้างความตระหนักถึงประสพการณ์ของผู้เรียนเพื่อสร้างองค์ความรู้และทักษะเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของผู้เรียนในอนาคต ได้กล่าวถึงทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ 3 ด้านด้วยกัน ประกอบด้วย (เบลล์นิกา, เจมส์ และแบรนต์, รอน, บรรณาธิการ, 2554; Battelle for Kids, 2019)

ด้านที่ 1 ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน

ปัจจุบันผู้เรียนต้องการพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากสังคมที่มีความซับซ้อนทั้งในมิติด้านชีวิตและการทำงาน จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะในด้านนี้ซึ่งประกอบด้วย การมีความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว การมีความคิดริเริ่มและนำพาตนเอง การเข้าสังคมและการทำงานข้ามวัฒนธรรม การมีประสิทธิภาพและความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และท้ายสุดคือความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ทักษะ และความรับผิดชอบในสภาพแวดล้อมและปัญหาที่ซับซ้อน

ด้านที่ 2 ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นสิ่งบ่งชี้ถึงความพร้อมในการรับมือชีวิตและการทำงานที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นซึ่งประกอบด้วย การมีความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสร้างนวัตกรรม การคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหาความสามารถในการสื่อสาร และการให้ร่วมมือในการทำงาน ซึ่งสามารถสอดแทรกอยู่ในทุกรายวิชาในลักษณะความท้าทายหรือปัญหา

ด้านที่ 3 ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

ด้วยโลกปัจจุบันขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศและเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเครื่องมือทางเทคโนโลยี ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีทักษะเพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ประกอบด้วย การรู้เท่าทันข้อมูล การรู้เท่าทันเทคโนโลยี และการให้ร่วมมือในการทำงาน เช่น การสื่อสารข้อมูลและความคิดไปสู่ผู้รับสารจำนวนมากอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ หรือความสามารถในการประเมินและคัดเลือกแหล่งข้อมูลตามความเหมาะสม

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาคนในอนาคตจึงจำเป็นต้องปลูกฝังให้เกิดกับตัวผู้เรียนในทุกระดับการศึกษาซึ่งจะสัมพันธ์กับการประกอบอาชีพในอนาคตอีกด้วย

แนวทางการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

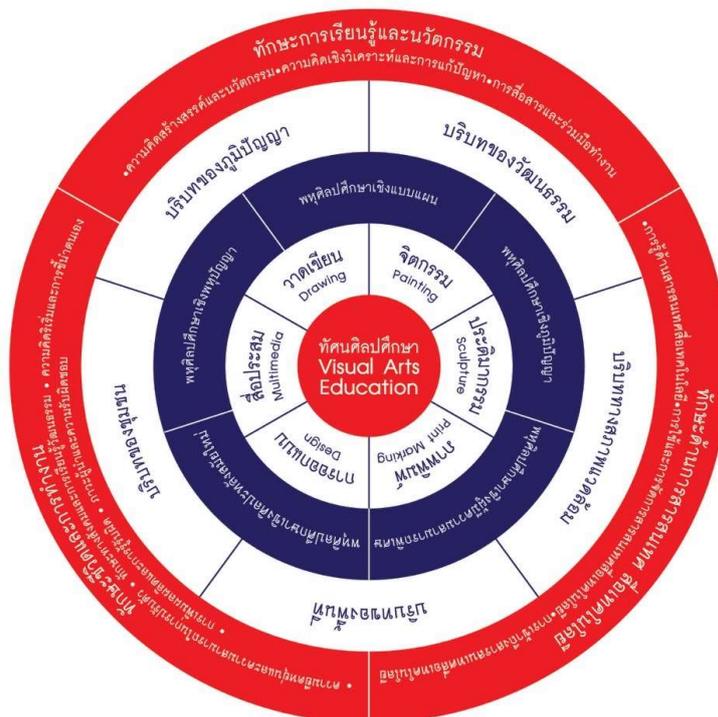
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษาส่งเสริมกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมถึงเพื่อให้เป็นคุณภาพการจัดการศึกษาเป็นไปตามมาตรฐานของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) ที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ มีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อและการสร้างอาชีพในอนาคต ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้หรือแผนการเรียนรู้ถือเป็นหัวใจอันสำคัญที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน บทความทางวิชาการนี้จึงเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ศึกษากับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผ่านการศึกษานวัตตฤษฎีพหุศิลป์ศึกษา เพื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงกับบริบทต่าง ๆ เพื่อกำหนดแนวทางให้ครูผู้สอนศิลปะได้มีกรอบคิดทางการ

ออกแบบ กิจกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การประเมินผลที่คำนึงถึงทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควบคู่ไปด้วย โดยมีหลักคิดการบูรณาการ 4 ด้าน คือ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ เช่น วาดเขียน จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ การออกแบบ สื่อประสม
2. แนวคิดทฤษฎีพหุศิลปศึกษา ทั้ง 5 แนวคิด คือ
 - 2.1 พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน
 - 2.2 พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา
 - 2.3 พหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย
 - 2.4 พหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะหลังสมัยใหม่
 - 2.5 พหุศิลปศึกษาเชิงผู้มีความสามารถพิเศษ
3. บริบทต่าง ๆ เช่น บริบทของพื้นที่ บริบทของชุมชน บริบทของภูมิปัญญา บริบทของวัฒนธรรม และบริบทของสภาพแวดล้อม

4. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้สอนจะคำนึงถึงเพื่อจัดกิจกรรมและเกิดทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนทั้งสามด้าน คือ ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

โดยออกแบบเป็นแผนผังกรอบแนวคิดทัศนศิลปศึกษาในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะเป็นแผนผังที่สามารถหมุนปรับให้ทั้ง 4 ส่วนสัมพันธ์กันเพื่อเป็นแนวทาง (guideline) ให้กับครูผู้สอนได้นำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป (แอมโบรส, ซูซาน เอ. และคณะ, 2556; Battelle for Kids, : 2019; The College Board for the National Coalition for Core Arts Standards, 2011)



ภาพที่ 1: แผนผังกรอบแนวคิดทัศนศิลปศึกษาในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
ที่มา: วิรัตน์ ปิ่นแก้ว

นอกจากนี้แล้ว ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลปศึกษาซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวทางหรือวิธีการเรียนรู้ด้วยเช่นกัน

บทบาทที่สำคัญอันเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาต้องมีการเปลี่ยนแปลง ดังนี้ (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2543; 2545)



ด้านหลักสูตร นอกจากคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างของบริบทต่าง ๆ เช่น บริบทด้านทรัพยากรต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับพื้นที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ตระหนัก และเห็นคุณค่าของพื้นที่ของตน

ด้านครูผู้สอน ต้องมีความรู้ความเข้าใจในกรอบแนวคิดพหุศิลปศึกษา มีวิธีการสอนที่หลากหลาย สามารถปรับตัวทำหน้าที่อำนวยความสะดวกเพื่อสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีเสรีภาพ เกิดความเป็นอิสระทางความคิด สร้างแรงบันดาลใจ ชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดถึงศักยภาพให้แสดงออกอย่างเป็นระบบ สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องเหมาะสมกับบริบทเนื้อหาของพื้นที่ชุมชน รู้จักการนำทรัพยากรในพื้นที่มาใช้อย่างเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านผู้เรียน นักเรียนได้มีโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างเต็มที่ รู้สึกว่ากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นกิจกรรมที่สร้างความสุข มีเสรีภาพบนพื้นฐานของสังคมประชาธิปไตย มีโอกาสได้นำเสนอแนวความคิดผ่านกระบวนการนำเสนอ ผลงานศิลปะ ได้อธิบายถึงกระบวนการทำงานอย่างมีเหตุผล ผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีต่อผลงานตนเองและเพื่อน ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่น

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรอบแนวคิดพหุศิลปศึกษาทั้งห้าแนวความคิด ซึ่งสามารถปรับหมุนได้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ครูผู้สอนต้องการ ในการออกแบบการเรียนรู้ให้ความสำคัญในกระบวนการเรียนรู้เป็นสำคัญ กระบวนการทำงานจะสะท้อนทักษะต่าง ๆ ที่เราพึงประสงค์โดยจะต้องกำหนดเป้าหมายด้านทักษะที่ต้องการให้เกิดขึ้นในทุกกิจกรรมควบคู่ไปกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้วย

ด้านสื่อการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรม ผู้สอนต้องมีความเข้าใจในบริบทของพื้นที่และบริบทต่าง ๆ สามารถนำสื่อวัสดุในพื้นที่มาเป็นอุปกรณ์หรือแนวทางในการสร้างสรรค์ได้โดยสะดวกหรือหาได้ง่าย

ด้านการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ นอกจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้ด้านทัศนศิลป์แล้ว ต้องมีการประเมินผลสัมฤทธิ์ที่จะสะท้อนทักษะในศตวรรษที่ 21 คู่ขนานกันไปด้วย ซึ่งครูผู้สอนกำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรมด้วยเช่นกัน

บทสรุป

บทบาทของทัศนศิลปศึกษาที่จะส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น ต้องใช้กรอบแนวคิดของพหุศิลปศึกษา (Arts Education) ทั้งห้าแนวความคิด ประกอบด้วย พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline Based Arts Education) พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา (Multiple Intelligences Arts Education) พหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom Arts Education) พหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Arts Education) และพหุศิลปศึกษาเชิงผู้มีความสามารถพิเศษ (Gifted Child Arts Education) มาเป็นแนวทางในการกำหนดและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการเนื้อหาสาระตามบริบทของพื้นที่ บริบทของชุมชน บริบทของภูมิปัญญา บริบทของวัฒนธรรม และบริบทของธรรมชาติสิ่งแวดล้อม

แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านทัศนศิลปศึกษา ผู้สอนสามารถใช้แผนผังกรอบแนวคิดเป็นจุดเริ่มต้นกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรม สามารถปรับแผนผังให้เป็นไปตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนต้องการ เช่น การจัดกิจกรรมด้านจิตรกรรมวาดภาพระบายสี อาจใช้แนวทางพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนเป็นแนวคิดทฤษฎี หรืออาจกำหนดบริบทของวัฒนธรรมในพื้นที่เป็นเนื้อหาที่จะสร้างสรรค์ แต่สาระสำคัญนอกจากครูผู้สอนประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์ศิลปะแล้ว ยังต้องเชื่อมโยงไปสู่ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งสามด้านอีกด้วย

ทั้งนี้ เชื่อว่าแผนผังกรอบแนวคิดด้านทัศนศิลปศึกษาในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเป็นเครื่องมืออันสำคัญที่จะกำหนดทิศทางให้กับครูผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมทัศนศิลปศึกษาและเชื่อมโยงไปสู่ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นเนื้อเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

- James Bellanca, และ Ron Brandt. (2554). **21st century skills : Rethinking how students learn** [ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21]. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวลดส์.
- ประไพลิน จันทน์หอม. (2564). การศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. **วารสารครุพิบูล, 8(2)**, 253-266.
- ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน. (2564). การศึกษาไทยในปัจจุบัน: ถึงเวลาของการคิดใหม่ คิดใหญ่ และทำทันที. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. (2543). **แนวโน้มศิลปศึกษาร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครู ศาสตราจารย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. (2545). **ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). **แผนกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาพฤกษศึกษาสำหรับสังคมไทย: พฤกษศึกษา (Arts Education)**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2548). **ทัศนศิลปศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่ม สาระการเรียนรู้ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล. (2563). ศิลปศึกษาท่ามกลางรูปแบบการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. **วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2(2)**, 69-81.
- แอมโบรส, ซูซาน เอ. และคณะ. (2556). **How learning works : Seven research-based principles for smart teaching** [การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 : 7 หลักการสร้างนักเรียนรู้แห่งอนาคตใหม่]. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวลดส์พับลิชซิง เฮาส์.
- Battelle for Kids. (2019). **Frameworks & resources for 21st century learning**. Retrieved November 3, 2022 from <https://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>
- The College Board for the National Coalition for Core Arts Standards. (2011). **Arts Education standards and 21st century skills: An analysis of the National Standards for Arts Education (1994) as compared to the 21st century skills map for the arts**. Retrieved November 3, 2022 from <https://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/College%20Board%20Research-%20%20P21%20Report.pdf>

นวัตกรรมแนวคิดการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จาก ทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง

THE INNOVATION OF WOMENSWEAR GUIDELINES TO CREATE PARTYWEAR FOR GENERATION ASIA FROM HMONG BATIK CULTURAL CAPITAL

ณัฐกฤตา บัวคล้ายรัตนชัย¹, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์²

Natkritta Buaklayruttanachai¹, Atthaphon Ponglawhapun²

^{1,2}ภาควิชาอนุมิติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2}Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

(Received : May 18, 2023 Revised : March 26, 2024 Accepted : April 4, 2024)

บทคัดย่อ

ปัจจุบันกลุ่มผู้บริโภคเจนเอเรชั่นเอเชีย ที่มีอายุระหว่าง 18-35 ปี มีจำนวนที่มากขึ้น โดยเป็นกลุ่มคนทำงานหรือศึกษาในสายงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ มีรายได้ปานกลาง เป็นกำลังขับเคลื่อนสำคัญทางเศรษฐกิจ มีวิถีชีวิตเติบโตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและเทคโนโลยี โดยยังคงยึดถือคุณค่าทางวัฒนธรรมพื้นถิ่น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) วิเคราะห์หาแนวคิดการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง ด้วยเครื่องมือแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย จำนวน 50 คน (2) วิเคราะห์ลดทอนจากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้งสู่แนวทางการออกแบบสินค้าปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย ผลการวิจัยพบว่า (1) กลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชียสนใจรูปแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายปาร์ตี้แวร์ในระดับมากที่สุด ($X = 4.12$) และ สนใจแนวคิดการออกแบบด้วยเรขาคณิตในระดับมากที่สุด ($X = 4.27$) (2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่นและสิ่งทอด้านการพัฒนาลดทอนใหม่พบว่า ลายที่ 1 ลดทอน Dormice ในระดับมากที่สุด ($X = 4.20$) ลายที่ 2 ลดทอน Reduce square ในระดับมาก ($X = 3.80$) และลายที่ 3 ลดทอน Calypso ในระดับมาก ($X = 3.60$)

คำสำคัญ: เจนเอเรชั่นเอเชีย, ทุนวัฒนธรรม, ผ้าเขียนเทียน, ชาติพันธุ์ม้ง

Abstract

Today, the Asian generation of consumers between the ages of 18-35 is growing significantly. They are middle-income workers in the arts, an underlying driver of the economy. At the same time, their way of life also changes with economic, social and cultural changes; however, they pay attention to and value the local culture. This research aims (1) to analyze the creative concept for the creation of partywear for Generation Asia with Hmong cultural capital using questionnaire with 50 samples and (2) to analyze the textile pattern from Hmong cultural capital to create fashion collection design for Generation Asia. The study found that (1) the Asian generation showed the highest interest in partywear ($X = 4.12$) and geometric design concepts ($X = 4.27$). (2) The satisfactory of creative fashion and textile design experts shows that the Dormice textile design is at the highest level ($X = 4.20$) and Reduce Square textile design at high level ($X = 3.80$) and Calypso textile design at high level ($X = 3.60$).

Keywords: Generation Asia, Cultural Capital, Batik Textile, Hmong Ethnic Tribe



บทนำ

กลุ่มเจนเนอเรชั่น (Generation) เป็นกลุ่มคนที่มีช่วงอายุใกล้เคียงกัน มีประสบการณ์ชีวิตที่คล้ายคลึงกัน (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม, 2552) ในปัจจุบันกลุ่มผู้บริโภคนเอเชียเป็นผู้ที่จะก้าวขึ้นมาเป็นชนชั้นกลางจะต่างไปจากคนรุ่นก่อน ๆ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถช่วยให้พวกเขาเข้าถึงแหล่งข้อมูลและสามารถเลือกที่จะมีตัวตนในแบบอัตลักษณ์ที่ทันสมัย โดยยังคงยึดถือคุณค่าทางวัฒนธรรมของตนเอง (Beyond Meat, Brandbuffet, Reuters, 2565 : ออนไลน์) กลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชียหรือกลุ่มเจนเอเชีย (Gen-Asia, Gen-A) คือ กลุ่มผู้บริโภคนเอเชียรุ่นใหม่ ที่มีอายุระหว่าง 18-35 ปี เป็นกลุ่มที่กำลังศึกษาอยู่ และเพิ่งเริ่มทำงาน มีสไตล์เป็นของตัวเอง ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของตนเอง สนใจด้านศิลปะหรือแฟชั่น รักการแต่งตัวทันต่อกระแสแฟชั่น มีทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีต่างๆ เรียนรู้ได้เร็ว ส่วนใหญ่ทำงานหรือศึกษาในสายงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ มีรายได้ปานกลาง ซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เป็นกำลังขับเคลื่อนสำคัญทางเศรษฐกิจ มีวิถีชีวิตเติบโตตามกลางความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและเทคโนโลยี (ศิริ อริญารณ, 2558)

กลุ่มผู้บริโภคนเจนเนอเรชั่นเอเชียในประเทศไทย คือ กลุ่มผู้บริโภคนเอเชียรุ่นใหม่ ที่มีอายุระหว่าง 18-35 ปี ทำงานหรือศึกษาในสายงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ มีรายได้ปานกลาง ผู้วิจัยได้สันนิษฐานว่ากลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชียอยู่ในกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย เนื่องจากมีช่วงอายุที่เหมือนกัน รสนิยมเหมือนกันคล้ายๆ กัน เจเนอเรชั่นวาย มีอายุระหว่าง 18 – 35 ปี เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีส่วนทำงานจนถึงผู้บริหารระดับกลาง คนกลุ่มนี้เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย แวดล้อมด้วยอุปกรณ์ไอทีและอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้คนรุ่นนี้มีความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสาร แต่ส่งผลให้คนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับสังคม และคนรอบข้างน้อยลง มีลักษณะนิสัยใจร้อน กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น มีความคิดเป็นตัวของตัวเอง (Tarrell Andrea, 2018)

สอดคล้องกับผลสำรวจของ McKinsey Global Institute หรือ MGI ที่ได้เผยแพร่ผลสำรวจการเปลี่ยนแปลงทางการตลาดของกลุ่มผู้บริโภคนเจนเนอเรชั่นเอเชีย ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้าในรูปแบบการใช้จ่ายที่แปลกใหม่ McKinsey Global Institute หรือ MGI เห็นว่าอาจจะส่งผลต่อการกำหนดจุดยืนของนักลงทุนและธุรกิจ โดยสรุปว่า ผู้บริโภคนเจนเนอเรชั่นเอเชียมีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในรูปแบบใหม่ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางด้านเทคโนโลยี กลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชียมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ซึ่งมีข้อมูลว่า “กลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชียรุ่นใหม่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับความยั่งยืนและความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศมากขึ้น กลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชียทั่วทั้งภูมิภาคเต็มใจที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อผลิตภัณฑ์ทางเลือกที่ยั่งยืนมากขึ้น” ในขณะที่แบรนด์สินค้าต่างๆ มียอดขายเพิ่มสูงขึ้นและกำลังเติบโตเนื่องจากกลุ่มผู้บริโภคนเอเชียชื่นชอบสินค้าอุปโภคบริโภค แบรนด์สินค้าท้องถิ่นซึ่งมียอดขายมากกว่าร้อยละ 60 ของตลาด (McKinsey Global Institute, 2021) และการบริโภคสินค้าของกลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชียมีความหลากหลาย พฤติกรรมและความชอบที่ได้เปลี่ยนแปลงไปซึ่งเกิดจากสังคมประชากร และอำนาจทางเศรษฐกิจ

เสื้อผ้าปาร์ตี้แวร์ (Party Wear) เป็นเสื้อผ้าสุภาพสตรีแนวชุดพิธีการ และชุดออกงานสังคมที่ใส่ร่วมพิธีหรืองานเฉลิมฉลองต่างๆ เพื่อการเข้าสังคมพบปะสังสรรค์หรืองานรื่นเริงต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ (ละอองดาว เร่บ้านเกาะ, 2558) โดยเครื่องแต่งกายปาร์ตี้แวร์สำหรับสตรี ที่มีขายอยู่ในท้องตลาดทุกวันนี้ ผู้ผลิตต่างได้ออกแบบไว้อย่างเหมาะสมตามวาระโอกาสการใช้สอย อยู่ที่ผู้บริโภคนจะเลือกซื้อสินค้าตามความต้องการและรสนิยมที่แตกต่างกันออกไปเช่นไร โดยกลุ่มสตรีเป็นกลุ่มผู้บริโภคน รวมถึงการเข้าสังคมและการพบปะสังสรรค์ด้วย ซึ่งก็เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้นที่จากเดิมการพบปะสังสรรค์อาจอยู่ในเฉพาะกลุ่มเพื่อน แต่เมื่อเข้าสู่วัยทำงาน การพบปะสังสรรค์เพื่อธุรกิจและการทำงานจึงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่เข้ามาในการดำรงชีวิต โดยเฉพาะกลุ่มอาชีพที่ต้องมีการเข้าสังคมและมีงานสังสรรค์บ่อยครั้ง เช่น ดารา นักแสดง นางแบบ ศิลปิน ประชาสัมพันธ์ และออร์แกนไนเซอร์ เป็นต้น

“มั่ง (Hmong)” เป็นชื่อที่คนในกลุ่มวัฒนธรรมนี้ใช้เรียกตนเอง โดยมีคนมั่งส่วนหนึ่งให้ความหมายกับคำดังกล่าวว่า หมายถึง “อิสระ” หรือ “อิสระชน” (Yang Dao, 1993 อ้างใน Chan, 1994) คนเผ่ามั่ง (Hmoob/Moob) เป็นสาขาหนึ่งของชน



ชาติจีน มีภูมิลำเนาเดิมอยู่ในมณฑลไกวเจา มณฑลฮุนาน และอพยพเข้ามาอยู่ในมณฑลกวางสีและมณฑลยูนนานกว่า 500 ปีมาแล้ว

ชนเผ่าม้งในประเทศไทย ในปัจจุบันมีประชากรทั้งสิ้น 124,211 คน โดยกระจายตัวอยู่ใน 12 จังหวัด ทางภาคเหนือคือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดพะเยา จังหวัดแพร่ จังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง จังหวัดแม่ฮ่องสอน จังหวัดตาก จังหวัดเพชรบูรณ์ จังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดพิษณุโลก และจังหวัดสุโขทัย ส่วนภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีชนเผ่าม้งอยู่ในจังหวัดเลย โดยชนเผ่าม้งอาศัยอยู่เป็นจำนวนมากในจังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดตาก จังหวัดเชียงราย จังหวัดน่าน และจังหวัดเพชรบูรณ์

ชนเผ่าม้งมีการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีความสวยงามทั้งลวดลายต่าง ๆ บนผ้าและแบบของเสื้อผ้า ในอดีตชนเผ่าม้งใช้ผ้าไหมดิบที่ผลิตเองมาปักเป็นลวดลาย ซึ่งชนเผ่าม้งคิดค้นออกแบบเอง เมื่อมีการปักลวดลายเรียบร้อยแล้ว จะนำมาแปรรูปเป็นเสื้อผ้าที่จะสวมใส่ในปัจจุบัน เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนบวกกับความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ชุตชนเผ่าม้งในอำเภอคลองลาน มีการประดิษฐ์ด้วยชุดที่มีสีสวยงามมากขึ้นและมีรูปแบบที่ทันสมัยมากขึ้น การแต่งกายในชีวิตประจำวันก็หันมาแต่งแบบคนไทยพื้นราบแทน หรือบางครั้งจะใส่เพียง เสื้อหรือกางเกงเท่านั้น การแต่งกายด้วยชุดชนเผ่าม้งนี้จะใช้ในงานสำคัญๆ เท่านั้น เช่น งานประเพณีปีใหม่ งานแต่งงาน เป็นต้น (มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2564)

การแต่งกายเผ่าม้ง ผู้หญิง ใส่กระโปรง ทอดด้วยปานไยกัญชง (ต้นคล้ายกล้วยา แต่ดอกและใบใช้สูบไม่ได้) การทำกระโปรงของหญิงม้ง โดยการใช้เส้นสะกิดไยกัญชงออกเป็นเส้น แล้วปั่นต่อกันเป็นม้วนใหญ่ นำไปพอกด้วยน้ำค้างเช้า จะได้ด้ายสีขาวอมเหลือง นำไปทอเป็นผ้ามีผิวสัมผัสหยาบหนา แต่นุ่มเป็นมัน มีความกว้างประมาณ 40 เซนติเมตร นำไปเขียนด้วยเทียนหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการเขียนเทียน เป็นลวดลายเรขาคณิต นำไปย้อมด้วยครามจะได้เป็นสีน้ำเงินอมดำ แล้วนำไปต้มให้สีฝังละลาย เป็นลักษณะคล้ายๆ กับการทำบาติกแบบโบราณผ้าที่ย้อม แล้วมาพับเป็นพลีทเล็ก ๆ แล้วใช้ไม้กดทับไว้ให้จับอยู่ตัว แล้วใช้ด้ายร้อยระหว่างจีบจากด้านหนึ่ง ไปยังด้านหนึ่งเป็นเอวของกระโปรง ใช้ผ้าขาวต่อเป็นเอว ใช้ผ้าสีต่าง ๆ กั้นตกแต่งกระโปรง และ ปักด้วยด้ายสีต่าง ๆ เสื้อเอวเกือบจะลอย แขนยาว มีปกเสื้อด้านหลัง ผ้าหน้า หรือทับไปทางซ้ายทำด้วยผ้าสีดำ มีตกแต่งลวดลาย ผ้าคาดเอวสีดำมีหูแดงเป็นชายครุย มีสนับเชิงสีดำ ผมหวดเป็นมวย ใส่หมวกผ้าหรือโพกผ้าสีดำ ใส่ต่างหูเงินห่วงคอทำด้วยเงิน 3-4 วงซ้อนกัน ด้านหลังเสื้อตกแต่ง ด้วยเหรียญเงินเก่า ส่วนผู้ชาย นุ่งกางเกงดำเป่าต่ำ เสื้อดำแขนยาว เอวลอย (มีเสื้อข้างในสีขาว) ผ้าคาดเอวสีแดง คาดทับด้วยเข็มขัดเงิน ห่วงเงินคล้องคอ 1 ห่วง หมวกผ้าดำมีจุกแดงตรงกลาง

ลวดลายบนผืนผ้าม้ง และเทคนิคการสร้างสรรค์ลวดลาย ประกอบด้วย 3 เทคนิค หลักๆ ได้แก่ การปัก การเย็บติด และการเขียนเทียน โดยทั้ง 3 เทคนิคนั้นแม้จะมีอุปกรณ์ ขั้นตอน หรือวิธีทำที่แตกต่างกัน แต่หลักสำคัญที่ปรากฏให้เห็นจนเป็นเอกลักษณ์เดียวกันในม้งทุกกลุ่ม คือ ความละเอียดของชิ้นงาน การปัก การเย็บ หรือการเขียนลวดลายต่อเนื่องจนเต็มแนบตลอดผืนผ้า ประกอบด้วย ลายหลัก ลายประกอบเล็กน้อย ต่างสีสลับหลั่นกันไปจนเต็มตลอดผืนผ้า ลวดลายเอกลักษณ์ในผ้า 1 ผืนไม่ว่าจะสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคใด มักจะมีลวดลายปรากฏอยู่ไม่น้อยกว่า 3 - 4 ลวดลาย รวมทั้งงานปักม้งไม่นิยมการเว้นที่ว่างโล่งบนผืนผ้าอย่าง ไร้ความหมาย กลายเป็นเอกลักษณ์ศิลปะลวดลายบนผืนผ้าที่มีสีสัน ลวดลายงดงามที่สะดุดตา อาทิ ลายก้าก้อ (กันหอย), ลายกัวบัว (คอกหมู), ลายโหล่วร้ว (ผักกูด), ลายนั้งหน้า (ตีนหนู), ลายค้อมมวนเจ (ตาปลา), ลายต้อตัวต้อ (กันหอยมีหาง), ลายปั้นตัวโต้ว (ผักถั่ว), ลายปั้นตตัวจี้ (กากบาท หรือไม้กางเขน), ลายลู้เบิ้ล (เมล็ดข้าวเปลือก), ลายป้อน เจยจ้อ (หูเสือ), ลายหนังก้า (ตีนไก่), ลายตั้งก้อ (กลีบกระโปรง), ลายเหง้าฟิง (แม่มา้ย), ลายกั้งยา (โยแมงมุม), ลายปักวิถีชีวิตม้ง เป็นต้น (ฝ่ายวิจัยและพัฒนานวัตศิลป์ สายงานพัฒนาผลิตภัณฑ์และศักยภาพ, 2563)

การเขียนเทียน เป็นศิลปะการสร้างลวดลายบนผืนผ้าเป็นเอกลักษณ์อีกแบบหนึ่งของชาวม้งที่มีการทำกันในกลุ่มม้งลายเท่านั้น เป็นภูมิปัญญาและศิลปะโบราณดั้งเดิมที่เป็นมรดกตกทอดมาแต่บรรพบุรุษถ่ายทอดสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นหลายชั่วอายุคนจนถึงปัจจุบัน (สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2563)

เทคนิคการเขียนเทียน มีลักษณะคล้ายการทำผ้าบาติกที่รู้จักกันแพร่หลายในปัจจุบัน โดยใช้อุปกรณ์แห้งเล็กๆ ทำจากไม้กับทองแดงที่เรียกว่า หลาจิ่ง จุ่มลงบนเทียนหรือสีผึ้งร้อนๆ แล้วนำมาวาดลวดลายบน ผ้าไยกัญชง หรือผ้าฝ้ายที่เตรียมไว้เมื่อ



เสร็จแล้วก็นำผ้าไปย้อมเย็นด้วยสีน้ำเงินธรรมชาติจากต้นกั้ง (หรือต้นหอมที่ให้สีน้ำเงิน) เมื่อผ้าแห้งผืนกลายเป็นสีน้ำเงินเข้มตามต้องการแล้ว จึงนำผ้าไปต้มด้วยความร้อนให้เทียนละลาย ก็จะได้ผ้าสีน้ำเงินมีลวดลายเขียนเทียนเป็นสีขาวกระจายสวยงามอยู่ทั่วทั้งผืน แล้วนำไปพับอัดกลับเป็นกระโปรง หรืออาจนำไปปักลวดลายต่างๆ ด้วยด้ายหลากหลายสีส้น แล้วจึงนำมาสวมใส่เป็นชุดประจำชนเผ่าที่งดงาม ลวดลายบนผืนผ้า แต่ละผืนจะมีความแตกต่างกันไปตามแต่ความชำนาญของผู้วาด ลวดลายมีทั้งลายดั้งเดิมที่สืบทอดต่อกันมา และลวดลายที่เกิดจากจินตนาการ การสร้างสรรค์ใหม่ๆ แต่กระนั้นก็ยังมีลักษณะลวดลายที่สะท้อนความเป็นชนเผ่าม้งให้ปรากฏอยู่บนผืนผ้าแต่ละผืน เช่น ลายกากบาท ลายก้นหอย

จากงานวิจัยของตฤศ หริตวร (2565) ได้ศึกษานวัตกรรมการอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ร้านรัตนพรผ้าเขียนเทียน อำเภอปัว จังหวัดน่าน แล้วจึงทำการวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ลวดลายโบราณดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แนวคิดหลัก ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์ลวดลายโดยการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ทั้งพืชและสัตว์ 2) การสร้างสรรค์ ลวดลายจากความเชื่อหรือตำนานที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ และ 3) การสร้างสรรค์ลวดลายจากอักขระโบราณของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง โดยผู้วิจัยได้สรุปชื่อเรียกและคำอธิบาย พร้อมภาพถ่ายของลวดลายดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งไว้ทั้งสิ้น จำนวน 23 ลาย

จากความสำคัญและที่มาของปัญหาวินิจฉัย ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญและช่องว่างทางการตลาดของการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้งให้มีศักยภาพที่สามารถแข่งขันในตลาดสินค้าแฟชั่นที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยวิจัยนี้ (1) มุ่งวิเคราะห์หาแนวทางการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง (2) การวิเคราะห์ลวดลายจากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้งสู่แนวทางการออกแบบสินค้าปาร์ตี้แวร์ สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. วิเคราะห์หาแนวคิดการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง
2. วิเคราะห์ลวดลายจากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้งสู่แนวทางการออกแบบสินค้าปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย

กระบวนการวิจัย

1. การวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อวิเคราะห์หาแนวคิดการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์ สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง ด้วยเครื่องมือแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย อายุระหว่าง 18 – 35 ปี จำนวน 50 คน โดยแบบสอบถามได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอจำนวน 3 คน โดยผลการประเมินความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC) มีเนื้อหาที่ครอบคลุมและตรงตามวัตถุประสงค์ มีคะแนนรวม 39.3 ในการวิเคราะห์ผลของแบบสอบถามผู้วิจัยใช้หลักสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ซึ่งเป็นกระบวนการทางคณิตศาสตร์รูปแบบหนึ่งสำหรับหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต อัตราส่วนร้อยละ และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อใช้ในการแทนค่าและเปรียบเทียบจำนวนคำตอบแบบสอบถาม และวิเคราะห์แนวโน้มทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อวิเคราะห์ลวดลายจากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้งสู่แนวทางการออกแบบสินค้าปาร์ตี้แวร์ สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชียการวิเคราะห์ลวดลายจากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง โดยผู้วิจัยสรุปรูปแบบลวดลายที่เกี่ยวข้องกับทุนวัฒนธรรมชาติพันธุ์ม้ง และนำไปทดลองออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ทั้งหมด 5 ลวดลาย จากนั้นผู้วิจัยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินรูปแบบลวดลายใหม่ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และนำไปออกแบบผลงานสร้างสรรค์คอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวน 5 ชุด



ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อวิเคราะห์หาแนวความคิดการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์ สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทฤษฎีวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง

ผลจากการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการใช้เครื่องมือแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย อายุระหว่าง 25 – 35 ปี จำนวน 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 92 รองลงมาตอบอื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6 และเพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ระหว่าง 26-30 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64 รองลงมาคือ 31-35 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 26 และ 20-25 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชื่นชอบทิวทัศน์ทางวัฒนธรรมไทย จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 86 และไม่ชื่นชอบทิวทัศน์ทางวัฒนธรรมไทย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14 โดยมีความชื่นชอบสไตล์เครื่องแต่งกายเมื่อต้องไปออกงานสังสรรค์ (Partywear) ตามลำดับ ได้แก่ เซ็กซี่ มั่นใจในตัวเอง (Sexy Feminine) จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 48 คราฟต์ งานฝีมือ ที่ดูร่วมสมัย หรือ ทันสมัย (Modern Craft) จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนเท่ากัน 2 สไตล์ คือ มีความเป็นผู้หญิง และย้อนยุค (Feminine Boho) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6 และ ล้ำสมัย ออกนอกกรอบ (Avant-Garde) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6

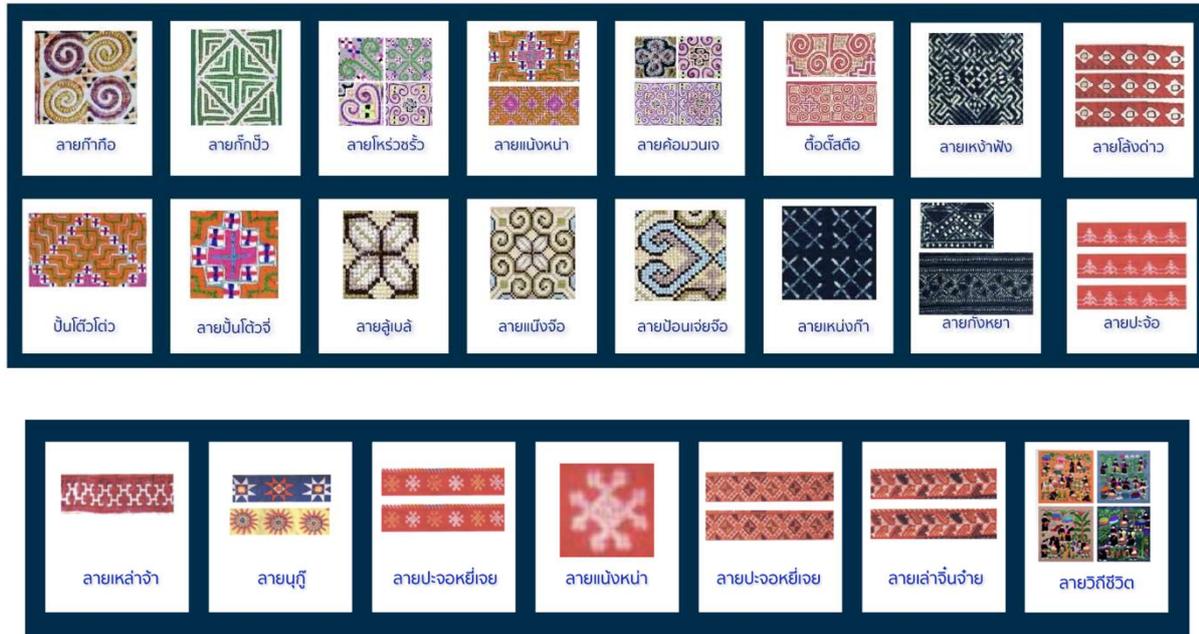
ด้านความสนใจเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า มีความสนใจเครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ด้วย การเขียนเทียน และการย้อมสีธรรมชาติสำหรับการพัฒนาเป็นเครื่องแต่งกายงานเลี้ยงสังสรรค์ (Partywear) ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 18 ระดับมากที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 และระดับน้อย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2 และมีความสนใจเครื่องแต่งกายเกี่ยวกับผ้าเขียนเทียนย้อมคราม ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 58 ระดับมากที่สุด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 26 ระดับปานกลาง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14 และระดับน้อย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2

ด้านความสนใจแนวความคิดการออกแบบของผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับมาก โดยให้ความสนใจเกี่ยวกับความเหมาะสมของการพัฒนาสินค้าแฟชั่นที่สร้างสรรค์ด้วยการเขียนเทียนและย้อมคราม จากทฤษฎีวัฒนธรรมชาวม้ง สำหรับโอกาสงานเลี้ยงสังสรรค์ (Partywear) โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ชุดใส่ไปงานลักษณะไม่เป็นทางการ (Party Casual) ชุดที่สามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวันได้ มีความคล่องตัวและไม่เป็นทางการมากนัก อยู่ในระดับมาก ($X = 4.12$) รองลงมาคือ ชุดทำงานที่มีความพิเศษในการใส่ไปงานกลางคืนได้ (Formal Party) อยู่ในระดับมาก ($X = 3.84$) และ ชุดใส่ไปงานกลางคืน งานเข้าสังคม มีความหรูหรา ระยิบระยับ (Party Party) อยู่ในระดับปานกลาง ($X = 3.27$)

ในด้านความสนใจทางด้านวัฒนธรรมของผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับมากทั้งหมด โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ท่านสนใจเกี่ยวกับการประดับตกแต่ง ชุดงานเลี้ยงสังสรรค์ ด้วยเทคนิคแฮนด์เมด (Craft/Handmade) ($X = 4.28$) การประยุกต์ลวดลายทิวทัศน์วัฒนธรรม ของชาติพันธุ์ม้ง ด้วยแนวคิดรูปแบบเรขาคณิต (Geometric) ($X = 4.27$) การพัฒนาลวดลายจากลวดลายทิวทัศน์วัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติพันธุ์ม้ง ($X = 4.18$)

2. ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อวิเคราะห์ลวดลายจากทิวทัศน์วัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้งสู่แนวทางการออกแบบสินค้าปาร์ตี้แวร์ สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทฤษฎีวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ลวดลายโบราณดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แนวคิดหลัก ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์ลวดลายโดยการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ทั้งพืชและสัตว์ 2) การสร้างสรรค์ ลวดลายจากความเชื่อหรือตำนานที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ และ 3) การสร้างสรรค์ลวดลายจากอักขระโบราณของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง โดยผู้วิจัยได้สรุปชื่อเรียกและคำอธิบายจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พร้อมภาพตัวอย่างของลวดลายดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งไว้ทั้งสิ้น จำนวน 23 ลวดลาย



ภาพที่ 1: ลวดลายจากทุนวัฒนธรรมชาติพื้นภูมิ้ง

ที่มา: นวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ร้านรัตนพร
ผ้าเขียนเทียน อำเภอปัว จังหวัดน่าน จัดเรียงภาพโดย ผู้วิจัย

จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาลวดลายขึ้นใหม่ด้วยแนวคิดการออกแบบเบรชาคณิต ในการออกแบบเนื่องจากเป็นแนวคิด
ที่กลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน ที่เข้าร่วมการตอบแบบสอบถามให้ความสนใจในระดับที่มากที่สุด ($X = 4.27$)

ผู้วิจัยนำผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายใหม่จำนวน 5 ลวดลาย โดยนำผลการออกแบบลวดลายใหม่ให้
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่น จำนวน 5 คน ทำการประเมินความพึงพอใจโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามโดย
ประเมินความเหมาะสมในการนำลวดลายไปใช้เพื่อการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับเจนเอ
เรชั่นเอเชีย

โดยมีผลการประเมิน ดังนี้ ลายที่ 1 ลวดลาย Dornice ในระดับมากที่สุด ($X = 4.20$) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ
ออกแบบแสดงความคิดเห็นว่า ลวดลายบนผืนผ้ายังคงมีความเป็นเอกลักษณ์ของชาติพื้นภูมิ้งมีการจัดวางองค์ประกอบใหม่ตาม
เทรนที่ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลซึ่งเกิดเป็นลวดลายใหม่ เป็นผ้าชิ้นใหม่ที่ทันสมัยและสามารถสวมใส่ได้ในปัจจุบันหลุดจากความเป็น
ลวดลายโบราณ ลายที่ 2 ลวดลาย Reduce square ในระดับมาก ($X = 3.80$) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแสดงความคิดเห็นว่า
ลวดลายนี้เป็นลวดที่ดูละเอียดซับซ้อนต้องใช้ทักษะการปักเทียนเป็นอย่างมาก มีการกันสีหรือกันลวดลายและมีลายที่
หลากหลายเป็นองค์ประกอบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า ลายนี้สามารถใช้ได้กับทั้งแนวตั้งและแนวนอน ลายที่ 3 ลวดลาย Calypso ใน
ระดับมาก ($X = 3.60$) เป็นลวดลายที่จัดวางในรูปแบบของการกระจายช่องว่าง และการปรับขนาดของลายให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
และมีการจับกลุ่มลายกลุ่มใหญ่ขึ้น ลายที่ 4 ลวดลาย Assemble ในระดับปานกลาง ($X = 3.40$) ลายที่ 5 ลวดลาย Bantam ใน
ระดับปานกลาง ($X = 2.60$)



ภาพที่ 2 ผลงานการออกแบบลวดลายจากทุนวัฒนธรรมชาติพันธุ์ม้ง
ที่มา: ณีภูษฎกฤตา บัวคล้ายรัตนชัย

อภิปรายผล

1. กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นเอเชียเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ที่มีความสำคัญในตลาดสินค้าแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ในปัจจุบัน โดยมีอัตราการเพิ่มขึ้นของสินค้าเพื่อรองรับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสินค้าที่เกี่ยวข้องและสะท้อนอัตลักษณ์พื้นถิ่นในรูปแบบที่ทันสมัยตามกระแสนิยม นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นเอเชียยังมีความสนใจในด้านทุนวัฒนธรรมซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของสิ่งทอในประเทศไทย โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามถึงร้อยละ 86 ที่ให้ความสนใจสินค้าจากทุนวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งทุนวัฒนธรรมสิ่งทอชาติพันธุ์ม้ง ซึ่งเป็นรูปแบบของทุนวัฒนธรรมสิ่งทอที่มีมายาวนาน มีภูมิปัญญาทั้งทางด้านการย้อมคราม และการปักเทียน ซึ่งมีลวดลายที่สะท้อนวิถีการดำเนินชีวิตและความเชื่อ ซึ่งสัมพันธ์กันกับโอกาสในการพัฒนาสินค้าจากทุนวัฒนธรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นเอเชียได้



ภาพที่ 3 ภาพกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นเอเชีย
ที่มา: ณีภูษฎกฤตา บัวคล้ายรัตนชัย

2. กลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นเอเชียให้ความสนใจสินค้าจากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง โดยใช้แนวคิดการออกแบบเรขาคณิต (Geometric Art) ซึ่งเป็นการลดทอนรูปแบบลวดลายที่มีมาในอดีต และพัฒนาให้เข้ากับรูปแบบเสื้อผ้าในยุคสมัยปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้การพัฒนาลวดลายจากแนวคิดเรขาคณิตนั้น ผู้วิจัยมุ่งเน้นการพัฒนาลวดลายใหม่เพื่อใช้สำหรับเทคนิคการผลิตผ้าด้วยกระบวนการปักเทียน ดังนั้นลวดลายที่ผู้วิจัยพัฒนาจะต้องสามารถนำไปขึ้นบล็อกเหล็กเพื่อใช้สำหรับการทำเทคนิคปักเทียนได้ โดยรูปแบบลวดลายที่ได้จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบคอลเลกชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชั่นเอเชีย



ภาพที่ 4 กระบวนการพัฒนาผ้าป้อมเทียน ลวดลายออกแบบโดยผู้วิจัย
ที่มา: ณิชฎฐ์กฤตา บัวคล้ายรัตนชัย

เมื่อผู้วิจัยพัฒนาลวดลายเรียบร้อยและได้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับรูปแบบลวดลายแล้ว จากนั้นผู้วิจัยนำลวดลายไปขึ้นรูปเพื่อทำบล็อกเหล็กสำหรับการป้อมเทียน และผู้วิจัยดำเนินการป้อมเทียน ทำการย้อมครามตามจำนวนครั้ง การย้อมที่เหมาะสมเพื่อให้ได้สีของการย้อมผ้าตามที่กำหนดไว้ในแบบร่างคอลเลกชันจำนวน 5 รูปแบบ



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชั่นเอเชีย จำนวน 5 ชุด
ที่มา: ณิชฎฐ์กฤตา บัวคล้ายรัตนชัย

ข้อเสนอแนะ

กลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชั่นเอเชียเป็นกลุ่มเป้าหมายเฉพาะที่อยู่ในกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) ซึ่งมีโอกาสเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้าได้ในอนาคต อย่างไรก็ตามผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นถึงความสนใจในรูปแบบเสื้อผ้าแบบทันสมัยและความใส่ใจในทิวทัศน์วัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้อย่างมีนัยสำคัญว่ากลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชั่นเอเชีย ให้



ความสำคัญกับเรื่องของการพัฒนารูปแบบทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นให้มีความทันสมัย เข้ากับวิถีชีวิตใหม่ อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่องนวัตกรรมการสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายสตรีปาร์ตี้แวร์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นเอเชีย จากทุนวัฒนธรรมผ้าเขียนเทียนชาติพันธุ์ม้ง ผู้สนใจศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาผลงานการออกแบบสร้างสรรค์สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ในวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

คณะทำงานเอกลักษณ์น่าน. (2549) **เอกลักษณ์น่าน**. เชียงใหม่: แม็กพริ้นติ้ง.

ตฤศ หริตวร. (2565) นวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กรณีศึกษา ร้านรัตนพรผ้าเขียนเทียน อำเภอปัว จังหวัดน่าน. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ วิจัย และงานสร้างสรรค์**, 9(1), 144-147.

พัทธชา อุทิศวรรณกุล. (2560). **การบริหารจัดการสินค้าแฟชั่น**. กรุงเทพมหานคร: วิสคอม.

มูลนิธิโครงการหลวง. (2565). **ประวัติผ้าฝ้าย**. สืบค้น กุมภาพันธ์ 22, 2566 จาก <https://www.royalprojectthailand.com/node/797%20%20%5b>

ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ. (ม.ป.ป.). **ศิลปหัตถกรรมประเภทผ้าฝ้าย – เขียนเทียน**. สืบค้น กุมภาพันธ์ 22, 2566 จาก https://www.sacit.or.th/uploads/items/attachmentscd9dee20024dab5622a853bfb3f1bcfc/_c37c475fc45f873a3c70ac7b4b96c31a.pdf

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดน่าน. (2555). **ผ้าพื้นเมืองน่าน**. เชียงใหม่: แม็กพริ้นติ้ง.



การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา เพื่อ
พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น
IDENTITY DEVELOPMENT AND INNOVATIVE DESIGN OF CREATIVE PRODUCTS
FROM WATER HYACINTH BASKETRY TO DEVELOP COMMUNITY PRODUCTS AND
PROMOTE LOCAL WISDOM

ยวดี พรธาราพงศ์

Yuvadee Phontharaphong

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

(Received : February 22, 2024 Revised : March 20, 2024 Accepted : April 4, 2024)

บทคัดย่อ

การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จากจักสานผักตบชวา 2) เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผักตบชวา 3) เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผักตบชวา วิธีการวิจัยโดยการสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการออกแบบโดยรวมเก็บข้อมูลอัตลักษณ์จากจักสานผักตบชวาจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านคลองนกกระทุง จำนวน 5 ท่าน และประเมินความพึงพอใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา สรุปผลการประเมินรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน รูปแบบที่มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา คือ รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.71) ลำดับที่ 2 คือ รูปแบบที่ 2 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.59) ลำดับที่ 3 คือ รูปแบบที่ 3 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.26) ภาพรวม ทั้ง 3 รูปแบบ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.52)

แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานรับแรงบันดาลใจในการออกแบบรูปทรงมาจากรูปทรงธรรมชาติ โดยใช้เทคนิคการจักสานลวดลายโมเดิร์นลอฟท์มีความสอดคล้องกับรูปทรงผลิตภัณฑ์แสดงถึงการค้นพบลวดลายที่มีเทคนิคปรับการสานให้เป็นไปตามรูปทรงผลิตภัณฑ์จึงเกิดการแข็งแรง ทนทาน ซึ่งสะท้อนถึงฝีมือช่างสานของ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง ลวดลายที่เกิดขึ้นจึงเป็นลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ลักษณะการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เน้นในด้านความงามของรูปทรงเป็นหลักและมีประโยชน์ใช้สอย จึงสามารถเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ตกแต่งบ้านและเป็นเก้าอี้นั่งพักผ่อนที่มีความแปลกใหม่ โดดเด่น สามารถสร้างแนวทางในการต่อยอดผลิตภัณฑ์ใหม่ๆได้ จึงเกิดกระบวนการคิด แก้ไขปัญหาการสร้างสรรค์สร้างเกิดคุณค่าความงามของรูปทรงและองค์ความรู้ใหม่

คำสำคัญ : นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์, จักสานผักตบชวา, อัตลักษณ์

¹ยวดี พรธาราพงศ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.086 1240 823, e-mail : yuvadee.s@rmutp.ac.th

Abstract

Identity development and innovative design of creative products from water hyacinth basketry to develop community products and promote local wisdom. The objectives are 1) to study the identity of products from water hyacinth basketry 2) to design innovative water hyacinth creative products 3) to create guidelines for designing innovative water hyacinth creative products. Research methods by orienting the design by components. Identity from water hyacinth basketry from the Ban Klong Krathung Basketry Community Enterprise Group number of principals and assessment of demand for creative products from water hyacinth basketry, but with a pompous material form. Creative products made from water hyacinth basketry. Total respondents were 50 people. The format that is appropriate for developing an innovative model of creative products from water hyacinth basketry is format 1, which has the highest level of suitability (average 4.71). The second format is format 2, which has the highest level of suitability. at the highest level (average 4.59) Number 3 is format 3, which has a high level of appropriateness (average 4.26). Overall, all 3 formats have the highest level of appropriateness (average 4.52).

The idea of creating works takes inspiration from natural shapes to design shapes. Using basketry techniques The Modern Loft pattern is consistent with the shape of the product, showing the discovery of a pattern with techniques to adjust the weaving to follow the shape of the product, making it strong and durable, which reflects the skill of the weavers. Water hyacinth basketry community enterprise group Ban Klong Krathung Basketry The resulting pattern is therefore a pattern that is unique to the group. The design is a creative product, focusing primarily on the beauty of its shape and its utility. Therefore, it can be a creative product that decorates the home and is a relaxing chair that is new and outstanding. It can create a way to develop new products. Therefore, there is a process of thinking, solving problems, creating creativity, creating value, beauty of shapes and new knowledge

Keywords : innovative creative products, Water hyacinth basketry, Identity



บทนำ

หัตถกรรมจักสานจากผักตบชวา นับเป็นภูมิปัญญาที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าฝีมือทางการจักสาน งานจักสานถือว่าเป็นศิลปะชาวบ้านหรืองานหัตถกรรมพื้นเมืองที่มีอยู่ทุกภาคของไทยจากรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นตลอดจนทรัพยากรที่อยู่ในชุมชนและธุรกิจชุมชนที่เกิดจากครอบครัวและชุมชนล้วนมาจากรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นจนกลายเป็นรากฐานของชาติ จนเป็นธุรกิจระดับโลก ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นจะสามารถสืบสานต่อไปได้ ก็ต้องเนื่องมาจากความเข้มแข็งของชุมชนเอง (วัฒนา บรรเทิงสุข. 2546 : 4) ชุมชนจึงเกิดความรู้และภูมิปัญญาเกิดขึ้นจากการลองผิดลองถูก การสังเกตข้อดี และข้อด้อยของวัตถุดิบทางธรรมชาติต่างๆ เช่น ความยืดหยุ่น ความแข็งแรง ความคงทน ความอ่อนตัว ความสวยงาม ของวัตถุดิบที่มีอยู่ในท้องถิ่นคือผักตบชวา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ (วิบูลย์ ลีสุวรรณ. 2546: 2-3)

งานหัตถกรรมจักสานผักตบชวาของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง จ.นครปฐม เป็นกลุ่มที่เกิดจากการรวมกลุ่มของชุมชนที่ต้องการรายได้เสริมนอกเหนือจากการทำไร่ทำนา จนก่อตั้งเป็นวิสาหกิจชุมชนได้ งานจักสานของกลุ่มเป็นงานทำตามทั่วไปในท้องตลาด เช่น กระเป๋า ตะกร้า ของใช้ในชีวิตประจำวัน แต่ฝีมือการจักสานของกลุ่มเป็นงานที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ตัวอย่างเช่น ลวดลายเทคนิคสาน มีรูปแบบที่ผู้นำกลุ่มมีทักษะและฝีมือในการสานจึงมีการถ่ายทอดให้กับกลุ่มชุมชน ด้วยฝีมือทางการสานที่สั่งสมมาเป็นเวลานานจึงทำให้เกิดสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนในการจักสานผักตบชวาและสิ่งของที่เรียกว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่ด้วยผลงานยังเป็นในรูปแบบเดิมๆ ซึ่งมีทั่วไปในท้องตลาด รูปทรงไม่มีการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการศึกษาอัตลักษณ์ที่เกิดจากฝีมือในการสานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ชุมชนและนำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จักสานในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มเพื่อส่งเสริมให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่และพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตน และสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในการต่อยอดอาชีพสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จากจักสานผักตบชวา
2. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จักสานผักตบชวา
3. เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จักสานผักตบชวา

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ - กลุ่มจักสานผักตบชวา
- กลุ่มนักท่องเที่ยว

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน (Yamane,1973) สอดถามความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ

- กลุ่มจักสานผักตบชวา จำนวน 10 คน
- นักท่องเที่ยวเข้ามาเลือกซื้อผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวา จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจักสานผักตบชวา
2. แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานการออกแบบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

- 1) ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร

ผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ด้านเอกสาร ก่อนที่จะทำการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลภาคเอกสารได้แก่ เอกสารข้อมูล วิทยานิพนธ์ วารสาร บทความหนังสือ ฯลฯ รวมไปถึงการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์

2) ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นที่ ที่ทำการศึกษาศึกษา

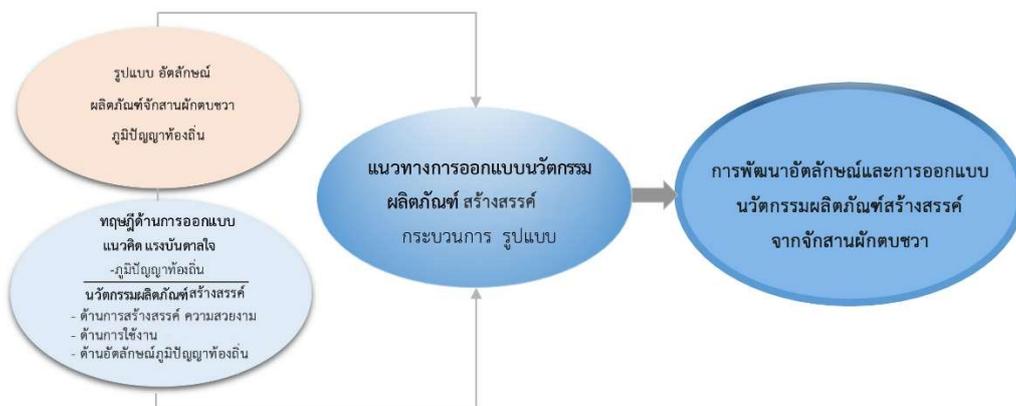
2.1 สังเกตการณ์ โดยสังเกต เพื่อรวบรวมข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.2 สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในเขตพื้นที่ โดยสนทนาสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยสนทนาในขอบเขตที่ระบุไว้ให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.3 บันทึกข้อมูลภาพ รวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

สมมติฐานงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น มีแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ในการทำเครื่องจักสานผักตบชวาเพื่อเป็นแนวทางสู่การพัฒนาอาชีพการทำเครื่องจักสานผักตบชวา และหัตถกรรมเครื่องจักสานชนิดอื่นๆ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ที่มา : ยูวดี พรธารางค์ (2566)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยได้กระบวนการวิเคราะห์จากที่ได้ทำการศึกษาศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหา

ส่วนของเนื้อหาจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนกระบวนการทำผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการจักสาน เทคนิค กระบวนการจักสานเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

2. วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาข้อมูลในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทำการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือในการทำงานวิจัยแบบสัมภาษณ์ แล้วนำผลสรุปมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ดังนี้

1) ด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์ในขั้นตอนการออกแบบ ได้คัดเลือกรูปแบบมา และทำการพัฒนารูปแบบ

3 รูปแบบที่ต้องการและมีการตัดทอนรูปแบบลักษณะ การแก้ไขรูปร่างรูปทรงต่างๆให้ตรงตามวัตถุประสงค์

2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงาม รูปทรงมีความแปลกใหม่

3) ด้านการใช้งาน มีความปลอดภัย ความแข็งแรง ทนทาน



- 4) ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์และเป็นผลิตภัณฑ์ต่อบ้าน
3. วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์

ทำการวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ โดยการประเมินในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในการแปลความหมายข้อมูล ได้กำหนดเกณฑ์โดยใช้คะแนนเฉลี่ยของจุดตัด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 100)

4.51 – 5.00 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึงความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการงานวิจัย

การพัฒนาอัตลักษณ์และออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลการศึกษามีดังนี้

1. อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จากจักสานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกระทุง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม งานจักสานผักตบชวา มีลักษณะเฉพาะของชุมชนจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ เป็นงานหัตถกรรมที่มีเอกลักษณ์โดยการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสร้างสรรค์งานผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความประณีต สวยงาม สามารถทำตามรูปแบบที่ลูกค้าต้องการได้ มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสามารถทำการผลิตได้หลายรูปแบบ เช่น กระเป๋า ตะกร้า ของใช้ภายในบ้าน ปัจจุบันทางกลุ่มได้รับงานตามสั่งมีการต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ มีทักษะในการจักสานผลิตภัณฑ์ ที่ละเอียด สวยงาม โดยการสานลวดลายต่างๆ มีความเชี่ยวชาญการจักสานผักตบชวามีการพัฒนาลวดลาย มีความประณีตในการสาน และมีการย้อมสีโดยการเลือกใช้สีให้ตัวผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจมากขึ้น ทุกขั้นตอนการผลิตจะมีการตรวจสอบคุณภาพจนเสร็จเป็นสินค้า



ภาพที่ 2 กลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกระทุง
ที่มา : ยุวดี พรธาราพงศ์ (2566)

อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จากจักสานผักตบชวา สิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนคือ เทคนิคการสาน จนเกิดลายที่มีความแปลกใหม่สามารถสานได้ตามรูปทรงที่กำหนด ลวดลายเป็นรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร ลวดลายที่เกิดขึ้นตามจินตนาการ เทคนิคการสานของผู้สาน ลวดลายจึงเป็นเอกลักษณ์ในการสานตามจินตนาการของแต่ละบุคคล ด้วยชุมชนมีความเชี่ยวชาญด้านการสานในรูปแบบที่เป็นลายอิสระ สามารถสานในรูปทรงที่มีความแปลกใหม่ได้



ภาพที่ 3 ลักษณะลายเทคนิคการสาน
ที่มา : ยูวดี พรธาราทพงศ์ (2566)

ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ใหม่ๆจะมีผู้นำกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มคอยระดมความคิดแก้ปัญหาวิธีการสาน ซึ่งจะไม่เป็นรูปแบบเดิมๆ กลุ่มสมาชิกจึงได้เรียนรู้เทคนิควิธีการแบบใหม่ๆ การสร้างและสานลวดลายที่เกิดขึ้นใหม่ผลงานจึงเกิดมาเป็นอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล จึงเกิดผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวาแบบสมัยใหม่ ลวดลายที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของกลุ่ม เป็นเทคนิคการสานที่สามารถไหลไปได้ตามรูปทรงของแม่แบบที่เป็นรูปทรงอิสระ



ภาพที่ 4 ลักษณะเทคนิคการจักสานของกลุ่มชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง
ที่มา : ยูวดี พรธาราทพงศ์ (2566)

เทคนิคการสานลาย เป็นลายที่ใช้โดยทั่วไปการสาน เริ่มต้นวางลายส่วนกันของผลิตภัณฑ์โดยใช้วัสดุผักตบชวาวางแบบทั้งเส้นตั้งและเส้นนอนจนเป็นเส้นหลักและเส้นโครงของผลิตภัณฑ์ด้วยวิธีการสานขัด (ลายขัดแคหรือเรียกว่าลาย 1)

1. วางวัสดุเส้นผักตบชวาสานโดยทับ 1 เส้น ยก 1 เส้น เส้นสลับกันไปตลอดแนวทิศทางของรูปทรงผลิตภัณฑ์
2. สอดวัสดุเส้นผักตบชวาสานโดยทับ 1 เส้น ยก 1 เส้น สลับกันไปตลอดแนวทิศทางของรูปทรงผลิตภัณฑ์
3. สานเส้นที่ 2-3-4 คล้ายเส้นที่ 1 แค้ขัดสลับกันไปเรื่อยๆจนจบ

ลวดลายบางช่วงจะไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับรูปทรงของแม่แบบ ผู้สานจะมีเทคนิคในการต่อลาย หลบลาย ตามจินตนาการของผู้สานเพื่อให้เป็นไปตามรูปทรงของแม่แบบ เมื่อสานเส้นลวดลายที่เกิดขึ้นจะเกิดเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน กลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง นำโดย คุณเพ็ญศรี ฉอ่อนชม ได้คิดค้น และพบลวดลายนี้ขึ้นมาใหม่ เรียกว่า ลาย**โมเดิร์นลอฟท์** ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจของลายมาจาก ลวดลาย**ผนังปูนเปลือย**การฉาบตกแต่งผิวให้มีลักษณะตามที่ต้องการ ซึ่งผนังจะออกมาเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับเทคนิคการฉาบนั่นเอง

การเปรียบเทียบลวดลายจักสานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง จ.นครปฐม กับกลุ่มบริการเพื่อการพัฒนาจักสานผักตบชวา บ้านลานแหลม จ.นครปฐม ทั้ง 2 กลุ่มอยู่ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม เหมือนกันแต่มีเทคนิคการสานที่แตกต่างกัน กลุ่มบริการเพื่อการพัฒนาจักสานผักตบชวา บ้านลานแหลม จ.นครปฐม อนุรักษ์ลวดลายดั้งเดิมที่ได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาอย่างยาวนาน ลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์คือ ลายทวารวดี(ลายดอกพิกุล) ผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมของกลุ่มประกอบด้วย กระเป๋าสตรีรูปทรงรังผึ้งลาย ทวารวดี(ลายดอกพิกุล)กระเป๋าสตรีรูปทรงรังผึ้งลวดลายทวารวดี(ลายดอกพิกุล) ส่วนกลุ่มจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง จ.นครปฐม เป็นการสานรูปแบบสมัยใหม่ มีความประณีต สามารถปรับลวดลาย

ได้ไปตามรูปทรงของแม่แบบ ซึ่งมีความความเหนียวแน่น คงทนต่อการใช้งานจึงมีความเหมาะสมกับงานออกแบบเครื่องจักสานประเภทของตกแต่งบ้าน เฟอร์นิเจอร์ต่างๆ ใช้กับแม่แบบที่ถอดไม่ได้ เป็นเทคนิคการสานครอบ



ลวดลายสาน กลุ่มบริการเพื่อการพัฒนาจักสานผักตบชวา บ้านลานแหลม จ.นครปฐม



ลวดลายสาน กลุ่มชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง จ.นครปฐม

ภาพที่ 5 การเปรียบเทียบลวดลายจักสานของกลุ่มจักสานอื่น
ที่มา : ยูวดี พรธารางค์ (2566)

2.การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผักตบชวา

ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผักตบชวา โดยการลงพื้นที่สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจักสานในเรื่องของกระบวนการจักสาน รูปแบบ เทคนิควิธีการ การพัฒนาต่างๆ จึงเกิดแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา 3 รูปแบบ เริ่มต้นจากการร่างแบบโดยคิดหารูปทรงแรงบันดาลใจมาจากรวมชาติ ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการจักสาน ประเมินรูปทรงว่าสามารถทำการจักสานตามรูปแบบที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ได้หรือไม่ว่าการนำเทคนิคกระบวนการจักสานมาใช้จะเกิดลวดลายตามรูปทรง เมื่อได้พิจารณาแบบของผลิตภัณฑ์ว่าสามารถทำการสานได้ ผู้วิจัยได้จัดทำแม่แบบตามรูปทรงที่ได้ออกแบบ 3 รูปแบบโดยใช้เทคนิคแม่แบบเครื่องจักสานเคลือบน้ำยางพารา (ยูวดี พรธารางค์, 2564) ซึ่งเป็นแม่แบบที่ถอดไม่ได้ในการจักสาน จึงต้องใช้เทคนิคเฉพาะตนของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จักสานผักตบชวา บ้านคลองนกกระทุง รูปทรงจึงสามารถมีความเป็นอิสระ ผลงานที่ได้จึงมีความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ด้วยเทคนิคการจักสานที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนเกิดแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผักตบชวา



ภาพที่ 6 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 1
ที่มา : ยูวดี พรธารางค์ (2566)

ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ รูปแบบที่ 1 ได้ออกแบบโดยใช้แนวคิดที่นำรูปแบบอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านลวดลายสาน โดยใช้แนวคิดรับแรงบันดาลใจจากสายน้ำ ซึ่งมีเส้นที่สั่นไหล และการโค้งรับกันเพื่อให้เกิดรูปทรงที่มองเห็นได้รอบด้าน และมีความสวยงามของรูปทรง สามารถใช้ประโยชน์ คือ นั่งพักผ่อน และตกแต่งบ้านได้

ด้านกระบวนการจักสานที่เป็นทักษะภูมิปัญญาท้องถิ่นของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกระทุง คือ การสาน และเทคนิคการต่อลาย ทำการสานกรอบรูปทรงที่มีความเป็นอิสระ การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหา การต่อลายจึงเกิดจังหวะลีลาของลายจักสาน วิธีการสานเริ่มจากลายขัดธรรมดาทำการสานกรอบตัวแม่แบบ



ภาพที่ 7 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 2
ที่มา : ยุวดี พรธาราพงศ์(2566)

ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ รูปแบบที่ 2 ได้ออกแบบโดยใช้แนวคิดที่นำรูปแบบอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านลวดลายสาน โดยใช้แนวคิดด้านรูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงก้อนหินที่วางซ้อนกัน จนเกิดเป็นรูปทรงประติมากรรมจักสาน ตกแต่งบ้าน ด้วยจังหวะของรูปทรงก้อนหินที่มีรูปลักษณะไม่เหมือนกัน

กระบวนการจักสานที่เป็นทักษะภูมิปัญญาท้องถิ่น ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกระทุง คือ การสาน และเทคนิคการต่อลาย วิธีการสานเริ่มจากลายขัดธรรมดา และทำการสานกรอบตัวแม่แบบ การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหา การต่อลายจึงเกิดจังหวะลีลาของลายจักสาน วิธีการสานเริ่มจากลายขัดและทำการสานกรอบตัวแม่แบบ ในส่วนของแม่แบบเคลือบยางพารา มีทั้งหมด 4 ชั้น รูปทรงจะมีความแตกต่างกัน เมื่อทำการสานครบ 4 ชั้นนำมาประกบต่อกันหรือวางเรียงซ้อนกันให้เกิดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ สามารถตกแต่งบ้านและสร้างคุณค่าทางความงามทางศิลปะ



ภาพที่ 8 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 3
ที่มา : ยุวดี พรธาราพงศ์(2566)

ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ รูปแบบที่ 3 ได้ออกแบบโดยใช้แนวคิดที่นำรูปแบบอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านลวดลายสาน โดยใช้แนวคิดด้านรูปแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเมล็ดพันธุ์พืช

กระบวนการจักสานที่เป็นทักษะของภูมิปัญญาท้องถิ่น ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานผักตบชวา บ้านคลองนกระทุง คือ การสาน และเทคนิคการต่อลาย เพื่อสานกรอบรูปทรงที่มีความเป็นอิสระ การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ใช้กระบวนการจักสานที่เป็นทักษะภูมิปัญญาท้องถิ่น ของกลุ่ม คือ การสาน และเทคนิคการต่อลาย การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหา การต่อลายจึงเกิดจังหวะลีลาของลายจักสาน วิธีการสานเริ่มจากลายขัดและทำการสานกรอบตัวแม่แบบในส่วนของแม่แบบเคลือบยาพาราเมื่อสานเสร็จ ตกแต่งด้วยวัสดุเพิ่มคือ เหล็กเส้นและไม้ลูกกลม นำมาเป็นส่วนประกอบในการทำขาเป็นเก้าอี้ตกแต่งด้วยไม้จึงเกิดเป็นรูปทรงที่สร้างสรรค์ใหม่

สรุปผลการออกแบบ ลักษณะเด่นของผลงานนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา ทั้ง 3 รูปแบบ คือ รูปทรงผสมผสานกับลวดลายจักสานที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มที่สามารถสร้างลวดลายแก้ปัญหาในการต่อลายให้เป็นไปตามรูปทรงของแม่แบบได้ ด้วยความสามารถของผู้สานที่ใช้ทักษะความเชี่ยวชาญ ในการจินตนาการถึงลวดลายที่เกิดขึ้นระหว่างการสาน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม คือ ลาย **โมเดิร์นลอฟท์** ซึ่งเทคนิคการใช้ลวดลายนี้ มีความเหนียวแน่น คงทน และสามารถแนบสนิทไปตามรูปทรงที่ออกแบบได้

2. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบนี้นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยใช้การประเมินในประเด็นหลักการออกแบบ แนวคิด 3 ด้าน คือ 1.ด้านการสร้างสรรค์ ความสวยงาม 2.ด้านการใช้งาน 3.ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ตารางที่ 1 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา

ลำดับ	รายการประเมิน	ผลการการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา						รวม	ระดับการประเมิน
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1.	ด้านรูปแบบ การสร้างสรรค์ ความสวยงาม								
	1.1 รูปแบบแปลกใหม่	4.51	0.68	4.37	0.81	4.07	0.62	4.32	มาก
	1.2 รูปแบบโดดเด่น น่าสนใจ	4.61	0.61	4.47	0.70	4.49	0.80	4.52	มากที่สุด
	1.3 ความสวยงาม	4.53	0.60	4.11	0.74	4.07	0.81	4.43	มาก
2.	ด้านการใช้งาน								
	2.1 ความแข็งแรง ทนทาน	4.70	0.46	4.51	0.53	3.91	0.84	4.37	มาก
	2.2 สัดส่วนมีความเหมาะสม	4.88	0.33	4.82	0.38	4.63	0.55	4.78	มากที่สุด
	2.3 รูปแบบตอบสนองการใช้งาน	4.79	0.41	4.74	0.44	4.42	0.67	4.65	มากที่สุด
3.	ด้านอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น								
	3.1 ความเป็นเอกลักษณ์	4.77	0.42	4.82	0.38	4.42	0.56	4.67	มากที่สุด
	3.2 รูปแบบเทคนิคการจักสาน	4.95	0.22	4.95	0.22	4.11	0.48	4.67	มากที่สุด
	ผลรวม	4.71	0.46	4.59	0.52	4.26	0.66	4.52	มากที่สุด

ที่มา : ยุวดี พรธราพงศ์

จากตารางพบว่ารูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมากที่สุด ($\bar{x}=4.71$, $SD=0.46$) ถือได้ว่ามีความเหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบสร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา ลำดับที่ 2 คือ รูปแบบที่ 2 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.59$, $SD=0.52$) ลำดับที่ 3 คือ รูปแบบที่ 3 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.26$, $SD=0.66$)

จากการประเมิน รูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน ทั้ง 3 รูปแบบ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และพบว่า รูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา รูปแบบที่ 1 มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.71$, $SD=0.46$) และคำตอบจากแบบสอบถามมีความเห็นไปในทางเห็นชอบต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์มากที่สุด จึงถือได้ว่า รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา เพื่อการผลิตต่อไป



อภิปรายผล

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากจักสานผักตบชวา การศึกษาผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลมีการพัฒนาองค์ความรู้ในการสร้างและพัฒนา รูปแบบของเครื่องจักสานผักตบชวาให้สอดคล้องตรงกับความต้องการของตลาดผสมผสานความทันสมัยให้เข้ากับความเป็นยุคสมัยปัจจุบัน เป็นการศึกษาองค์ความรู้จากภูมิปัญญาดั้งเดิม และนำองค์ความรู้ด้านการจักสานลักษณะใหม่มาต่อยอดพัฒนารูปแบบสมัยใหม่ เป็นรูปลักษณะการจักสานผักตบชวาผลิตภัณฑ์รูปแบบของตกแต่งบ้าน ซึ่งมีแนวคิดในการออกแบบ 2 แนวคิด คือแนวคิดด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่พัฒนารูปแบบใหม่เน้นเรื่องรูปร่างที่มีความแตกต่างซึ่งมีแนวคิดที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นกระบวนการเทคนิคการสานที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ลวดลายที่มีความเป็นอิสระสามารถสานไปตามแม่แบบของรูปร่างได้ และแนวคิดเรื่องความงามของรูปร่าง และการวิเคราะห์และพิจารณาหลายด้านๆ ทั้งทางด้านรูปแบบ ด้านหน้าที่การใช้งาน ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้งาน และคุณค่าของความงามเป็นหลัก การสร้างแนวความคิดของรูปร่าง (โกวิทย์ พวงงาม, 2553) ลักษณะของรูปร่างที่มีความสวยงามและแปลกใหม่ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสาน การออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานผักตบชวารูปแบบที่สร้างสรรค์ที่พัฒนารูปแบบให้มีความหลากหลาย ด้านการใช้งาน การตกแต่ง ชุมชนสามารถนำไปต่อยอดพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับชุมชนเพื่อนำไปต่อยอดอาชีพพัฒนาผลิตภัณฑ์

การสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผักตบชวา มีความเกี่ยวข้องกับการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นซึ่งกระจุกกระจายอยู่ในตัวบุคคลมารวบรวมเก็บอย่างเป็นระบบเพื่อให้ทุกคนในชุมชนสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ มีความเชี่ยวชาญ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบมีความน่าสนใจ ด้านรูปร่างที่มีความแปลกใหม่ แต่ต้องคำนึงถึงเรื่องของการตลาดด้วย
2. ควรนำเทคนิคการสานของกลุ่มเผยแพร่ สู่กลุ่มจักสานอื่นๆ เพราะมีความแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร
3. ผลิตภัณฑ์ออกแบบสร้างสรรค์รูปร่างจึงมีความแปลกใหม่ แต่ถ้ามีประโยชน์ใช้สอยให้มากกว่านี้ก็จะดีมาก

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยการได้รับทุนสนับสนุนงบประมาณรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนตลอดการทำวิจัยและขอขอบคุณผู้ที่มีความร่วมมือและให้ความอนุเคราะห์ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- โกวิทย์ พวงงาม. (2553). การจัดการตนเองของชุมชนและท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พิพิธการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2538). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ยุวดี พรธราพงศ์. (2564). การออกแบบแม่แบบเครื่องจักสานผักตบชวาจากน้ำยางพาราเพื่อลดต้นทุนในการผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานผักตบชวา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ยุวดี พรธราพงศ์. (2565). การจัดการความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นหัตถกรรมจักสานผักตบชวาเพื่อการออกแบบสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนและส่งเสริมรายได้เชิงพาณิชย์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- วิวัฒนา บันเทิงสุข. (2546). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการใช้สมุนไพรในชุมชนบ้านชากตบเต่า จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ กศ.ด.(การบริหารการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2546). ศิลปะชาวบ้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ อัมรินทร์.

การพัฒนาเส้นใยในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยแนวคิดความยั่งยืน
สำหรับกลุ่มเป้าหมายรีดักชันนิส ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
INNOVATION DEVELOPMENT OF GARAM MANIS PATTANI PROVINCE
WITH SUSTAINABLE CONCEPT FOR REDUCTIONISTS OF
SOUTHEAST ASIA MARKET CONSUMER

ฮายานี มะลี¹, พัดชา อุทิศวรรณกุล²

Hayanee Malee¹, Patcha Utisawannakul²

^{1,2}ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2}Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University

(Received : January 5, 2024 Revised : March 21, 2024 Accepted : March 28, 2024)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) หาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอจากนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี 2) เพื่อหาแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรี สำหรับกลุ่มเป้าหมายรีดักชันนิส (Reductionists) ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จากการพัฒนาเส้นใยในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ใช้ในรูปแบบวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ด้วยแนวคิดความยั่งยืนที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนด้วยโมเดลเศรษฐกิจ BCG การพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอจากนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ซึ่งเป็นทรัพยากรทางการเกษตรที่เป็นเอกลักษณ์ในพื้นที่ โดยปัจจุบันการทำนาเกลือลดจำนวนลงเรื่อย ๆ เนื่องจากมีผลกระทบในด้านของพื้นที่ และเป็นอาชีพที่มีรายได้ไม่ยั่งยืน ชาวบ้านที่ทำนาเกลือจึงมีรายได้ที่ไม่เพียงพอต่อการเลี้ยงชีพของคนในครอบครัว ผู้วิจัยจึงค้นคว้าการพัฒนานวัตกรรมเส้นใยในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี ที่สามารถนำมาพัฒนาได้หลายรูปแบบให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ เพื่อให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ด้านสิ่งทอและเป็นที่รองรับการเปิดการค้าที่มีแนวโน้มเติบโตมากขึ้นในตลาดระดับสากล เพื่อขยายตลาดและขยายการหารายได้ให้กับคนในชุมชน โดยกระบวนการย้อมสีธรรมชาติซึ่งเป็นกระบวนการที่ชาวบ้านในพื้นที่มีความรู้ความสามารถในด้านภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมา การวิจัยนี้จัดทำขึ้นโดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน 2 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนที่ 1) ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ คือ ศึกษาทรัพยากรทางภูมิศาสตร์ในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี และศึกษาการสกัดสีเพื่อย้อมสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี ขั้นตอนที่ 2) ศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ คือ ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลทรัพยากรในนาเกลือ และทำการทดลองสกัดสีจากพืชสเป๊ะ (ผักเป็ด) และโคลนบริเวณนาเกลือ จังหวัดปัตตานี เพื่อทดลองย้อมสีและวิเคราะห์หาข้อสรุป จึงพบว่า เมื่อสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี จะให้สีที่มีความอ่อนละมุน และค่อนข้างทึบและอ่อนมาก เนื่องจากแร่ธาตุในดินมีความเจือจางกว่านาเกลือในจังหวัดอื่นๆ ซึ่งพืชที่พบมากในบริเวณนาเกลือ คือ พืชสเป๊ะ (ผักเป็ด) เมื่อสกัดสีมาแล้ว มีค่า PH อยู่ที่ 4.5 จะให้สีเหลืองอ่อนอมครีม เมื่อย้อมแล้วเส้นใยจะมีความนุ่มและไม่มีการหดตัว ต่อมาคือ โคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี เมื่อนำมาสกัดแล้ว มีค่า PH อยู่ที่ 6.5 จะได้สีเหลืองทึบอมส้ม เมื่อย้อมแล้วเส้นใยจะมีความแข็งกระด้าง ซึ่งน้ำเกลือหวานจะอยู่ในขั้นตอนของการหมักเพื่อเตรียมเส้นใยการก่อก่อนย้อมในสีธรรมชาติที่เตรียมไว้ และหมักน้ำเกลืออีกครั้งหลังจากนำไปแช่ในสารช่วยย้อม (Mordant) ส่งผลให้สีมีความอิ่มตัวที่ต่างกัน (Saturation) และระดับของสีที่ต่างกัน (Palate Colors)

¹ Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University E-mail : Maleehayanee@gmail.com

ดังนั้นการพัฒนาเส้นใยในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี ยังช่วยส่งเสริมและการต่อยอดทรัพยากรอันเป็นอัตลักษณ์ของภูมิภาค ปัญหาท้องถิ่นให้คนในชุมชนมีรายได้ และเห็นคุณค่าในการพัฒนาเพื่อนำมาเป็นสินค้าไลฟ์สไตล์ให้เกิดความน่าสนใจ ในกระแสนิยมของความยั่งยืน โดยสิ่งทอที่ได้จากการพัฒนาในครั้งนี้ด้วย ยังเป็นการนำวัตถุดิบในท้องถิ่นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย

คำสำคัญ : การสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติ, การย้อมสีธรรมชาติ, นาเกลือหวานปัตตานี, ความยั่งยืน

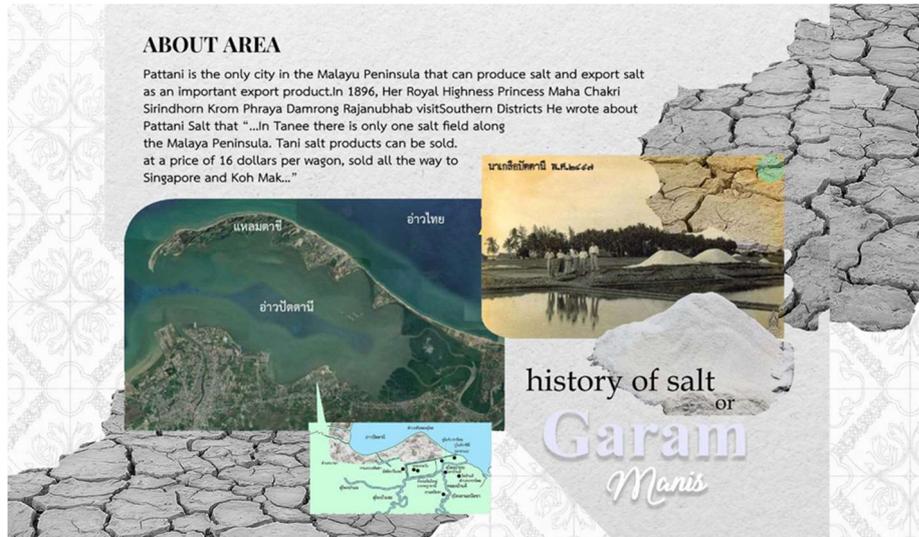
Abstract

The objectives of this research are to 1) find ways to develop textile innovations from sweet salt fields, Pattani province, 2) find creative design guidelines for women's apparel patterns for reductionists in the Southeast Asian market. The creative design process is developing fibers in sweet salt fields with an experimental research model under the concept of sustainability in line with the BCG (Bio-Circular-Green Economy). The development of textile innovations from sweet salt fields in Pattani province, which are unique agricultural resources in the area, is worthy of preservation to preserve as a cultural heritage in the region. Currently, salt farming is gradually decreasing due to several impacts on the area. And it is a profession with a non-sustainable income. The villagers who farm salt do not have enough income to support their families. Therefore, the researcher researched the development of fiber innovation in salt fields. That can be developed in many forms to become new types of textile products and to support the growing trend in the international market. It results in expanding the market and expanding income for people in the community through the natural dyeing process, which is a process in which the villagers in the area have knowledge and abilities in the wisdom that has been passed down. This research was conducted with two operational steps: Step 1) Study secondary data, i.e. study the geographical resources in Naklua, Pattani province, and study the extraction of dyes from natural resources in Naklua, Pattani province. Step 2) Study the primary data, which is to go to the field to collect data on resources in the salt fields and conduct an experiment to extract color from the spea (*Sesuvium portulacastrum*) and mud crops in the salt fields, Pattani province, to experiment with dyeing and analyze for conclusions. Because the minerals in the soil are more diluted than salt fields in other provinces, the most common plant in the salt fields is the spae (*Sesuvium portulacastrum*). With a PH of 4.5, it gives a creamy light yellow color. When dyed, the fibers are soft and odorless. Next is mud in Na Kluea Wan, Pattani Province. When extracted, it has a PH of 6.5. Once dyed, the fibers are mottled hard, and the sweet brine is in the process of fermentation to prepare the fibers before dyeing them in the prepared natural color. and fermented in saline again after soaking in a dyeing agent (Mordant), resulting in different saturation and different levels of color (Palate Colors).

Keywords: Extraction of dyes from natural resources, natural dyeing, Pattani sweet salt field, Sustainability

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“ปัตตานี” เดิมเป็นคาบสมุทรหลายมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในฐานะที่เป็นแหล่งโคศทรัพยากรที่เป็นที่ต้องการของโลกในยุคอดีต สถานที่สำคัญแห่งหนึ่งตอนล่างสุดซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของอ่าวเปอร์เซียลิกอสใน บันทึกของบิโตนีก็คือ “อ่าวปัตตานี” ซึ่งตั้งอยู่ตำแหน่งทางภูมิศาสตร์เหมาะสม จึงเป็นแหล่งการค้าที่สำคัญและเป็นสถานที่กำเนิดรัฐและอาณาจักรโบราณในเวลาต่อมา



ภาพที่ 1 : พื้นที่นาเกลือ จังหวัดปัตตานี พ.ศ 2497
ที่มา : ศูนย์ข้อมูลทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

เมื่อย้อนเวลาสู่สมัยที่พื้นที่จังหวัดปัตตานีเป็นอาณาจักรปัตตานีดารุสซาลาม ช่วงพุทธศตวรรษที่ 21-23 ดินแดนแห่งนี้เป็นศูนย์กลางค้าขายเกลือ ที่สำคัญในคาบสมุทรมลายูอย่างมหาศาล เนื่องจากเป็นแหล่งผลิตเกลือที่สำคัญแห่งเดียวในพื้นที่แถบนี้ (1997, as cited in Yeeyusoh, 2010, p. 5) ดังที่ Hattha ระบุว่า “...การค้าที่ปัตตานีในระยะนั้นเฟื่องฟูมาก... สินค้า จากปัตตานีที่มีชื่อเสียงเป็นที่ต้องการของชาว ต่างประเทศ ได้แก่ ข้าว ดีบุก งาช้าง ฝ้ายไหม ไม้หอม ครั่ง ไม้ฝาง หนังกวาง ชิง น้ำตาล เกลือ พริกไทย และ สมุนไพรต่าง ๆ” (สุวนถ ทองสองยอด และ ภีรกาญจน์ ไคนุ่นนา. (2561). แนวทางการพัฒนาช่องทางการตลาดของผลิตภัณฑ์เกลือตำบลบานา จังหวัดปัตตานี. ปัตตานี, คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.) และใน พ.ศ. 2539 สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ เสด็จตรวจราชการหัวเมืองปักษ์ใต้ ทรงบันทึกเรื่องเกลือปัตตานี ไว้ว่า

“...ในเมืองตานีมีนาเกลือแห่งเดียวตลอดแหลมมลายู สินค้าเกลือเมืองตานีขายได้อย่างแพงถึงเกียนละ ๑๖ เหยียด ขายเป็นตลอดออกไปจนถึงโปรและเกาะหมาก...” (สำนักศิลปากรที่ 11 สงขลา. (2563). นาเกลือเมืองปัตตานี. สืบค้นตุลาคม 2, 2566 จาก <https://www.finearts.go.th/fad11/view/26117-นาเกลือเมือง>)

หลักฐานที่พบและบ่งบอกถึงนาเกลือเมืองปัตตานีได้ประกอบกิจการมาตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 21 โดยประวัติศาสตร์เกอรากาอัน มลายู ปัตตานี (ตำนานเมืองปัตตานี) กล่าวถึงปัญหาของการทำนาเกลือในสมัยราชินีปิรู ซึ่งเกิดจากผลกระทบจากการขุดคลองเตอมางัน ซึ่งราชินีฮิยาห์สั่งให้ขุดขึ้น ไว้ตอนหนึ่งว่า

“...น้ำในคลองกรือเซกลายเป็นน้ำจืดจึงเป็นเหตุให้นาเกลือตรงชายทะเลไม่สามารถเป็นเกลือได้ เพราะน้ำลดความเค็มลง ราชายาปิรูจึงมีกระแสรับสั่งให้สร้างเขื่อนกั้นน้ำที่ไหลมาจากด้านเหนือ...”

และพบหลักฐานของสมัยรัชกาลที่ 5 ทรงบันทึกความทรงจำของคณะสำรวจมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ที่บริเวณรัฐมลายูตอนเหนือใน ค.ศ.1899 (พ.ศ.2442) โดย ดับเบิลยู ดับเบิลยู สกิต (W.W.Skeat M.A.) กล่าวถึงเรื่องราวการทำนาเกลือที่เมืองปัตตานี ไว้ตอนหนึ่งว่า

“...ในปีหนึ่งการทำนาเกลือทำได้แค่แปดเดือนเท่านั้น ส่วนใหญ่แล้วชาวมลายูทั้งหญิงและชายจะมีอาชีพนี้ อย่างไรก็ตามมีชาวยุโรปและชาวจีนเป็นผู้รับจ้างทำงานในนาเกลือด้วย เมื่อเสร็จสิ้นการทำนาเกลือแล้ว ฤดูฝนจะมาถึง ผู้มีอาชีพทำนาเกลือก็จะกลับไปทำนาข้าวต่อไป กล่าวกันว่ารายาแห่งปัตตานีจะหักเอาครึ่งหนึ่งของกำไรของนาเกลือแต่ละแห่ง แต่ถ้าคนทำนาตั้งแต่สองหรือสามคนขึ้นไปเข้าหุ้นกันทำ รายาจะเก็บเอาแค่ ๑ ส่วนของส่วนแบ่งสำหรับ ๑ คนเท่านั้น ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของนาเกลือจะได้รับการดูแลจากผู้ปกครองนาเกลือที่เรียกกันว่า เมคอง (Me Khong) ซึ่งสามารถจะรับผิดชอบแทนรายาได้...” (สำนักศิลปากรที่ 11

สงขลา. (2563). นาเกลือเมืองปัตตานี. สืบค้น ตุลาคม 2, 2566 จาก <https://www.finearts.go.th/fad11/view/26117-นาเกลือเมือง>)

ที่มาของชื่อเรียก “มาแฆ ตาNING มานิส = Garam Taning Manis” หรือ เกลือหวานปัตตานี เป็นคำเปรียบเปรย และยกย่องคุณสมบัติของเกลือจากเมืองปัตตานี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่หนึ่งเดียวในประเทศไทย เนื่องจากเกลือมีรสเค็มที่แตกต่างและไม่เหมือนเกลือจากแหล่งอื่นใด โดยมีคุณสมบัติพิเศษมีรสชาติที่กลมกล่อมและไม่อกรสเค็มรสนิยม เหมือนกับการใช้เกลือจากแหล่งผลิตอื่นๆ



ภาพที่ 2 : ที่มาภาพและความสำคัญของปัญหา : สภาพแวดล้อมนาเกลือที่มีผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมาย
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

ปัจจุบันเมื่อระยะเวลาผ่านไป ยุครุ่งเรืองของการค้าเกลือในปัตตานีก็ค่อย ๆ เลือนหายไป เนื่องจากสาเหตุหลากหลายอย่าง 1. ปัญหาทางด้านทรัพยากรธรรมชาติ โลกประสบกับปัญหาสภาวะโลกรวน (Climate Change) ซึ่งเป็นสิ่งที่เหนือการควบคุม ทำให้ชาวบ้านที่ประกอบอาชีพนาเกลือไม่สามารถเก็บเกี่ยวตามฤดูกาลได้ เนื่องจากสภาพอากาศที่แปรปรวนตลอดทั้งปี 2. ปัญหาด้านการรักษาไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของพื้นที่อันเป็นมรดกทางธรรมชาติให้ยั่งยืน นาเกลือที่เคยมี 1,200 ไร่ ปัจจุบัน เหลือเพียง 236 ไร่ เนื่องจากไม่มีคนสืบต่อรุ่นลูก รุ่นหลาน เพราะเห็นถึงความยากลำบาก และรายได้ที่ไม่แน่นอน นำข้าวราคาเกลือยิ่งลดลงเรื่อยๆ ชาวบ้านจึงหันไปทำบ่อกุ้ง หรือขายที่ดินให้กับนายทุน ปัญหาของสินค้า

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือหวานปัตตานี พบว่าทรัพยากรธรรมชาติที่พบในพื้นที่นาเกลือหวานปัตตานี สามารถนำมาประยุกต์ต่อเพื่อเป็นสินค้าด้านแฟชั่น คือ 1.โคลน 2. ผักเบี้ย หรือ สเป๊ะ 3. สาหร่ายสีฟ้า 4. เม็ดเกลือ 5. ชี้แดด 6. น้ำเกลือนำมาสร้างสรรค์เพื่อเป็นนวัตกรรมสิ่งทอที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและกระจายรายได้สู่ให้ชุมชน



ภาพที่ 3 : ทรัพยากรที่พบในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

จากปัญหาดังกล่าว จึงมีแบรนด์แฟชั่นที่หันมาให้ความสำคัญและแสดงจุดยืนในเรื่องของการพัฒนาและส่งเสริมสินค้างานหัตถกรรมเพื่อกระจายได้รายสู่ชุมชน และเป็นตราสินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยใช้แนวคิดการออกแบบยั่งยืนในการสร้างสรรค์สินค้าจากเส้นใยธรรมชาติ (ECO FRIENDLY) อาทิ แบรนด์ Stella McCartney มีความโดดเด่นและมีจุดยืนที่ชัดเจนในเรื่องของการในวัสดุจากธรรมชาติ ในกระเป๋าคอลเลกชัน Frayme Mylo 2022 ที่ใช้เป็นหนังแท้เป็นวัสดุหลัก, แบรนด์ WISHARAWISH กล่าวว่า “เรามองว่าผ้าไทยเป็นมากกว่าสิ่งทอ เพราะเป็นสิ่งสะท้อนวัฒนธรรมที่เต็มไปด้วยเรื่องราวของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในแต่ละท้องถิ่น ถ้าทำการตลาดให้ดี ก็จะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผ้าไทยไปไกลถึงเวทีแฟชั่นระดับโลกได้” จะเห็นได้ว่าเป็นแบรนด์ไทยที่ยกระดับผ้าทอของชุมชนและนำมาดีไซน์ให้มีความร่วมสมัยและไปไกลสู่สากลได้, และอื่นๆอีกมากมาย อาทิ Jim Thompson, Renim Project, DoiTung, Uniqlo, MUJI, H&M, ZARA, Cotton On, ฯลฯ

ซึ่งเมื่อวิเคราะห์การตลาด พบว่าเครื่องแต่งกายรูปแบบเส้นใยธรรมชาติ ในแถบภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ณ ประเทศมาเลเซีย ในตัวเมืองกัวลาลัมเปอร์ (KL) มีแบรนด์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (ECO FRIENDLY) น้อยมาก อาทิ Li's, FERN, Mimpikita ซึ่งตัวแบรนด์ทั้งสามจะพูดถึงวัสดุที่เส้นใยมาจากธรรมชาติ และเทคนิคการเขียนลวดลายบาติก เป็นชุดที่สวมใส่เป็นประจำวันหรือชุดออกงาน ทั้งนี้เนื่องจากตลาดของแบรนด์มาเลย์ที่ไม่มีเพียงพอต่อความต้องการของคนกลุ่มเมืองกัวลาลัมเปอร์ สามารถสังเกตได้จากกรณีที่นักท่องเที่ยวประเทศมาเลเซียมายังประเทศไทย จะให้ความสนใจเกี่ยวกับสินค้างานคราฟของประเทศไทย อีกทั้งไลฟ์สไตล์ของคนประเทศมาเลเซียจะชอบลวดลายเกี่ยวกับวัฒนธรรม หรือลวดลายบนสถาปัตยกรรมต่างๆ นำมาวาดด้วยเทคนิคบาติก ทำให้คนกลุ่มเมืองไม่ค่อยได้ใส่ เนื่องจากไม่มีการตัดทอนของลาย และการทอสีพื้นให้มีดีไซน์ที่ร่วมสมัย ทำให้การสวมใส่มีความยากนั่นเอง

การออกแบบยั่งยืน คือ การนำแนวคิดยั่งยืนสู่การออกแบบ จนเกิดเป็นการออกแบบที่ยั่งยืน ถือเป็น การสร้างความสมดุลขององค์ประกอบในมิติต่าง ๆ ได้แก่ มิติทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม รวมถึงเกิดประโยชน์ขึ้นในทุก ๆ มิติ โดยในการออกแบบเพื่อความยั่งยืนนั้น มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบในทุก ๆ ขนาด ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบชิ้นงานขนาดเล็ก ไปจนถึงการสร้างเมืองที่มีขนาดใหญ่โต ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้อง กับกฎเกณฑ์ทางเศรษฐกิจ เพื่อการดำรงชีวิตอย่างยั่งยืนของคนในสังคม (ปริดา ศรีสุวรรณ และพัชรา อุทิศวรรณกุล. (2562). Veridian E-Journal, Silpakorn University)

แนวคิดเรื่องการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม ถูกนำมาใช้เพื่อช่วยลดและปัญหาดังกล่าว นำไปสู่ความยั่งยืน โดยอาศัยหลักการ BCG ได้แก่ B=Bio Economy, C=Circular Economy, G=Green Economy เป็นกระบวนการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งในด้านทั้งเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ให้มีคุณค่าความสำคัญในด้านมูลค่า ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้บริโภคที่ความตระหนักการส่งเสริมอัตลักษณ์ของมรดกทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น โดยนำเสนอในรูปแบบของ Eco craft มาสร้างสรรค์ให้ มีกระบวนการทำงานที่โดดเด่นเฉพาะของตัวสินค้า โดยมีหลักการการทำงานร่วมกับงานฝีมือของคนในชุมชน เพื่อเพิ่มรายได้และสร้างงานให้มีความภาคภูมิใจในพื้นที่ถิ่นของตนเอง โดยออกแบบให้มีความร่วมสมัยในตราสินค้าแฟชั่น เพื่อเพิ่มมูลค่าและต่อยอดอาชีพของกลุ่มแม่บ้านในการสร้างความสมดุลให้กับความเป็นอยู่ของชุมชน

ปัจจุบันพบว่ากลุ่มคนที่สนใจในด้านสิ่งแวดล้อมและตระหนักถึงพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อธรรมชาติมีเพิ่มขึ้นอย่างมากมาย ซึ่งกลุ่มคนพวกนี้เรียกว่ารีดักชันนิส (Reductionists) กล่าวคือ กลุ่มคนที่อยากลดปัญหาเชิงลบด้านสิ่งแวดล้อม และมีความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบที่มีต่อโลกพวกเขาเชื่อว่าการเติบโตทางเศรษฐกิจควรเป็นวิธีการสนับสนุนผู้คนและโลกใบนี้ พวกเขาซื้อสินค้าโดยคำนึงถึงค่านิยมเหล่านี้ ซึ่งต้องการความสะดวกสบายและประสิทธิภาพ โดยสิ่งเหล่านี้ต้องมีความยั่งยืนและมีจริยธรรมขับเคลื่อนโดยคนงานที่ได้รับค่าตอบแทนอย่างเป็นธรรม และไม่ละทิ้งธุรกิจที่มีความยุติธรรมกับคนทำงาน ซึ่งแน่นอนว่ากลุ่มคนเหล่านี้จะให้ความสำคัญกับความเมตตาและความซื่อสัตย์ (Laura Yiannakou. 14 สิงหาคม 2566. The Reductionists. WGSN : Future Consumer 2025, 4)

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นการประยุกต์ใช้แนวคิดการ ออกแบบยั่งยืนสู่งานออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น แก่ปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และขยะทางธรรมชาติในปัจจุบัน ที่สอดคล้องกับกระแสความนิยมด้านการส่งเสริมการพัฒนาธุรกิจที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และความต้องการของผู้บริโภคที่มองเห็นความสำคัญของการออกแบบยั่งยืน และการปรับตัวของตราสินค้าต่าง ๆ ทั่วโลกในปัจจุบัน ตามแนวโน้มแฟชั่น ทันสมัย ที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ประจักษ์แจ้งเหนือเสื้อผ้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในท้องตลาด

วัตถุประสงค์วิจัย

1. เพื่อหาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอจากนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี
2. เพื่อหาแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรี สำหรับกลุ่มเป้าหมายรีดักชันนิส (Reductionists) ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จากการพัฒนาเส้นใยในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

1.1 ศึกษาเกี่ยวกับพื้นที่และทรัพยากรธรรมชาติอันเป็นมรดกของท้องถิ่น ที่สามารถย้อมสีธรรมชาติได้ ในบริเวณนาเกลือจังหวัดปัตตานี

2. ขอบเขตการทดลอง

- 2.1 ศึกษาข้อมูลการสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี
- 2.2 ศึกษาข้อมูลการย้อมสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี ร่วมกับพืชท้องถิ่นอื่นๆ โดยย้อมกับเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย 100%



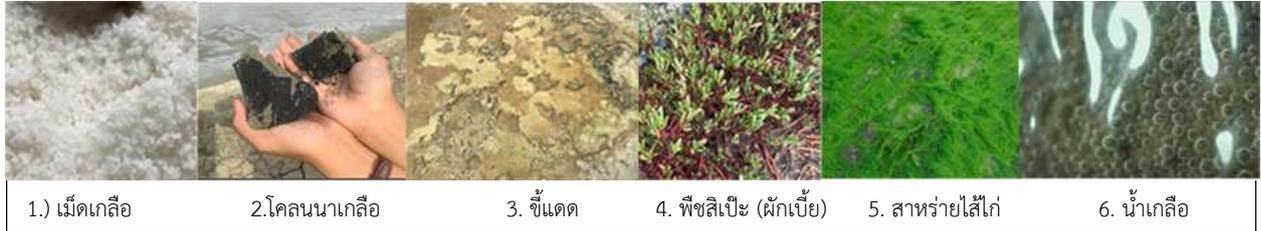
ภาพที่ 4 : กรอบแนวคิดงานวิจัย
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

ผลการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาทดลองการย้อมทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี โดยมีกระบวนการสกัดสีดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)
 - 1.1 ศึกษาแหล่งทรัพยากรอันเป็นมรดกทางธรรมชาติของพื้นที่นาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี
 - 1.2 ศึกษากระบวนการสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี
 - 1.3 ศึกษาการเตรียมเส้นเพื่อย้อมสีธรรมชาติ
2. ลงพื้นที่สำรวจเพื่อเก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)
 - 2.1 สัมภาษณ์ อาจารย์ ดร.ศุภชัย สร้อยจิต ผู้เชี่ยวชาญด้านการย้อมสีธรรมชาติและนวัตกรรมสิ่งทอ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ซึ่งมีความเชี่ยวชาญและมีความเข้าใจต่อแนวทางการพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอเส้นใยธรรมชาติ ได้ให้ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น ในแนวทางของพัฒนาและต่อยอดทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี เห็นด้วยกับการสกัดสีและและนำมาย้อมร่วมกับเส้นใยธรรมชาติ เพราะสามารถตอบโจทย์กับอัต

ลักษณะของพื้นที่มากที่สุด เนื่องจากพืชในบริเวณนาเกลือหวานปัตตานี มีความเปราะบางหากนำมาทอรวมอาจจะขาดได้ง่ายมาก อีกทั้งชุมชนในพื้นที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการย้อมและเขียนบาติกแต่เดิมอยู่แล้ว จึงสามารถนำกระบวนการนี้มาพัฒนาร่วมกับคนในชุมชน เพื่อต่อยอดและสร้างงานต่อไป



ภาพที่ 5 : ทรัพยากรธรรมชาติที่ค้นพบในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

2.2 กระบวนการย้อมสีธรรมชาติจากทรัพยากรธรรมชาติ และทดลองพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอจากนาเกลือ จังหวัดปัตตานี

3. ทดลองพัฒนาการย้อมสีจากทรัพยากรธรรมชาตินาเกลือ จังหวัดปัตตานี ร่วมกับพืชอื่นๆ เพื่อเพิ่มเฉดสี จากทรัพยากรในท้องถิ่น โดยแบ่งการย้อมสีจากทรัพยากรธรรมชาติ เป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การเตรียมเส้นใยฝ้ายเพื่อย้อมสีจากทรัพยากรธรรมชาติ จากนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี



1 นำเส้นใยฝ้ายปั่นมือมาทูป เพื่อทำให้เส้นใยเปื่อย และแบ่งที่ติดหลุดลอกในขั้นแรก

2 นำเส้นใยมาซักมือกับผงซักฟอก ที่มีความอ่อนโยนมาก เช่น สบู่เด็ก สบู่ก้อน หรือน้ำยาล้างจาน

3 นำมาต้มร้อน พร้อมน้ำสบู่ผสมสารส้ม

4 เมื่อต้มเส้นใยเสร็จเรียบร้อยแล้ว นำเส้นใยออกมาแช่ด้วยน้ำเกลือ เพื่อให้เส้นใยดูดสีได้ดีขึ้น

ภาพที่ 6 : กระบวนการเตรียมเส้นใยฝ้ายเพื่อย้อมสีธรรมชาติ
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

- 3.1.1. นำเส้นใยฝ้ายปั่นมือมาทูป เพื่อทำให้เส้นใยเปื่อยและแบ่งที่ติดหลุดลอกในขั้นแรก
- 3.1.2. นำเส้นใยฝ้ายที่ทูปแล้ว มาซักมือกับผงซักฟอกที่มีความอ่อนโยนมาก เช่น สบู่เด็ก สบู่ก้อน หรือน้ำยาล้างจาน
- 3.1.3. นำเส้นใยที่ซักไว้เรียบร้อยแล้ว นำมาต้มร้อนพร้อมน้ำสบู่ผสมสารส้มในสัดส่วน น้ำ 3 ลิตร ต่อ สารส้ม 2 กรัม ต้มด้วยไฟอ่อน 30 นาที เพื่อให้แบ่งหลุด ออกจากเส้นใยฝ้ายมากที่สุด
- 3.1.4. เมื่อต้มเส้นใยเสร็จเรียบร้อยแล้ว นำเส้นใยออกมาแช่ด้วยน้ำเกลือ เพื่อให้เส้นใยดูดสีได้ดีขึ้น

ส่วนที่ 2 การสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี เพื่อนำมาย้อมสีธรรมชาติด้วยกระบวนการ ดังนี้
3.2.1 การย้อมสีจากพืชสเป๊ะ (ผักเบี้ย) โดยใช้กระบวนการสกัดสีย้อมร้อน



ภาพที่ 7 : กระบวนการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) ในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

- 1.) นำพืชสเป๊ะ (ผักเบี้ย) จากบริเวณนาเกลือ จังหวัดปัตตานี โดยถอนทั้งราก ลำต้น และใบ เพื่อนำมาสกัดสี
- 2.) นำมาล้างน้ำให้สะอาด เพื่อให้โคลนที่เปื้อนมาด้วยออกจนหมด จากนั้นนำพืชสเป๊ะมาสับให้พอละเอียด เพื่อให้สีออกมาขึ้นจากยางของลำต้น
- 3.) นำพืชสเป๊ะ (ผักเบี้ย) ที่เตรียมไว้ มาต้มร้อนโดยอัตราส่วนที่ใช้ สเป๊ะ 5 กิโลกรัม ต่อ น้ำ 5 ลิตร ใช้ไฟแรง 30 นาที และไฟอ่อนอีก 1 ชั่วโมง เติมเกลือ 3 กรัม ในระหว่างการต้ม เพื่อให้สีที่สกัดออกมาเข้มข้น
- 4.) เมื่อต้มเรียบร้อยแล้วและน้ำเกิดสีที่ต้องการแล้ว ตักพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) ออกให้เหลือเพียงน้ำที่สกัดสีได้ เพื่อนำไปย้อมสีธรรมชาติต่อไป
- 5.) น้ำที่ได้จากการสกัดสีด้วยพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) ในนาเกลือจังหวัดปัตตานี จะให้ค่าสีเป็นสีเหลืองพาสเทล หรือสีเหลืองอ่อน โดยวัดค่า PH = 4.5 ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นกรด

3.2.1 การย้อมสีจากโคลนในนาเกลือจังหวัดปัตตานี โดยใช้กระบวนการสกัดสีย้อมเย็น



ภาพที่ 8 : กระบวนการหมักโคลนนานาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

- 1.) นำโคลนก้อนจากบริเวณนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี
- 2.) นำโคลนก้อนมาขยี้ให้เป็นผงละเอียด และนวดให้เนื้อโคลนละลายเสมอกัน
- 3.) เมื่อสกัดได้เนื้อโคลน นำน้ำเปล่ามาผสมในสัดส่วน โคลน 8 กิโลกรัม ต่อ น้ำเปล่า 2 ลิตร
- 4.) เมื่อได้เนื้อโคลนที่ละเอียดแล้ว นำเส้นใยมาจุ่มลงในโคลน โดยจากจุ่มและบีบขึ้นมา ทำซ้ำแบบนี้ 10 ครั้ง จากนั้นจึงแช่เส้นใยไว้ 1 คืน เพื่อให้สีซึมเข้าไปในเส้นใยได้มากที่สุด
- 5.) โคลนที่นำมาจากนาเกลือจังหวัดปัตตานี จะให้ค่าสีเป็นสีส้มอมครีม หรือสีส้มตุ่นๆ โดยวัดค่า PH = 6.5

ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นกรด

4 วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูลจากการทดลอง

การทดลองใช้อัตราส่วนในกระบวนการสกัดสีเพื่อย้อมธรรมชาติ มีดังนี้ เส้นใยฝ้าย 6 กรัม และผ้าฝ้าย ขนาด 8.5 X 6 นิ้ว จำนวน 8 ผืน ย้อมด้วยพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) 5 กิโลกรัม ผสมน้ำ 5 ลิตร แช่เป็นเวลา 5 ชั่วโมง (โดยพืชที่นำมาแช่จะต้องสับให้พอละเอียดเพื่อให้ยางในพืชออกมา) จากนั้นนำมาทดลองต้ม 3 ชั่วโมง ในระหว่างการต้มให้ใส่เกลือหวานปัตตานี 2-3 กำมือ เพื่อให้สีติดกับใยฝ้ายหรือผ้าฝ้ายได้ดีขึ้น และหมักโคลน 8 กิโลกรัม ผสมน้ำ 2 ลิตร แช่หมักไว้ 1 คืน (18 ชั่วโมง) โดยใช้สารช่วยย้อม (Mordant) 4 ชนิด ดังนี้ 1.สนิม 2.น้ำด่าง 3.สารส้ม 4.น้ำปูนใส ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สามารถวิเคราะห์ผลจากการทดลองได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง ส่วนที่ 1 การย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ (ผักเบี้ย) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant)

ตารางที่ 1 การย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant)

ใยฝ้าย (กรัม)	ผ้าฝ้าย (ขนาด 8x6.5 เซนติเมตร)	ขั้นตอนการย้อม			ขั้นตอนการแช่สารช่วยย้อม			ผล
		พืชสเป๊ะ (กิโลกรัม)	น้ำ (ลิตร)	เวลา (ชั่วโมง)	แช่สารช่วยย้อม	น้ำ (มิลลิลิตร)	เวลา (ชั่วโมง)	
0.5	1 ผืน	5	3	3	สนิม (3 กรัม)	500	5	
0.5	1 ผืน	5	3	3	สารส้ม (กรัม 3)	500	5	
0.5	1 ผืน	5	3	3	น้ำด่าง (300 มิลลิลิตร)	-	5	
0.5	1 ผืน	5	3	3	น้ำปูนใส (300 มิลลิลิตร)	-	5	

ที่มา : อายานี มะลี (2567)

สรุปผลจากการวิเคราะห์ พบว่า

- 1.1 นวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่น้ำสนิม ระดับสีที่เกิดขึ้นจะเป็นสีเหลืองพาสเทล สีจะชัดเจนที่สุด

- 1.2 นวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเป็ดยี่) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่สารส้ม ระดับสีที่เกิดขึ้น จะเป็นสีครีมขุ่น สีจะอ่อนมาก
- 1.3 นวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเป็ดยี่) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่น้ำด่าง ระดับสีที่เกิดขึ้น จะเป็นสีครีมออกขุ่น แต่สีจะเข้ม กว่า
- 1.4 นวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเป็ดยี่) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่น้ำปูนใส ระดับสีที่เกิดขึ้นจะเป็นสีครีมอ่อนที่มีความใส

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง ส่วนที่ 2 การย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant)

ตารางที่ 2 การย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant)

ใยฝ้าย (กรัม)	ผ้าฝ้าย (ขนาด 8x6.5 เซนติเมตร)	ขั้นตอนการย้อม			ขั้นตอนการแช่สารช่วยย้อม			ผล
		โคลน (กิโลกรัม)	น้ำ (ลิตร)	เวลา (ชั่วโมง)	แช่สารช่วยย้อม	น้ำ (มิลลิลิตร)	เวลา (ชั่วโมง)	
0.5	1 ผืน	8	2	18	สนิม (3 กรัม)	500	5	
0.5	1 ผืน	8	2	18	สารส้ม (กรัม 3)	500	5	
-	1 ผืน	8	2	18	น้ำด่าง (300 มิลลิลิตร)	-	5	
0.5	1 ผืน	8	2	18	น้ำปูนใส (300 มิลลิลิตร)	-	5	

ที่มา : ฮายานี มะลี (2567)

สรุปผลจากการวิเคราะห์ พบว่า

- 1.1 นวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่น้ำสนิม ระดับสีที่เกิดขึ้นจะเป็นสีครีมอมน้ำตาล หรือสีกาแฟ สีจะมีความสว่างขุ่นๆ
- 1.2 นวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่สารส้ม ระดับสีที่เกิดขึ้น จะเป็นสีครีมเข้ม มีจะมีความสว่างใส
- 1.3 นวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่น้ำด่าง ระดับสีที่เกิดขึ้น จะเป็นสีครีมอมน้ำตาล สีจะมีความเข้มกว่าขุ่นกว่าสีอื่นๆ

1.4 นวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ด้วยเส้นใยฝ้ายและผ้าฝ้าย ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติ เทคนิคย้อมร้อน ร่วมกับแช่น้ำปูนใส ระดับสีที่เกิดขึ้นจะเป็นสีครีมอมส้ม

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองการย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมพืชอื่นๆ ด้วยกระบวนการย้อมร้อน ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant)

ตารางที่ 3 การทดลองการย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมพืชอื่นๆ ด้วยกระบวนการย้อมร้อน ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant)

วัสดุที่ใช้		ใยฝ้าย (กรัม)	ผ้าฝ้าย (ขนาด 8x6.5 เซนติเมตร)	
		0.5	1 ผืน	
ขั้นตอนการย้อมครั้งที่ 1 กระบวนการ	ตัวแปรที่ 1 ทรัพยากรในนาเกลือหวานปัตตานี	สเป๊ะ(ผักเบี้ย) 2.5 กิโลกรัม	โคลน 2 กิโลกรัม	
	น้ำ (มิลลิลิตร)	600	250	
	เวลา (ชั่วโมง)	3	18	
	ตัวแปรที่ 2 แช่สารช่วยย้อม	สนิม (3 กรัม)	สนิม (3 กรัม)	
ขั้นตอนการย้อมครั้งที่ 1 ขั้นตอนการสารช่วยย้อม	น้ำ (มิลลิลิตร)	500	500	
	เวลา (ชั่วโมง)	5	5	
	ตัวแปรที่ 3 เปลือกเพกา (กรัม)	5	5	
	น้ำ (มิลลิลิตร)	300	300	
ขั้นตอนการย้อมครั้งที่ 2	เวลา (ชั่วโมง)	1	1	
	แช่น้ำเกลือ (ชั่วโมง)	1	1	
	ผล			

ที่มา : ฮายานี มะลี (2567)

สรุปผลจากการวิเคราะห์ในตาราง พบว่า

3.1 นวัตกรรมการสกัดสีจากพืชสเป๊ะ(ผักเบี้ย) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมเปลือกเพกาด้วยกระบวนการย้อมร้อน และแช่สารช่วยย้อมน้ำสนิม ระดับสีที่เกิดขึ้น สีเขียวขี้ม้าหรือสีเขียวทหารโดยสีจะมีความเข้มมากและติดทนนาน

3.2 นวัตกรรมการสกัดสีโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมเปลือกเพกา ด้วยกระบวนการย้อมร้อน และแช่สารช่วยย้อมน้ำสนิม ระดับสีที่เกิดขึ้นจะเป็นสีเขียวขี้ม้าที่อ่อนกว่า โดยสีจะมีความละมุนและสว่าง

แนวทางการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์

เมื่อได้สืงจากการทดลองสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติ ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี เพื่อมาต่อยอดเป็นสินค้าเครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มรีดักชันนิส (Reductionists) ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งอายุระหว่าง 26 – 35 ปี (เกิดในช่วงปี ค.ศ 1989-1998) เป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมอยากจะลดปัญหาเชิงลบด้านสิ่งแวดล้อม พวกเขาเชื่อว่าการเติบโตทางเศรษฐกิจ ควรเป็นวิธีการสนับสนุนผู้คนและโลกใบนี้ โดยกลุ่มคนเหล่านี้จะซื้อสินค้าโดยคำนึงถึงค่านิยมที่เป็นเชิงบวกต่อสังคม สินค้าต้องมีความยั่งยืนและมีจริยธรรม ผ่านการสนับสนุนสินค้าจากชุมชนที่มีดีไซน์ร่วมสมัยและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 9 : แรงบันดาลใจในการออกแบบสินค้าจาก : การเดินทางของพหุวัฒนธรรม
ที่มา : ผู้วิจัย ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)



ภาพที่ 10 : ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมสีธรรมชาติจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

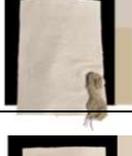
แนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมสีธรรมชาติจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ในชื่อผลงานการเดินทางของพหุวัฒนธรรม (Multicultural journey) มุ่งเน้นการใช้สีที่มีความตัดกันของคู่สี (Contrast) คือสีครีมอมเหลืองที่ย้อมได้จากพืสนเป๊ะร่วมกับแซ่สารช่วยย้อมน้ำสนิม และใช้สีเขียวขี้ม้าจากการย้อม 3 ตัวแปร (ดังตารางที่ 3 ข้างต้น) จากตัวอย่างผลิตภัณฑ์ในชุดที่ 1 เขตสีของสีเขียวขี้ม้าไหลสีจากเข้มไปจนถึงสีที่มีความละมุน ได้มากจากการย้อมสี 3 ตัวแปร (ดังตารางที่ 3) นำเส้นใยมาทอผสมใส่สีกับเส้นใยที่ย้อมกับพืสนเป๊ะร่วมกับน้ำสนิม โดยทอสลบจากสีเขียวขี้ม้าเข้มไปจนถึงสีครีมอมเหลือง โดยเพิ่มเติมเคลของการต่อยอดตลาดหลายพหุวัฒนธรรมเข้าไปด้วย กระโปรงชุดที่ 2 เป็นการย้อมสีผ้าฝ้าย จากสีเป๊ะร่วมกับแซ่สารช่วยย้อมน้ำสนิม ตากให้พอหมาด นำเม็ดเกลือมาโปรยจะได้ลวดผ้าที่มีความต่าง ชุดที่ 3 กางเกงไล่สีใช้วิธีการย้อมโคลนบวกเปลือกเพกก่อนในขั้นแรก โดยจะต้มเพียง 30 นาที เพื่อให้ได้สีที่อ่อน จากนั้นเมื่อจากให้แห้งแล้ว นำมาย้อมสีเป๊ะร่วมกับสารช่วยย้อมน้ำสนิมอีกครั้งส่วนบนของผ้าเพื่อให้ผ้าได้โทนสีที่เป็นทูโทนเขียวอมเทาและสีครีมอมเหลืองอ่อน

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาการสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี ผ่านกระบวนการย้อมสีร่วมกับใยฝ้าย และผ้าฝ้าย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของเขตสีที่ต่างกัน เนื่องจากความเป็นกรด-ด่างในทรัพยากรธรรมชาติมีอยู่เดิม มาผสมร่วมกับสารช่วยย้อมที่มีค่ากรด-ด่าง ที่ต่างกัน และย้อมผสมกับพืชท้องถิ่นชนิดอื่น ๆ นั้น สามารถนำมาใช้ในการสร้างตราสินค้า ด้วยแนวคิดความยั่งยืน สำหรับกลุ่มเป้าหมายรักถิ่นนี้ได้ ตามกระแสนิยมที่สอดคล้องกับองค์กรเทรนระดับ โดยสามารถสรุปผลการทดลองได้ดังนี้

1. การย้อมสีธรรมชาติจากนวัตกรรมการสกัดสีจากพืชเป๊ะ (ผักเป๊ะ) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone ได้ดังนี้

ตารางที่ 4 การย้อมสีธรรมชาติจากนวัตกรรมการสกัดสีจากพืชเป๊ะ (ผักเป๊ะ) ในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone

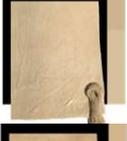
ย้อมสกัดสี	สารช่วยย้อม	รูป	ระดับสี	ค่าสีของระบบอุตสาหกรรมดิจิทัล				
				C	M	Y	K	Pantone
สีเป๊ะ (ผักเป๊ะ)	สนิม			13	13	40	1	4003 CP
สีเป๊ะ (ผักเป๊ะ)	น้ำตาล			12	18	22	0	13-1106 TCX
สีเป๊ะ (ผักเป๊ะ)	สารส้ม			24	21	25	0	9083 U
สีเป๊ะ (ผักเป๊ะ)	น้ำปูนใส			12	18	22	0	13-1106 TCX

ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า กลุ่มสีที่ได้จากการทดลองสกัดสีจากพืชเป๊ะ (ผักเป๊ะ) ในนาเกลือหวานจังหวัดปัตตานี พบว่า พืชเป๊ะ (ผักเป๊ะ) สกัดสีโดยกระบวนการย้อมร้อนผสมเกลือ จะมีสีที่ค่อนข้างอ่อนและสีจะมีความสว่าง ระดับสีที่ได้จะมีความสว่างเนื้อสีตื้น ๆ เนื้อผ้าที่ย้อมจะมีความนุ่มปกติ และติดสีได้ดี

2. การย้อมสีธรรมชาติจากนวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone ได้ดังนี้

ตารางที่ 5 การย้อมสีธรรมชาติจากนวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone.

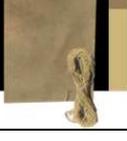
ย้อมสกัดสี	สารช่วยย้อม	รูป	ระดับสี	ค่าสีของระบบอุตสาหกรรมดิจิทัล				
				C	M	Y	K	Pantone
โคลน	สนิม			26	30	55	1	4005 CP
โคลน	น้ำต้าง			30	32	56	1	4005 UP
โคลน	สารส้ม			17	19	41	0	13-0716 TSX
โคลน	ปูนใส			13	25	51	0	3596 C

ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

จากตารางที่ 5 สรุปได้ว่า กลุ่มสีที่ได้จากการย้อมสีธรรมชาติจากนวัตกรรมการสกัดสีจากโคลนในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) พบว่า จะมีสีที่ค่อนข้างเข้มขึ้นมาเมื่อเทียบกับพืชสเป๊ะ (ผักเบี้ย) ระดับสีที่ได้จะมีความเข้มเนื้อสีตื้น ๆ เนื้อผ้าที่ย้อมจะมีสัมผัสที่แข็ง และติดฝุ่นได้ง่ายหากล้างน้ำไม่สะอาดหลังย้อม แต่สีที่ย้อมจะติดได้ได้ดี

3. การทดลองการย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมพืชอื่น ๆ ด้วยกระบวนการย้อมร้อน ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone ได้ดังนี้

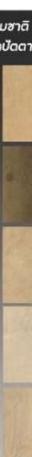
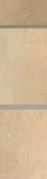
ตารางที่ 6 การทดลองการย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมเปลือกเพกา ด้วยกระบวนการย้อมร้อน ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone.

ย้อมสกัดสี	สารช่วยย้อม	รูป	ระดับสี	ค่าสีของระบบอุตสาหกรรมดิจิทัล				
				C	M	Y	K	Pantone
สเป๊ะ (ผักเบี้ย) + เปลือกเพกา	สนิม			18	40	100	46	140 UP
โคลน + เปลือกเพกา	สนิม			39	42	68	10	4007 UP

ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

จากตารางที่ 6 สรุปได้ว่า กลุ่มสีที่ได้จากการย้อมสีธรรมชาติจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมเปลือกเพกา ด้วยกระบวนการย้อมร้อน ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) พบว่า ระดับสีที่ได้จากการย้อมสีเป๊ะ(ผักเบี้ย)ร่วมกับเปลือกเพกา สีมืดเข้มมาก ให้สีที่ชัดเจน เนื้อสีมีความใส เนื้อผ้าที่ย้อมจะมีสัมผัสที่นุ่ม และติดทน ส่วนสีที่ได้จากการย้อมโคลนร่วมกับเปลือกเพกา สีมืดเข้มน้อยกว่า ให้สีที่ชัด เนื้อสีมีความโปร่งนูน ๆ ติดสีได้ดี ผ้าติดฝุ่นเยอะหากล้างน้ำไม่สะอาดหลังย้อม

4. การทดลองการย้อมสีธรรมชาติ จากนวัตกรรมการสกัดสีจากทรัพยากรในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ผสมพืชอื่นๆ ด้วยกระบวนการย้อมร้อน ร่วมกับสารช่วยย้อม (Mordant) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอึมตัวของสี ความสว่างของระดับสีที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเทียบสีในรหัสการพิมพ์ CMYK และ Pantone ได้ดังนี้
ตารางที่ 7 ค่าสีที่ได้จากการทดลองสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับพืชอื่นๆ และ การใช้สารช่วยย้อม (Mordant) ซึ่งเมื่อเทียบสีกับองค์รวีเคราะห์เทรนสีระดับสากล พบว่าค่าสีมีความใกล้เคียงกันดังตารางต่อไปนี้

สีที่ได้จากการทดลองย้อมธรรมชาติ จากทรัพยากรในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี			สีจากทริเทรนด์เทรนระดับสากล Color of Global Trends SS 24-25		
Garam manis soil	โคลนนาเกลือปัตตานี + ส้ม			WGSN WGSN SS 2025	
Peka military	เปลือกเพกา + ส้ม + กานพลู			WGSN WGSN SS 2025	
Garam manis mud	โคลนนาเกลือปัตตานี + น้ำค้าง			CARLIN Carlin SS 24/25	
Sepek cream	เปลือกเพกา + ส้ม			italtex italtrends SS 2025	
Sepek Mole Cream	โคลนนาเกลือปัตตานี + สารส้ม			italtex italtrends SS 2025	
Sepek Pearl	เปลือกเพกา + น้ำปูนใส			italtex italtrends SS 2025	

ที่มา : ฮายานี มะลี (ผู้วิจัย)

จากตารางที่ 7 สรุปได้ว่า ค่าสีที่ได้จากการทดลองสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ร่วมกับพืชอื่นๆ และ การใช้สารช่วยย้อม (Mordant) โดยจะตั้งชื่อสีให้สอดคล้องกับพื้นที่ ประกอบด้วย 1. Garam manis Soil 2. Peka military 3. Garam manis mud 4. Sepek cream 5. Sepek Mole cream 6. Sepek Pearl ซึ่งเมื่อเทียบกับองค์รวีเคราะห์เทรนสีระดับสากล เช่น WGSN, Carlin, italtex พบว่าค่าสีมีความใกล้เคียงกัน ต่างกันในระดับความเข้มอ่อน ซึ่งเกิดจากการย้อมสีธรรมชาติ อาทิ สีที่ผู้วิจัยทดลองคือ Peka military ซึ่งมีความคล้ายกับโทนสีกระแสนิยมขององค์กรเทรน WGSN ของฤดูร้อน 2025 โดยมีชื่อว่า Dark Olive, สีที่ผู้วิจัยทดลองคือ Garam manis soil คล้ายกับโทนสีองค์กรเทรน WGSN ของฤดูร้อน 2025 โดยมีชื่อว่า Tea stain และอื่นๆ ทั้งนี้ค่าสีที่ได้จากการทดลองย้อมจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือหวาน จังหวัดปัตตานี ทำให้เส้นด้ายที่ผ่านการย้อมมีเอกลักษณ์สีเฉพาะ จึงสามารถนำมาต่อยอดใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นและไลฟ์สไตล์ได้ โดยใช้สีกระแสนิยมด้วยกระบวนการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดแฟชั่นความยั่งยืนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. กระบวนการสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี จะมีค่าสีที่คลาดเคลื่อน โดยผลมาจากการเก็บเกี่ยวพืชและโคลนที่นำมา จะต้องเก็บและย้อมทันที ซึ่งอาจจะมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา

2. การสกัดสีจากทรัพยากรธรรมชาติในนาเกลือ จังหวัดปัตตานี จะให้สีที่มีเข้มขึ้นและติดทนมากขึ้น เมื่อย้อมร่วมกับพืชอื่นๆ โดยความอึมของสีจะออกไปในโทนขุ่น เนื่องจากสีหลักที่ได้จะเป็นสีครีมขุ่นอมส้ม

เอกสารอ้างอิง

- ปรีดา ศรีสุวรรณ และพัชรา อุทิศวรรณกุล. (2562). การออกแบบแฟชั่นยั่งยืน. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 12(5), 711-728. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/182016>
- พัชรา อุทิศวรรณกุล, สิริรัตน์ จารุจินดา และทีมผู้วิจัย. (2563). โครงการเพิ่มมูลค่านวัตกรรมสิ่งทอในผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากฐานการผลิตจังหวัดน่านสู่ตลาดเมืองหลวงพระบาง. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.).
- พัชรา อุทิศวรรณกุล. (2565). การจัดการบริหารสินค้าแฟชั่น (ฉบับปรับปรุง) (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: หน่วยวิจัยแฟชั่นและนวัตกรรมศิลป์ ภาควิชาออกแบบศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักศิลปากรที่ 11 สงขลา. (2563). *นาเกลือเมืองปัตตานี*. สืบค้น ตุลาคม 2, 2566 จาก <https://www.finearts.go.th/fad11/view/26117-นาเกลือเมือง>
- สุนาถ ทองสองยอด, และภริกาญจน์ ไคนุ่นนา. (2561). แนวทางการพัฒนาช่องทางการตลาดของผลิตภัณฑ์เกลือตำบลบานา จังหวัดปัตตานี. ปัตตานี: คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- Greennetworkthailand. (2564). COP26 กับบทบาทประเทศไทย ในการรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ. สืบค้น ตุลาคม 2, 2566 จาก <https://www.greennetworkthailand.com/cop26-ประเทศไทย/>
- Laura Yiannakou. (2566). *The Reductionists*. สืบค้น สิงหาคม 8, 2566 จาก <https://www.wgsn.com/en>

การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานใน หลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

CREATING AN WORK INTEGRATED LEARNING MODEL IN THE UNDERGRADUATE MUSIC PROGRAM

ปราโมทย์ เทียงตรง

Pramot Teangtrong

สาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Music Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : August 3, 2022 Revised : April 2, 2024 Accepted : April 4, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการใช้ชุดวิชาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาดนตรีระดับปริญญาตรี 2) เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี 3) เพื่อการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนดนตรีในวิถีความปกติใหม่ โดยใช้การศึกษาวิจัย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบร่างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรีโดยผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนที่ 3 การประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี โดยการสอบถามผู้สอนและนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรีมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านหลักสูตร ประกอบด้วยลักษณะหลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วยการจัดการเรียนการสอนภายในสถานศึกษาและการจัดการเรียนการสอนภายในสถานประกอบการ 3) ด้านความร่วมมือ ประกอบด้วยประโยชน์ของสถานศึกษาและประโยชน์ของสถานประกอบการ รูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมากมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

คำสำคัญ : รูปแบบ, การสอน, บูรณาการ, ดนตรี

Abstract

The objectives of this research are as follows: 1) To analyze the feasibility of using the course set for teaching and learning music at the undergraduate level 2) To create an integrated teaching model with work in the curriculum of the Bachelor's Degree in Music. 3) To develop innovations in music teaching in the new normal.

The research study consists of three steps. Step 1 involves studying guidelines for organizing teaching and learning integrated with work by interviewing experts. Step 2 involves examining the draft model for teaching and learning integrated with work in the undergraduate music curriculum, with input from experts. Step 3 involves evaluating the integrated teaching model with work in the undergraduate music curriculum by gathering feedback from teachers and students. The research findings indicate that the integrated teaching model with work in the undergraduate music curriculum comprises three components: 1) The curriculum aspect, which includes curriculum characteristics and curriculum development. 2) The teaching and learning aspect, which involves organizing teaching and learning within educational institutions and establishments. 3) Cooperation, which encompasses the benefits of educational institutions and

establishments. The results of all three studies indicate that the integrated teaching model with work in the undergraduate music curriculum is highly feasible and can be used to enhance music education.

Keywords : model, teaching, integration, music

บทนำ

การระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) เมื่อ พ.ศ. 2562–2564 ที่แพร่กระจายไปทั่วโลก ส่งผลเสียกระทบต่อสิ่งต่างๆ หลายด้าน เช่น ด้านสุขภาพ วิถีชีวิต เศรษฐกิจ การศึกษา ฯลฯ ที่ทุกประเทศทั่วโลกต่างได้รับผลกระทบดังกล่าวร่วมกันที่ส่งผลรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง การดำเนินชีวิตที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้การใช้ชีวิตสอดคล้องร่วมกับการป้องกันระวังตนเองให้รอดพ้นจากการติดเชื้อตามมาตรการของภาครัฐ เกิดวิถีวิถีความปกติใหม่จากการปรับตัวเพื่อขับเคลื่อนสิ่งต่างๆ ให้เดินหน้าต่อไป

ด้านการศึกษาก็เป็นด้านหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากการระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) ได้สร้างปัญหาและความยุ่งยากให้กับการศึกษา แต่ในอีกมุมหนึ่งกลับเป็นตัวแปรในการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับการศึกษา และเป็นตัวขับเคลื่อนในการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในระบบการศึกษาไทยดังนั้นหากทุกฝ่ายในระบบการศึกษาไทยช่วยกันทำระบบกลไกการศึกษาที่แข็งแกร่ง ก็จะสามารถขับเคลื่อนการศึกษาท่ามกลางสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างแน่นอนระบบการศึกษาที่ดีควรมีความยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้ทันสถานการณ์และบริบทแวดล้อมที่ไม่ใช่แค่ในประเทศแต่เป็นของโลก การบริหารจัดการระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงต้องปรับตัวไปสู่ “การศึกษายกกำลังสอง” ที่จะเปลี่ยนจาก One-Size-Fits-All ไปสู่การตอบโจทย์การเรียนรู้และการพัฒนารายบุคคลมากยิ่งขึ้น ต้องมองกว้างกว่าแค่ระบบการศึกษาแต่เป็น “ระบบนิเวศ” การศึกษาของไทย (TE2S: Thailand Education Eco-System) เพื่อผลักดันให้ก้าวไปสู่การเป็นฐานการผลิตทุนมนุษย์ (Human Capital) ที่เป็นเลิศ (Office of the Basic Education Commission, 2020)

หลังจากที่วิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 เริ่มคลี่คลายลง หลายๆ มีการกล่าวถึงวิถีการใช้ชีวิตรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “ความปกติใหม่” หรือ “New Normal” ที่จะเกิดขึ้นหลังจากการระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) ด้วยสาเหตุของวิกฤตโรคระบาดทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับระบบการศึกษาหลายด้าน เช่น ออกแบบการเรียนรู้ในยุคโควิด-19 อย่างไรให้มีประสิทธิภาพ การเรียนการสอนทักษะด้านต่างๆจะเป็นไปในทิศทางใด การศึกษารูปแบบใหม่หลังจากนี้ควรเป็นรูปแบบไหน การใช้เทคโนโลยีให้เข้ามามีบทบาทด้านการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพหรือทำให้แย่กว่าเดิม สถานการณ์ไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่ส่งผลกระทบต่อจัดการศึกษาทำให้ต้องปรับตัว ถือได้ว่า เป็นบททดสอบครั้งใหญ่ในการบริหารจัดการด้านการศึกษาที่ต้องปรับเปลี่ยนวิธีคิดใหม่ให้สอดคล้องกับความปกติใหม่ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

วิถีความปกติใหม่ (New Normal) เป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากอดีต อันเนื่องมาจากมีบางสิ่งมากระทบจนแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยอย่างเป็นปกติและเคยคาดหมายล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย รูปแบบวิถีชีวิตใหม่นี้ ประกอบด้วยวิธีคิด วิธีเรียนรู้ วิธีสื่อสาร วิธีปฏิบัติ และการจัดการ การใช้ชีวิตแบบใหม่เกิดขึ้นหลังจากเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงและรุนแรงอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้มนุษย์ต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบันมากกว่าจะอ้างรักษาวินัยดั้งเดิมหรือหวนหาถึงอดีต โดยคำนี้กำเนิดขึ้นในช่วงหลังวิกฤติเศรษฐกิจถดถอยทั่วโลกในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 (ค.ศ. 2007 – 2008) ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบเศรษฐกิจครั้งใหญ่ การจัดการบางอย่างซึ่ง แต่เดิมเคยถูกมองว่าผิดปกติ ได้กลับกลายมาเป็นสิ่งที่พบเห็นกันได้ทั่วไป และถูกนำมาใช้ในบริบทอื่น ๆ อย่างเช่น ด้านวิทยาศาสตร์ เพื่อสื่อสารและทำความเข้าใจถึงสภาวะการเปลี่ยนแปลงของภูมิอากาศ เช่น อุณหภูมิที่สูงขึ้นและความเปลี่ยนแปลงของฤดูกาล ส่วน "New Normal" ในบริบทสถานการณ์การแพร่ระบาดของ “โควิด - 19” ช่วงปลาย พ.ศ. 2562 ถึง พ.ศ. 2563 นั้น อธิบายได้ว่าเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรงจนแพร่กระจายไปในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ผู้คนเจ็บป่วยและล้มตายจำนวนมาก จนกลายเป็นความสูญเสียอย่างใหญ่หลวงอีกครั้งหนึ่งของมนุษยชาติ มนุษย์จึงจำเป็นต้องป้องกันตนเองเพื่อให้มีชีวิตรอดด้วยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมารองชีวิตที่ผิดไปจากวิถีเดิม ๆ โดยมีการปรับหาวิถีการดำรงชีวิตแบบใหม่เพื่อให้ปลอดภัยจากการ ติดเชื้อ ควบคู่ไปกับความพยายามรักษาและฟื้นฟูศักยภาพทางเศรษฐกิจและธุรกิจ นำไปสู่การสรรค์สร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ เทคโนโลยีใหม่ ๆ มีการปรับแนวคิด วิสัยทัศน์วิธีการจัดการ ตลอดจนพฤติกรรมที่เคยทำมาเป็นกิจวัตร เกิดการย้ายเบนออกจากความคุ้นเคยอันเป็นปกติมาแต่เดิมในหลายมิติ ทั้งในด้านอาหาร การแต่งกาย การรักษาสุขอนามัย การศึกษาเล่าเรียน การสื่อสารการทำธุรกิจ ซึ่งสิ่งใหม่เหล่านี้ได้

กลายเป็นความปกติใหม่ จนในที่สุดเมื่อเวลาผ่านไปก็ทำให้เกิดความคุ้นชินก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตปกติของผู้คนในสังคม (สุภาภรณ์ พรหมบุตร, 2563)

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งครูและนักเรียนต้องเตรียมพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงในรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะครูที่จะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน มีทักษะการสอนที่ทันสมัย สร้างนวัตกรรมทางการศึกษา เทคนิคการสอนสมัยใหม่ ตลอดจนทัศนคติของตนเองต่อการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลที่จะสามารถตอบสนองผู้เรียนที่มีความแตกต่างและหลากหลาย ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูงและมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป การจัดการเรียนการสอนออนไลน์จะต้องมีการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำหรือการปฏิบัติ

ระบบการศึกษาวิถีความปกติใหม่ (New normal) เป็นส่วนหนึ่งของระบบสังคม ที่มีการให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก การพัฒนาการศึกษาจำเป็นอย่างมากที่ต้องรับฟังเสียงสะท้อนจากครู นักเรียน ผู้ปกครอง หลักสูตรการศึกษาถูกออกแบบโดยคำนึงถึงความแตกต่างที่มีความหลากหลาย อย่างไรก็ตาม แนวทางการปรับการศึกษาวิถีความปกติใหม่ จำเป็นต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิม และการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา โดยปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้ ผ่านการฝึกอบรมครูให้ครูเปลี่ยนจากผู้สอน (Teacher) ไปเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ ชักชวนให้เด็กได้เรียนรู้ เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ หรือ Learning Facilitator การจัดการกระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการท้าทายในการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงเพื่อก้าวทันกับบริบทสังคมที่ปรับเปลี่ยนและให้สอดคล้องกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในยุคศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นี้ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญควบคู่กับการพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนเพื่อนำความรู้นั้นมาพัฒนาตนเอง สังคม ชุมชนได้ โดยมีรูปแบบแนวคิดตามกระบวนการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ว่าผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อยู่เสมอโดยการศึกษาค้นคว้า คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ อย่างเป็นระบบ ทดลอง อย่างเป็นเหตุเป็นผล สรุปหาข้อเท็จจริงได้ และสร้างสรรค์ผลงานของตนเองออกมาได้อย่างมีคุณภาพ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) ได้กล่าวถึงการปฏิรูปการศึกษาว่า ในประเด็นที่ 1 การพัฒนาคุณภาพการศึกษา ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีผลสรุปการดำเนินงานว่าการเรียนการสอนขาดการเน้นภาคปฏิบัติและการเชื่อมโยงกับการทำงาน จึงทำให้มีข้อเสนอในการจัดการศึกษาและเรียนรู้เน้นการปฏิบัติควบคู่กับความรู้ทางทฤษฎี และจากรายงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาความต้องการกำลังคนเพื่อวางแผนการผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553) พบว่าปัญหาความไม่สอดคล้องระหว่างความต้องการกำลังคนและการผลิตกำลังคนของประเทศเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและจะยังคงเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต ถ้าไม่มีการดำเนินการแก้ไขอย่างจริงจัง ทั้งนี้ เนื่องจากการผลิตกำลังคนส่วนใหญ่ ไม่ได้อิงด้านความต้องการของประเทศ (Demand Driven) สถาบันหรือสถานศึกษา เลือกผลิตกำลังคนไปตามขีดความสามารถทางทรัพยากรของตนเอง (Supply Driven) ทำให้คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการได้ จึงทำให้เกิดปัญหาความไม่สอดคล้องกันระหว่างความต้องการกำลังคนและการผลิตกำลังคนของประเทศ ดังนั้นจึงมีการกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้มีมาตรฐานสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน โดยกำหนดกลยุทธ์คือ การศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรเน้นและเข้มงวดด้านคุณภาพมากกว่าจำนวน เช่น สนับสนุนระบบสหกิจศึกษา ให้มากที่สุดโดยอาศัยความร่วมมือกับผู้ประกอบการ ยุทธศาสตร์ที่ 3 การเพิ่มจำนวนและคุณภาพผู้จบการศึกษา โดยกำหนดกลยุทธ์ คือ ปรับวิธีการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียน “ทำเป็นและคิดเป็น” และเป็น “คนดี” โดยเน้นภาคปฏิบัติจริง เช่น การใช้ระบบ “ทวิภาคี” “โรงเรียน-โรงงาน” ให้ครอบคลุม ทุกสถานศึกษา สนับสนุนห้องทดลอง ห้องปฏิบัติการให้ทันสมัยอยู่เสมอ โดยไม่จำเป็นต้องมีเหมือนกัน แต่ควรเน้นการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกร่วมกัน และยุทธศาสตร์ที่ 11 การบริหารจัดการความไม่สอดคล้องของอุปสงค์/อุปทาน โดยกำหนดกลยุทธ์คือ สร้างความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับ สถานประกอบการในกลุ่มจังหวัดโดยตรง เพื่อผลิต พัฒนากำลังคน ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน

การจัดกิจกรรมที่เป็นบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ไม่ว่าจะป็นรายวิชาที่เกี่ยวกับทางทฤษฎีหรือรายวิชาที่เกี่ยวกับทักษะปฏิบัติ รวมไปถึงเมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาไปแล้ว หรือกำลังอยู่ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพจากการสอบถามพบว่า นักศึกษาสาขาวิชาดนตรีเมื่ออยู่ในช่วงฝึกประสบการณ์ หรือเมื่อจบการศึกษาไปแล้ว นักศึกษาสามารถประกอบอาชีพที่มีความหลากหลายมากมาย สามารถประกอบอาชีพในด้านต่างๆที่มีดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงมีความ

สนใจที่จะศึกษาว่ากิจกรรมใดบ้างที่จะมีความเหมาะสมกับนักศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีให้มีประสิทธิภาพ และเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิตต่อไปในอนาคต นอกเหนือไปจากการพัฒนาทักษะ Soft Skills และการพัฒนากิจกรรมที่จะส่งเสริมคุณภาพทางด้านทักษะของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรี

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยต้องการการการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนทั้งด้านทฤษฎีและทักษะปฏิบัติใช้เป็นวิธีการเรียนรู้ลักษณะผสมผสาน ได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะ นอกจากนี้การนำทักษะที่ได้จากการฝึกมาใช้ในสถานการณ์จริง จะทำให้ผู้เรียนได้เผชิญกับ ปัญหาและบริบทการทำงาน ส่งผลให้เกิดการผลิตบัณฑิตที่มีทักษะและคุณภาพ ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการในสายวิชาชีพทางด้านดนตรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการใช้ชุดวิชาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาดนตรีระดับปริญญาตรี
2. เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี
3. เพื่อการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนดนตรีในวิถีความปกติใหม่

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี เป็นงานวิจัยเพื่อนำผลจากการศึกษามาสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตร ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงาน

การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงาน โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ สอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการกับการทำงานด้านหลักสูตรและการสอน การจัดการ กระบวนการ

1. แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์สอนทางด้านดนตรี จำนวน 2 ท่าน คัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เป็นอาจารย์ที่สอนในระดับอุดมศึกษาจำนวน 2 ท่าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure Interview) เกี่ยวกับการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน มาทำกรอบประเด็นคำถามสร้างแบบ

สัมภาษณ์

2.2 นำแบบสัมภาษณ์ฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของข้อคำถาม และความเหมาะสมด้านการใช้ภาษา

2.3 นำเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ดัชนีความ สอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกข้อคำถามที่เหมาะสมจากการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม ซึ่งต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปในทุกคำถามและแบบสัมภาษณ์ทั้งฉบับด้วยค่า IOC ต้องมีค่าเท่ากับ 0.67-1.00 หมายความว่า แบบสัมภาษณ์มีความเที่ยงตรงสูงมีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามวัตถุประสงค์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น. 70-71)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ที่สอนในระดับอุดมศึกษาจำนวน 2 ท่าน มาวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเนื้อหาที่ได้

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและตรวจสอบรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การร่างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี
ผู้วิจัยนำข้อมูลมาร่างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) นำข้อมูลแนวทางการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ในขั้นตอนที่ 1 มากรูปแบบการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

2) นำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความสมบูรณ์ของประเด็น รวมทั้งความเหมาะสมและการใช้ภาษา

3) นำข้อเสนอจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแก้ไขเป็นในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบร่างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความเหมาะสมด้วยวิธีการใช้แบบสอบถาม โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ทางด้านการสอนดนตรี เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี และผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

การประเมินในขั้นตอนนี้เป็นการประเมินการเป็นไปได้และความมีประโยชน์ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่ม ผู้ให้ข้อมูลได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาดนตรี ชั้นปีที่ 3 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ตอบแบบสอบถามความเป็นไปได้ในการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

2.1 รูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

2.2 แบบประเมินความเป็นไปได้และความมีประโยชน์ของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการประเมินความเป็นไปได้และประโยชน์ในการนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเอง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการตอบแบบประเมินความเป็นไปได้และประโยชน์ในการนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรีโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง องค์กรประกอบ/รายการในรูปแบบ มีความเป็นไปได้/มีประโยชน์ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง องค์กรประกอบ/รายการในรูปแบบ มีความเป็นไปได้/มีประโยชน์ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง องค์กรประกอบ/รายการในรูปแบบ มีความเป็นไปได้/มีประโยชน์ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง องค์กรประกอบ/รายการในรูปแบบ มีความเป็นไปได้/มีประโยชน์ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง องค์กรประกอบ/รายการในรูปแบบ มีความเป็นไปได้/มีประโยชน์ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี พบว่า

ขั้นตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการใช้ชุดวิชาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาดนตรีระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาความเป็นไปได้ในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรีเพื่อใช้เป็นชุดวิชาในการจัดการเรียนการสอน โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การวิเคราะห์ผลความเป็นไปได้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหลักสูตร 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน 3) ด้านความร่วมมือ เป็นองค์ประกอบที่จะใช้เป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี โดยจำแนกผลการวิเคราะห์ในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ด้านหลักสูตร

1.1 ลักษณะของหลักสูตร ใช้หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ปี 2559 ที่จัดให้มีการฝึกทักษะที่เสมือนจริง ให้มีลักษณะสอดคล้องกับสถานประกอบการ มุ่งเน้นการนำความรู้ทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติที่เรียนไปใช้ได้จริง

1.2 การพัฒนาหลักสูตร มีการกำหนดเป้าหมายตามความต้องการของสถานประกอบการ ปรับปรุงเนื้อหา รายวิชาให้สอดคล้องกับเส้นทางอาชีพ และปรับปรุงกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะเพิ่มมากขึ้น

2. ด้านการจัดการเรียนการสอน

2.1 สถานศึกษา ให้มีการจัดการเรียนการสอนภายในสถานศึกษาเป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตรโดยแบ่ง ออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2) รูปแบบการบูรณาการกับการทำงานจริง 3) รูปแบบการประเมินตามสภาพจริง และกำหนดให้จัดการเรียนการสอนบูรณาการกับสถานประกอบการอย่างน้อย 3 ครั้ง ต่อ 1 ภาคเรียน ประเมินรายวิชาตามหลักเกณฑ์การวัดและประเมินผล โดยผู้ประเมินประกอบด้วย ผู้สอนและผู้แทนสถานประกอบการ

2.2 สถานประกอบการ จัดทำแผนการบูรณาการกับการทำงานกำหนดกิจกรรมการเรียนที่ชัดเจน กำหนดกลุ่มผู้เรียนให้สอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมและระยะเวลา จัดการเรียนการสอนในสถานประกอบการ โดยจัดให้มีการจัด กิจกรรมบูรณาการร่วมกับสถานประกอบการ กำหนดระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อวันและให้จัดกิจกรรมบูรณาการร่วมกับสถานประกอบการ 3 วันต่อสัปดาห์ ให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามลักษณะงานจริงของสถานประกอบการ สรุปคะแนน และดำเนินการตามขั้นตอนของสถานศึกษาโดยประเมินประกอบด้วย ผู้สอนและผู้แทนสถานประกอบการ

3. ด้านความร่วมมือ

3.1 ประโยชน์ที่ได้จากความร่วมมือของสถานศึกษา ได้แก่ สถานศึกษาสามารถจัดการบูรณาการการเรียนการสอน ได้จริง ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่ตรงตามต้องการ สามารถพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการทำงาน ได้ฝึกการมีความรับผิดชอบและมีความมีระเบียบวินัย สามารถวางแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคตได้

3.2 ประโยชน์ที่ได้จากความร่วมมือของสถานประกอบการ ได้แก่ สถานประกอบการได้บุคลากรที่มีทักษะตรงตามความต้องการ ได้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ตรงในลักษณะงาน สามารถพัฒนาบุคลากรให้ตรงตามความต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี

ผลการการร่างเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหลักสูตร มี 2 องค์ประกอบย่อย 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน มี 2 องค์ประกอบย่อย 3) ด้านความร่วมมือ มี 2 องค์ประกอบย่อย ซึ่งเป็นองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ เป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี และผลจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมพบว่า มีความเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินเพื่อการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนดนตรีในวิถีความปกติใหม่

ผลการประเมินการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี เพื่อการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนดนตรีในวิถีความปกติใหม่ พบว่า มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด และมีประโยชน์ต่อผู้เรียนในการพัฒนาทักษะทางด้านดนตรีให้มีประสิทธิภาพอย่างสูงสุด ตามการแสดงผล ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินแสดงระดับความเป็นไปได้ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ด้านการร่วมมือ โดยภาพรวม

รายการประเมิน	ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	SD.	แปลผล
ประโยชน์ที่ได้จากความร่วมมือของสถานศึกษา	4.70	0.56	มากที่สุด
ประโยชน์ที่ได้จากความร่วมมือของสถานประกอบการ	4.69	0.53	มากที่สุด
รวม	4.70	0.53	มากที่สุด

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินแสดงระดับความเป็นไปได้ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ด้านการร่วมมือ โดยภาพรวม มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$)

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินแสดงระดับความเป็นไปได้ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ด้านการร่วมมือของสถานศึกษา

รายการประเมิน	ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	SD.	แปลผล
สถานศึกษาสามารถจัดการบูรณาการเรียนการสอนได้จริง	5.00	.000	มากที่สุด
ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่ตรงตามต้องการ	4.69	0.53	มากที่สุด
ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการทำงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
ผู้เรียนได้ฝึกการมีความรับผิดชอบและมีความมีระเบียบวินัย	4.63	0.55	มากที่สุด
ผู้เรียนสามารถวางแผนทางการประกอบอาชีพ	4.67	0.47	มากที่สุด
รวม	4.70	0.53	มากที่สุด

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินแสดงระดับความเป็นไปได้ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ด้านการร่วมมือของสถานศึกษา มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า สถานศึกษาสามารถจัดการบูรณาการเรียนการสอนได้จริง มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมา ได้แก่ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่ตรงตามต้องการ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$) ผู้เรียนสามารถวางแผนทางการประกอบอาชีพ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ผู้เรียนได้ฝึกการมีความรับผิดชอบ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$) และผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการทำงาน มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$)

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินแสดงระดับความเป็นไปได้ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ด้านการร่วมมือของสถานประกอบการ

รายการประเมิน	ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	SD.	แปลผล
ผู้ประกอบการได้บุคลากรที่มีทักษะตรงตามความต้องการ	4.70	0.53	มากที่สุด
ผู้ประกอบการได้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ตรงในลักษณะงานที่ต้องการ	4.73	0.44	มากที่สุด
ผู้ประกอบการสามารถพัฒนาบุคลากรให้ตรงตามความต้องการ	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.69	0.48	มากที่สุด

ที่มา : ผู้วิจัย

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินแสดงระดับความเป็นไปได้ของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงาน ในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ด้านการร่วมมือของสถานประกอบการ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า สถานประกอบการได้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ตรงในลักษณะงานที่ต้องการ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$) รองลงมา ได้แก่ สถานประกอบการได้บุคลากรที่มีทักษะตรงตามความต้องการ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$) และสถานประกอบการสามารถพัฒนาบุคลากรให้ตรงตามความต้องการ มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$)

อภิปรายผล

จากการสรุปผลการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ที่นำมาอภิปรายผลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย มี 3 ส่วน ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการใช้ชุดวิชาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาดนตรีระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาความเป็นไปได้ในการการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรีเพื่อใช้เป็นชุดวิชาในการจัดการเรียนการสอน พบว่า ความเป็นไปได้ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่

1.1 ด้านหลักสูตร ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ ลักษณะของหลักสูตร และการพัฒนาหลักสูตร สอดคล้องกับวรวิทย์ ศรีตระกูล (2556) ได้ศึกษาค้นคว้า เรื่อง การพัฒนาการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีวิทยาลัยเทคนิคหนองคาย ผลวิจัย พบว่า การพัฒนาการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีวิทยาลัยเทคนิคหนองคาย พบว่า มีองค์ประกอบหลักและองค์ประกอบย่อยในด้านต่างๆ ดังนี้ 1) ด้านการบริหารจัดการ มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 1.1) การวางแผน 1.2) การจัดหน่วยงาน 1.3) การจัดบุคลากร 1.4) การอำนวยความสะดวก 1.5) การประสานงาน 1.6) การรายงาน และ 1.7) การจัดงบประมาณ 2) ด้านหลักสูตร มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 2.1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2.2) คู่มือการเรียนการสอน 2.3) การให้ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร และ 2.4) การปรับปรุงหลักสูตร 3) ด้านการจัดการเรียนการสอน มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 3.1) วิธีการจัดการเรียนการสอน 3.2) วิธี การวัดผลและประเมินผล 3.3) เนื้อหาวิชา/สาระการเรียนรู้ 3.5) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และ 3.6) สภาพแวดล้อมและบรรยากาศ 4) ด้านการฝึกงาน มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 4.1) สถานศึกษา 4.2) สถานประกอบการ และ 5) ด้านความร่วมมือระหว่างสถานประกอบการ มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 5.1) ความร่วมมือก่อนฝึกงาน 5.2) ความร่วมมือระหว่างฝึกงานในสถานประกอบการ และ 5.3) ความร่วมมือหลังฝึกงานในสถานประกอบการ

1.2 ด้านการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ การจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา และการจัดการเรียนการสอนในสถานประกอบการ สอดคล้องกับกษิรา กาญจนพิบูลย์, และธนาสิทธิ์ เพิ่มเพียร (2559) เรื่อง “แนวทางปฏิบัติตามแนวการจัดการศึกษาที่บูรณาการกับการทำงานที่เหมาะสมกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตและความต้องการของสถานประกอบการ” ผลการศึกษา พบว่า 1) องค์การ A และองค์การ B มีการจัดลักษณะการศึกษาแบบ Work-based Education และแบบ Young Professional Retailer ตามลำดับมีความเหมือนกันโดยกำหนดนโยบาย จัดเตรียมหน่วยงานจัดเตรียมการเรียนการสอน วางแผนการรับสมัครนักศึกษาและระบบการฝึกงาน ด้านกระบวนการทั้งก่อน-ระหว่าง-หลังได้ผู้เรียนที่มีความรู้และทักษะตามที่องค์กรต้องการ สำหรับความแตกต่างนั้นทั้งสององค์กรมีบริบทและวัฒนธรรมองค์กรที่แตกต่างกันไป ดังนั้น กระบวนการเชิงระบบสำหรับการพัฒนาผู้เรียนและผู้สอนจึงมีความแตกต่างกัน เพื่อให้สอดคล้องกับองค์กรของตน 2) แนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมตามแนวการจัดการศึกษาที่บูรณาการกับการทำงานที่เหมาะสมแบ่งตามผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ด้านองค์การผู้ใช้บัณฑิตควรกำหนดรูปแบบการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับการเลือกกลุ่มสถาบันการศึกษาและควรจัดตั้งหน่วยงานเพื่อดูแลงานโดยเฉพาะ และออกแบบเส้นทางการเติบโตในสายอาชีพให้กับนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการด้วยจัดเตรียมสภาพแวดล้อมในสถานที่ทำงาน จัดกิจกรรมที่วัดความรู้และทักษะเพื่อควบคุมคุณภาพของนักศึกษา

สถาบันการศึกษาควรต้องทำการตลาดเชิงรุกผ่านการทำความร่วมมือดำเนินการร่วมกันควรกำหนดขั้นตอนและกระบวนการจากทั้งสองฝ่าย เมื่อจบโครงการควรมีการจัดอภิปรายร่วมกัน เพื่อนำปัญหาปรับปรุงกระบวนการทั้งระบบ

1.3 ด้านความร่วมมือ ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ ประโยชน์ที่ได้จากความร่วมมือของสถานศึกษา และประโยชน์ที่ได้จากความร่วมมือของสถานประกอบการ สอดคล้องกับ อภิญา พูนทรัพย์ (2561) จัดการศึกษาตามรูปแบบของ WIL (Work Integrated Learning) ก็ได้รับการนำมาปรับใช้ในโดยร่วมมือกับสถานประกอบการ บริษัทเทปทาโกร

จำกัด (มหาชน) “โครงการความร่วมมือการจัดการเรียนการสอนและวิจัยแบบบูรณาการกับการทำงาน (Work-integrated Learning: WIL) เป็นโครงการที่มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้อาจารย์และนักศึกษาได้ไปปฏิบัติงานจริงในเครือข่ายโครงข่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียนและงานวิจัยอุตสาหกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้อาจารย์และนักศึกษาสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์จริงภายใต้การแนะนำจากผู้ที่มีประสบการณ์ และยังเป็นการฝึกให้อาจารย์และนักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วัฒนธรรมองค์กร และระบบการทำงานในภาคอุตสาหกรรมซึ่งไม่สามารถหาได้ในห้องเรียนหรือห้องทดลอง และส่งผลให้อาจารย์และนักศึกษามีการพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม โดยรูปแบบการดำเนินงานถูกออกแบบมาอย่างเป็นระบบและหมุนเวียนได้

2. ผลการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ผลการการร่างเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ผลการประเมินเพื่อการพัฒนาวัฒนธรรมการเรียนการสอนดนตรีในวิถีความปกติใหม่ วรวิทย์ ศรีตระกูล (2556) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีวิทยาลัยเทคนิคหนองคาย ผลวิจัย พบว่าการพัฒนาการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีวิทยาลัยเทคนิคหนองคาย พบว่า มีองค์ประกอบหลักและองค์ประกอบย่อยในด้านต่างๆ ดังนี้ 1) ด้านการบริหารจัดการ มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 1.1) การวางแผน 1.2) การจัดหน่วยงาน 1.3) การจัดบุคลากร 1.4) การอำนวยความสะดวก 1.5) การประสานงาน 1.6) การรายงาน และ 1.7) การจัดงบประมาณ 2) ด้านหลักสูตร มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 2.1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2.2) คู่มือการเรียนการสอน 2.3) การให้ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร และ 2.4) การปรับปรุงหลักสูตร 3) ด้านการจัดการเรียนการสอน มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 3.1) วิธีการจัดการเรียนการสอน 3.2) วิธีการวัดผลและประเมินผล 3.3) เนื้อหาวิชา/สาระการเรียนรู้ 3.5) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และ 3.6) สภาพแวดล้อมและบรรยากาศ 4) ด้านการฝึกงาน มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 4.1) สถานศึกษา 4.2) สถานประกอบการ และ 5) ด้านความร่วมมือระหว่างสถานประกอบการ มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้ 5.1) ความร่วมมือก่อนฝึกงาน 5.2) ความร่วมมือระหว่างฝึกงานในสถานประกอบการ และ 5.3) ความร่วมมือหลังฝึกงานในสถานประกอบการ

3. ผลการประเมินการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ผลการประเมินความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง โดยภาพรวม พบว่า มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนที่บูรณาการกับการทำงานจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษา ในการตรวจสอบความเหมาะสมของการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับ ธานินทร์ ศรีชมภู (2557) นำเสนอการวิจัยพัฒนาโดยทำการศึกษาการพัฒนาแบบการบริหารงานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีในสถานศึกษาโดยการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและข้อมูลเชิงปริมาณ ผลการวิจัย พบว่า 1) การบริหารงานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการผลิต และปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จ 2) รูปแบบการบริหารงาน อาชีวศึกษาระบบทวิภาคีในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ที่เป็นกลไกการขับเคลื่อนให้ประสบความสำเร็จ ได้แก่ 1) คณะกรรมการสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา บริหารงานระบบทวิภาคีในสถานศึกษา ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ 1.1) คณะกรรมการอาชีวศึกษาระบบ ทวิภาคี 1.2) หน้าที่ของคณะกรรมการบริหารงานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี 7 หน้าที่ 2) ขอบข่ายงานการบริหารงาน อาชีวศึกษาระบบทวิภาคี 8 ภารกิจ 3) กระบวนการประกอบด้วย การวางแผน การจัดการ การนำหรือการสั่งการ การลงมือปฏิบัติ การควบคุมตรวจสอบและประเมิน และการปรับปรุงและพัฒนา 4) สมรรถนะทางวิชาชีพของผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี 3 สมรรถนะ และ 5) ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จในการบริหารงานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี 3) การประเมินรูปแบบการบริหารงานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาที่พัฒนาขึ้น มีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และมีประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

กษิรา กาญจนพิบูลย์, และธนาสิทธิ์ เพิ่มเพียร. (2559). แนวทางปฏิบัติตามแนวการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานที่เหมาะสมกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตและความต้องการของสถานประกอบการ. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 8(3), 165-177.

- ธานินทร์ ศรีชมภู และคณะ. (2557). การพัฒนารูปแบบการบริหารงานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีในสถานศึกษา สังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 16(3)**, 120-131.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). **การพัฒนาการสอน**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วรวิทย์ ศรีตระกูล. (2556). การพัฒนาการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีวิทยาลัยเทคนิคหนองคาย. **วารสารพัฒนา
เทคนิคศึกษา, 26(90)**, 88-100.
- สุภาภรณ์ พรหมบุตร. (2563). **New normal กับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง**. สืบค้น พฤศจิกายน 25, 2564. จาก
<https://dsp.dip.go.th/th/category/2017-11-27-08-04-02/2020-06-29-14-39-49>.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **สรุปผลดำเนินงาน ๙ ปี ของการปฏิรูปการศึกษา**.
กรุงเทพฯ: วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- อภิญา พูลทรัพย์. (2561). **มทร. ล้านนา จับมือเบทาโกร สร้าง “นักศึกษา WiL” เรียนรู้ควบคู่การทำงาน**. สืบค้น ตุลาคม
30, 2561 จาก <https://www.rmutl.ac.th/dsk/news/>
- Office of the Basic Education Commission. (2020). **Education in the digital age**. Retrieved March 19, 2021
from <https://www.posttoday.com/social/general/>

สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ : ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก QUEEN SIRIKIT : AMBASSADRESS OF THAI TRADITIONAL DRESSING TO THE GLOBAL WORLD FASHION

จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง¹

Jaruphan Supprung

นักวิจัยอิสระ

Independent Researcher

(Received : January 5, 2024 Revised : April 4, 2024 Accepted : April 4, 2024)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาฉลองพระองค์ชุดไทยของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ในรัชกาลที่เก้า ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่าเมื่อคราเตรียมการเสด็จเยือนสหรัฐอเมริกา และ 14 ประเทศในยุโรป ทรงโปรดเกล้าให้ผู้เชี่ยวชาญ และดีไซน์เนอร์ไทย ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และประเพณีไทย ฉลองพระองค์ 8 องค์ต้นแบบ ได้กลายเป็นเครื่องแต่งกายประจำชาติไทยในเวลาต่อมา เรียก “ชุดไทยพระราชนิยม” และจากพระอัจฉริยภาพของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงโปรดเกล้าให้ ปิแอร์ บัลแมง นักออกแบบชาวฝรั่งเศส นำผ้าไหมไทยมาตัดเย็บเป็นฉลองพระองค์ชุดไทยพระราชนิยม และแบบสากลที่ทันสมัยตามกระแสแฟชั่นนิยม เพื่อเผยแพร่ผ้าไหมไทย ภูมิปัญญาไทย อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ทำให้ขจรขยายเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก นับว่าสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลกอย่างแท้จริง

คำสำคัญ : สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, การแต่งกายของไทย, แฟชั่นระดับโลก

Abstract

The aim of this research was to study on Her Majesty Queen Sirikit, in the reign of King Rama IX, the Ambadress of Thai Traditional Dressing to the Global World Fashion. This documentary research employed qualitative research methodology. The findings of this research disclosed that for preparation to visit to the United States and 14 European nations, Her Majesty Queen Sirikit not only worked with a team of Thai designer and scholar to study Thai History culture in order to use the basic data to develop new formal and informal styles of Thai national dress which later 8 patterns had become ‘Thai Costume’, but also opted to engage renowned Paris couturier Pierre Balmain to design her Thai natural and Western attire. The collection for Her Majesty, many made in Thai silks and brocades. She called upon him to transform Thai village silk into stylish Western clothes for her. These showed the genius of Her Majesty Queen Sirikit for Ambadress of Thai traditional dressing to the Global World Fashion.

Keyword : Queen Sirikit, Thai Traditional Dressing, Global World Fashion

*รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง (นักวิจัยอิสระ) โทร : 089-491-8769 E-mail : jaruphans@yahoo.com

บทนำ

รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 (ทรงครองราชย์ระหว่างปี พ.ศ.2489 ถึงปัจจุบัน) ตลอดระยะเวลาของการขึ้นครองราชย์ โดยในระหว่างปี พ.ศ.2502 ถึง 2510 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว พร้อมด้วยสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถได้เสด็จเยือนประเทศต่างๆในทวีปเอเชีย ยุโรป และอเมริกา รวม 27 ประเทศ เพื่อเป็นการเจริญพระราชไมตรีกับบรรดามิตรประเทศเหล่านั้นให้มีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น และเพื่อนำความปรารถนาของประชาชนชาวไทยไปมอบให้กับประชาชนประเทศต่างๆ (หोजดหมายเหตุอัศจรรย์สังฆมณฑล กรุงเทพฯ)

ท่ามกลางกระแสนิยมการแต่งกายตามแบบตะวันตก ซึ่งมีมากขึ้นเป็นลำดับตั้งแต่ปี พ.ศ.2500 เป็นต้นมา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถก็ยังทรงแต่งกายฉลองพระองค์แบบไทยในโอกาสสำคัญต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการโดยเสด็จพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวไปทรงเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศเพื่อนบ้านและประเทศในแถบยุโรปและอเมริกา ในปลายปี พ.ศ.2502 จนถึงต้นปีพ.ศ.2503 ในช่วงเวลาดังกล่าวสตรีไทยยังไม่มีเครื่องแต่งกายประจำชาติที่แน่นอนและในโอกาสที่เสด็จออกทรงงานรับเสด็จที่ประเทศเจ้าภาพจัดถวาย สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ก็ทรงพระภูษาแบบไทยยาวจรดข้อพระบาท ฉลองพระองค์ตามสมัยนิยม และทรงแพรสะพายทับ (ราชศิลป์พัสดราภรณ์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555, หน้า 44) ต่อมาเมื่อต้องโดยเสด็จพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ไปทรงเยือนทวีปอเมริกาและทวีปยุโรป ในปีพ.ศ.2503เพื่อเจริญสัมพันธไมตรีกับนานาชาติและเพื่อประกาศให้ชาวโลกได้รู้จักประเทศไทยดียิ่งขึ้น สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงมีพระราชดำริจะทรงฉลองพระองค์ในชุดประจำชาติที่แสดงเอกลักษณ์ของไทยอย่างแท้จริงสำหรับงานพิธีและโอกาสต่างๆ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยกันศึกษาธรรมเนียมการแต่งกายของสตรีไทยในราชสำนักในสมัยโบราณ มาเป็นแนวทางในการออกแบบฉลองพระองค์ชุดไทย ทรงโปรดเกล้าให้ใช้ผ้าไทยในการตัดเย็บฉลองพระองค์ จนได้รับการยกย่อง ชื่นชมจากชาวไทยและชาวต่างชาติทั่วโลก (ราชศิลป์พัสดราภรณ์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555, หน้า11)

ผู้วิจัยตระหนักถึงพระอัจฉริยภาพในการสร้างสรรค์และสืบสานธรรมเนียมการแต่งกายที่ดำรงเอกลักษณ์ความเป็นไทยไว้ได้อย่างสมบูรณ์ งดงามยิ่ง ผู้วิจัยจึงจัดทำโครงการวิจัย เรื่อง “สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ : ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก” ฉบับนี้ขึ้นเพื่อให้เยาวชนของชาติได้สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ที่ทรงมีต่อปวงพสกนิกรชาวไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาฉลองพระองค์ชุดไทยของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก
นियามศัพท์เฉพาะ

1. สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ (Queen Sirikit) หมายถึง สมเด็จพระบรมราชินีนาถใน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่เก้า ในราชวงศ์จักรี
2. การแต่งกายของไทย (Thai traditional Dressing) หมายถึง การแต่งกายที่ดำรงเอกลักษณ์ความเป็นไทยอย่างแท้จริง
3. แฟชั่นระดับโลก (Global World Fashion) หมายถึง แฟชั่นที่มีระดับเป็นที่ยอมรับในเวทีโลกแฟชั่น

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการศึกษาย้อนไปในอดีต (Retrospective Study) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Sources)

1.1 ข้อมูลที่ผู้วิจัย ลงพื้นที่ศึกษาภาคสนามด้วยตนเอง (Field study) โดยศึกษา และเก็บข้อมูล ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ หอรัชฎาภิเษกพัฒน์ ในพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติวิมานเมฆ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) คุณปิยวรา ทีชะระ เนตรน้อย หัวหน้าคณะทำงาน พิพิธภัณฑผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอไทย และเครื่องแต่งกาย

2. การรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Sources) เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแต่งกายของไทย ในราชสำนักสยาม จากเอกสารหนังสือวารสาร และภาพถ่ายเก่าที่เก็บรักษาไว้ในหอจดหมายเหตุแห่งชาติ และหอสมุดแห่งชาติ

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยข้อมูลเชิงคุณลักษณะ (Qualitative Data) ไม่สามารถแปลงเป็นตัวเลขได้ ต้องอาศัยหลักการทฤษฎีช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งใช้ข้อมูลตามสภาพที่เป็นจริง โดยไม่มีการควบคุมตัวแปร

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดทฤษฎี เป็น กรอบในการวิเคราะห์ 2 วิธี คือ วิเคราะห์ข้อมูลซึ่งได้มาจากการศึกษา, ภาคเอกสาร และภาคสนาม โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และภาพประกอบ และวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและนำมาพรรณนาความพร้อมภาพประกอบ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการ วิจัย ดังนี้

1. ผลของพระองค์ชุดไทยของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ แสดงถึงเอกลักษณ์ของชาติไทย

การเสด็จประพาสยุโรปในปี พ.ศ.2503 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงโดยเสด็จ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่ ภูมิพลอดุลยเดช ไปทรงเจริญสัมพันธไมตรีกับสหรัฐอเมริกา และประเทศต่างๆในยุโรปเป็นเวลานาน 6 เดือน ซึ่งในขณะนั้นยังไม่มีเครื่องแต่งกายประจำชาติอันเป็นแบบแผน สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงใส่พระทัยในฉลองพระองค์สำหรับการเสด็จพระราชดำเนินในครั้งนี้เป็นอย่างมาก เพราะทรงตระหนักในความสำคัญของการเป็นตัวแทนของคนไทยทั้งประเทศ เปรียบดังชุดความงามของสตรีไทยอย่างแท้จริง (ราชศิลป์พัทธราภรณ์ พิพิธภัณฑผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555 : หน้า 49) ระบุว่า สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงศึกษาพระรูปการแต่งกายของสมเด็จพระราชินี และเจ้านายฝ่ายในในสมัยรัชกาลก่อนๆ ซึ่งได้รับอิทธิพลการแต่งกายจากต่างประเทศที่เข้ามา ด้วยพระราชประสงค์ที่จะฉลองพระองค์ชุดไทย ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของไทยอย่างแท้จริง สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ จึงทรงมีพระราชเสาวนีย์ โปรดเกล้าฯให้หม่อมหลวงมนีรัตน์ บุนนาค (ท่านผู้หญิงมนีรัตน์ บุนนาค นางสนองพระโอษฐ์) ไปพบผู้ที่มีความรู้ทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และประเพณีไทย คือ ศาสตราจารย์ พระยาอนุมานราชธน และอาจารย์สมศรี สุกุมลนันทน์ ผู้บุตร หัวหน้าแผนกผ้า และการแต่งกายวิทยาลัยเทคนิคกรุงเทพฯ โดยให้ช่วยกันศึกษาค้นคว้าข้อมูลการแต่งกายของไทยในสมัยต่างๆ เพื่อใช้เป็ยข้อมูลในการออกแบบฉลองพระองค์ชุดไทยให้สวยงาม และคงเอกลักษณ์การแต่งกายแบบเดิมไว้ ทรงมีพระราชวินิจฉัยเห็นชอบในแบบต่างๆที่คณะทำงานได้ทำขึ้นทูลเกล้าฯถวายแล้วในระยะแรกจึงทรงโปรดเกล้าฯให้นางสาวไพเราะ พงษ์เจริญ ผู้เป็นศิษย์ของอาจารย์สมศรี สุกุมลนันทน์ เป็นผู้รับสนองพระเดชพระคุณตัดเย็บฉลองพระองค์ต้นแบบไว้ ในเวลาต่อมาทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯให้ นางอุไร ลืออำรุง เจ้าของห้องเสื้อกรแก้ว เป็นผู้รับสนองพระเดชพระคุณจนมีแบบเสื้อชุดไทยขึ้นหลายชุด แต่ละชุดเหมาะแก่โอกาส และสถานที่ โดยเฉพาะชุดผ้าจีน และเสื้อแขนกระบอกทำด้วยผ้าไหมไทยเป็นที่นิยมชมชอบของชาวต่างประเทศ เพราะเป็นแบบที่เรียบง่ายไม่ล้ำสมัย จนกระทั่งรู้จักแพร่หลายทั้งในและต่างประเทศ จนกลายเป็นเครื่องแต่งกายประจำชาติในเวลาต่อมา

สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถทรงเป็นผู้นำในการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมตามแบบประเพณีไทย รวมทั้งความงดงามของผ้าไทยให้เป็นที่ประจักษ์แก่ชาวโลกด้วยพระองค์เองสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถยังทรงพระราชทานราชานุญาตให้สตรีไทยนำแบบฉลองพระองค์ชุดไทยไปตัดเย็บสวมใส่ได้เรียกว่า “ชุดไทยพระราชนิยม” มีทั้งหมด 8 แบบ นอกจากนั้นรัฐบาลยังได้ประกาศให้สตรีไทยซึ่งไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับเรื่องการแต่งกาย ใช้ชุดไทยพระราชนิยมบางแบบเมื่อต้องประดับเครื่องราชอิสริยาภรณ์ (ราชศิลป์พัทธราภรณ์ พิพิธภัณฑผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ , 2555, หน้า 49)

ฉลองพระองค์ 8 องค์ต้นแบบมีดังต่อไปนี้



ชุดไทยเรือดั้น



ชุดไทยจิตรลดา



ชุดไทยอมรินทร์



ชุดไทยบรมพิมาน



ชุดไทยจักรี



ชุดไทยดุสิต



ชุดไทยจักรพรรดิ



ชุดไทยศิวาลัย

ภาพที่ 1: แสดง “ชุดไทยพระราชนิยม” โดยมีฉลองพระองค์ 8 องค์ต้นแบบ

ที่มา: เป็นภาพที่ผู้วิจัยสรุปมาจากการนำเสนอของราชศิลป์พัสดราภรณ์ พิพิธภักดิ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2514 : 203, 136, 116, 85, 87, 178, 102 และ 105

สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้ หม่อมหลวงมณีรัตน์ บุนนาค (ท่านผู้หญิงมณีรัตน์ บุนนาค นางสนองพระโอษฐ์) เป็นผู้ตั้งชื่อชุดไทยทั้งหมด โดยหม่อมหลวงมณีรัตน์ บุนนาค ได้นำที่พระที่นั่ง, พระตำหนัก, สถานที่สำคัญต่างๆในพระบรมมหาราชวัง และในพระราชวังดุสิตมาใช้ชื่อนานามชุดไทย

1. ชุดไทยเรือดั้น

ชุดไทยเรือดั้นเป็นชุดไทยแบบลำลอง ขึ้นใช้ผ้าฝ้ายหรือผ้าไหม มีลายริ้วตามขวางหรือตามยาว หรือใช้ผ้าเกลี้ยง มีเชิง ตัวซิ่นยาวจรดข้อเท้า ป้ายหน้า ตัวเสื้อใช้ผ้าสีตามริ้วหรือเชิง สีจะตัดกับซิ่นหรือเป็นสีเดียวกันก็ได้ ตัวเสื้อคนละท่อนกับซิ่น เป็นเสื้อแขนสามส่วนกว้างพอสบาย ผ่าอกตลอด ติดคุม 5 เม็ด คอกลมตื้นๆไม่มีขอบตั้ง สวมรองเท้าส้นสูง เหมาะสำหรับใช้แต่งไปในงานที่ไม่เป็นพิธีการมากนักและต้องการความสบาย เช่น ไปในงานกฐินต้น งานพิธีมงคลสมรสตอนเช้า งานพิธีทางศาสนา เช่น ทำบุญบ้าน เป็นต้น

2. ชุดไทยจิตรลดา

ชุดไทยจิตรลดาเป็นชุดไทยในพิธีกลางวัน ซิ่นใช้ผ้าไหมเกลี้ยงมีเชิงหรือยกเป็นดอกทั้งตัวก็ได้ ซิ่นยาวจรดข้อเท้าปายหน้าอย่างแบบลำลอง ตัวเสื้อคนละท่อนกับซิ่นเป็นเสื้อแขนยาวจรดข้อมือ กว้างพอสบาย ผ่าอกตลอด ติดคุม 5 เม็ด คอกกลมมีขอบตั่งน้อยๆ สวมรองเท้าส้นสูง ใช้ในงานที่กำหนดให้ผู้ชายแต่งตัวเต็มยศ เช่น รับประทานของพระที่มาเยือนเป็นทางการที่สนามบิน พิธีสวนสนามในวันเฉลิมพระชนมพรรษา

3. ชุดไทยอมรินทร์

ชุดไทยอมรินทร์เป็นชุดไทยในพิธีตอนค่ำ ซิ่นใช้ผ้ายกไหมที่มีทองแกมหรือยกทองทั้งตัว ซิ่นยาวจรดข้อเท้าปายหน้าอย่างแบบลำลอง ตัวเสื้อคนละท่อนกับซิ่น เป็นเสื้อแขนยาวจรดข้อมือก็ได้ กว้างพอสบาย คอกกลมมีขอบตั่ง ถ้าเป็นผู้สูงอายุจะเป็นเสื้อคอกกลมกว้างๆ ไม่มีขอบตั่งและแขน 3 ส่วนก็ได้ สวมรองเท้าส้นสูง ใช้ในโอกาสพิเศษที่กำหนดให้แต่งกายเต็มยศหรือครึ่งยศ เช่น ในงานพระราชพิธี รัฐพิธี สโมสรสันนิบาต หรืองานเลี้ยงรับรอง

4. ชุดไทยบรมพิมาน

ชุดไทยบรมพิมานเป็นชุดไทยในพิธีตอนค่ำที่ใช้เข็มขัด ซิ่นใช้ผ้ายกไหมหรือยกทอง มีเชิง หรือยกทั้งตัวก็ได้ ตัดแบบติดกัน ซิ่นมีจีบยกข้างหน้า ผ้าจีบยาวจรดข้อเท้า มีชายพกใช้เข็มขัดไทยคาด ตัวเสื้อคนละท่อนกับซิ่น เป็นเสื้อแขนยาวจรดข้อมือ คอกกลมมีขอบตั่ง ผ่าด้านหลังหรือด้านหน้าก็ได้ สวมรองเท้าส้นสูง สำหรับใช้ในงานเต็มยศหรือครึ่งยศ เช่น งานอุทยานสโมสร หรืองานพระราชทานเลี้ยงอาหารค่ำอย่างเป็นทางการ และใช้ในโอกาสเดียวกับชุดไทยอมรินทร์เต็มยศ รวมทั้งใช้เป็นชุดเจ้าสาว

5. ชุดไทยจักรี

ชุดไทยจักรีเป็นชุดไทยสไบ ซิ่นใช้ผ้ายกมีเชิงหรือยกทั้งตัว มีจีบยกข้างหน้า มีชายพกใช้เข็มขัดไทยคาด ท่อนบนเป็นสไบ จะเย็บให้ติดกับซิ่นเป็นท่อนเดียวกัน หรือจะมีสไบห่มต่างหากก็ได้ เปิดบ่าข้างหนึ่ง ใช้สไบคลุมไหล่ ทั้งชายด้านหลังยาวตามที่เห็นสมควร สวมรองเท้าส้นสูง ใช้ในโอกาสพิเศษที่กำหนดให้แต่งกายเต็มยศ

6. ชุดไทยดุสิต

ชุดไทยดุสิตเป็นชุดไทยสำหรับงานพิธีตอนค่ำ ซิ่นใช้ผ้ายกไหมหรือยกทองอย่างเดียวกันกับชุดไทยอมรินทร์ ชุดไทยบรมพิมาน และชุดไทยจักรี ตัวซิ่นยาวมีจีบยกข้างหน้า มีชายพกใช้เข็มขัดไทยคาด ผิดกันตรงตัวเสื้อ คือ เป็นเสื้อไม่มีแขน คอด้านหลังและด้านหน้ากว้างและต่ำเล็กน้อย ผ่าด้านหลังของตัวเสื้อ ตัวเสื้อปักเป็นลวดลายด้วยไหม ลูกปัด หรือเลื่อม ฯลฯ สวมรองเท้าส้นสูง ใช้ในงานพระราชพิธีที่กำหนดให้แต่งกายเต็มยศ

7. ชุดไทยจักรพรรดิ

ชุดไทยจักรพรรดิเป็นชุดไทยแบบไทยแท้แบบหนึ่ง ซิ่นใช้ผ้าไหมหรือยกทอง มีจีบยกข้างหน้า มีชายพกใช้เข็มขัดไทยคาดทับ ห่มแพรจีบแบบไทยสติดกับผ้านุ่งเป็นชั้นที่หนึ่งก่อน แล้วใช้ผ้าห่มปกอย่างสตรีบรรดาศักดิ์สมัยโบราณห่มทับแพรจีบอีกชั้นหนึ่ง สวมรองเท้าส้นสูง ใช้ในโอกาสพิเศษที่กำหนดให้แต่งกายเต็มยศแบบชุดไทยจักรี

8. ชุดไทยศิวาลัย

ชุดไทยศิวาลัยเป็นชุดไทยแบบไทยแท้ ซิ่นแบบชุดไทยจักรพรรดิใช้ผ้ายกไหมหรือยกทอง ตัวเสื้อตัดแบบแขนยาวคอกกลมมีขอบตั่ง ผ่าหลัง เย็บติดกับซิ่นคล้ายชุดไทยบรมพิมาน ห่มผ้าปกคล้ายไทยอย่างชุดไทยจักรพรรดิ โดยไม่ต้องมีแพรจีบรองพื้นก่อน สวมรองเท้าส้นสูง ใช้ในโอกาสพิเศษที่กำหนดให้แต่งกายเต็มยศ

2. สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ผู้ทรงนำการแต่งกายของไทยสู่แฟชั่นระดับโลก

การโดยเสด็จ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่ ภูมิพลอดุลยเดช เสด็จเยือนนานาประเทศเพื่อเป็นการเจริญพระราชไมตรี สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงโปรดเกล้าฯ ให้นำผ้าไหมไทยมาตัดเย็บเป็นฉลองพระองค์แบบสากลที่ทันสมัยตามกระแสแฟชั่นนิยม นับเป็นพระอัจฉริยภาพของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถอย่างแท้จริง ทรงเผยแพรผ้าไหมไทย ภูมิปัญญาของคนไทย อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติให้ขจรขจายเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก และทรงมี

พระราชเสาวนีย์โปรดเกล้าฯให้ตีไซเนอร์ชื่อดังแห่งห้องเสื้อระดับไฮต์แกตูร์ (Haute Couture) ของประเทศฝรั่งเศส ชื่อ ปีแอร์ บัลแมง (Pierre Balmain ซึ่งมีชื่อเต็มว่า Pierre Alexandre Claudius Balmain ระหว่าง ค.ศ.1914 - 1982) นำผ้าไหมไทย ตัดเย็บฉลองพระองค์ชุดไทยพระราชานิยม และชุดสากลในคราวเสด็จคราวนั้น แสดงให้เห็นถึงพระปรีชาชาญทางด้านแฟชั่นของ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

กอร์ปกับพระสิริโฉมงดงามเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาชาวไทยและชาวต่างชาติต่างเฉลิมพระเกียรติให้ทรงเป็น สุภาพสตรีผู้แต่งกายงดงามที่สุดในโลกในปี พ.ศ. 2503 และ พ.ศ.2504 และทรงเป็นสุภาพสตรีผู้แต่งกายดีที่สุดในโลกในปี พ.ศ. 2506 และ พ.ศ.2507 ต่อมาในปี พ.ศ.2508 มีการจารึกพระนามาภิไธยในหอแห่งเกียรติคุณ ณ มหานครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ในฐานะที่ทรงเป็นหนึ่งในสิบสองสุภาพสตรีที่แต่งกายงามที่สุดในโลก (ราชศิลป์พัทธราภรณ์ พิพิธภัณฑฯผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555 : หน้า 49)

จึงกล่าวได้ว่า สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงเป็นผู้นำการแต่งกายของไทยสู่วงการแฟชั่นระดับโลกอย่างแท้จริง



ภาพที่ 2: ฉลองพระองค์ชุดราตรี พ.ศ.2503 ตัดเย็บจากผ้าไหมชาติน ปักประดับด้วยเส้นไหม ดิ้นโลหะ ดิ้นเหลือบ และลูกปัด

ที่มา: วารสาร พิพิธภัณฑฯผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, ฉบับที่ 1, 2560 : หน้า 16-17



ภาพที่ 3: ฉลองพระองค์ชุดกลางวัน พ.ศ.2503 ตัดเย็บจากผ้าไหม
ที่มา: วารสารพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, ฉบับที่ 1, 2560 : หน้า 29



ภาพที่ 4: ฉลองพระองค์ชุดกระโปรง พ.ศ.2507 ตัดเย็บจากผ้าไหม
ที่มา: วารสาร พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, ฉบับที่ 1, 2560 : หน้า 32



ภาพที่ 5: ชายและขวา : ฉลองพระองค์ชุดสูท พ.ศ.2503 ตัดเย็บจากผ้าไหม
ที่มา: วารสาร พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, ฉบับที่ 1, 2560 : หน้า 33



ภาพที่ 6: ฉลองพระองค์ชุดราตรี พ.ศ.2503 ตัดเย็บจากผ้าไหมซาติน ปักประดับด้วยดีนโลหะ ดีนเหลือบ และคริสตัล โดย
สถาบันปักเลอชาจ

ที่มา: วารสาร พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, ฉบับที่ 1, 2560 : หน้า 42

เอกสารอ้างอิง

- กัลยาณิวัฒนา สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้า. (2524). **พระราชธิดาในรัชกาลที่5**. กรุงเทพฯ: การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย.
- กรมศิลปากร. (2525). **สมุดภาพ วัฒนธรรมการแต่งกายสมัยกรุงรัตนโกสินทร์**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- คณะกรรมการสวัสดิการ สำนักราชเลขาธิการ และคณะกรรมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทย. (2546). **เทิดพระเกียรติ 150 ปี สมเด็จพระปิยมหาราช**. กรุงเทพฯ: อักษรไทย.
- คณะทำงานพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ. (2555). **ราชศิลป์พัสดราภรณ์**. กรุงเทพฯ: พิพิธภัณฑ์ผ้า.
- คณะทำงานพิพิธภัณฑ์ผ้า. (2560). "FIT FOR A QUEEN". **วารสารพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ**, 1(2560), 16-43.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. (2550). **รายงานการวิจัยเรื่องอิทธิพลของเครื่องแต่งกายตะวันตกที่มีต่อการแต่งกายของเจ้านายฝ่ายในวังสวนสุนันทา**. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- _____. (2559). **วัฒนธรรมการแต่งกายของคนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากอารยประเทศ**. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตร์ ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประมวลภาพเสด็จเยือน 17 ประเทศ**. (2547). กรุงเทพฯ: ราชพัสดราภรณ์.

การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

ปิยวรา ทีชะระ เนตรน้อย, สัมภาษณ์ วันที่ 4 มีนาคม 2559.

สัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวง SIGNS IN NANG LAWENG CHARACTER

น้ำหวาน ดาราวรรณ¹, ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์²

Namwhan Darawan¹, Nataporn Rattanachaiwong²

^{1,2}หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^{1,2} Master of Arts Program in Performing Arts Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : February 2, 2023 Revised : March 14, 2023 Accepted : March 14, 2023)

บทคัดย่อ

ละครพันทางเป็นละครที่นำเรื่องราวและศิลปะการแสดงจากชนชาติอื่นเข้ามาผสมผสานกับแบบแผนการแสดงของไทย การศึกษาสัญลักษณ์ในตัวละครต่างเชื้อชาติในละครพันทางจะเผยให้เห็นภาพความเป็นต่างชาติในมุมมองของผู้สร้างสรรค์และการถ่ายทอดความหมายเหล่านั้นสู่ผู้ชม งานวิจัยเรื่องสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวงนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวงที่ปรากฏในการแสดงละครพันทาง โดยเลือกศึกษาจากการแสดง 3 ตอนที่นางละเวงเป็นตัวละครสำคัญ ได้แก่ พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2548), พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2558) และ เล่ห์ละเวง (2562) ประอบการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนในการสร้างสรรค์การแสดงแต่ละชุดและผู้เชี่ยวชาญ ผลการศึกษาพบว่าสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละครนางละเวงแบ่งออกเป็น 1. สัญลักษณ์ที่สื่อถึงเชื้อชาติ ปรากฏอยู่ในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทำรำ ดนตรีและฉาก 2. สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นกษัตริย์ ปรากฏในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและฉาก และ 3. สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นนักรบ ปรากฏในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดนตรีและฉาก ทั้งนี้ เมื่อวิเคราะห์ประเภทของสัญลักษณ์ที่พบว่า สัญลักษณ์ที่สื่อถึงเชื้อชาติเป็นสัญลักษณ์ประเภทไอคอน (Icon) ที่สร้างขึ้นอาศัยความเหมือนต้นฉบับคือเครื่องแต่งกายของกษัตริย์และราชินีอังกฤษเป็นหลัก ฉากการแสดงเป็นองค์ประกอบที่พบความแตกต่างของสัญลักษณ์มากที่สุด กล่าวคือ มีทั้งฉากที่ไม่มีสัญลักษณ์เลย ฉากที่เป็นป่าซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประเภทไอคอนและฉากที่เป็นประเภทไอคอนผสมสัญลักษณ์ (Symbol)

คำสำคัญ : สัญลักษณ์, ละครพันทาง, นางละเวง

Abstract

Lakorn Pantang is a form of drama which combines stories and performing arts from other nations with Thai performances. The study of signs in foreign characters in Lakorn Pantang would reveal the portrayal of foreignness in the perspective of the creator and the transmission of those meanings to the audience. The purpose of this research was to analyze the signs in Nang Laweng character that appears in Lakorn Pantang. Three episodes of Lakorn Pantang in which Nang Laweng was the main character were studied namely Phra Aphai Kiao Nang Laweng (2005), Phra Aphai Manee Kiao Nang Laweng (2015) and Leh Laweng (2019) as well as interviews with people involved in the creation. The results of the study revealed that the signs that appeared in Nang Laweng characters were divided into 1. The signs that represented race, appearing in clothes, costumes, dances, music and set. 2. Signs that represents the queen status demonstrating in clothes, costumes and set and 3. Signs that represents a warrior, displaying in clothes, costumes, music and set. Signs representing races are icon sign created based on the original costumes of the British King and Queen. The most significant difference used of signs were seen in the stage set, that is, there were set with no sign at all, iconic forest set and symbolic set.

Keyword : Sign, Lakorn Pantang, Nang Laweng

บทนำ

สัญญาณ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นทดแทนของจริงที่ปรากฏหรือแทนความหมายบางสิ่งบางอย่างที่บุคคลในสังคมมีความเข้าใจตรงกัน เป็นกระบวนการที่มนุษย์ในสังคมใช้ในการสื่อความหมายสู่กัน สัญญาณสร้างขึ้นในรูปแบบหลากหลาย เช่น ภาษา เสียงหรือภาพ โดยมีความหมายตรงหรือความหมายโดยนัย (กาญจนาน แก้วเทพ, 2542 :85) สัญญาศาสตร์ (Semiotics) คือการศึกษาโครงสร้างของสัญญาณ คำสื่อความหมายของสัญญาณแต่ละตัวเกิดจากความสัมพันธ์ที่สัญญาณตัวนั้นๆ มีกับสัญญาณตัวอื่นๆ ที่อยู่ร่วมในระบบเดียวกัน (นพพร ประชากุล, 2552, หน้า 320) เฟอร์ดินาน เดอ โซซูร์อธิบายว่าสัญญาณเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (signifier) กับตัวหมายถึง (signified) (พงษธร เครือฟ้า, 2561 :658) ขณะที่ชาร์ล เพียร์ส นักปรัชญาชาวอเมริกันแบ่งสัญญาณเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ภาพเหมือน (Icon) คือสัญญาณที่สร้างความหมายโดยอาศัยความเหมือนระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง 2. ดัชนี (Index) คือสัญญาณที่สร้างความหมายจากความสัมพันธ์ในเชิงเป็นเหตุเป็นผลต่อกันระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง 3. สัญลักษณ์ (Symbol) คือสัญญาณที่เกิดจากการกำหนดขึ้นเองและต้องเรียนรู้จึงจะเข้าใจความหมาย

ทฤษฎีทางด้านสัญญาณได้เข้ามามีบทบาทในการตีความหมายทางความงามของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะภาพวาด ศิลปะสิ่งพิมพ์หรือศิลปะการแสดง ล้วนแต่มีการใช้สัญญาณในการสื่อความหมายทั้งสิ้น หากกล่าวถึงการมองคุณค่าทางความงามของศิลปะแขนงต่างๆ สิ่งที่เราเรียกว่าสัญญาณ (Sign) การตีความ (Hermeneutics) บริบท (Text) เวลา (Time) และพื้นที่ (Space) ได้เข้ามาแทนที่การถอดรหัสคุณค่าทางความงามแบบเดิมที่ว่าด้วยองค์ประกอบทางศิลปะ (พงษธร เครือฟ้า, 2561 :658)

ละครพื้นทางเป็นละครที่ผสมผสานเรื่องราวของชาติต่างๆ เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งเป็นสมัยที่วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ส่งผลให้ศิลปะการแสดงมีลักษณะผสมผสานกันระหว่างตะวันตกและตะวันออก ทั้งในด้านลักษณะการแสดงและองค์ประกอบของการแสดง ละครพื้นทางในระยะแรกมีผู้ริเริ่มคือเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงได้นำพงศาวดารของชาติต่างๆ มาแสดง โดยปรับปรุงทำรำ ดนตรี การแต่งกายให้เลียนแบบชาติต่างๆ ระยะต่อมา พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ได้ทรงนำแบบแผนละครตะวันตกมาใช้กับละครไทยคือการแบ่งฉากแสดง มีการเปลี่ยนฉากตามท้องเรื่องและมีการนำแนวความคิดเรื่องการนำเอาเรื่องพงศาวดารมาแสดง โดยปรับปรุงเครื่องแต่งกายใหม่ ละครที่ปรับปรุงใหม่นี้เรียกว่าละครพื้นทาง ในระยะที่ 3 กรมศิลปากรได้ฟื้นฟูละครพื้นทางขึ้นใหม่ ในสมัยที่นายธนิต อยู่โพธิ์ดำรงตำแหน่งอธิบดี โดยปรับปรุงบทละครเรื่องพระลอของเดิมและแต่งขึ้นใหม่หลายเรื่อง (นุชนาฎ ดีเจริญ, 2553) สุนทรียรสของละครพื้นทางจึงแตกต่างจากละครไทยประเภทอื่นเพราะเป็นละครแบบผสมที่มาจากหลายทางหลายเชื้อชาติ แสดงให้เห็นถึงความงามศิลปวัฒนธรรมการรำรำที่หลากหลาย ผสมผสานกันได้อย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นการรำรำ ดนตรี สำเนียงเพลงร้อง ทำนองเพลงเป็นเพลงไทย การสื่อสารถึงกลิ่นอายหรือสำเนียงของชนชาตินั้นๆ เกิดจากการสร้างสรรค์สัญญาณในองค์ประกอบต่างๆ ของการแสดง

ละครเรื่องพระอภัยมณี มาจากวรรณคดีกวีนิพนธ์ที่มีเค้าโครงเรื่องสนุกสนาน และแปลกกว่าวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ สุนทรภู่วีเอกของไทยได้ผูกเรื่อง และแต่งขึ้นเป็นนิทานคำกลอน ราวต้นกรุงรัตนโกสินทร์รัชกาลที่ 2 จนถึงรัชกาลที่ 4 จัดเป็นวรรณคดีเอกเรื่องหนึ่งของไทยที่มีการวางโครงเรื่องเกี่ยวกับภูมิฐานบ้านเมือง แฝงไว้ซึ่งคติธรรม คำสอนผ่านร้อยกรองขึ้นด้วยโวหาร พรรณนาลักษณะของตัวละคร วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู์ได้รับความนิยมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นจึงได้รับการดัดแปลงเป็นวรรณคดีในการแสดงของเจ้านายและสามัญชนอย่างหลากหลาย ทั้งละครรำ หุ่นกระบอก สักวา ลีเก เพลงทรงเครื่อง เพลงขอทาน สวดคฤหัสถ์ กลอนลำ คำวขอ (ณัฐพล เขียวเสน และ ธาณิรัตน์ จัตุหะศรี ,มปป : 176) ในปีพุทธศักราช 2495 ได้มีการจัดแสดงละครพื้นทางเรื่องพระอภัยมณีขึ้น โดยกรมศิลปากรได้นำเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีพบนางละเวง มาปรับปรุงขึ้นใหม่และสร้างเป็นละครออกแสดงให้ประชาชนชม ณ โรงละครศิลปากรเมื่อปีพุทธศักราช 2495 ท่านผู้หญิงแก้ว สนิทวงศ์เสนี เป็นผู้จัดทำบทและอำนวยความสะดวก และท่านยังได้จัดทำบทละครรำอีก 2 ตอน ได้แก่ พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ พระอภัยมณีพบนางสุวรรณมาลี (ปัญญา นิตยสุวรรณ ,2529 : 44) การจัดแสดง

ละครเรื่องพระอภัยมณีของกรมศิลปากรนั้น มีการจัดการแสดงออกเป็น 2 ประเภท คือ ละครนอก และเนื่องจากบทละครมีการกล่าวถึงตัวละครชาติอื่น ๆ ด้วย จึงจัดแสดงในรูปแบบละครนอกกึ่งพันทางอีกด้วย

ละครพันทางเรื่องพระอภัยมณีมีข้อถกเถียงว่าจัดเป็นละครพันทางหรือไม่ เพราะตัวละครหลักคือพระอภัยมณีเป็นตัวละครไทย แต่ในตอนที่ยกมาเล่นกันนั้นมีตัวละครต่างเชื้อชาติซึ่งมีบทบาทโดดเด่นคือนางละเวง ธนิต อยู่โพธิ์(2495) ได้กล่าวไว้ว่า “เล่นละครเรื่องพระอภัยมณี ถ้าไม่มีนางละเวงก็ดูจะรู้สึกจืดชืดขาดรสชาติไปหน่อย ทั้งจุดมุ่งหมายสำคัญของท่านผู้แต่งเรื่องพระอภัยมณี ก็ดูเหมือนจะมีอยู่แห่งหนึ่งตรงที่พระอภัยมณีได้นางละเวงด้วย”

นางละเวงเป็นตัวละครที่สำคัญตัวหนึ่งในเรื่องพระอภัยมณี เป็นพระธิดาของเจ้าเมืองลังกา มีพี่ชายชื่ออุศเรน ซึ่งนางละเวงนี้ สุนทรภู่ได้นำมาเป็นตัวเอกที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน โดยได้นำแบบอย่างมาจากสตรีสูงศักดิ์ในราชสำนักอังกฤษ และหญิงที่ใกล้ชิดของท่าน มาใส่ในบทบาทของตัวละครนางละเวง ซึ่งปรากฏในลักษณะกิริยาท่าทาง ความสง่างามของอิสตรี นอกจากนี้สุนทรภู่ยังได้สร้างสรรค์บทบาทของนางละเวงขึ้นจากจินตนาการ และสถานการณ์สำคัญของบ้านเมือง ที่เกิดขึ้นในนั้น คาดว่านางละเวงเป็นตัวละครที่ถอดแบบมาจากพระนางวิกตอเรีย ราชีนีแห่งอังกฤษ ที่มีสิริโฉมงดงาม มีอำนาจมีความกล้าหาญเด็ดเดี่ยว นำเกรงขามอย่างเช่นชัชชาติรี และมีความสามารถในการรบทัพจับศึก นางละเวงตัวละครเอกซึ่งเป็นผู้หญิง และเป็นตัวละครเอกตัวเดียวที่มีสัญชาติฝรั่งลังกา

ในแง่ของการแสดงนางละเวงเป็นตัวละครที่มีลักษณะเด่นในเรื่องของกระบวนท่ารำและกระบวนท่ารบโดยเฉพาะลักษณะของท่ารำที่เป็นการผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยกับนาฏศิลป์ตะวันตก มีความสมจริงตามธรรมชาติ ส่วนกระบวนท่ารบจะเป็นการรบด้วยอาวุธต่าง ๆ ทั้งกระบี่ ธนู ดวงศราราหู (อาวุธวิเศษประจำกาย มีแสงไฟ สามารถป้องกันอาวุธและสิ่งเลวร้ายทุกอย่างได้) โดยเป็นการรบแบบหลังม้า อีกทั้งเครื่องแต่งกาย ดนตรีและเพลงร้องที่ใช้ประกอบการแสดง ก็มีลักษณะผสมผสานระหว่างไทยกับตะวันตก มีการแต่งกายเลียนแบบชนชาติต่าง ๆ ดนตรีและเพลงร้องเป็นทำนองสำเนียงฝรั่ง สำหรับตอนที่กรมศิลปากรนิยมนำมาจัดแสดง อาทิ ตอนพระอภัยมณีพบนางละเวง ตอนหลงเสน่ห์เสน่ห์นางละเวง ตอนหึงหน้าป้อม เป็นต้น (มณีรัตน์ มุ่งดี, 2554: 1-4)

พระอภัยมณีตอนที่เมื่อนางละเวงนั้นเป็นละครตอนหนึ่งที่นิยมจัดแสดง สถาบันการศึกษาด้านนาฏศิลป์หลายแห่งนำเรื่องพระอภัยมณีมาจัดแสดงเป็นละครพันทาง เช่น ละครพันทางเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง ปี 2558 ซึ่งจัดแสดง ณ โรงละครแห่งชาติ ได้ผู้แสดงมากความสามารถ และอยู่ในวงการการศึกษาด้านนาฏศิลป์อย่างบทบาทพระอภัยมณี รับบทโดยอาจารย์ธีรเดช กลิ่นจันทร์ และนางละเวง รับบทโดยมณีรัตน์ มุ่งดี หรือจะเป็นตอน พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง ปี 2548 พระอภัยมณี รับบทโดยอาจารย์สมเจตน์ ภูษา นางละเวง รับบทโดย อาจารย์คมสันธุ์ หัวเมืองลาด และตอนเสน่ห์นางละเวง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ก็จัดแสดงละครเรื่องพระอภัยมณีในรูปแบบละครพันทางเช่นเดียวกัน

ผู้วิจัยสนใจศึกษาสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวง โดยเพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัญลักษณ์และความหมายที่ปรากฏในตัวละครนางละเวงจากเรื่องพระอภัยมณี ผลการศึกษาสามารถสะท้อนมุมมองของผู้สร้างสรรค์ต่อตัวละครหญิงต่างชาติอย่างนางละเวง และการถ่ายทอดความหมายนั้นสู่ผู้ชมผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของการแสดง ซึ่งจะเป็นแนวทางในการปรับปรุงการแสดงเพื่อผู้ชมและรูปแบบการแสดงที่มีความร่วมสมัยต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ของตัวละครนางละเวงที่ปรากฏในองค์ประกอบการแสดงละครพันทาง ได้แก่ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ท่ารำ ดนตรี และฉาก

ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่องสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวง ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงวีดิโอการแสดงละครพันทางเรื่องพระอภัยมณี โดยได้กำหนด ประชากร ได้แก่ การแสดงละครพันทางเรื่องพระอภัยมณี ตอนที่เมื่อนางละเวง

แสดงทั้งหมด ผลจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลการแสดงพบว่า การแสดงละครพันทางเรื่องพระอภัยมณี ตอนที่มิบทบาทของนางละเวงเป็นตัวดำเนินเรื่อง มีอยู่หลายตอน และได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ 1. เป็นตอนที่มิบทบาทนางละเวงเป็นตัวละครสำคัญดำเนินเรื่องในตอนนั้น ๆ 2. เป็นการแสดงที่มีบันทึกการแสดง หรือถูกเผยแพร่บนเว็บไซต์ โดยการคัดเลือกจากบทบาทของนางละเวงที่ปรากฏในตอนนั้น ๆ ทั้งนี้ เพราะบทละครเป็นจุดเริ่มต้นนำไปสู่การสร้างสัญญา เป็นการถ่ายทอดความหมายตามบทละครสู่ผู้ชม ซึ่งตอนที่มิบทบาทนางละเวงเป็นตัวละครสำคัญ ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาจำนวน 3 ตอน ประกอบไปด้วย 1. พระอภัยเกี่ยวนางละเวง (2548) จัดแสดงโดยกรมศิลปากร 2. พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) จัดแสดงโดยกรมศิลปากร และ 3. เล่ห์ละเวง (2562) จัดแสดงโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2) แหล่งข้อมูล ประกอบด้วย

1. **ด้านเอกสาร** ศึกษาตำรา หนังสือวิชาการ เอกสารแนวคิดทฤษฎีสัญญา บทละคร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. **ด้านวิดิทัศน์** บันทึกการแสดงละครพันทางเรื่องพระอภัยมณี ทั้ง 3 ตอน ที่จัดแสดงโดยกรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

3. **ด้านบุคคล** การสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบการแสดง หรือนักแสดง ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องละครพันทางเรื่องพระอภัยมณี

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่องนี้ประกอบไปด้วยเครื่องมือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบบันทึกข้อมูลวิดิทัศน์

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ขั้นตอน คือ การเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นที่ 1 การเก็บข้อมูลเอกสารเป็นการศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือวิชาการ และเอกสารแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 2 สอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เรียกว่า การเก็บข้อมูลบุคคล ซึ่งมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. **การศึกษาจากเอกสาร** มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อการศึกษาข้อมูลละครพันทาง เรื่องพระอภัยมณี ประวัตินางละเวง โดยมีวิธีดำเนินการจัดเก็บข้อมูล ดังนี้

- 1.1 จัดเก็บข้อมูลจากเอกสารจาก เอกสาร ตำรา หนังสือวิชาการ เอกสารแนวคิดทฤษฎีสัญญา บทละคร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.2 จัดเก็บข้อมูลจากเอกสารจาก วิดิโอการแสดงละครพันทางเรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีพบนางละเวง ตอนพระอภัยมณีหึงละเวง และตอนเล่ห์ละเวง

2. **การสัมภาษณ์** โดยการคัดเลือกบุคคลผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือในงานวิจัย การสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ด้านละครพันทาง เรื่อง พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) ผู้สร้างสรรค์ด้านละครพันทาง เรื่อง เล่ห์ละเวง แสดงวันที่ 30 พฤษภาคม 2562 ผู้สร้างสรรค์ด้านละครพันทาง เรื่อง พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องแต่งกาย ที่มีความรู้ในเรื่องของสัญญาการแสดง และเกี่ยวข้องหรือมีความรู้ในละครพันทางเรื่อง พระอภัยมณี

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

1. **การวิเคราะห์ข้อมูล เอกสาร และตำรา** เริ่มจากการจัดระเบียบข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และอื่น ๆ มาวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำข้อมูลมาตีความให้เกิดความเข้าใจ เพื่ออธิบายความในเรื่องต่อไปนี้

- 1.1 ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล วิธีการวิเคราะห์เอกสาร วิธีการวิเคราะห์จากการศึกษาการแสดงละครพันทางเรื่อง พระอภัยมณีทั้ง 3 ตอนการแสดง จากสื่อวิดิทัศน์ และวิธีการวิเคราะห์หาสัญญาโดยการจำแนกออกเป็นสัญญาขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนางละเวง

- 1.2 เียบเคียงข้อมูล เนื้อหาต่าง ๆ ทฤษฎีและงานวิจัย ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และทำการทบทวนข้อมูลที่ได้สัมภาษณ์ และศึกษาจากวีดิโอการแสดง มาดำเนินการวิเคราะห์ โดยหลักการทำงานดังต่อไปนี้

2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเสียง การบันทึกภาพ และการจัดบันทึกข้อมูล การสัมภาษณ์มาถอดเทป และผู้วิจัยทำหน้าที่ตรวจสอบข้อมูลอีกครั้ง

2.2 นำข้อมูลที่ศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ มาแบ่งออกเป็นประเด็นหลัก คือ นางละเวง สัตถุณีที่ปรากฏในท่ารำ บทละคร ดนตรีเพลงร้อง เครื่องแต่งกาย

2.3 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการศึกษาองค์ประกอบการแสดงจากสื่อวีดิโอการแสดงละครพื้นทางเรื่องพระอภัยมณีทั้ง 3 ตอน มาวิเคราะห์หาสัญลักษณ์ที่ปรากฏในองค์ประกอบการแสดง และสัญลักษณ์ของนางละเวง ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้เห็นแก่นแท้ของนางละเวง โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีสัญญะศาสตร์ มาเป็นหลักในการวิเคราะห์ ของการวิจัยในครั้งนี้

3. การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ข้อมูลจากบุคคล ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากบุคคล การเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ การสัมภาษณ์ การให้ข้อมูลต่าง ๆ โดยได้รับการตรวจสอบคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ สอบถามประวัติความเป็นมา องค์ประกอบการแสดงจากการสัมภาษณ์นักแสดง ผู้สร้าง ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับละครพื้นทางเรื่อง พระอภัยมณีทั้ง 3 ตอนการแสดง และผู้มีความรู้ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ทางการแสดง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเทียบเคียงความถูกต้อง เพื่อศึกษาหาสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวง

ผลการวิจัย

จากการศึกษาสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวงซึ่งปรากฏในองค์ประกอบของการแสดงได้แก่ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ท่ารำ ดนตรี ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก พบสัญลักษณ์ที่สามารถแบ่งกลุ่มตามความหมายได้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติ สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายความเป็นกษัตริย์และสัญลักษณ์ที่สื่อความเป็นนักรบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติ

สุนทรภู่ได้สร้างสรรค์ตัวละครนางละเวงให้เป็นฝรั่งชาวลังกา ซึ่งมีการแต่งกายอย่างชาวยุโรปและมีกษัตริย์เป็นผู้หญิง สันนิษฐานว่าสุนทรภู่ได้ต้นแบบของนางละเวงมาจากพระราชนิเวศน์ของอังกฤษ ดังภาพที่ปรากฏในขณะที่พระนางวิคตอเรียทรงต้อนรับคณะทูตจากสยาม ณ พระราชวังวินเซอร์ ซึ่งจะพบว่าเครื่องแต่งกายของนางละเวงจะมีความคล้ายคลึงกันมากและความเป็นกษัตริย์ที่ยิ่งใหญ่ สง่างาม ทั้งนี้ยังพบว่าในรัชการที่ 4 มีการการแต่งกายเลียนแบบฝรั่ง โดยการพบภาพถ่ายต้นแบบในหอจดหมายเหตุแห่งชาติ ระบุคำบรรยายบอกให้ทราบว่า องค์ชวา คือ เจ้าจอมมารดาสังวาลย์ องค์ชายคือ เจ้าจอมมารดาเปี่ยม



ภาพที่ 1: ภาพเจ้าจอมสององค์ของกษัตริย์สยาม
ที่มา : อูรารมย์ จันทมาลา , 2551

การศึกษาพบว่านางละเวงมีสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับเชื้อปรางค์อยู่ในเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ฐานารำและฉาก โดยสรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในรูปแบบตาราง ดังนี้

1.1. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของนางละเวงปรากฏสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงเชื้อชาติตะวันตกหรือยุโรป โดยอ้างอิงจากเครื่องแต่งกายของกษัตริย์และทหารอังกฤษ แต่มีรายละเอียดที่อาจไม่ตรงกับยุคสมัยของพระราชินีวิกตอเรียซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นต้นแบบของนางละเวง

ตารางที่ 1 สรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

รูปเปรียบเทียบวิเคราะห์สัญลักษณ์	
	
<p>พระอภัยมณีเกี่ยวกับนางละเวง (2548) เสื้อผ้าของนางละเวงมีลักษณะเสื้อสีดำแขนยาวสีดำ ต้นแขนพองลักษณะคล้ายแขนตุ๊กตา ช่วงอกประดับด้วยลูกไม้สีเขียว ทุ่งกางเกงสีดำ ขาวยาว สวมรองเท้าบูทสีดำ ใส่หมวกพับปีกด้านข้างสีดำ ทั้งชุดที่การประดับตกแต่งด้วยแถบดินสีทองเพิ่มความสง่างาม ลักษณะทรงผมมีความเป็นลอน เครื่องแต่งกายนี้มีลักษณะคล้ายการแต่งตัวสมัยพระเจ้าเฮนรี่ เป็นการสร้างสัญลักษณ์ที่อาศัยภาพความเหมือนกับกษัตริย์อังกฤษ แม้จะไม่ตรงกับต้นแบบของนางละเวงที่เป็นพระราชินีวิกตอเรีย</p>	
	
<p>พระอภัยมณีเกี่ยวกับนางละเวง (2558) สื่อความหมายเชื้อชาติผ่านเครื่องแต่งกายแสดงที่มีหมวกทรงสูง ปีกหมวกพับขึ้นด้านข้าง สวมเสื้อแขนยาว คอตั้งสีแดง กางเกงมีลักษณะเป็นกางเกงกระโปรงสีดำ ใส่เข็มขัดหนังเพื่อเอาไว้แขวนกระบี่ ผู้แสดงใส่รองเท้าบูทยาวครึ่งน่องสีดำซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายของประเทศอังกฤษ ผู้ออกแบบได้เอื้ออำนวยจากการแต่งกายของทหารม้าอังกฤษ สุพรรณิพย์ ศุภรกุล, สัมภาษณ์ (</p>	

รูปเปรียบเทียบวิเคราะห์สัญลักษณ์



เล่ห์ละเวง ที่มีเพียง (2558) และ พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) ชุดแตกต่างจากการแสดงพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง 4 เป็นที่น่าสังเกตว่านางละเวงมีเสื้อผ้า (2562) ชุดเดียว โดยชุดที่ 3-1 เป็นเครื่องแต่งกายก่อนออกรบ ชุดที่ 1 (ซ้ายมือ) เป็นช่วงที่นางละเวงไว้ทุกข์ให้พระเจ้ากรุงลังกา ส่วนชุดที่ 2 (ภาพ 2 จากซ้าย) ซึ่งอยู่ในฉากที่นางละเวงขึ้นครองบัลลังก์และชุดที่ 3 (ภาพ 3 จากซ้าย) ซึ่งนางละเวงมีสถานะราชินีแล้ว (ผู้ออกแบบและผู้กำกับการแสดงได้แนวคิดในการออกแบบมาจากชุดของพระนางเจ้าวิกตอเรียในขณะขึ้นครองบัลลังก์ สัญลักษณ์ทอง ขาวและแดงให้ความสง่างาม สูงส่งและโดดเด่น สร้างขึ้นตามต้นฉบับพระราชินีวิกตอเรีย



ชุดที่ 4 ของ เล่ห์ละเวง (2562) ซึ่งเป็นฉากที่นางละเวงออกรบ ผู้ออกแบบได้แนวคิดมาจากชุดพลทหารของประเทศอังกฤษ

ที่มา: ผู้วิจัย

1.2. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในท่ารำ

ทุกการแสดงปรากฏการใช้ท่ารำเพื่อสื่อสารความเป็นตัวละครเชื้อชาติ ใน พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) และ พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ทั้ง 2 ตอนจะมีท่ารำที่คล้ายกันซึ่งท่ารำมีลักษณะ เป็นท่ารำแบบกำแบ จะ

ใช้ทำน้อยๆ แต่จะใช้บทบาท ลีลาและอารมณ์มากเพื่อสื่อถึงคนดู และในยุคหนึ่งของกรมศิลป์ได้ใช้ครูบัลเลต์มาสร้างท่ารำ เพราะท่ารำบัลเลต์จะมีความเป็นธรรมชาติ (มนิรัตน์ มุ่งดี, สัมภาษณ์) ซึ่งทำให้การแสดงมีความแตกต่างจากละครไทย เพราะเนื่องจากการแสดงบัลเลต์เป็นศิลปะการแสดงของต่างชาติ



ภาพที่ 2: สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในท่ารำ
พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2558) ชาย และพระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2548) ขวา
ที่มา : ผู้วิจัย, 2566

เล่าละเวง (2562) ท่ารำที่เลือกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงตัวละครตะวันตกเช่นเดียวกับ พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2548) และ พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2558) แต่สังเกตว่า ท่ารำที่เลือกใช้มีรายละเอียดและเฉพาเจาะจงมากขึ้นโดยผู้กำกับการแสดงได้แนวคิดการประดิษฐ์ท่าโดยการนำท่าบัลเลต์มาผสม

1.3. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในดนตรี

ดนตรีในการแสดงทั้ง 3 ชุดเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเชื้อชาติฝรั่งของละเวง ใน พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2548) และ พระอภัยมณีเกี้ยวนางละเวง (2558) ผู้ออกแบบดนตรีเลือกใช้เพลงออกภาษาทางฝรั่ง เพราะเนื่องจากตัวนางละเวงมีเชื้อสายเป็นฝรั่ง ซึ่งในการบรรเลงจะมีการเพิ่ม กลองฝรั่ง และกลองสนแนร์ เพื่อให้ได้สำเนียงของทางฝรั่งมากยิ่งขึ้น ใช้เพลง ร้องเพลงควีนดาร์ส(รับกลองฝรั่ง)

สำหรับเล่าละเวง (2562) ผู้กำกับการแสดงมีแนวคิดในการเลือกเพลงคือการนำเพลงที่มีอยู่มาต่อยอด กล่าวคือ การนำเครื่องดนตรีที่ออกภาษาตะวันตกมาประกอบ เพื่อให้มีกลิ่นไอของความเป็นชาติตะวันตกและสอดคล้องกับตัวละครนางละเวง เช่น ปี่พาทย์ทำเพลงรั่วฝรั่ง(สั้น) , ร้องเพลงเวสสุกรรม(ทางฝรั่ง) , ปี่พาทย์ทำเพลงพันธุ์ฝรั่ง ทางฝรั่งสอดรับกับรั่วฝรั่ง , ร้องเพลงควีนดาร์ส มีการเปลี่ยนหรือปรับสำเนียง วิธีการร้องให้มีความกระฉับ เป็นคำมากขึ้น เพราะการร้องแบบเดิมจะมีการใช้การเอื้อที่ยาว ผู้กำกับจึงปรับรูปแบบใหม่ เพื่อให้คนรุ่นใหม่ฟังเข้าใจและรู้เรื่องมากขึ้น และมีการผสมผสานการร้องแบบคอรัส

1.4. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในฉาก

ตารางที่ 2 สรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในฉาก

รูปภาพ	สรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในฉาก
	ฉากเป็นองค์ประกอบที่ปรากฏสัญลักษณ์แตกต่างกันในแต่ละการ แสดง กล่าวคือ ใน พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) ไม่มีการใช้ฉากประกอบการแสดง เป็น เพียงฉากของเวทีเปล่า ๆ ฉากจึงไม่มีสัญลักษณ์ใด ๆ ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับ เรื่อง
	พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ปรากฏการใช้ฉาก โดยมีลักษณะ เป็น ฉากป่า ทั้งนี้เพราะเนื้อเรื่องในตอนนี้เป็นเหตุการณ์ ฉากที่พระอภัยมณีไปป่า เกี่ยวนางละเวงที่เกิดขึ้นในป่า ฉากจึงไม่มีสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติ ของนางละเวง

ที่มา: ผู้วิจัย

สำหรับเล่ห์ละเวง (2562) เรื่องราวถูกขยายให้เล่าเหตุการณ์มากกว่าการพบกันของพระอภัยมณีกับนางละเวง กล่าวคือ เรื่องราวประกอบด้วย 4 ฉากเหตุการณ์ ได้แก่ ฉาก 1 เหล่าอำมาตย์ทูลเชิญนางละเวงขึ้นครองเมืองเกิดในท้องพระโรง ฉาก 2 นางละเวงดูตัวเจ้าชายต่างเมืองเกิดขึ้นในท้องพระโรง ฉาก 3 ฉากหน้าม่านเพื่อค้นเวลาให้นักแสดงเปลี่ยนชุดการแสดง ฉาก 4 นางละเวงออกไปรบที่ป่าเกิดขึ้นที่ป่า ดังนั้น ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมของนางละเวงจึงปรากฏการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติอย่างชัดเจน

ตารางที่ 3 สรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในฉาก (ต่อ)

รูปภาพ	สรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในฉาก
	ฉากที่ เหตุการณ์ในท้องพระโรง 1 ฉากมีลักษณะเป็นท้องพระโรงที่มีความเป็น ต่างชาติ ประกอบด้วย เสาของท้องพระโรงที่ได้ไอเดียมาจากเสาโรมัน ของกรุงโรม และบัลลังก์ ซึ่งสร้างเป็นลักษณะเก้าอี้ไม้ที่ประดับตกแต่งด้วยสีทอง เพราะสีทองเป็นสีแห่งความยิ่งใหญ่ การมีอำนาจ เปลี่ยนเสมือนความยิ่งใหญ่ของเมือง ลังกาในยุคนั้น
	ฉากที่ เหตุการณ์ในพระราชวัง ฉากมีลักษณะเป็นห้องจิบน้ำชา ประกอบไป 2 ด้วย เสาของท้องพระโรงที่ได้แนวคิดมาจากเสาโรมัน ของกรุงโรม และชุดโต๊ะน้ำชาผู้ออกแบบฉากได้แนวคิดมาจากวัฒนธรรมการดื่มชาของประเทศไทย

รูปภาพ	สรุปผลสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติในฉาก
	<p>ฉาก 3 เหตุการณ์หน้าม่านของ 2 นางสนม เป็นเพียงฉากที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเกริ่นนำเข้าสู่เนื้อเรื่องในฉากถัดไป และเป็นฉากที่สร้างขึ้นเพื่อคั่นเวลาให้นักแสดงมีเวลาเปลี่ยนชุดการแสดง</p>
	<p>ฉาก 4 เหตุการณ์ระหว่างพระอภัยมณีและนางละเวง ฉากมีลักษณะความเป็นสัญลักษณ์คือการนำเสาของฉาก 1 และฉาก 2 มาตั้งด้านหลัง เพื่อให้ความรู้สึกเป็นต้นไม้และโคตหินให้พระอภัยมณีนั่งและนางละเวงยืน</p>

ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปเป็นข้อสังเกตว่า การใช้ฉากในแต่ละการแสดงมีความเป็นสัญลักษณ์แตกต่างกัน ฉากในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) ไม่มีความเป็นสัญลักษณ์ใด ขณะที่พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงสถานที่เกิดเรื่องคือป่า แต่ไม่บ่งบอกถึงเชื้อชาติหรือภูมิศาสตร์ ส่วนฉากในเล่ห์ละเวง (2562) ปรางค์สัญลักษณ์ที่สื่อถึงเชื้อชาติในลักษณะโครงสร้างของฉากที่เป็นเสาโรมัน สื่อถึงท้องพระโรงของราชวังยุโรป ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงและเข้าใจเนื้อเรื่องของการแสดงแต่ละฉากมากขึ้น

2. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายความเป็นกษัตริย์

สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับความเป็นกษัตริย์แบ่งออกเป็น ด้านเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อสารถึงภูมิหลังของนางละเวงอย่างชัดเจน ทั้งลักษณะของเชื้อชาติและชนชั้น ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในทุกชุดการแสดง มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเชื้อชาติตะวันตก เมื่อวิเคราะห์ในรูปแบบของเสื้อผ้ายังพบว่า เสื้อผ้าของนางละเวงสื่อสารถึงชนชั้นกษัตริย์อย่างชัดเจน ด้านฉากพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) และ พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ไม่ปรากฏสัญลักษณ์ ในฉากที่สื่อสารถึงความเป็นกษัตริย์ สัญลักษณ์ที่สื่อความเป็นกษัตริย์ในฉากพบมากใน เล่ห์ละเวง (2562) แนวคิดผู้ออกแบบฉากได้แนวคิดมากจากการอ่านบทที่ผู้กำกับส่งมานำมาตีความ จึงเลือกความเป็นวังหรือความเป็นพระราชวัง นอกจากนี้ ฉากในเล่ห์ละเวง (2562) ยังแฝงความหมายอำนาจของละเวงไว้ในลวดลายบนพื้นเวที ซึ่งเป็นลักษณะแผนที่โลกเห็นอาณาเขตของประเทศต่างๆ อยู่ใต้เท้าของนางละเวง การสร้างสัญลักษณ์นี้แตกต่างจากสัญลักษณ์ในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายซึ่งมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ประเภทภาพเหมือน แต่สัญลักษณ์ในฉากนี้แม้จะอาศัยความเหมือนกับภาพแผนที่ แต่วิธีการสื่อความหมายเป็นลักษณะสัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์สื่อถึงอำนาจของละเวง

3. สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายความเป็นนักรบ

สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับความเป็นนักรบ แสดงออกผ่านเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของนางละเวงที่เป็นชุดนักรบบ่งบอกถึงความเป็นทหารเชื้อชาติตะวันตกอย่างชัดเจน ในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) เครื่องแต่งกายของนางละเวงจะใช้ลักษณะโทนสีดำ สีทอง และสีเขียว ซึ่งสีดำจะให้ความรู้สึกถึงความเข้มแข็ง ความแข็งแกร่ง สีทองให้ความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ ความมีอำนาจ และสีเขียวซึ่งเป็นสีที่บ่งบอกถึงความเป็นนางชนชั้นกษัตริย์ ในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) เครื่องแต่งกายได้แนวคิดมาจากเครื่องแต่งกายของทหารม้าอังกฤษ และสีเครื่องแต่งกายของนางละเวงยัง

สอดคล้องกับลักษณะสีเครื่องแต่งกายของละครไทย ที่นางกษัตริย์จะแต่งเครื่องแต่งกายสีแดง เขียว หรือเหลือง ในเล่ห์ละเวง (2562) พบว่าเครื่องแต่งกายได้แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายมาจากทหารฝรั่งเศสเช่นกัน ซึ่งสีของเครื่องแต่งจะเป็นสีดำ สีทอง และสีดำ ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความเข้มแข็ง ความกล้าหาญ และความสง่างาม และด้านดนตรี ในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) ไม่พบดนตรีที่บ่งบอกถึงความเป็นนักรบ พบเพียงการบรรเลงเพลงรำลูกไม้หล่น และการร้องรำ ในขณะระบ ในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ปรากฏการใช้ฉากจึงไม่มีสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับความเป็นนักรบ สำหรับเล่ห์ละเวง (2562) ผู้กำกับการแสดงมีแนวคิดในการเลือกเพลงที่มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของเนื้อเรื่องของฉากการแสดงนั้น ๆ โดยเครื่องดนตรีที่เลือกใช้ประกอบการบรรเลง จะเป็นเครื่องดนตรีไทย ที่มีการนำเครื่องดนตรีสากล เช่น กลองใหญ่ และกลองสนับเข้ามาร่วมบรรเลงเพื่อให้ความรู้สึกถึงความเข้มข้นละครทางชาติยิ่งขึ้น ลักษณะเพลงที่เห็นสื่อถึงความเป็นนักรบหรือความเป็นทหารของการแสดง เล่ห์ละเวง (2562) คือการนำเพลง มาร์ช มาบรรจุในการแสดง ด้านฉาก/อุปกรณ์ จากข้อสังเกตจากทั้ง 3 การแสดง พบว่า ส่วนใหญ่ฉากของการแสดงไม่พบสื่อถึงสัญลักษณ์ของการเป็นนักรบในตัวนางละเวง มีเพียงอุปกรณ์ที่เป็นอาวุธป้องกันตัวของนางละเวงเท่านั้น โดยส่วนใหญ่จะเหมือนกัน ซึ่งก็พบข้อแตกต่างเช่นกัน โดยความแตกต่างเกิดขึ้นจากการที่ผู้กำกับของแต่ละการแสดงจะวางโครงเรื่องของนางละเวงเป็นเช่นใด อาทิ พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) และ เล่ห์ละเวง (2562) ที่มีการใช้อุปกรณ์คล้ายกัน เป็นเพราะทั้ง 2 ตอนมีฉากรบ แต่ พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ไม่พบอุปกรณ์ในการรบ เป็นเพราะผู้ออกแบบการแสดงไม่ได้เล่าถึงเรื่องราวในการรบระหว่างนางละเวงกับพระอภัยมณี

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวงที่ปรากฏในการแสดงละครพื้นทาง ผลการศึกษาพบว่ามีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติ สัญลักษณ์ที่สื่อความเป็นกษัตริย์ และสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นนักรบ สัญลักษณ์ส่วนใหญ่เป็นสัญลักษณ์ประเภทภาพเหมือน เช่น การใช้เครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากเครื่องแต่งกายของกษัตริย์และราชินีอังกฤษ หรือการอ้างอิงเครื่องแบบของทหารอังกฤษซึ่งเป็นภาพจำของทหารต่างชาติในสายตาของคนไทย สัญลักษณ์ในท่ารำมีลักษณะเป็นภาพเหมือน ซึ่งแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ คือภาพเหมือนจากจากฉากกิจกรรมตามธรรมชาติและภาพเหมือนจากการนำท่าทางของบัลเลต์มาใช้ ในท่าเดียวกันนี้เมื่อมองในแง่หนึ่งยังจัดเป็นสัญลักษณ์อีกด้วย เพราะท่าจากบัลเลต์มีลักษณะเป็นรหัสที่ต้องศึกษาเรียนรู้ความหมายที่กำหนดขึ้นและใช้เป็นแบบแผนในบัลเลต์

ดนตรีในการแสดงทั้ง 3 ชุดเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเชื้อชาติฝรั่งเศสของละเวง ในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) และ พระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ผู้ออกแบบดนตรีเลือกใช้เพลงออกภาษาทางฝรั่งเศส เพราะเนื่องจากตัวนางละเวงมีเชื้อสายเป็นฝรั่ง ซึ่งในการบรรเลงจะมีการเพิ่มกลองฝรั่งและกลองสนับเพื่อให้ได้สำเนียงของทางฝรั่งมากยิ่งขึ้น ส่วนสำหรับเล่ห์ละเวง (2562) ผู้กำกับการแสดงมีแนวคิดในการเลือกเพลงคือการนำเพลงที่มีอยู่มาต่อยอด ปีพาทย์ทำเพลงรำฝรั่ง(สั้น) , ร้องเพลงเวสสุกรรม(ทางฝรั่ง) , ปีพาทย์ทำเพลงพันธุฝรั่ง ทางฝรั่งสอดรับกับรำฝรั่ง, ร้องเพลงควีนดาร์ส มีการเปลี่ยนหรือปรับสำเนียงวิธีการร้องให้มีความกระฉับและเป็นคำมากขึ้น

สัญลักษณ์ในฉากพบความแตกต่างในการสร้างความหมายมากที่สุด ในพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2548) ไม่มีการใช้ฉากประกอบการแสดง เป็นเพียงฉากของเวทีเปล่า ๆ ฉากจึงไม่มีเป็นสัญลักษณ์ใดๆ ส่วนพระอภัยมณีเกี่ยวนางละเวง (2558) ปรากฏการใช้ฉากคือมีลักษณะเป็นฉากป่า เป็นสถานที่ที่พระอภัยมณีไปปีเกี่ยวนางละเวง ฉากนี้ไม่มีเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติหรือภูมิศาสตร์ สำหรับเล่ห์ละเวง (2562) เรื่องราวถูกขยายให้เล่าเหตุการณ์มากกว่าการพบกันของพระอภัยกับนางละเวง กล่าวคือ เรื่องราวประกอบด้วย 4 ฉากเหตุการณ์ ได้แก่ ฉาก 1 เหล่าอำมาตย์ทูลเชิญนางละเวงขึ้นครองเมืองเกิดในท้องพระโรง ฉาก 2 นางละเวงดูตัวเจ้าชายต่างเมืองเกิดขึ้นในท้องพระโรง ฉาก 3 ฉากหน้าม่านเพื่อค้นเวลาให้หนักแสดงเปลี่ยนชุดการแสดง ฉาก 4 นางละเวงออกไปรบที่ป่าเกิดขึ้นที่ป่า ในฉากที่ 1-2 มีการใช้เสาโรมันจัดวางเพื่อสื่อบรรยากาศของท้องพระโรงกรุงลังกา และในฉากที่ 4 ได้จัดวางเสาดังกล่าวใหม่เพื่อสื่อถึงสนามรบ ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่าพื้นเวทีวาดลวดลายคล้ายแผนที่สื่อถึงอำนาจของนางละเวงที่ขึ้นครองกรุงลังกา ดังนั้นจะพบว่าในการแสดงเล่ห์ละเวง (2562) ได้มีการสร้างสรรค์

ฉากการแสดงให้มีความเป็นต่างชาติและทำให้ผู้ชมเข้าถึงบทละครได้ง่ายขึ้น และยังสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นต่างชาติได้อย่างชัดเจน

ประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัยคือ 1. เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงละครพื้นทางในปัจจุบันได้ตระหนักถึงการใช้สัญลักษณ์และความหมายที่แฝงอยู่ในการแสดงละครพื้นทาง 2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงการแสดงละครพื้นทางไม่ว่าจะเป็นตัวละครนางละเวงหรือตัวละครเชื้อชาติอื่น ๆ สำหรับผู้ชมในยุคปัจจุบันเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงตระหนักถึงความหมายและความสำคัญของสัญลักษณ์ในการแสดง และนำไปสู่การปรับปรุงสัญลักษณ์ในการแสดงเพื่อถ่ายทอดความหมายของตัวละครและเรื่องราวได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ยังไม่ปรากฏการวิจัยสัญลักษณ์ในละครพื้นทางมาก่อน การศึกษาวิจัยในลักษณะนี้ทำให้เห็นการตีความและมุมมองต่อลักษณะและความเป็นต่างชาติในสายตาของศิลปินไทย

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยเรื่องสัญลักษณ์ในตัวละครนางละเวงในครั้งนี้ สามารถนำรูปแบบการวิเคราะห์สัญลักษณ์ไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานด้านการแสดงไม่ว่าจะเป็นละคร การแสดงทางนาฏศิลป์ไทย ฯลฯ โดยการแฝงความหมาย สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในองค์ประกอบของการแสดง ทำให้ผลงานการสร้างสรรค์การแต่งต่าง ๆ ดูน่าสนใจ และน่าติดตามได้
2. การทำวิจัยในอนาคตสามารถทำวิจัยในลักษณะการวิเคราะห์สัญลักษณ์ได้ในตอนการแสดงหรือเลือกศึกษาละครพื้นทางเรื่องอื่นเพื่อให้เห็นการตีความ การสร้างและถ่ายทอดความหมายของตัวละครเชื้อชาติอื่น

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โปรดักส์.
- ณัฐพล เขียวเสน และคณะ. (ม.ป.ป). การสืบทอดและการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นบทละครราชองกรมศิลปากร. วารสารดำรงวิชาการ, 18(1), 173-200.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2495). บทละคร ตอนพระอภัยพบนางละเวง. กรุงเทพฯ: กองการสังคีตกรมศิลปากร.
- นพพร ประชากุล. (2552). ยกอักษร ย้อนความคิด เล่ม 2 ว่าด้วยสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์. กรุงเทพฯ: เอช เอ็น กรุ๊ป.
- นพรุจ ดันทัพไทย.(2554). การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- นุชนาฏ ดีเจริญ. (2553). รำวงในเขตภาคเหนือตอนล่าง: กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร นครสวรรค์และพิจิตร. วารสารมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยยันเรศวร, 7(3), 115-130.
- ปัญญา นิตยสุวรรณ. (2529). เทิดเกียรติคุณ ท่านผู้หญิงแก้ว สนิทวงศ์เสนี. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- พงษ์ธร เครือฟ้า. (2561). การออกแบบเรขศิลป์สำหรับงานอีเวนต์ โดยประยุกต์ใช้ทุนวัฒนธรรม กรณีศึกษา จังหวัดราชบุรี. นครปฐม: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
- มณีนีรัตน์ มุ่งดี.(2554). บทบาทและลีลาของนางละเวงในการแสดงละคร เรื่อง พระอภัยมณี. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE APPLIED OF CHINA'S DUN HUANG MURAL FROM FEI TIAN DESIGN IN CONTEMPORARY CERAMICS PRODUCT DESIGN

Kun Li¹, Pisit Puntien², Chanoknart Mayusoh³

^{1,2,3}Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University,

(Received : June 22, 2023 Revised : July 20, 2023 Accepted : July 25, 2023)

Abstract

The objective of this research 1) To analyze and compare format of Fei Tian in painting between Dun Huang mural and Fei Tian format in contemporary ceramic design and 2) To use it as a guideline to design contemporary ceramics work. In this operation use qualitative research by analysis data and Quantitative research included research problem and design the random sample by reference from review the literature questionnaire and field observe. The procedure of this operation is 1) collection normal data and 2) interview and field observe in fieldwork. The object of analyze to analysis fly format of Deity in Dun Huang mural in contemporary ceramics work compare with Fei Tian format of Dun Huang mural. Descriptive statistic use for contemporary ceramic design from collected data to analysis content from interview and field observe in fieldwork. The result of research according to the objective found the point of comparing between Fei Tian format in Dun Huang mural and Fei Tian painting in contemporary ceramics work have several pair of color that have relativity with the shape that an origin from the painting in the past. To application to be a model of design can conclude to two point which is to be a model of Contemporary ceramics design by distill the element and recreate traditional fly format and color matched with contemporary ceramics design to restore fly format in Dun Huang mural, To widely spread traditional Dun Huang mural by dynamic inherit of traditional format continuously to carry on treasure of art ancient Dun Huang in contemporary ceramics design.

Keywords: Dun Huang mural, Fei Tian painting, Contemporary ceramics product

Introduction

Picture of Fei Tian from legend of ancient India is two little deity in Brahmanism Kan Tarawa and Kinara. Kan Tarawa (Sanskrit language Kan Tarawa) his image have two legend one is ugly and hairy half human half devil carry a weapon fly in the air to protect ginseng other legend is Kan Tarawa is people of choir of angels that follow them and play music for choir of angels "Gin Nara(Sanskrit language Kinnara)" deity of music in India legend said she is Kan Tarawa's wife horse head and Brahman toe who can sing and dance in the sky from this we can see that Kan Tarawa and Kinara are deity who can sing and dance and later become a little deity that look after and worship Buddha and have responsibility on music flower and worship, whenever Buddha show Tripitaka Sutrapitaka and at the end when Buddha pass away The will play music dance in the air and spread flower. After Buddhism has enter China even Fei Tian and Yuren are

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948007@ssru.ac.th

²Advisor in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: pisit.pu@ssru.ac.th

³Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail:chanoknart.ma@ssru.ac.th

2 method but in Taoism in local of China have infiltrate into Buddhism, SO evolution of Fei Tian and Yuren idea of China have combine by a word call "Fairy" picture of fairy in China legend affect to evolution of flying sky from Chang'e that first saw in "Shan Hai Jing" in wartime till Han dynasty "Chang'e fly to the moon" appear on effigy brick too. "Luo Shenfu" artist Jin Eastern Jin Gu Kaizhi Luohen picture appear in picture scroll is picture of beautiful of beauty and graceful clothes.

Research Objectives

1. To analyze and compare format of Fei Tian in painting between Dun Huang mural and Fei Tian format in contemporary ceramic design
2. To use it as a guideline to design contemporary ceramics work.

Literature Review

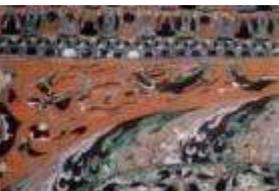
Learning relate data. Emphasize analysis Fei Tian painting format in following point

1. Color theory

1.1 Fei Tian format of north Liang dynasty and north Wei dynasty

Type A color display technique is draw human head by using bold line and using hitting and western stain paint at head chest abs and face, type B color display technique is western concave - context stain painting and after bold line and heavy coat they will add thin line to shape it, So it will be 3-4 layers very delicate line at the tail of streamer, type C color display technique except traditional western concave - context stain painting there still has new Zhong Yuan stain painting for example drawing highlight on Tian Fei face arms and legs to show muscle shape and form arms and legs highlight (Table 1)

Table 1 Fei Tian format in Sui dynasty and Tang dynasty

Type	Example	Age	Example pictures	Appearance of art
Type A	Cave number 296	Bei Zhou		<ol style="list-style-type: none"> 1. Chubby face and beer belly 2. Wear close-fitting clothes with long skirt fold the skirt waist to show bare foot 3. Shade in the middle
	Cave number 282	Sui		
	Cave number 401	Sui		

Type	Example	Age	Example pictures	Appearance of art
Type B	Cave number 419	Sui		<ol style="list-style-type: none"> 1. Thin face and body, obviously bend knee. 2. Wear crown and because of oxidation of color so some part of body change to black color.
Type C	Cave number 329	Beginning of Tang dynasty		<ol style="list-style-type: none"> 1. Chubby face and body, and mostly draw in vertical. 2. Shade in the middle.
	Cave number 329	Beginning of Tang dynasty		

Source: Author

1.2 Fei Tian format of west Wei dynasty and north Zhou dynasty

Type A color display technique still using hitting and western stain paint to show muscle and face, type B color display technique is have stain in middle plain on the whole body, and type C color display technique is all the stain is done by painting middle plain have stain

1.3 flying diagram of Sui dynasty

Type A color display technique on the face use middle plain mixed procedure it's a new mixed procedure combination between middle plain mixed and western mixed procedure, and type B color display technique is most of skin change to black color and different mixed procedure.

1.4 Fei Tian diagram in Tang dynasty

Type A color display technique is to use color pencils to draft heavy shape and painting procedures, and type B color display technique mostly well drafts by paintbrush line drawing and color general and bright drawing.

2. Beauty

Beauty show by analysis compared between several element in Dun Huang mural and Fei Tian format from Dun Huang mural in contemporary ceramics work, emphasize to show unique in several format, the unique of contemporary Dun Huang mural ceramics work is chubby face and body and using "thin ribbon curved chest and abs" painting, the shape of face is face of middle highland people body posture can change but chest and abs mostly curved, length of the ribbon is longer both tip rolled into circle stretch similar to moving cloud, there are full of unique of country and auspicious thing in their hair decoration clothes and skirt too. Color display technique in contemporary ceramics work mostly use pen to draft and emphasize in flat color coat procedure. In contemporary ceramics work A class art decoration is shallow curve out of Porcelain which is with coated I Dehua China, Contemporary ceramics work B class Porcelain contemporary ceramics work normally Porcelain will coated in low temporary

color and contemporary ceramics class C class Porcelain contemporary class will normally coated in high temporary (Table 2)

Table 2 Analysis Fei Tian format from Dun Huang mural in contemporary ceramics work

Tools format	Example picture		Specific characteristic
	Fei Tian painting	Contemporary ceramics art	
A. Art accessory			Women style curved line good proportion auspicious cloud as a base / unique color in several format
B. Art tile			Woman style slantingly and delightful U ring and auspicious cloud as a base / color related to relation in movement.
C. Art tile			Woman style slantingly and delightful U ring and auspicious cloud as a base / color related to power

Source: Author

Methodology

This operation use qualitative research and quantitative research by Descriptive statistic research problem and prepare to use questionnaire and field observe. Operation procedure as the following:

1. The research procedure using to collecting general data both qualitative and quantitative and give some advice about analysis designed and apply contemporary ceramics product in consumer market and use quantitative research procedure to measure attitude and comment of participate. Questionnaire featured with basic data example age sex ceramics product the they have bought and mock-up product for research and to be guideline in the interview.

2. Interview and field observe in fieldwork is the important procedure to examine situation in the scene planning to go to Dun Huang city and Jing De Zhen city to examine at point(examine fieldwork) about fly format of Dun Huang mural and ceramic. Product pass the immediate examine of fly format in several timing. Art qualification of fly painting will be summarize and the art appearance of fly painting in several timing will be analyze to get the qualification to build the mock-up fly format in several timing example face deeply analysis of hat and clothes format. Beam of light and color display technique cause some general appearance and show classic fly format.

Objective of data analysis is to analyze fly format of Dun Huang mural in contemporary ceramics work pull through Dun Huang mural fly format. Descriptive research for designed contemporary ceramics work have been used to analyze collected data analyze interview and content of open-ended question result

Research Results

Research result. From objective to analyze compare between Fei Tian format in Dun Huang mural and Fei Tian painting in contemporary ceramics work. There are some point that related with the usage of curved line and properly shape, the usage of conform direction of movement, the usage of ring area to built unity of shape, the usage of set of color that related with Dun Huang mural in various dimension including the usage of applied auspicious cloud base shape from the primary analysis result bring about to use as a guideline to design contemporary ceramics work. The procedure as following:

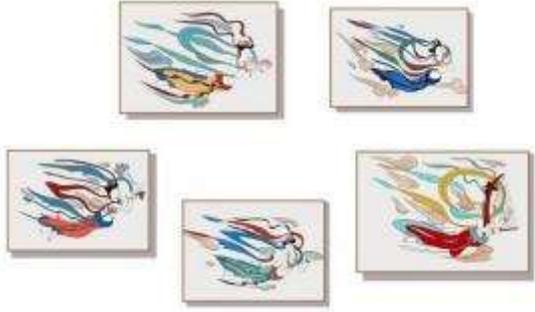
The procedure of design and produce the work “Flying Beauty” 1. Designed idea go through the deeply understanding structure of Dun Huang fly format to choose and applied design element is to use decompose and rebuilt to recombine.

First Dun Huang mural of Fei Tian painting have appearance as the following: A) have the unique fly status B) face expression and C) hand and leg posture that is the charming of fly painting. Second point is in every designed of set of fly accessory clothed and ribbon crown need to be conform with fly format and at the end in environment flying character usually have a cold water fire and cloud painting around Its behave is to reinforce the movement and environment of picture. 2. To draft the drawing works have 5 pieces shape of various size of square Porcelain and rectangle to show Dun Huang mural format. Conservation and 2D contemporary ceramics work format of Fei Tian and flying painting which id drawn on clay board, simple and jolly sign light and relax. This fly painting on Dun Huang mural show and the combination of contemporary ceramics work seem like have some conform can extremely use ceramic material to show charming of fly painting and ceramics color coat test in text appearance worked for create delightful and good-looking color of fly painting. It's not just make fly painting have modern shine but also reflect beauty of contemporary ceramic.

Designed and produce work draft “Flying Beauty” first point is draft drawing in local and element of fly format of Dun Huang mural use decompose procedure and rebuild to recombine, Second point is five fly drawing on clay board that have different size and posture, and at the end the most proper high temporary color coated have found and pass the color pairing examine and proceed coating.(Table 3)

Designed and process of doing “Flying Beauty”. Adjust clay sheet first we have to adjust size of four to five clay sheet. Ingredients choose different color powder with water and white clay to mixed to be cosmetic then add proper quantity of quartz sand. The chosen of coated and examine the chosen of coated are very complicated type and high temporary color coated is more slimy so it's not stable and considering about the effect at the same time. Otherwise we have to understand coated process and bold level to understand the coated. Color test first color examine every color including strong clear can clearly see in color level also the quartz sand added. Present the effect of frost but green and yellow aren't the ideology so decided to use these two color in the second generation of color of examine that adjust warm red mustard yellow and bright green that adjust into better shade from first generation. (Table 4)

Table 3 Display result frame designed drafted designed and produce “Flying Beauty”

Frame designed	Drafted designed	Produce “Flying Beauty”
 <p>The color paring examine of "Flying Beauty"</p>	 <p>Some part of sketch of "Flying Beauty"</p>	 <p>Generally rendered of "Flying Beauty"</p>
<p>Forming procedure: clay sheet forming</p>		
<p>Work size: Porcelain plate 1:48×30×2 (cm) Tile plate 2: 23×30×2 (cm)</p>		
<p>Tile plate 3: 56×80×1 (cm)</p>		
<p>Forming procedure: clay sheet forming</p>		
<p>Decorate procedure: cosmetic soil, high temporary coated, curve out coated.</p>		

Source: Author

Table 4 Process of produce

Process	Picture data	Conclusion
<p>Clay sheet adjust</p>	 <p>Soil grain "Flying Beauty"</p>	<p>First have to adjust size of four to five sheets clay sheet to 80% of shrink rate to avoid size of mistake</p>
<p>Ingredients</p>	 <p>Ingredient of "Flying Beauty"</p>	<p>Choose different toner color Mixed with water and highly white clay to make cosmetic soil mixed ratio is 1:3:2 then add most proper quantity quartz soil.</p>

Process	Picture data	Conclusion
The chosen coated	 <p data-bbox="512 613 831 647">Coated test "Flying Beauty"</p>	<p data-bbox="991 300 1374 658">The chosen of coated are very complicated type and high temporary color coated is more slimy so it's not stable and considering about the effect at the same time. Otherwise we have to understand coated process and bold level to understand the coated.</p>
Color test 1	 <p data-bbox="512 909 831 943">Color test "Flying Beauty" 1</p>	<p data-bbox="991 680 1374 994">First color test compare between all color and color shade you can see color level and frost effect obviously stronger of added quartz sand bur green and yellow aren't proper so decided to use second version.</p>
Color test 2	 <p data-bbox="512 1267 831 1301">Color test "Flying Beauty" 2</p>	<p data-bbox="991 1061 1374 1263">In second color test have adjust warm red mustard yellow and bright green that adjust into better shade from first generation</p>
Local show	 <p data-bbox="512 1603 831 1637">First part of "Flying Beauty"</p>	 <p data-bbox="1023 1518 1342 1552">First draft of "Flying Beauty"</p>
Local show	 <p data-bbox="491 1928 850 1962">Second part of "Flying Beauty"</p>	 <p data-bbox="1002 1939 1369 1973">Second draft of "Flying Beauty"</p>

Process	Picture data	Conclusion
Local show	 <p data-bbox="507 589 836 620">Third part of "Flying Beauty"</p>	 <p data-bbox="1018 539 1358 571">Third draft of "Flying Beauty"</p>

Source: Author



Figure 1 Last show of work process

Source: Kun Li

Conclusions and Discussion

The applied of China's Dun Huang mural from Tian Fei painting in contemporary ceramics product design. The research objective is to analyze comparing between Fei Tian painting in Dun Huang mural and Fei Tian painting in contemporary ceramics work and to use as contemporary ceramics designed model. Dun Huang mural fly format continuously improve in the difference communication of age and combine with local culture absorb China and western culture essence and continuously full of culture and evolution connotation featured with thought and spirit of learning and unique China value system from format posture and color display of Dun Huang mural Fei Tian painting. It's not just indicate livelihood and tendency beauty of human, but also clear indicate the religion spirit and aesthetics thought.

Evolution of Dun Huang mural fly format. The original is from spread of India legend often show thought range that people deeply desire, So her same design become China and World culture value treasure In ten of thousand years history dynasty fly painting of Dun Huang mural improve process start from keep important part to appearance of time collecting got the exhaustively and fully conclusion for evolution fly format history in ancient history.

The work that show on this paper is "Flying Beauty" use high temporary color coat to designed contemporary ceramics product to show fly format of Dun Huang mural. It's seem like that two to three lines or groups of color block are simple and flexible. The trouble in real produce is very huge need a good understanding of fly format and shape, ribbon changing and other element to adjust. Fly format of

Dun Huang mural is a substantial language. High temporary color coating in contemporary ceramics product design is to show the determine example impressionism contemporary ceramic art oil painting and fly format are China's value treasure of art. This invent have combine two things together combine fly format by contemporary ceramic work and extend art expression and fly format.

For more art expression in contemporary ceramics product need to continuously thing about combination of fly format and contemporary ceramics work. In ceramics material survey that conform with fly format in contemporary ceramics product, The way to infiltrate shape and color of traditional fly painting in contemporary ceramics product design to reflect the mood spirit and thought of country are the problem that designer need to concern. The point of China's traditional fly format that will combine with contemporary ceramics product design is to deeply understand China's traditional fly format base on the fusion pull out main point from traditional fly format to be the base and beauty of contemporary ceramics design and high performance produce process and deconstruction to make a divisibly combination So we can invent feel of age and unique of country contemporary ceramics product design.

Acknowledgment

Researcher would like to express his sincere to the thesis advisor, Asst. Prof. Dr. Pisit Puntien for his invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance: Asst. Prof. Dr. Akapong Inkuer and Asst. Prof. Dr. Chanokart Mayusoh. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express his gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Jinshi, F. (2009). **Historical stories of Mogao Grottoes**. Jiangsu: Jiangsu Fenghuang Art Publishing House Press.
- Jinshi, F. (2014). **Yulin cave art**. Jiangsu: Jiangsu Phoenix Art Publishing House Press.
- Jun, Z. (2008). **Chinese Dun Huang mural figure art**. Gansu: People's Art Publishing House Press.
- Qien, C. (2012). **History of Chinese murals**. Beijing: Beijing Arts And Crafts Press.
- Shengliang, Z. (2008). **Flying art**. Jiangsu: Jiangsu Phoenix Art Publishing House Press.
- Shengliang, Z. (2014). **Dai Chunyang, Zhang Yuanlin**. Jiangsu: Jiangsu Phoenix Fine Arts Publishing House Press.
- Shengliang, Z. (2017). **Ten lectures on Dun Huang art**. Beijing: Cultural Relics Publishing House Press.
- Tongqing, H. (2019). **Analysis of artistic images of Dun Huang Buddhist grottoes (Part1)**. Beijing: Cultural Relics Publishing House Press.
- Tongqing, H. (2019). **Analysis of artistic images of Dun Huang Buddhist grottoes (Part2)**. Beijing: Cultural Relics Publishing House Press.
- Yu, C. (2007). **Dun Huang mural story grand view**. Gansu: People's Art Publishing House Press.

HAUGUI WOOD CARVING SCULPTURE TO CREATIVE PRODUCTS DESIGN FOR PROMOTING TOURISM

Yiqi Zhang¹, Chanoknart Mayusoh², Pisit Puntien³

^{1,2,3}Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University,
(Received : June 22, 2023 Revised : July 20, 2023 Accepted : July 25, 2023)

Abstract

The purpose of this study were to make the declining wood carving art of HuaGui in Hainan known to the public through innovative performance, and promoted the development of this cultural industry and the progress of tourism economy. This Study instrument used questionnaires, interview forms and field studies, conclusions through interviews, questionnaires and field surveys. According to the investigation, Hainan was a city with tourism as the main economic output, and tourism products were important economic products. Through the summary of HuaGui art inheritors on the characteristics of HuaGui wood carving art, field research and investigation. Combined with the demand of consumers, tourists and shops for tourism products, the innovative design of HuaGui wood carving art tourism products was carried out. The results were modified after feedback from design experts and tourists. Finally passed the evaluation of design experts and tourists. A variety of HuaGui art innovative tourism products with diverse materials were determined to be put on the market.

Keywords: HauGui, Wood Carving, Product design, Tourism

Introduction

HuaGui art originated from the prosperity of Buddhism and Taoism in the Song Dynasty. It has a long history and unique techniques. The unique techniques of HuaGui art are mainly due to the different methods of carving and painting due to the different regional customs when the families of various schools moved to Qiong. The HuaGui art absorbs the strengths of various schools and integrates its own originality to form the carving and painting method favored by the public. The Qing Dynasty was the flourishing period of HuaGui art because of the frequent sacrificial activities. Later, HuaGui art and wood carving art separated, and Buddhism, Taoism and Confucianism withdrew their influence on HuaGui art. In the early period of the Republic of China, the war made people worship the spiritual support brought by the gods more and HuaGui art began to reach its peak. Later because of the influence of the war, many flowers HuaGui art has been destroyed, flower HuaGui art craftsmen began to engage in other industries, take a HuaGui art began to fall, after the war in the past, take a HuaGui art got a brief recovery, but as a result of Crecy art carving time

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948013@ssru.ac.th

²Advisor in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: chanoknart.ma@ssru.ac.th

³Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: pisit.pu@ssru.ac.th

long, working procedure is various, meticulous, as the changes of The Times, its income is far behind the pace of other professions, Young people are no longer willing to spend too much time and energy on this art, so that the HuaGui art goes to winter. However, the development of HuaGui art has been carrying many important information about human history, religious history and national belief, so it listed as a national intangible cultural heritage in 2011.

The art of HuaGuiwood carving in Hainan passed down from prosperity to decline. There are certain human factors and social factors. No matter what kind of factors affect it, the art of HuaGuiwood carving is in danger of being lost. In order to retain the traditional culture, Hainan HuaGui carving art is listed as national intangible cultural heritage through national laws and regulations, and protected by laws and regulations through the Intangible Cultural Heritage Law of the People's Republic of China. The second is the policy of the government. The government funded the construction of a local HuaGui art museum to preserve excellent HuaGui works and methods of carving, and encouraged HuaGui art artisans to do more publicity. Finally, with the support of the folk, I organized the activities of "Public Period" and "Safe Zhai" spontaneously. Meanwhile, I went to school classes to spread the art of HuaGuiwood carving and call for the protection of HuaGuiwood carving. However, conservation alone does not make it permanent. Purposeful promotion is the most basic way to preserve the traditional art.

The reason why traditional art is not valued and liked is that the way of expression does not meet the aesthetic and living needs of contemporary people. In order to change this situation, the innovation of traditional art is the development trend and direction of Hainan HuaGui carving art. Through the combination of traditional techniques and modern tourism products, the evaluation design result criteria and production standards are formulated and taught to the local people or artisan, to increase the performance types of the HuaGui carving art and meet the aesthetic and living needs of tourists and young people.

Research objectives

To study the art of HauGui woodcarving in Hainan and design the creative products for promoting tourism.

Literature review

Wang Juan (2020) expressed the style characteristics of HuaGui art: 1. The shape is naive and simple, and the imagination is exaggerated. The figure of god and Buddha shaped by HuaGui art is based on the finger proportion size of "Measuring the pedigree of the statue". Then, the shape is determined according to the civil and military positions, with the civil and military officials with quiet and dignified manner, while the military officials are mighty and unbending and brave. Then, the clothes are determined according to the dynasty and position of the figures, and whether they ride a horse, ride a dragon, sit a crane or straddle a phoenix. Statues can be divided into Buddhism, Taoism and Confucianism. The Buddhist clothing is broad grass and even edge cassocks, the Taoist Sanqing gong's clothing is jade belt Xiangyun lace wide sleeve fairy dress, the emperor is a striped lace dragon robe, the prime minister's courtiers dress is grass pattern flower robe, the Lady, the queen Mother wearing a red phoenix belt skirt, riding a horse, holding a badge. Xiandaren official's costume is Wanshou jade belt mandarin gown. The shapes of gods and Buddha statues are naive

and simple, and the images are exaggerated. The clothes and accessories are stylized and patterned in a certain way. God and Buddha statues take the traditional modeling model as the standard. When statues, they pay attention to the belly of civil servants, the chest of military commanders, men without necks, women without shoulders, men with firmness and women with softness. They have agreed to become common rules and passed down from generation to generation. Two, carving, Seiko fine chisel. The HuaGui art includes selecting materials, determining shape and proportion, cutting rough billet, cutting fine billet, fixing line and trimming, carving details, polishing, overall decoration and so on. Carvers from bold and bold to seiji fine chisel, carefully carve the key parts, to coarse and fine, to square and circle, and then from coarse to fine, with sandpaper back and forth, fine grinding, back and forth, carefully trimmed. 3, colored drawing or pattern color more, color is magnificent flower HuaGui art combining carving and painting process, integral color is gorgeous, rich images are very vivid, beyond the general wood carving, wood carving art more brilliant than general.

Ding Huichang (2022) said that intangible cultural heritage is of great significance in human society, but recently it is in a worrying situation, many of which are difficult to pass on and on the verge of extinction. Therefore, it is our bounden duty to protect it. 1. Intangible cultural heritage is of great value. First, in terms of history, it has the value of inheriting history and civilization. The intangible cultural heritage is of great economic value. Good protection and rational utilization will promote the continuous development of China's cultural industry, which is of great significance to the comprehensive, balanced and sustainable development of the economy. 2. The status of intangible cultural heritage is worrying. Inheritance is one of its notable features. The intangible cultural heritage itself cannot be inherited, and the change of social environment makes the inheritor lose the inheritance atmosphere, which is the most important problem facing the inheritance of intangible cultural heritage in China.

White Lu (2022) states that traditional culture includes intangible cultural heritage. In other words, intangible cultural heritage is an important part of traditional culture and the essence of traditional culture. Therefore, in today's era, if traditional culture wants to reflect the characteristics of The Times, then intangible cultural heritage also needs to have the characteristics of The Times. Therefore, intangible cultural heritage must be innovated, which includes both formal and ideological innovation. In the process of cultural inheritance, the innovation of intangible cultural heritage should contain its own unique national historical characteristics, and carry forward the spirit of The Times, to integrate national characteristics with modern technology.

According to Wang Dan and Zhang Lei (2021), tourism products in tourism are one of the important expansion scaffolds to carry regional cultural image distribution, purchase demand, promote regional economic development, scale economy and healthy and coordinated development of industrial chain. Three aspects should be paid attention to in the design of tourism products of traditional culture. 1. Fully respect the "source" culture; The so-called "source" culture is based on the region's own culture on the basis of reasonable and efficient mining of the cultural elements, tourism products themselves are on the basis of respecting the local traditional culture, through subsequent mining and reproduction of the cultural products to attract the attention of customers. 2. To make full use of modern materials in the application of traditional cultural elements in tourism products, it is necessary effectively integrate them through

modern materials to better meet the needs of consumers. 3. Most of the traditional culture is a positive and healthy concept, which has important guiding significance for people's development. Therefore, when applying traditional cultural elements to the design of tourism products, we must also pay attention to promoting this correct and healthy concept. In the design, we should first make the works have environmental protection and adhere to the concept of sustainable development. In addition, the details carefully handled, so that these traditional cultures full of connotation can bring positive energy to people in daily life. 4, pay attention to the combination of aesthetic and practical in the use of traditional cultural elements in the design of tourism products, not only to consider the beauty of the product itself, but also to improve the practical performance. Tourism products meet people's needs from the material level and spiritual level.

Zhang Wenmin said that tourism products combined with traditional culture developed from the following points: 1. Establish brand image and brand awareness to reach emotional connection with consumers; 2. Grasp the market orientation and consumer demand, and constantly explore the cultural content; 3. Combining product development with traditional technology, taking into account the protection of traditional technology while promoting culture; 4. Pay attention to the practical value of product design.

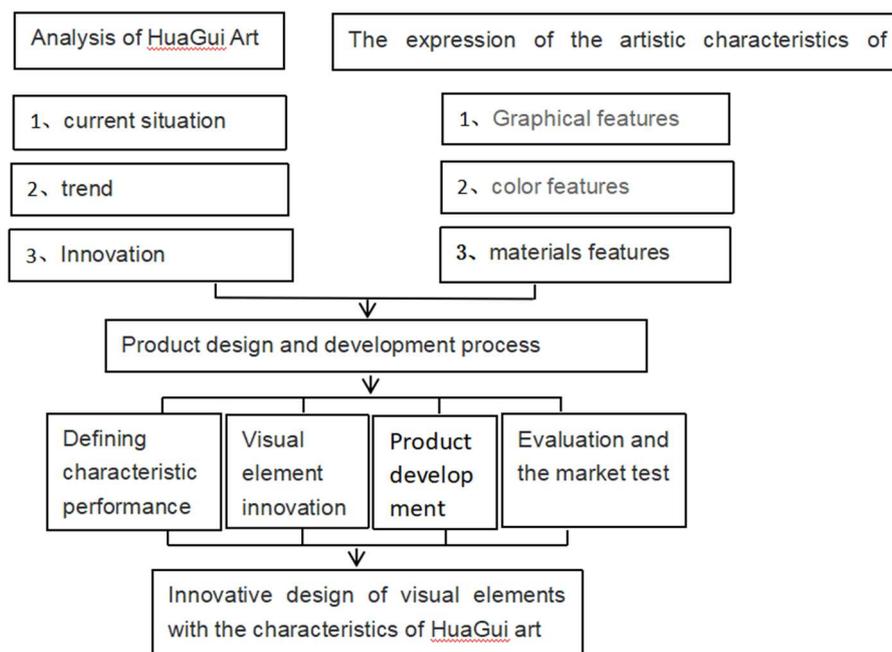


Figure 1 Conceptual framework

Source: Yiqi Zhang

Methodology

Starting from the visual element representation of HuaGui art, this study evaluates the design effect of tourism products based on this feature as follows:

1. Study the characteristics of HuaGui art, collect relevant information, including color, structure, material and shape of HuaGui art, and extract relevant visual elements for innovation.

2. Survey the opinions of Haikou people and visitors to collect data on production needs to facilitate design.
3. Design unique and beautiful products to meet the needs of the market, and evaluate the model so that designers and producers provide the correct data in the process of design and production.
4. Improve the product model and re-evaluate the results.
5. To investigate the opinions of Haikou people and tourists on the designed and developed products.
6. Analyze and summarize people and visitors' opinions on these products.

Data collected through the analysis and synthesis of relevant literature. Information recorded, summarized and classified through observation, interview and photography techniques as follows:

1. Provide sources of material for the sample of this study to obtain relevant problems encountered in product development, style suitability, etc. These data summarized in computer documents for use.
2. Conduct interviews to collect data related to the craft, materials and production process of HuaGui art, and summarize these data in the computer document for use.
3. Questionnaires used to inquire the opinions of the target tourists and the target stores on the original products of HuaGui Art and the demands of the new products after the innovation of visual elements. Then, the results summarized and evaluated to find the data needed for the design of innovative products.
4. Before entering into the innovative design of products, through interviews combined with questionnaire data, the HuaGui art inheritors and design experts asked design questions and matters needing attention in the development.
5. After the product design is completed, the market tested in terms of adaptability, practical function and aesthetic function, and the opinions of the target population are collected.

Research results

Table 1 Result of HuaGui original art product analysis.

Serial number	Prototype	Material	Color	Local
1		jackfruit wood	Gold blue	The land man is short in stature, with white hair and a white beard, and has a cane

Serial number	Prototype	Material	Color	Local
2		camphor wood	Red Yellow green	GuanYu's characteristic dark red skin, long beard, and raised eyebrows reflect his majesty.
3		jackfruit wood	Red Blue yellow	The civil servant has a calm facial expression, holding a civilian wat board, and the beard is slightly different from that of the military attache.
4		jackfruit wood	green blue red gold	The decoration of the hat of civil servants is represented by colorful balls, which are colorful and characteristic of HuaGui art.
5		camphor wood	blue red gold	The general's clothing, the hat is not exaggerated, he wears armor, which is easy to fight, and he has a short beard and a weapon in his hand.

Source: Author

The evaluation includes one HuaGui art intangible cultural heritage inheritor and three design experts. The evaluation and analysis results show that the inheritors are highly satisfied with the performance of the HuaGui image, among which the impact of color and the grasp of shape are the most satisfied. The three design experts have the highest satisfaction with the suitability of the materials, followed by the satisfaction with the innovative performance of the HuaGui art elements.

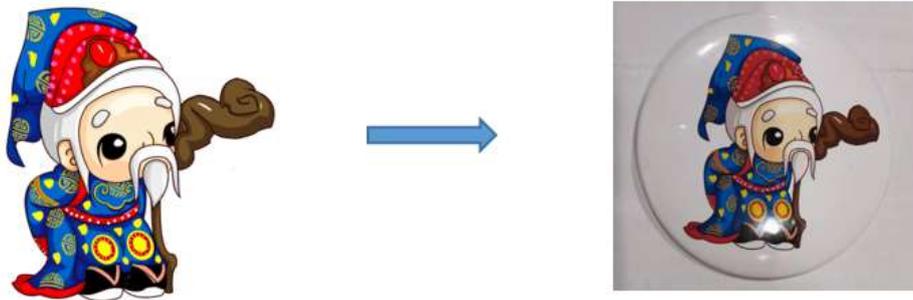


Figure 2 Land god portable mirror
Source: Yiqi Zhang

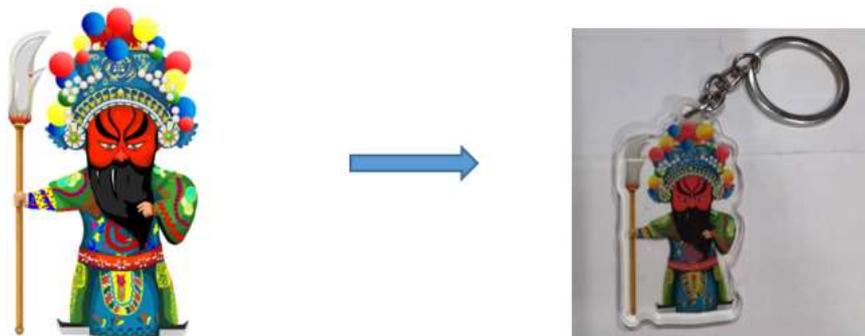


Figure 3 Guan Gong key chain
Source: Yiqi Zhang

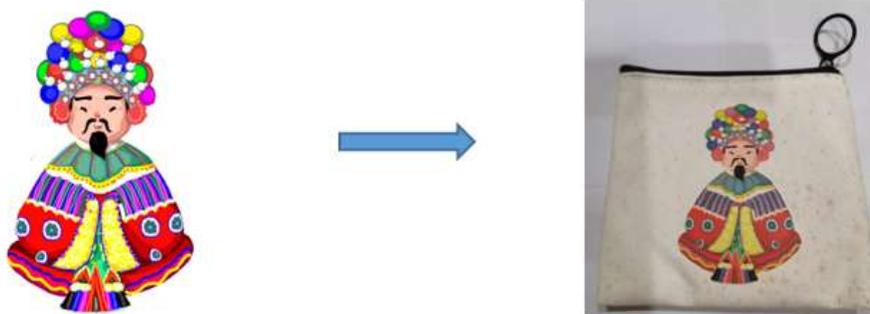


Figure 4 Wen Guan coin purse
Source: Yiqi Zhang

The first products to be designed, Through feedback from visitors and design experts, The type of materials is too simple, some materials were prone to mold due to dampness, the texture was relatively cheap, and the image expression of HuaGui was slightly less. According to the above problems, the product category and the use of product materials are increased after modification.



Figure 5 Fridge magnet
Source: Yiqi Zhang

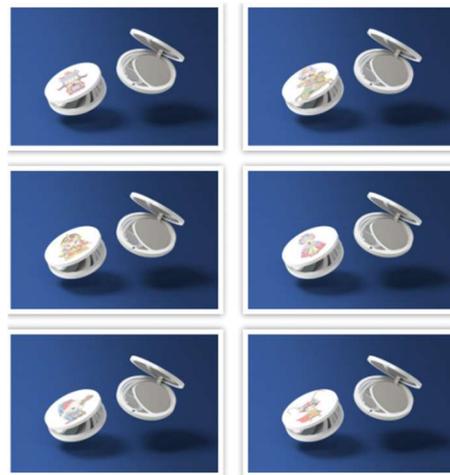


Figure 6 Hand mirror
Source: Yiqi Zhang



Figure 7 Emblems
Source: Yiqi Zhang

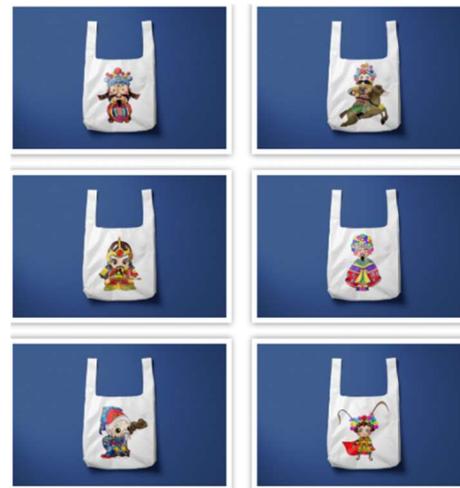


Figure 8 Recycle bag
Source: Yiqi Zhang



Figure 9 Coin purse
Source: Yiqi Zhang

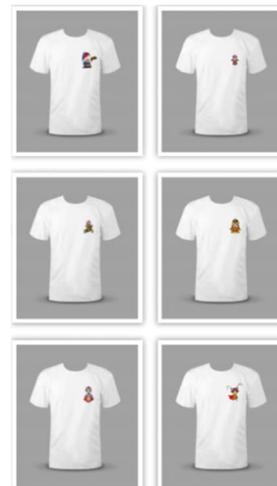


Figure 10 T-shirt
Source: Yiqi Zhang

Conclusions

The traditional expression of HuaGui art is no longer popular in the current consumer market. The heavy material, high price and traditional aesthetic image all have a great impact on the promotion and sales of HuaGui art. Aiming at the declining phenomenon of HuaGui art, this study made artistic innovation, expanded sales channels, redesigned the visual elements of HuaGui art features, and evaluated the design effects of the products produced by the visual elements. HuaGui art features colors and shapes combined with different materials for design and creation, in line with the current consumer's aesthetic and preferences. According to the analysis results of HuaGui Art's innovative travel product design, consumers are most satisfied with products such as key rings, hand mirrors, coin purse, T-shirts, refrigerator magnets and bags. The opinions on product functionality are clear and valid. Satisfaction with the factors of purchase, the value of the product, and the price were also high. As Hainan is a famous tourist resort in China, tourists are the main consumer group. In the process of product sales, consumers mainly consider whether it is easy to carry. Therefore, in the process of product development, the design is simple, the material is light, easy to save, and the volume is small. After evaluating similar products in the market, it is found that consumers choose HuaGui art products from several aspects, such as the meaning of the graphic, the color of the product and the function of the product. The design elements of the products come from the materials of HuaGui art, many of which are traditional Chinese mythological figures with connotations of blessing and protection. The color of the product is bright, full of high purity color, easy to attract the eyes of consumers. The function of the product is often used in People's Daily life. The process of thinking and developing creative products by learning the basic knowledge of HuaGui art from HuaGui art inheritors, mainly the visual elements of HuaGui art. Every step should be reasonable and meticulous to design HuaGui art innovative products from the perspective of consumers, designers and non-inheritors. Through the research of this project, the visual elements extracted from HuaGui art can be developed into many products. In addition to the key chain, hand mirror, coin purse, which are popular among consumers, they can also be used in decorative paintings, cups, mobile phone cases and other products commonly used in

daily life. In the prototype expression of HuaGui art, wood is the main material, which is too simple and bulky. As the environment changes, wood becomes more difficult to obtain, so other lightweight materials can be tried to replace wood. The first materials, in the climate and humid conditions, are prone to mold, so based on this material improvement. Added a lot of easy to save and portable materials. The prototype of HuaGui art, whose image expression is not quite in line with modern aesthetics, innovates its visual elements without changing its main form. Therefore, the unique shape materials and color materials in the HuaGui art prototype were used to design innovative products combined with commonly used elements in the market. In this study, researchers, HuaGui artisans and design experts have learned how to think about how to develop HuaGui art to enhance the value of products. The characteristic elements extracted from HuaGui art can be applied to many products and sold in more occasions to increase the value of HuaGui art. The researchers used new graphics and new materials to develop components that meet the needs of target groups, including key rings, hand mirror, coin purse, T-shirts, fridge magnets, emblems and recycle bags. From this study, producers realized the satisfaction of consumers and the communication significance of HuaGui art. However, the products in this study were inspired by the views and needs of some social groups at that time, and it represents part of the community.

Recommendations

The research of this project was just three years after the global epidemic of COVID-19. There were many obstacles in the process of the project research. After overcoming relevant problems, there were still some problems that could not be solved, resulting in certain limitations of the research. Later if continue to study this direction, give relevant suggestions. Mainly reflected in these aspects; 1) During the epidemic period, due to the lockdown, some occupations and groups were not allowed to travel freely. Therefore, during the survey, occupation and age were relatively simple, and questionnaire survey was a little limited and one-sidedness, which leading to survey results are unsatisfactory. After the end of the epidemic, Hainan Island will enter a peak period of tourism with Liberalization of everywhere. In the later stage of questionnaire survey, the relevant information of tourists on HuaGui art in Hainan can be learned from different age levels, occupations and other aspects, and the results can be more objective. 2) Defects of process research. In the process of research, it takes about half a year for a complete HuaGui wood carving work from material selection to carving and finally coloring. Due to COVID-19, the whole country is under lockdown and cross-regional long-term stay are not allowed, so there is no detailed video recording of each step of HuaGui wood carving. It has a slight influence on the later creation. Subsequent research suggests that we should participate in every step of the initial material selection, carving and coloring of HuaGui wood carving, so as to better summarize the characteristics of HuaGui art and use them in future design. 3) HuaGui art in Hainan Island has a regional distinction, the south, north and central place are all influenced by HuaGui art. This study only focuses on the image of HuaGui art in the north place. By summarizing the characteristics of HuaGui art in the north, graphic redesign is carried out. In late study, the southern and central HuaGui art can be classified and summarized, More HuaGui images with different characteristics are designed to meet the aesthetic requirements of different types of people.

Acknowledgements

Researcher would like to express her sincere to the thesis advisor, Asst. Prof. Dr. Chanoknart Mayusoh for her invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance: Asst. Prof. Dr. Akapong Inkuer and Asst. Prof. Dr. Pisit Puntien. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express her gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Bai, L. (2020). **Innovation of Intangible Cultural Heritage from the perspective of cultural inheritance.** Shenyang: Yalu River.
- Cai, Y. (2015). **HuaGui Art.** Haikou: Nanfang Publishing House.
- Wang, D., & Zhang L. (2021). **Research on the application of traditional cultural elements in tourism product design.** Beijing: Chinese Nationalities Expo.
- Ding, H. (2022). **Legal issues and countermeasures of Intangible cultural heritage protection.** Taiyuan: expo Legality of legal system Vision.
- Wang, J. (2020). **A Brief analysis of Hainan Traditional fine arts – HuaGui art.** Hangzhou: Art Science and Technology.
- Yu, Y. (2018). **Innovative Design and Development Strategies of tourism Cultural Products.** Beijing: Beijing University of Technology Press
- Zhang, J., Du, H., & Jia, L. (2016). **On Innovative inheritance Methods of Intangible Cultural Heritage of Arts and Crafts.** Qingdao: Journal of Shandong University of Agricultural Engineering.
- Zhang, S. R. (2013). **Hainan Culture in Ming Dynasty.** Beijing: Social Sciences Academic Press
- Zhong, L., & Li Y. (2015). **Cultural Creativity and tourism Product Design.** Beijing: China Building and Building Press
- Zhang, S. (2018). **Tourism Product Design and Operation.** Beijing: Chemical Industry Press

EMOTIONALLY-INFORMED DESIGN IN INFORMATION GRAPHICS: A COMPARATIVE STUDY FROM CHINA'S REPUBLICAN ERA TO PRESENT AND ITS APPLICATION IN COVID-19 EDUCATIONAL GRAPHICS

Wenyi Zhang¹

Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : July 3, 2023 Revised : August 1, 2023 Accepted : October 4, 2023)

Abstract

This research aims to accomplish two primary objectives. The first objective is to conduct a comprehensive analysis of the evolution of emotionally-informed design in Chinese information graphics, tracing its development from the Republican era to the present day. The study employs a qualitative analysis methodology, utilizing the three-tier theory of emotionally-informed design as a theoretical framework. The analysis compares representative cases of information graphics across different periods, juxtaposing them with theories of societal cultural looseness and tightness. The study hypothesizes that changes in societal cultural looseness and tightness correspond to variations in the emotional depth exhibited in information graphics. The validation of this hypothesis forms a crucial part of this research. The second objective is to apply the patterns and trends identified in the first objective to the creation of information graphics. The study will summarize and apply methods of emotionally-informed design corresponding to these trends to develop three COVID-19 educational information graphics that resonate with the current era. The ultimate goal of this research is to explore the expressive methods of emotionally-informed design at three levels, adapting to contemporary society's reading habits and consumption environment. This approach aims to achieve a harmonious fusion of tradition, art, information, and technology.

Keywords: Information graphics, Information graphic design, Information visualization, Cultural looseness and tightness, Application

Introduction

As a comprehensive approach that integrates elements of data visualization, information compression, and graphic representation, information graphic design holds significant economic, cultural, and societal value in information processing and communication. It enables the transformation of vast and complex information into concise, clear, intuitive, and easily understandable visual designs. This design approach finds wide applications in fields such as news dissemination, book publishing, scientific research, and science education. With the evolving societal developments and changes in people's lifestyles and aesthetic preferences, higher demands and expectations have been placed on information graphic design. Therefore, delving into the theoretical and practical significance of information graphic design, as well as its applications and impacts in various domains, carries crucial academic value and research significance. The

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948003@ssru.ac.th

outbreak of the COVID-19 pandemic in 2020 witnessed unprecedented advancements and applications of information graphics in epidemic prevention and control. During this period, information graphics were extensively utilized in news media and industry data (Liu, 2012). According to industry experts at the "2015 Visualization and Data Journalism Sharing Conference and International Media Education Forum" in Beijing, the essence of visualization lies in simplicity, as a picture is worth a thousand words. The current era of visual-based learning and the prevalence of fragmented learning have led to the emergence of new trends in creative design, such as information visualization and digital media (Wu, 2016). Influenced by such external communication environments, exploring the cultural individuality and creative approaches in modern Chinese information graphics, designing information graphics that are tailored for target audiences to meet their daily functional and aesthetic needs have become effective pathways for the inheritance and sustainable development of modern Chinese information graphic design (Liu, 2011).

Development of emotion-driven design in information graphics differs between Europe/North America and China. Europe/North America have made significant progress in emphasizing emotion-driven design, utilizing elements like color, imagery, typography, and layout to evoke emotional resonance. In contrast, China traditionally focused more on conventional and functional aspects, but has recently started to pay attention to emotional expression.

Application of information graphics during the COVID-19 pandemic differs between Europe/North America and China. Europe/North America widely and diversely applied information graphics to disseminate relevant information, evoke emotions, and engage the public. China's approach was more traditional and functional, but they have also started exploring emotion-driven design in pandemic communication. However, there is room for improvement compared to Europe/North America.

This research focuses on Chinese information graphic design as the object of study and practice, with the aim of providing effective methods to enhance contemporary information graphic design. The study seeks to achieve the following three outcomes: (1) Based on the application of emotionally-informed design at three levels in information graphic case studies, a summary of the developmental trends of emotionally-informed design in modern Chinese information graphic design will be compiled. (2) The hypothesis will be proposed that as societal cultural looseness and tightness change, information graphics also exhibit varying degrees of emotional depth at the three levels of emotionally-informed design, and this hypothesis will be validated. (3) The research findings will be applied to create three COVID-19 educational information graphics that reflect the development trends of the current era.

Research objectives

1. To examine the representative cases of information graphic design from the Republican era in China to the present day, and to conduct a comparative study applying the theory of emotion-driven design. To further propose a synchronicity between the evolving trend of emotional design in information graphics and the corresponding shifts in social and cultural dynamics.

2. To apply the research findings to create COVID-19 educational information graphics that are in line with the developmental trends of the current era.

Literature Review

Information graphic design is a design process that transforms a large amount of information into easily understandable visual communication. It is of significant importance in the current era of information explosion (Liu, 2013). In the face of vast amounts of information, the challenge lies in quickly and accurately

filtering and conveying key information (Yu, 2015). Information graphic design organizes, distills, and organizes complex data and text and utilizes visual elements and design principles to present information concisely and comprehensibly to the audience. It communicates information visually, aiding readers in better understanding and comparing data and providing intuitive and accurate interpretations (Yu, 2015).

The origin of information graphic design in China can be traced back to the Self-Strengthening Movement, a period when China began comprehensively studying Western culture. Throughout this period, various levels of government and statistical agencies published a significant amount of statistical literature and charts, laying the foundation for the development of information graphic design. From the Republican era until before the Anti-Japanese War, the variety and data of information graphics gradually expanded, forming the initial prosperous phase of information graphic development. However, the development of information graphics practically halted during the Anti-Japanese War. It wasn't until the establishment of the People's Republic of China that information graphic design once again found broad applications. With the acceleration of China's economic development, information graphic design also exhibited energetic growth.

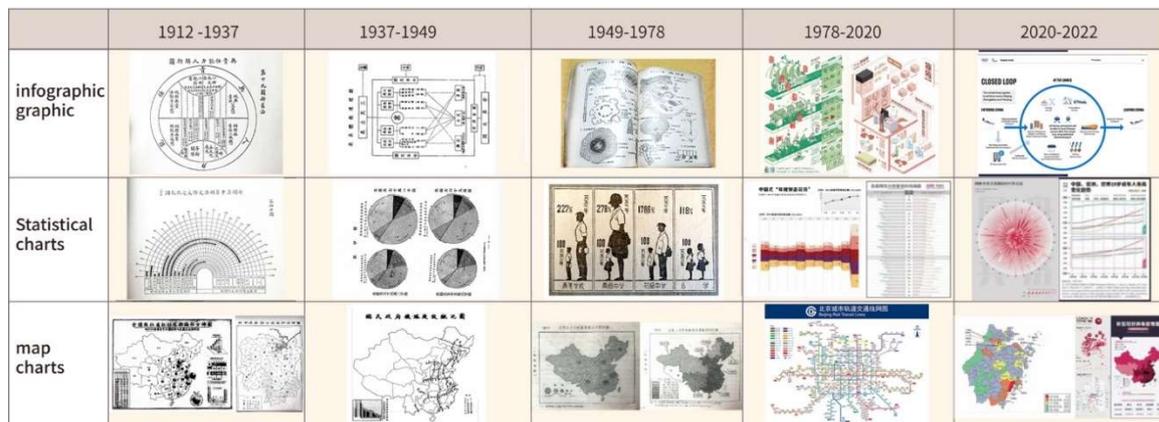


Figure 1: Evolution of Modern Chinese Information Graphics

Source: Compiled by the author

Emotionally-informed design is a concept in design psychology that originated from the work "Emotional Design" by American cognitive psychologist Donald Norman. In the book, Norman explains the important role and impact of emotion in design, focusing on three levels of design: visceral, behavioral, and reflective. He emphasizes using the user's emotions and feelings as a starting point for design creativity (Norman, 2007). Information graphic design is a design that serves the users, and it impresses the audience through aesthetic expression, optimized readability, and associative elaboration (Wang, 2017).

Michele Gelfand, an organizational behavior professor at Stanford University's Graduate School of Business, introduced the concept of tight and loose cultures in her book "Rule Makers, Rule Breakers: How Tight and Loose Cultures Shape Our World," published in 2018. Tight and loose cultures refer to different attitudes societies have towards norms, control, and adaptability. Tight cultures emphasize order, norms, rigor, and rule-following, and social members in such cultures tend to adhere to strict behavioral codes and regulations. In contrast, loose cultures are more flexible and encourage individual freedom, creativity, and adaptability. Gelfand's research shows that these cultural differences exist at various societal levels, including families, organizations, nations, and regions. Her studies reveal the influence of tight and loose cultures in social behavior, values, institutions, and organizational structures. Tight cultures tend to place

greater emphasis on rules and order, emphasizing social uniformity and collective interests. On the other hand, loose cultures value individual freedom and diversity, emphasizing individual rights and self-expression. Gelfand's research has also found that tight and loose cultures have significant influences on people's behaviors, attitudes, trust, and cooperation.

Methodology

This research employs a blend of qualitative and descriptive analysis. The specific procedures are as follows:

Collection and Analysis: Relevant literature and materials will be gathered from sources such as the National Library of China, the National Bureau of Statistics website, and Netease Data. This will provide an understanding of the thematic content, design techniques, and characteristic features of modern Chinese information graphic design. A qualitative analysis will be conducted from the perspective of emotionally-informed design, with an inductive analysis used to summarize the changing trends in intuition, behavioral drivers, and reflective aspects of information graphic design from the Republican era to the present. After the research data is gathered, a development trend chart will be created to illustrate the trend of information communication.

Application of Findings: Based on the identified trend, corresponding methods for emotionally-informed design will be deduced and summarized. These methods will then be applied to create three "COVID-19 Science Popularization Information Graphics" that align with the developmental trends of the era.

Evaluation: A structured questionnaire will be employed to obtain 100 valid responses. According to the scattered and extensive characteristics of investigators, the questionnaires were classified and grouped. Divided into 15 groups according to different occupations and age groups. After each group completed the survey data collection, the median of each group was calculated, and then the summary analysis was carried out. The survey will target individuals in universities, hospitals, and communities in Jiujiang. The survey will focus on the efficient communicative abilities of the information graphics, centering on the three levels of emotionally-informed design. The survey results will be evaluated for their validity, outlining the preferred information communication effects and demands of the target consumers regarding the information graphics.

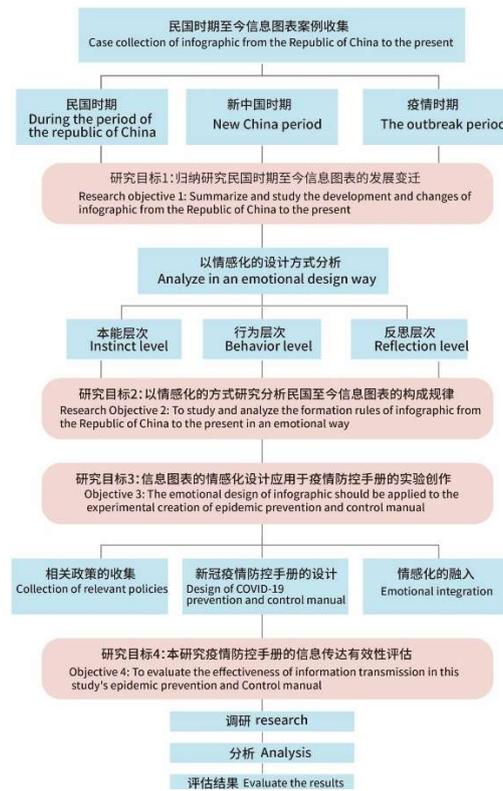


Figure 2: Research conceptual framework

Source: Compiled by the author

Research results

When designing the "Epidemic Science Communication Infographic", we can apply emotional design principles extracted from examples of Chinese modern information graphics.

Table 1 Design and analysis table of infographic version of Epidemic Prevention and Control Manual

No.	Title	Product picture	Level Category	Design pattern
1	Introduction to the transmission of Omicron virus		Infographic instinct behavior reflection	The graphic representation is bifurcated into two distinct sections, each dedicated to delineating the symptoms and transmission pathways of the virus. Utilizing a parabolic model, the Omicron variant and its three antecedent viruses are sequentially arranged and explicated. The lower of the image employs the metaphor of a person running and a motorcycle to juxtapose and illustrate the accelerated transmission rate of the virus.

No.	Title	Product picture	Level Category	Design pattern
2	Close contact determination instructions		infographic instinct behavior reflection	A 2.5D technique is employed to intuitively reconstruct the virus's propagation across diverse life scenarios. Emphasis is placed on magnifying crucial details for better understanding. An orange flow line serves as a visual guide through the entire process, while the three-dimensional representation enhances the clarity and intuitiveness of the process.
3	Principle of automatic determination of space-time adjoint		infographic instinct behavior reflection	A 2.5D technique was utilized to intuitively reconstruct the principle of automatic determination of spatio-temporal companions by mobile devices during the epidemic period. Key details are magnified for clarity. The spatial column, three-dimensional representation, and visual performance collectively contribute to making each scenario distinct and prominent.

Source: Author

From the design of Table 1, "Epidemic Science Communication Infographic," it is evident that all three examples of information graphics are presented as information visualizations.

1. The depiction of the transmission of the Omicron variant employs a 2.5D methodology. The image is bifurcated into two sections to lucidly elucidate the symptoms and transmission. A parabolic curve is utilized to sequence the Omicron variant along with its three antecedent viruses, accentuating their interrelation. The lower section incorporates metaphorical representations, using the imagery of running and motorcycles to illustrate the rapid transmission speed. This enhanced method allows viewers to intuitively comprehend the symptoms and transmission pathway of the Omicron variant and its preceding viruses. This 2.5D visualization not only facilitates the dissemination of knowledge about the Omicron variant but also augments public cognizance of the velocity of virus transmission, thereby bolstering epidemic control and public health consciousness.

2. The infographic for close contacts aims to visually represent the spread of the virus in various life scenarios using a 2.5D approach, with an emphasis on key details. The introduction of orange flow lines guides viewers through the transmission process, and the three-dimensional representation renders the entire process clear and intuitive. This enhanced method visually displays the transmission pathway and methods of the virus in different scenarios, thereby deepening the understanding of virus transmission mechanisms. This 2.5D visualization method holds significant value for studying epidemic control, formulating corresponding strategies, and strengthening public awareness. It provides robust support for a better understanding of the virus transmission process and the role of close contacts.

3. The infographic explaining the principle of automated determination of temporal-spatial companions during the epidemic period was designed using visual techniques such as spatial partitioning, three-dimensional representation, and figurative expression. These techniques aim to enhance the comprehensibility and applicability of rule descriptions. The 2.5D approach adds depth while retaining the characteristics of flat images, enabling viewers to better understand the details and relationships in the scenarios. Spatial partitioning separates the elements of rule descriptions according to their temporal and spatial attributes, clearly illustrating their spatial relationships. Concurrently, the three-dimensional representation provides rule descriptions with a sense of depth, enabling viewers to better perceive the spatial relationships and hierarchical structure. Figurative expressions are also used, visualizing abstract rule descriptions into intuitive images using graphics, symbols, or icons, making it easier for viewers to understand the meaning and key points of the rules. By applying these visual techniques, the rules for automated determination of temporal-spatial companions during the epidemic period are successfully visually depicted, clarifying each scenario and highlighting key information.

Table 2 Relationship between the three page designs of the Epidemic Prevention and Control Manual

No.	Design page	Instinctive	Behavior	Reflective	Emotional design
1	Introduction to the transmission of Omicron virus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Contains three levels
2	Close contact determination instructions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Contains three levels
3	Principle of automatic determination of space-time adjoint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Contains three levels

Source: Author

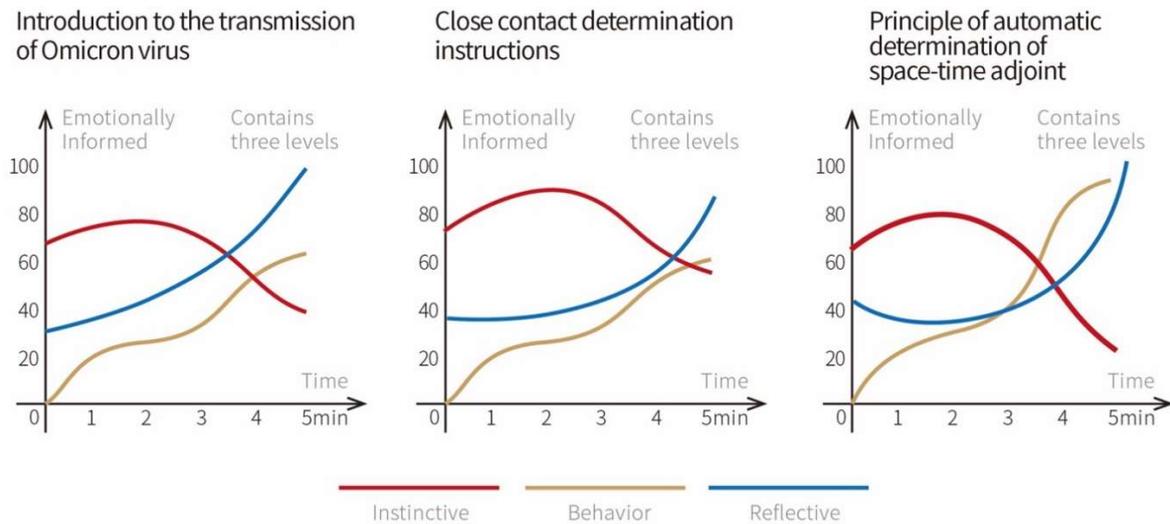


Figure 3: A three page emotionalized design of the epidemic control manual

Source: Compiled by the author

The relationship between the OMICRON Popular Science Infographic and emotional design can be discerned across three levels: instinct, behavior, and reflection. This infographic falls under the category of information graphics, and its visually clear and intuitive format aids readers in enhancing their memory and comprehension.

1. At the instinct level, the principles of visual aesthetics are employed to construct the basic elements. The image is bifurcated, with OMICRON at the center, encircled by earlier iterations of the virus. The surrounding area includes a succinct introduction and associated symptoms, preserving the advantages of precise and intuitively clear presentation.
2. At the behavior level, the lower portion of the image on the right metaphorically represents the faster spread of the virus by comparing the speed difference between running and motorcycles. This allows readers to acquire information in the most direct manner and perceive the velocity of virus transmission.
3. The reflection level is manifested in the use of a map that incites empathy, enabling individuals to make associations through the geographical locations marked in red on the map.

The Close Contact Determination Explanation is presented as a flowchart, utilizing an information architecture approach that amalgamates an overall view with focused details. This approach enables readers to easily comprehend the overall information while also intuitively perceiving the finer details.

1. At the instinct level, the design adheres to the principles of visual aesthetics. The scene depicting the close contact determination explanation is presented in a 2.5D format, with a moderate level of saturation and brightness as the primary color tone, creating a harmonious color scheme. The layout is divided into two areas based on different scenarios, with appropriate screen division proportions, satisfying visual aesthetic preferences.
2. At the behavior level, the information is organized in a logical and sequential manner, guiding the reader from a macro perspective to specific details through the use of arrows.
3. At the reflection level, symbolic forms are used, with 2.5D visuals depicting the everyday scenes of close contacts, maximizing visual resonance.

The Principle of Automatic Determination of Spatiotemporal Companions is presented as an informational graphic, utilizing a naturally structured combination of partitioning in its information architecture.

1. At the instinct level, a sense of order is created by arranging multiple information areas side by side. The use of 2.5D graphics, tilted text, and colored blocks in the background creates a sense of rhythm.
2. At the behavior level, the viewing order is guided by numbers, and the parallel elements are clearly distinguished with distinct hierarchical levels.
3. At the reflection level, complex information is summarized and represented through familiar scene depictions, transforming intricate information into relatable scenarios to enhance the interest and resonance of the provided information.

The affective infographic theory divides the cognitive process of human information into instinct level, behavior level and reflection level. These three levels can be expressed through specific forms, including the form of beauty balance, visual suggestion and form symbol. The balance method of the beauty of form is to use the balanced allocation of graphics, colors and composition layout to produce emotional effects. Visual suggestion method is to use graphics, color, and motive force to imply information and promote the preset behavior. The law of form symbol is to realize the interpretation of information in two ways: displacement resonance and form symbol. Finally, the information transmission of the chart content is realized in an emotional way.

Conclusions

Information graphic design plays an increasingly important role in today's era. This study takes Norman's three levels of emotional design as theoretical guidance, providing theoretical support for the emotional design methods in the diverse field of information visualization (Tao, 2014).

Through the classification, analysis, and summarization of Chinese modern information graphic cases, this study has derived the patterns of emotional design in information graphic creation. By utilizing the emotional design methods, this study uses the design of the "Epidemic Popular Science Infographic" to create visualizations that meet the audience's needs. The design transforms abstract concepts and data into visually understandable representations, achieving a harmonious integration of design form and informational content across the three levels of emotional design.

1. Emotional design analysis of infographics from the Republic of China to now

This study collected and analyzed 100 representative cases from the Republic of China to the present day. Proportional statistics and year-on-year comparison data show that the application of emotional design in the progression of time has become increasingly prominent. From 1911 to 1937, the period from the establishment of the Republic to the outbreak of the Sino-Japanese War, there were different changes in information graphics due to the transition from a loose cultural environment after the overthrow of the monarchy to a tense cultural environment during the war (Scribner, 2018). The level of emotionalization presented by design also varied, but overall it was relatively weak. The presentation of cases remained at the basic level of emotional design. From 1937 to 1949, the period from the full-scale resistance against Japan to the establishment of New China, the pressure of war prioritized efficiency in society. The society was in an even more extreme state of tension, focusing more on the behavioral level

and placing instincts and reflection at a lower priority, thus resulting in a decrease in emotionalization. From 1949 to 1978, the period from the establishment of New China to the beginning of the reform and opening-up, China focused on economic development, which led to an increase in emotional design during this stage, and the social and cultural environment gradually transitioned from tension to looseness. There was a significant improvement at the instinctual level. From 1978 to 2019, the period from the reform and opening-up to before the outbreak of the COVID-19 pandemic, with the rapid growth of China's economy and the flourishing of cultural development, the social and cultural environment further shifted towards loose culture. Emotional design in information graphics reached a high level across all three levels. However, from 2019 to 2022, during the COVID-19 pandemic, due to the urgency of the situation, the societal and cultural environment once again shifted towards tension. Design focused more on the behavioral level, resulting in a decrease in emotionalization, but overall, it remained at a high level. In summary, since 1911, as the overall societal and cultural environment in China transitioned from tension to looseness, the level of emotional design in modern Chinese information graphics has shown an overall upward trend, reflecting the corresponding changes in the societal and cultural environment during different periods. It can be inferred that in the future, Chinese information graphics will continue to evolve in accordance with the changing societal and cultural environment.

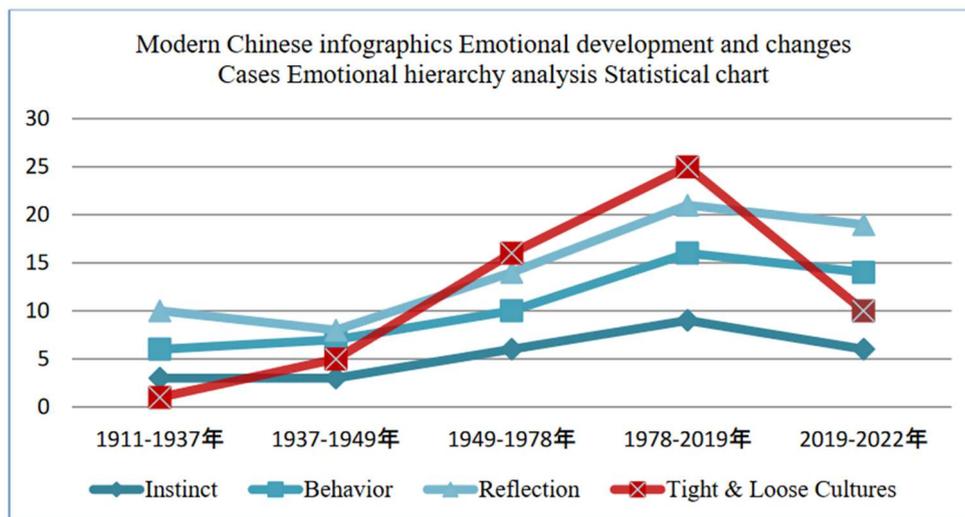


Figure 4: Emotionalized development and change of infographic in modern China

Source: Author Drawing (2022)

2. Conclude the formation rule of emotionalized design in infographic

This research is based on the selection and analysis of relevant cases of modern Chinese information graphics, which are categorized into three design methods: Balanced Form Beauty, Visual Suggestion, and Form Symbolism, representing the instinctual, behavioral, and reflective levels in emotional design. The essence of information graphics design lies in the art of transforming abstract concepts and data into visually understandable representations. In the design process, the chosen forms of beauty are determined based on the emotional presentation media of the target audience. Secondly, the information is transformed into actionable guidance through methods such as symbolism and suggestion, according to the project's action goals. Finally, existing forms in the audience's mindset are utilized to express new content, using symbolic means to convey new information, thus achieving the unity of form language and

information content and accomplishing reflective-level design.

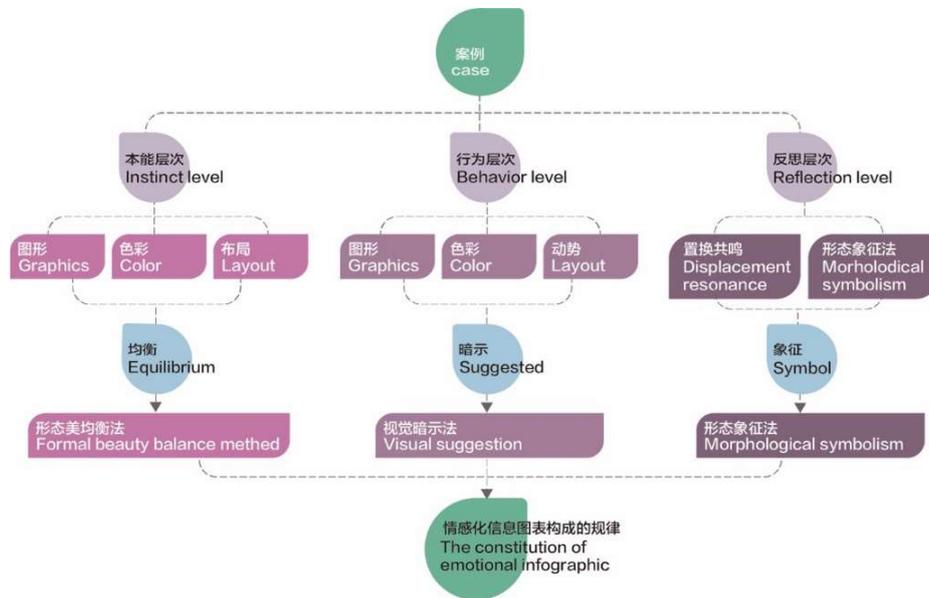


Figure 5: Emotionalized design method model diagram of infographic

Source: Author

3. Inheritance and innovation of the infographic version in "Pandemic Science Popularization Infographics"

This study applies the theory of emotional design to create the “COVID-19 Science Communication Infographics” artwork, which represents the inheritance and innovation of modern Chinese information graphics. The design draws upon the patterns identified and summarized from relevant cases of modern Chinese information graphics, thereby inheriting the wisdom of Chinese information graphics design. The layout creatively utilizes symbolic forms to evoke a sense of familiarity and employs contextualization to resonate with the audience. In terms of visual presentation, innovative techniques such as 2.5D and modern layout composition are applied to achieve aesthetic expression. By breaking away from the conventional text-based layout, this design represents a significant innovation in this type of promotional design.

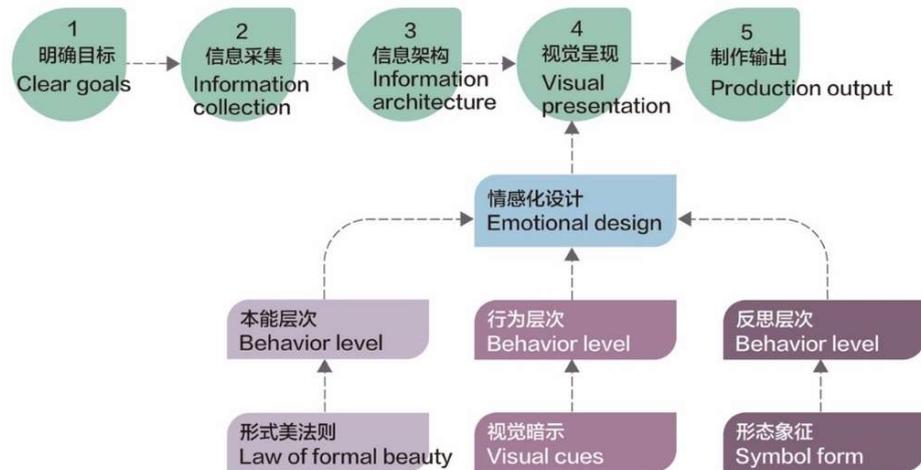


Figure 6: Emotionalized design method model diagram of infographic

Source: Author

Table 3 The relationship between the process of experimental creation and emotional expression

Process Steps for Experiment Creation	The role of emotional expression
Clear goal	Who is the audience, what the purpose is, and what is the standard for achieving the purpose. The goal guides the completion of the emotional design style.
Information Collection	What is the information that the audience most needs to understand and grasp? From the behavioral level, it can guide information editing to a logical, orderly and effective direction.
Information architecture	The way of information architecture can guide the instinctive level of information layout of the entire layout, thereby guiding the primary and secondary relationship or parallel relationship of information transmission.
Visual presentation	Instinctive level, the constituent elements of the law of formal beauty and the composition rules of the law of formal beauty. Behavioral level Information needs to be received clearly and effectively, visual suggestion method, clear expression of level. Level of reflection Let the audience have a sense of intimacy and resonance, using morphological symbolism.
Make output	Instinctive level needs, visual output should show the best effect, touch should be comfortable, printing output, paper selection.

Source: Author

Table 4 Emotional design three levels of theoretical evaluation and analysis table

Emotional evaluation	Instinctive level good-looking	Behavioral level easy to use	Reflective level connotation
Design requirements	attractive	Design facilitates use of features	Trigger recall thinking and link emotions
Elementary +1	Survival and Security Needs	Identify Serious Patterns Faster	Emotional extension triggers individual memories
Intermediate +1	aesthetic experience needs	Easier to understand the connotation	Cultural connotation and social meaning are far-reaching
Advanced +1	Demand for Surprise Experience	Easier application design and output	Multiple metaphors contain philosophy of life

Source: Author

Emotion-driven design enhances the efficiency of information communication by evoking emotional resonance and expressing rationality. In the context of popularizing knowledge about epidemics, emotion-driven design enables more effective and relatable communication of the same content.

The data analysis of emotion-driven design in information graphics is evaluated through three levels of emotional engagement, taking into account visual flow and cognitive psychology. By leveraging emotion-driven design to its fullest potential, information is organized based on visual flow and cognitive psychology, resulting in enhanced communication effectiveness.

In summary, emotion-driven design makes information communication more efficient and engaging. By eliciting emotional resonance and expressing rationality, optimizing visual and cognitive processes, information graphics can effectively convey complex information and create stronger resonance, holding immense potential in domains such as popularizing knowledge about epidemics.

Acknowledgments

Researcher would like to express her sincere to the thesis advisor for his invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express her gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Gelfand, M. (2018). **Rule Makers**. Rule Breakers: How Tight and Loose Cultures Wire Our World.
- Liu, S. (2011). **Infographic Page Design Research**. Master's Thesis, Shantou University. Retrieved from <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD2012&filename=1011206634.nh>
- Liu, T. (2013). **Interactive Infographic Design Research** (Master's Thesis, Jiangnan University). Cnki. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201401&filename=1013309516.nh>
- Liu, W. (2012). **Knowledge-Based Infographic Design Research** (Master's Thesis, Zhongnan University).

Cnki. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201401&filename=1014144394.nh>

Norman, D. (2007). **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**. New York City: Basic Books.

Wang, J. (2017). **Research on Emotional Design of Information Graphics** (Master's Thesis, Shenzhen University). Cnki. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201702&filename=1017813357.nh>

Wu, P. (2016). **User Experience Infographic Design Research** (Master's Thesis, Wuhan University of Technology). Cnki. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201901&filename=1018806961.nh>

Yu, J. (2015). **Research on Emotional Design for Small Furniture** (Master's Thesis, Zhongyuan Institute of Technology). Cnki. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201601&filename=1016043364.nh>

A SUMMARY OF THE RESEARCH ON THE LITERATURE OF HUAGU OPERA IN HUNAN PROVINCE, CHINA

Chen Gang¹, Panya Roongruang²

^{1,2} Faculty of Music Interdisciplinary Bangkokthonburi University, Thailand

(Received : March 10, 2022 Revised : April 7, 2022 Accepted : April 7, 2022)

Abstract

Huagu opera is a kind of local opera in Hunan Province. It is widely spread in various regions of Hunan Province. It is formed on the basis of China's folk music and some other traditional culture. At present, there are not many works about it in China, which are generally limited to the research of music, singing and lyrics, and less related to the teaching of Flower Drum Opera. This paper attempts to comprehensively analyze the art of teaching and learning Huagu opera from the perspective of teaching, in order to fill the deficiency of previous research on this subject.

Hunan Flower Drum Opera originated from folk song and dance. After three stages of development, it has gradually become a widely popular local opera in Hunan. This paper first discusses the inheritance, protection and development of Hunan Flower Drum Opera in China as a whole, then discusses the characteristics of Hunan Flower Drum Opera vocal music teaching one by one from the research on the vocal music characteristics of Hunan Flower Drum Opera, and finally analyzes the feasibility analysis and theoretical basis from the theories of educational Anthropology and cultural ecology.

In general, this paper comprehensively analyzes the characteristics of Hunan Flower Drum teaching, provides some references for the filling, creation and appreciation of Hunan Flower Drum Opera college teaching, and also plays a certain role in promoting the further research of Hunan Flower Drum Opera lyrics.

Keywords: College music school, Music education, Flower Drum Opera

Books on the inheritance, protection and development of Hunan Huagu Opera in China

Books on the inheritance, protection and development of Hunan Huagu Opera in China. As a local opera with strong local characteristics and even an important national influence, Hunan Huagu Opera should arouse great attention and attention from academic circles. However, due to some objective reasons, the research work on Hunan Huagu Opera is not satisfactory. The special research on it can be traced back to after the founding of the People's Republic of my country. In the book "Hunan Opera History" written by the famous Chinese opera researcher Mr. Yin Bokang, the systematic list Some documents and monographs about Hunan Huagu Opera after the founding of the People's Republic of China are published. Besides that, "Hunan Huagu Opera Music" published in December 1952, "Changsha Huagu Opera Music" published in August 1958, "Hunan Huagu Opera Music" published in June 1962, "Hunan Huagu Opera Music" published in October 1978. "Commonly used tunes of Hunan Huagu Opera" published in June 1980, "Sequel of Commonly used tunes of Hunan Huagu Opera" published by Hunan Literature and Art Publishing House in December 1986, etc. These books systematically explain the author's research on music and tunes. From the above monographs, it can be seen that from the founding of the People's Republic of China to the mid-1980s, the research on Hunan Huagu Opera only focused on music and tunes. It is said that the Huagu Opera at this time is still pictured in the field of "music".

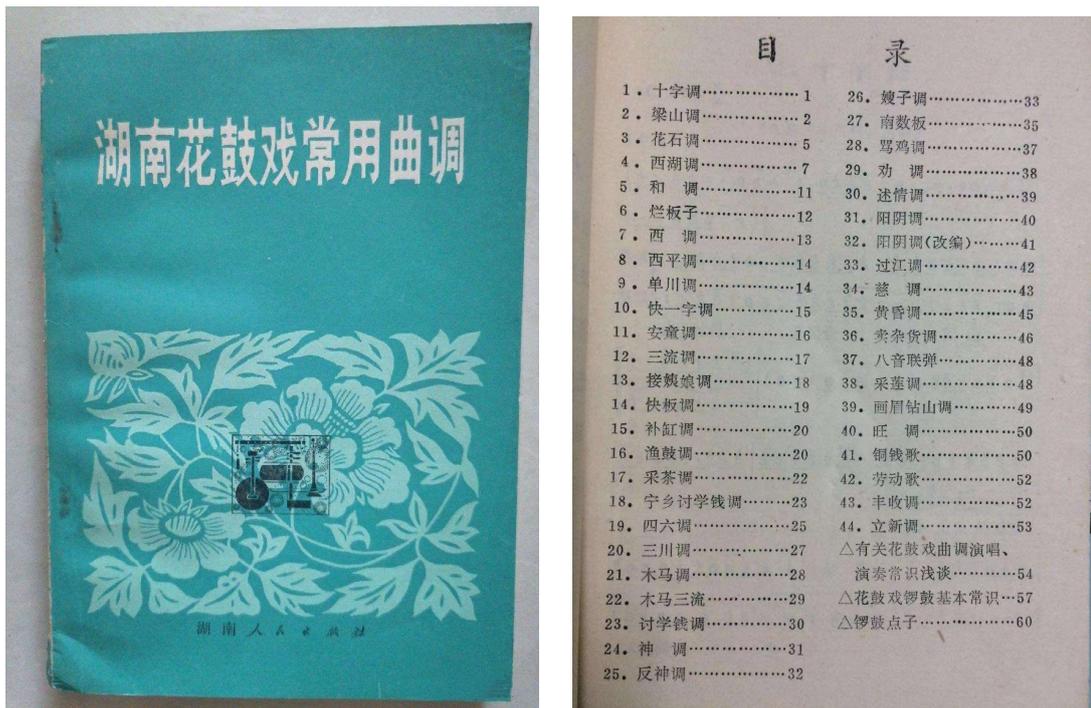


Figure1-2: Commonly used Of Hunan Huagu opera

Source: HuanHuagu opera song book

In September 1988, Mr. Long Hua of Hunan University wrote "Hunan Opera History Draft" (Longhua, 1988). The most exciting part is the No. The twelve chapters mainly summarize the historical evolution of Hunan Huagu Opera, the stages of traditional repertoire, and the types and genres of art. At this time, it can be regarded as the Huagu Opera being studied as a kind of culture. After 1988, the creation of Hunan Huagu Opera became less and less, and some of them only made some simple articles on the "history" of Hunan Huagu Opera, which briefly summarized its artistic types and characteristics.

"Intangible Heritage Protection and Hunan Huagu Opera Research" (Zhu Yongbei, 2014) is a work published in 2014. The book proposes to protect inheritance and intangible cultural heritage. Culture is the "incense" that strengthens our national cultural identity, promotes national exchanges, national unity and maintains national unity, and stimulates the creativity of national cultural development. Hunan Huagu Opera can be traced back to the middle of the Qing Dynasty. It has gone through the changes of the times and has a strong local color and life atmosphere. It is a portrayal of the real life of the broad masses of people and reflects the importance of inheriting the Huagu Opera.

Research on the Inheritance, Protection and Development of Hunan Huagu Opera of China in Dissertations and Periodicals

Research on the Inheritance, Protection and Development of Hunan Huagu Opera of China in Dissertations and Periodicals. In the 1970s and 1980s, Mr. Long Hua wrote and published three papers on the research of Hunan Huagu Opera. These three papers are "Research on Hunan Huagu Opera", "Art Types and Schools of Hunan Huagu Opera", "The Development of Hunan Huagu Opera." This paper has made a more in-depth study on the traditional Hunan Huagu Opera from the academic level. In the early 1990s, Hunan Province held an art seminar on Hunan Huagu Opera. The conference invited many famous experts

in folk music, such as Professor Liu Zhengwei. In October 1994, Hunan Literature and Art Publishing House published the conference papers "Selected Papers on Hunan Huagu Opera". There are a total of 20 papers, including 14 papers on Hunan Huagu Opera. These papers deal with the historical origin and evolution of Hunan Huagu Opera. And development, and generalized its artistic characteristics, director arts, language characteristics, and musical characteristics.

After the 1990s, along with the prosperity of various new types of pop music, Hunan Huagu Opera has received an unprecedented neglect. There are very few people studying Hunan Huagu Opera, and the research on Huagu Opera is facing a crisis. In the 21st century, Hunan Huagu Opera, as a literary and artistic form with local characteristics and extensive influence, was once again mentioned by academia. In June 2006 and June 2008, the State Council approved the Ministry of Culture to confirm and announce that Hunan Huagu Opera was listed as an intangible cultural heritage. This is undoubtedly an affirmation of Hunan Huagu Opera. Therefore, the inheritance, development and protection of Yiyang Huagu Opera has become a top priority. Therefore, the later research on the Hunan Huagu Opera was once again brought up to the academic height, and the focus of the research has also changed from the original brief overview to the current inheritance and development.

In 2007, "Research on Hunan Huagu Opera", written and published by Dr. Tan Zhenming, once again gave Hunan Huagu Opera new strength. The holistic research has played a huge role in promoting the development of Hunan Huagu Opera.

In 2010, Dong Ning published "On the Inheritance and Development of Hunan Huagu Opera". The author also analyzed the current status of Hunan Huagu Opera. And analyze the reasons for the plight of the inheritance and development of Hunan Huagu Opera.

In 2012, He Luxiang published a master paper "On the Development and Promotion of Hunan Huagu Opera". The article mainly put forward Hunan's current situation. There are several directions in the development of Huagu Opera, namely "vulgar", "new", "entertainment", and "integration". He also explained his own thoughts on the promotion of Hunan Huagu Opera, which also includes the status quo of the development of Hunan Huagu Opera, the difficulties and reasons encountered in the development and promotion process, and finally put forward countermeasures. In these countermeasures, what the author puts forward is nothing more than the innovation of Hunan Huagu Opera itself, the promotion of publicity work, and the cultivation of inheritors. Hunan Huagu Opera is a kind of opera, its vitality is naturally in the mouth and ears of the people, and the outstanding inheritors undoubtedly inject fresh blood into the ancient folk art, but the previous literature did not. The professional plans for the cultivation of the heirs of Hunan Huagu Opera are mostly developed along the traditional model.

In 2014, Zhang Tianhui and Li Qiaowei co-authored and published "Analysis of the Function and Value of Music Education in Local Colleges and Universities for the Intangible Cultural Heritage Inheritance". The first time it is proposed to put Hunan Huagu Opera as a form of curriculum education into the classroom, so that the inheritance and development of Hunan Huagu Opera will be more improved by the education community. Scientific and strict planning and promotion. This paper expounds the significance and measures for the inheritance and development of Hunan Huagu Opera from the perspective of the responsibility of the high school. It is an integration of folk art and school education.

In 2016, Li Manxia published "A Preliminary Study on the Preservation and Development of the Intangible Cultural Heritage of my country's Traditional Dramas-Taking Hunan Huagu Opera as an Example" the article analyzes the development status of Hunan Huagu Opera, and points out that the excellent

traditional culture is declining step by step. With the rapid development of foreign culture and Hunan's cultural and entertainment industry, traditional Huagu Opera has not been placed in a corresponding cultural position, the single inheritance method of Huagu Opera, insufficient government investment and other factors have made Huagu Opera difficult to survive, causing Hunan Huagu Opera to fall into a downturn.

In 2017, Liu Wenfeng published "Thoughts on the Inheritance and Protection of Traditional Dramas". The article proposes that traditional opera is a national folk The treasure of art is an important part of my country's intangible cultural heritage. With the changes in production methods and lifestyles, as well as the impact of foreign culture and art, the social conditions on which Chinese opera depends for survival have undergone profound changes. The situation of opera dominating the urban and rural stage is gone forever, and opera not only withdrew from the urban stage, Moreover, the performance market in the countryside is shrinking day by day, and some dramas have died out or are on the verge of extinction. We are deeply aware that in order to better inherit the culture of opera, we need to earnestly carry out inheritance work, impart skills without reservation, cultivate future talents, and actively participate in exhibitions, demonstrations, education, seminars, exchanges and other activities. Education is the basic way of cultural transmission. We should pay attention to the popularization of traditional opera in school music curriculum, and promote the prosperity and development of traditional opera.

In 2018, Zhu Yongbei published "Main Issues and Development Ideas for the Inheritance of Hunan Huagu Opera", on the one hand, the article points out that through certain efforts, Huagu Opera has developed correspondingly, but it still faces problems such as the loss of performance talents, lack of creative staff, lagging management mode, outdated opera content, backward inheritance methods, serious shortage of funds, etc., the passing of inheritors and institutions. The forced transformation of Huagu Opera has continued to die out. On the other hand, the article proposes to promote the development of Huagu Opera from the aspects of cultivating inheritors and encouraging Huagu Opera innovation, and actively seek breakthroughs from oneself with an enterprising spirit to get out of the predicament of Huagu Opera's survival and development.

In 2018, Xu Yanwen published "Looking at the Inheritance and Development of Hunan Local Opera from Changsha Huagu Opera". The article pointed out the Spring and Autumn and Warring States Period There is a silhouette of Huagu Opera, which has always been loved by the public. In recent years, economic globalization and cultural diversification have brought about changes in the cultural environment that traditional operas rely on, leading to a series of problems such as market slump, lack of audiences, deserted theaters, difficulty in repertoire innovation, and brain drain. Appear. At the same time, the article puts forward suggestions to increase support, plan inheritance and development, determine key repertoires, encourage team building, grasp market rules, and strengthen reform and innovation.

Books on the Vocal Characteristics of Hunan Huagu Opera in China.

Hunan Huagu Opera Hunan Huagu Opera has rich and beautiful tunes, lively forms, easy-to-understand language, simple and lively performances, and has strong local ethnic characteristics and life atmosphere. Although there are many differences between Hunan Huagu Opera and my country's national vocal music, it is conducive to promoting the development of national vocal music tune creation. At the same time, it also contributes to the improvement of national vocal works and skills in terms of singing methods, lyrics creation, and singing performance. Had a far-reaching impact.

The singing of various vocal tunes in the national vocal art cannot be separated from the dialect, and it needs to be reflected in the dialect. Zhang Geng believes in "General Theory of Chinese Opera": "The so-called vocal cavity system is a kind of vocal cavity that spreads from its birthplace, takes root in various places, and forms the various local branches of this vocal cavity. These branches and their matrix The sound cavity forms a system, and we call it the sound cavity system in opera.

Therefore, there are Xu Jiangzhen's "Language and Singing" (1984), "Singing Language Art" (1992), Yu Dugang's "Vocal Language Art" (2000), etc., related to the vocal language art works. This part of the work involves content. Mainly the relationship between the characteristics of Chinese initials, vowels, and tones and the biting and vocalization of Chinese vocal music works. Most of this type of research is conducted from the perspective of how dialects influence the melody and style of singing. In this type of monograph, Longhua's "Hunan Huagu Opera Research" comprehensively and systematically discusses the historical development of the Huagu Opera, the organization of the club, traditional repertoire, modern repertoire, artistic features, and musical tunes.

In addition, Mr.Yu Huiyong's "Research on the Relationship between Tune and Ci" systematically discusses the three aspects of the relationship between tones, rhythm and structure in traditional Chinese opera from the perspective of creating tune. Mr.Shen Qia's "Interpretation of the Relations of Tune" and the two "Continuation of the "Interpretation" published by Mr.Shen Qia based on the content of his teacher, Mr.Yu Huiyong's lectures on the "Theory of Relations of Tune" After in-depth interpretation, the works and articles of the two predecessors are important theoretical basis and references for the research of this topic.

Research on the Characteristics of Vocal Music in Hunan Huagu Opera in Dissertations and Periodicals.

In 1987, Wang Ningyi "Looking at the Musical Image in Songs from the Relationship between Songs and Songs". In the article, "The understanding of the special nature of songs can only be revealed in the overall relationship between poetry and music. Of course, it is impossible to understand songs without first clarifying the particularities of these two means in songs. The comprehensive nature of it."

In 1998, Zhou Qingqing's "Rap and Singing Art and Literature and Language in my country". Talked about the concrete embodiment of the relationship between rap music and language tone, rhythm structure and tone color: the relationship between rap music and language tone is mainly reflected in the melody line of music; the relationship between rap music and language rhythm is mainly reflected in the structure of lyrics ; The relationship between rap music and language timbre is mainly reflected in the timbre of initials and finals and the timbre of the combination of the two.

In 2006, He Jian focused on the characteristics of Huagu Opera language and lyrics in "Research on Hunan Huagu Opera Singing". In Huagu Opera, as a Hunan-style opera, the local dialect is used when singing. It also talked about the harmony between the tones of the Huagu Opera and the tune, showing the harmony and beauty of the rhythm.

In 2010, Tang Ningyan introduced the consonants and consonants of Changsha dialect in "Changsha Huagu Opera Singing and Speaking. There are more vowels than initials and vowels in Mandarin. Moreover, there are six tones in Changsha dialect, which are also more than Mandarin. "Articulate clearly and sound melodiously" is also very important in Huagu Opera. Lei Jia was in "Integrating Opera Singing Method with National Singing Method-Taking Hunan Huagu Opera as an Example". It introduces the characteristics of the tune structure of Huagu Opera, which can be divided into two categories: positive tunes and minor tunes. The positive tune structure is square, and the minor tunes are some primitive folk songs and folk songs. In

terms of musical structure, the music of Hunan Huagu Opera belongs to the "qapai combination", and there are also a large number of "banqiang".

In 2011, Qian Rong's "Discussion on the Regional Music Value of Original Lyrics in Singing-Three Explorations of "Singing and Yinsheng". This article explains the necessity of using the original text to sing from two aspects: the vocal sound determines the sound position of singing, and the regional vocal sound determines the regional style of singing. Huang Sai in the "Quest for Life-The Artistic Innovation and Significance of Hunan Huagu Opera". The author is reviewing the status quo of Huagu Opera since the 1980s, using its artistic innovation to conduct dynamic research and analysis of musical forms. Based on the fieldwork in 2009, he attempts to contribute to the research on the dynamic status of Hunan Huagu Opera.

In 2013, Li Yan introduced the traditional accompaniment of Yueyang Huagu Opera in "Singing Study of Yueyang Huagu Opera". Only use Wengqin, Suona and Dizi. The accompaniment features are mainly manifested in the tuning chord style, fingering, and accompaniment score removal form. At the same time, the Changsha Huagu Opera and Yueyang Huagu Opera are compared. In terms of singing skills, the difference between Dan and Xing is the biggest, which is manifested in the use of true and false sound. Yueyang Huagu Opera strictly distinguishes between true and false sound. He Yimin and Owen Juewen listed Huagu Opera in "A Preliminary Study of the Twenty-One Methods of Hunan Huagu Opera" (He Yimin& Owen Juewen, 2013). Twenty-one kinds of lusciousness. There are "electric shock cavity", "saw tooth cavity", "toothbrush cavity", "line knot cavity", "wood stick cavity", "knife handle cavity", "uphill cavity", "downslope cavity", "pad cavity", "Back flashing", "throwing cavity", "antler cavity", "glide cavity", "upper slip cavity", "flower tongue cavity", "cough cavity", "ha-ha cavity", "spinning cavity", "month "Oral cavity", "yang Tazi cavity" and "pimple cavity". Bin Lei took "Liu Hai Cuts the Woods" as an example in "A Study on the Characteristics of Huadan Opera in Hunan Huagu Opera", and also developed the style and tone of Huagu Opera.

In 2015, Wu Jing, an associate professor at the School of Music of Hunan Normal University, in "On the Influence of Hunan Huagu Opera Singing Method on National Singing", analyzes the theories and interrelationships of the three aspects of Huagu Opera's breathing, resonance, and tune, and points out how Hunan Huagu Opera influences folk singing singers through the three aspects of breathing, resonance and tune.



Figure 3: Professor Wu Jing is instructing the tune and the action

Source: Chen Gang 7 October 2021

Dissertations and Journals: Research on the Hunan Huagu Opera into the Music Education System

Dissertations and Journals: Research on the Hunan Huagu Opera into the Music Education System

In 2000, Li Fangyuan stated that "Music is the social behavior that best reflects the cultural characteristics of different nations. Through music Understanding different nationalities is one of the most effective and valuable behaviors. At the same time, it can further deepen the understanding of the music culture of different nationalities."

In 2006, Huang Huali at present, the development of regional ethnic music education resources of local culture has a good development space in the setting of music courses, which can make up for the singularity of current music education courses and the diversified development of ethnic music education to a certain extent. And innovation has important meaning. It is also based on this thinking that we propose that the music majors of local colleges and universities should set up regional folk music courses. Ethnic music is an important cultural resource in our country, as well as an important resource for music education. As a discipline, ethnomusicology has entered my country's professional music education in the form of courses. Although it is not long, it has played a role in promoting the positive development of music education in our country. The role of.

In 2013, Zhang Minhua was in the "Study on the Inevitability of the Regionalization of Vocal Music Teaching in Local Universities". Discussing the establishment of ethnic characteristic music education in schools, pointing out that "in order to achieve the educational goal of serving local music culture, schools and local colleges must introduce and strengthen the construction of regional music culture in teaching, and cultivate suitable and needed talents for local people. At the same time, it has also found a unique way out for the school to create quality courses and specialty majors. Zhou Xizheng and Zhang Yi, studied on the Construction of Chinese Opera Entering the Music Education System of Higher Normal Schools——Taking Hubei Han Opera as an Example", divided into music education and music education of higher normal schools, the status and role of local opera in the music education system of higher normal schools, and local operas in the music education system of higher normal schools. The Huagu Opera as an example, expounds the theory of music pedagogy, music education in higher normal schools, and music curriculum content system in higher normal schools.

In July 2015, the General Office of the State Council issued the "Several Policies on Supporting the Inheritance and Development of Traditional Chinese Opera", which stated: "Vigorously promote the introduction of Chinese opera into campuses, carry out various forms of campus opera activities, and actively inherit the excellent culture of the motherland. It is recommended that Hunan Huagu Opera be included. Quality education classrooms incorporate ethnic culture into the syllabus, strengthen students' knowledge and understanding of ethnic culture, enhance the status and image of folk artists in people's hearts, and enhance the protective effect of Hunan Huagu Opera. In 2017, the General Office of the Central Committee of the Communist Party of China and the Office of the State Council The "Opinions on the Implementation of the Project for the Inheritance and Development of Chinese Excellent Traditional Culture" issued by the department pointed out: "Culture is the blood of the nation and the spiritual home of the people. Cultural self-confidence is a more basic, deeper and more lasting force. "

As the cultural heritage of human beings, colleges and universities integrate the Hunan Huagu Opera tune into the curriculum teaching system of vocal music majors in major universities in my country. This is an important measure of the current reform of the vocal music major curriculum system and talent training model in China. From the current point of view, many colleges and universities in our country have

selected part of the Huagu Opera for vocal music majors and incorporated them into the vocal teaching materials.

Dissertations and journals: Research on the integration of Hu-nan Huagu Opera into the teaching of music education system

Through consulting, the author found that there are few literatures about the Huagu Opera teaching methods that can be used for reference. Among the 25 articles collected and read, the author believes that the following articles are exemplary.

In 1987, Hu Shixiu was summarized in "Huangmei Opera Art", and the main points should be paid attention to from the beginning to the end of the opera vocal music teaching. Contradictions, distinguish primary and secondary. Aiming at different students, analyze the key problems in the vocalization method, and formulate the teaching plan of "holding the watermelon first". More attention should be paid to the teaching principle of the national singing method of "using emotion to bring sound, both voice and emotion". In vocal music teaching, we should try our best to shorten "Sing Liang Xiaocheng, Luo Dongsheng read one and four major pieces to sing one by one". In the classroom, there is a "sound and emotional" synthesis training, which is close to the stage requirements.

In 2013, Xiang Zhangyuan published "Analysis of Hunan Huagu Opera Singing Technique Training", pointing out that the singing technique of Hunan Huagu Opera is more than "The method of "trembling" and "non-trembling", as well as many methods of emphasizing the tone, some-times it is a sound, sometimes it is a sound decoration. It is precisely because of these rich and polished singing that it constitutes the rich Huagu Opera. The characteristics of singing. It can be divided into 18 kinds of tune-up techniques. Most of these tune-ups originally existed in the singing voices of Huagu Opera. It is difficult to express on the chart if the actors master and use them flexibly. In turn, the performances of the actors must be detailed. It is also very difficult to write down the score on the score. In addition, Professor Xiang Zhangyuan has a wealth of teaching experience in the teaching of the Huagu Opera Acting major. The teachers mostly use the "oral and heart-to-heart teaching" demonstration teaching method, emphasizing the understanding and interpretation of characters and works. Particular attention is paid to edify students with the "life-style performance" style of Huagu Opera and the "nationalization of voice tone" style.

In 2016, Liang Xiaocheng and Luo Dongsheng, "National Vocal Music" In Teaching and Singing, Reference and Application of the Tuning Techniques of Hunan Huagu Opera" pointed out that Hunan Huagu Opera has accumulated a lot of singing experience and techniques worthy of reference by national vocal music. The most distinctive feature lies in its very charming tone-enhancing techniques, which can be divided into details. There are five categories of tremolo cavity, gliding cavity, pause cavity, turn tone cavity and tongue punching cavity, which can be used in contemporary folk vocal music teaching and singing, which can greatly improve the teaching effect of folk vocal music and improve the singing level of students' folk vocal music. In 2016, Zhang Hongwei published an article "Thoughts on the Teaching of Huagu Opera Acoustic Tunes", thinking that teachers need to pay attention to the teaching process of Huagu Opera acoustics. The importance of vocal training is to guide students to use scientific and reasonable vocal methods to sing the Huagu Opera. In the process of vocal music training, teachers also need to pay attention to students' vocalization, correctly accept students' differences, adopt teaching methods based on their aptitude to effectively guide them, and give encouragement and praise at appropriate times to enhance their singing Self-confidence.

In 2017, Zhong Chunmei published an article "Analysis of the Significance of Chinese Opera Entering

Campus", the article mentioned that Chinese opera is the world's Although one of the three major performance systems that rank side by side the "Steinney System" and the "Brecht System", although it enjoys a high reputation in the world, its development in China is worrying. As a part of Chinese opera, entering school music education of Huagu Opera can not only improve the students' national cultural literacy, but also open up a path for the in-heritance and development of Huagu Opera. This shows the great significance of inheriting local traditional music. Zhang Mi said, the famous vocal educator Jin Tielin believed that the Huagu Opera "used half the true and false in singing", so when applied to the singing of folk vocal music, it can make the voice more flexible, and the sound range is wide and the tone is mellow and bright. Li Qiaowei and Zhang Tianhui published an article "Study on the Inheritance of Hunan Huagu Opera in College Music Education", discussing the importance of local opera in school music education from two aspects: the cultural connotation and educational inheritance value of Hunan Huagu Opera. Huagu Opera is a characteristic culture of our country, which embodies people's yearning for life. The foundation of education is inheritance, and the value of Huagu Opera needs to be better passed on through education.

In 2018, Xiao Hairong published an e-magazine article "Practical Research on Incorporating Native Drama Culture into Classroom Teaching". This article incorporates Heng Yang's native opera into the school's curriculum teaching management system, paving the way for the introduction of native opera into campus and drama into classroom activities. From the integration of relevant subject curriculum resources, the classroom as the main position of opera teaching, the active development of opera club activities, and the cultivation of students' hobbies and expertise The necessity of Chinese opera into classroom activities. Besides, Guan Xian published "A Preliminary Study on the Curriculum Setting and Curriculum System Construction of Chinese Drama History". Establishing the drama awareness' of the major of drama, film and television literature, we must cultivate the students' ability to understand and interpret drama from the perspective of stage art, and it is essential to observe and appreciate drama performance."

The theory of educational anthropology is analyzed in detail

The author is from Changsha, the hometown of Huagu Opera, and has a certain understanding of Huagu Opera; under the guidance of his doctoral tutor, he earnestly studied music education courses and mastered the basic theories of music education anthropology. Huagu Opera inherits narrative data, tracked and photographed audio and video, tracked and recorded music scores, read and organized scripts, and obtained relatively rich information and clues; at the same time, accumulated work and teaching experience in the past few years, taught Huagu Opera courses in schools, and compiled teaching guides for this subject , Teaching students the relevant theories of Huagu Opera and some opera school performances, accumulating certain experience for the research of this article. Especially the learning of pedagogical anthropology, cultural ecology and functionalism provides a solid theoretical foundation for the research of this article.

The above-mentioned books and papers on Hunan Huagu Opera are relatively rich and complete. They are summed up through unremitting efforts by experts and artists of Huagu Opera, as well as some researchers and enthusiasts. They have very measurable academic research value. The writing of the thesis provides a lot of information and examples. At the same time, the analysis and explanation of the teaching characteristics and text of Huagu Opera is still limited, especially the research on the vocal music teaching of Huagu Opera is still blank, which leaves the author with room for further research and discussion. The author will analyze and sort out the materials, and through field investigation and textual research, will

further discuss the teaching characteristics of Hunan Huagu Opera Vocational Art School to fill some gaps in the research.

Education anthropology is a cross-discipline of pedagogy and anthropology. It is not only a branch of pedagogy, but also a department of anthropology. This is an emerging subject that applies anthropological theories and methods to solve educational problems. "Research on the relationship between education and culture is the basic theme and main field of educational anthropology, and it is at this point that constitutes the fundamental difference between educational anthropology and others. It provides a new framework for observing human education "It combines anthropology, pedagogy, history, sociology and other knowledge into one furnace, advocating that education should be grasped from the height of human development. Essence, exploring the relationship between education and culture, opened up new horizons in educational research, and formed a new path for educational exploration. Based on the theory of educational anthropology, this article discusses the relationship between the education and inheritance of Huagu Opera school and the promotion of Chinese excellent traditional culture, and expounds the educational value of Huagu Opera school education and inheritance from the perspective of the development of human society.

Cultural ecology theory

Cultural ecology theory is an anthropological theory widely respected in anthropology circles in Britain and the United States and other countries after the Second World War. The theory of cultural anthropology was first put forward by American anthropologist Julian Steward. In his book "Theory of Cultural Change" completed in 1955, he systematically discussed the theory of cultural ecology. The basic point of view is that the generation and development of culture are closely related to nature, history and humanities, and advocates that the laws of cultural generation, development and changes should be examined from the natural ecological environment and historical and cultural background of human society. As a representative of regional culture, Huagu Opera is produced and developed in the context of regional nature and humanities. The research in this paper will use the theory of cultural ecology to reveal the regional cultural characteristics and the composition of the cultural ecosystem from the natural environment and human background of Huagu Opera, and provide guidance in shaping the cultural ecological environment for the education and inheritance of Huagu Opera.

Current status of foreign research

For many years, we know very little about the status of foreign scholars studying Hunan Huagu Opera. The reason is that in the past we were relatively closed and had fewer channels to obtain foreign information. After the reform and opening up, exchanges at home and abroad have become more frequent. However, there is still not much information on the research of Hunan Huagu Opera, and the author has not found relevant information on the study of Hunan Huagu Opera abroad.

Reference

- Dong, N. (2010). On the Inheritance and Development of Hunan Huagu Opera. **Songs Bimonthly**, 05, 86–87. <https://wenku.baidu.com/view/951b1533a3c7aa00b52acfc789eb172dec639930.html>
- He, J. (2006). **An Exploration of the Lyrics of Hunan Huagu Opera** (M.S.Undergraduate). Graduate

- School of Tianjin University.
- He, L. (2013). **Discourse the Development and Promotion of the Human Flower Drum Opera** (M.S. Undergraduate). Hunan Normal University.
- He, Y., & Ouyang, J. (2013). On the 21 Methods of Moistening the Tune in Hunan Flower Drum Opera. **Musical Works, 08**, 138–140. https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=533376ee7f3d3c409c5735e2174c3a1d&site=xueshu_se
- Huang, S. (2011). The Quest for Life-The Artistic Innovation and Significance of Hunan Huagu Opera. **People's Music, 03**, 50–53. https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=533376ee7f3d3c409c5735e2174c3a1d&site=xueshu_se
- Li, F. (2000). What Does the Present Course of Traditional Music Contributes to Us : A Critical Analysis in Traditional Music Courses at Present. **Musicology in China, 03**, 72–87. https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=12a7e13b8b50a246e4acbb8aa8416947&site=xueshu_se
- Li, M. (2016). A Primary Study on Preservation and Development of Opera-Type Intangible Cultural Heritage-A Case Study of Hunan Flowery Drum Opera. **Journal of Nanning Normal University(Philosophy and Social Sciences Edition), 37(02)**, 36–41. <https://wenku.baidu.com/view/182257f70b12a21614791711cc7931b764ce7b5e.html>
- Liu, W. (2017). Thoughts on the Inheritance and Protection of Traditional Dramas. **Cultural Heritage, 06**, 51–59. <https://wenku.baidu.com/view/6dcea0b1af02de80d4d8d15abe23482fb5da0234.html>
- Long, H. (1988). **Hunan Opera History Draft**. Hunan: Hunan University Press.
- Tan, M. (2007). **Research on Human Flower-drum Opera** (Ph.D. Undergraduate). Qufu Normal University.
- Tang, N. (2010). Changsha Huagu Opera Singing and Speaking. **Yihai, 09**, 43–44. www.tripadvisor.com/Attractions-g187331-Activities-c49-Hamburg.html
- Wang, N. (1987). A View on the Inheritance and Development of Hunan Local Opera from Changsha Huagu Opera. **Journal of Jilin University of Arts, 02**, 3–16. <https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=10809e282885925d4163565047f26663>
- Zhou, Q. (1998). The Rap and Singing Art and Literature and Language in China. **Journal of the Central Conservatory of Music, 02**, 46–49. <https://wenku.baidu.com/view/aa88be27925f804d2b160b4e767f5acfa1c7830b.html>
- Xu, Y. (2018). A View on the Inheritance and Development of Hunan Local Opera from Changsha Huagu Opera. **Journal of Changsha University, 32(01)**, 10–13. <https://wenku.baidu.com/view/6e5179f912a6f524ccbff121dd36a32d7275c7cd.html>
- Zhang, G., & Guo, H. (2010). **General Chinese Opera Literature**. China: China Theatre Press.
- Zhang, T., & Li, Q. (2010). Analysis of the Function and Value of Music Education in Local Colleges in the Inheritance of Intangible Cultural Heritage-with Hunan Huagu Opera as an Example. **Northern Music, 02**, 36–37. <https://wenku.baidu.com/view/d920a816152ded630b1c59eef8c75fbfc67d94b5.html>
- Zhu, Y. (2014). **Intangible Heritage Protection and Hunan Huagu Opera Research**. Soochow: Soochow University Press.

MULTI-SENSORY INTEGRATION IN BRAND DESIGN: A COMPREHENSIVE APPROACH TO CONSUMER EXPERIENCE

Heng Chen¹

Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : July 8, 2023 Revised : August 1, 2023 Accepted : August 5, 2023)

Abstract

This research delves into the profound impact of multi-sensory integration on consumer experience within the domain of brand design, with a particular focus on the subject of artificial intelligence (AI) in brands. The study is rooted in the recognition that perception is a complex process that amalgamates information from various sensory channels, fostering a comprehensive understanding of our environment. Central to this exploration is the concept of 'Multi-Sensory Integrated Design,' an innovative approach that actively engages all human senses - sight, hearing, taste, smell, and touch - to craft a holistic sensory experience for consumers. The research investigates how the integration of multiple senses can effectively stimulate and guide consumer behavior, thereby elevating the overall brand experience. It emphasizes the evolving landscape of brand design in an era marked by rapid technological advancements and the omnipresence of the Internet. In this context, brands are transitioning from a product-service orientation to an emphasis on product-experience. The study employs a qualitative approach, gathering data from diverse sources, including academic articles, industry reports, and case studies of brands that have successfully implemented multi-sensory integration in their design. The findings underscore the paramount importance of multi-sensory integration in brand design, showcasing how the seamless blending of various senses not only enriches the consumer's experience but also fosters a deeper emotional connection between the consumer and the brand. The research also delves into the potential of emerging technologies such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) in enhancing multi-sensory brand experiences, particularly in the context of AI-powered applications. The research concludes with forward-looking suggestions for future studies and the application of the multi-sensory integration design concept to brand design, aligning with the ongoing trends in technological advancements. This research provides valuable insights for both practitioners and scholars, offering a roadmap for more effective and impactful brand design strategies in the future, with a special emphasis on the transformative role of AI in brands.

Keywords: Multi-Sensory, Brand Design, Consumer Experience

Introduction

Perception is a complex, multifaceted process that synthesizes information from various sensory channels, creating a holistic understanding of our environment. This principle underpins 'Multi-Sensory Integrated Design,' an innovative approach that engages all human senses - sight, hearing, taste, smell, and

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948024@ssru.ac.th

touch - to curate a comprehensive sensory experience for consumers. This methodology is especially relevant in the context of the contemporary market economy, which has transitioned from a product-service orientation to an emphasis on product-experience.

The title of this study, 'Multi-Sensory Integration in Brand Design: A Comprehensive Approach to Consumer Experience,' encapsulates our exploration of the profound impact of multi-sensory integration on consumer experience within the realm of brand design. The objective of this research is to delve into the ways in which the engagement of multiple senses can stimulate and guide consumption more effectively, thereby enhancing the overall brand experience.

In this era of rapid technological advancements and the ubiquity of the Internet, brand design has evolved beyond the confines of visual information. It now incorporates a richer, more complete transmission of information across all sensory modalities. Brands that successfully apply the concept of multi-sensory design are pioneering this paradigm shift, offering consumers an experience that transcends traditional boundaries and expectations.

This study aims to delve deeper into this innovative approach to brand design, exploring its implications for consumer experience. It seeks to illuminate how multi-sensory integration can be harnessed to create more engaging and memorable brand experiences, thereby contributing to the burgeoning body of knowledge in this field. By doing so, it hopes to provide valuable insights for practitioners and scholars alike, paving the way for more effective and impactful brand design strategies in the future.

The increasing popularity of AI in the hotel industry AI technology is an important boost to the hotel industry. Its application background is supported by market data and academic research, and it is also consistent with relevant theories. Research data further demonstrates the success stories of AI in improving customer satisfaction and enhancing brand loyalty. Hotel brands should actively apply AI technology to provide customers with more intelligent and personalized services, further consolidate their brand image, and achieve more sustainable and stable development.

1. Market data support: According to Statista, global travel business spending has grown steadily from US\$836.1 billion in 2016 to US\$867.9 billion in 2020. The application of AI technology in the tourism and hotel industry has also grown in tandem with it, becoming a sharp tool for improving service efficiency and increasing customer satisfaction.

2. Academic Research Background: In recent years, more and more academic research has focused on the application of AI in the hospitality industry. For example, the study by Liu et al. (2021) found that the intelligent recommendation system with AI technology has a significant impact on improving hotel customer experience and increasing loyalty.

3. Improve customer satisfaction: According to Accenture's research, more than 80% of travelers said they prefer to communicate with AI assistants. Intelligent customer interaction with AI technology provides customers with a more convenient and personalized service experience, increasing customer satisfaction.

4. Enhance brand loyalty: InterContinental Hotels Group (InterContinental Hotels Group) uses AI technology to provide personalized recommendations and customized services, resulting in a 15% increase in the occupancy rate of loyal members compared to non-members, demonstrating the effectiveness of AI in improving brand loyalty.

Research objectives

Study is to explore the impact of multi-sensory integration on consumer experience in brand design.

Literature Review

1. Multi-Sensory Integration and Brand Experience

Brand experience marketing, as elucidated by Dr. Bernd H. Schmitt in his seminal work 'Experiential Marketing,' redefines marketing by focusing on the consumer's senses, feelings, thoughts, actions, and relationships (Byrd, 2001). This approach targets the consumer's experience with brand products, where experience resonates with stimulation. As consumers interact with a product - from selection and usage to repurchase - they generate sensory, emotional, and cognitive responses that stimulate the brand. With the continuous elevation of living standards and consumer demands, the focus has shifted towards quality of life and psychological satisfaction. In this context, experience serves as a critical medium. Amidst fierce market competition and rapid technological advancements, the unique feelings and experiences attached to a brand provide consumers with a broader choice spectrum.

A study by Singh et al. (2022) pointed out that AI technology can help predict customer needs, allowing hotels to prepare in advance to meet guest expectations.

2. Sensory Stimulation and Brand Experience

Humans interact with the world through their senses. We perceive our surroundings through sight, hearing, touch, smell, and taste, establishing an emotional and direct relationship with them. This psychological phenomenon is known as sensation. Brand experience is an interactive process between consumers and brands. From initial selection to repurchase, consumers receive sensory stimulation that generates psychological responses, thereby mobilizing their emotional feelings, prompting thought processes, and influencing actions. This interaction enables consumers to establish associations and preferences for the brand. Sensory stimulation, therefore, is a fundamental and essential dimension of brand experience (Gao, 2016).

3. Multi-Sensory Brand Experience

In the brand experience, when two or more senses simultaneously receive stimulation from the same source, consumers' senses receive more information, leading to a more integrated and rich multi-sensory brand experience. In the realm of experience marketing, multi-sensory integrated design fully stimulates and mobilizes both perceptual and rational factors of consumers, thereby enhancing their purchasing power. Multi-sensory integration forms an effective emotional connection, making the brand experience multi-dimensional and fostering consumer loyalty to the brand. Consumers with positive brand experiences are more likely to exhibit high brand loyalty. Therefore, the concept of multi-sensory integrated design should be fully incorporated into brand design. The research of Balaji et al. (2021) shows that through the intelligent guest room system, guests can control the room facilities through AI voice assistant, improve the check-in experience and enhance the brand image. The research of Kim et al. (2020) shows that the introduction of AI service robots in hotels for room delivery and item delivery improves service efficiency and customer satisfaction.

4. The Evolution of Multi-Sensory Brand Experience

The evolution of multi-sensory brand experience is a testament to the dynamic nature of the consumer market. As consumers become more discerning and demand more immersive and engaging experiences, brands are compelled to innovate and adapt. The integration of multi-sensory elements in

brand design is a response to this demand, offering consumers a more holistic and memorable brand experience. This evolution is not just a trend, but a paradigm shift in the way brands interact with consumers, marking a new era in brand design and marketing. The research of Almeida et al. (2021) emphasizes that AI-based personalized services can significantly improve customer satisfaction, by tailoring services to meet guest preferences, thereby enhancing guest loyalty and actively spreading word of mouth.

5. The Impact of Multi-Sensory Brand Experience

The impact of multi-sensory brand experience extends beyond consumer engagement. It has the potential to transform the way brands are perceived and valued, influencing consumer loyalty and brand equity. By offering a more immersive and engaging experience, brands can differentiate themselves in a competitive market, foster deeper connections with consumers, and ultimately drive growth and profitability. This literature review aims to explore these impacts in detail, shedding light on the potential of multi-sensory brand experience as a powerful tool for brand success."

Research methodology

This study aims to explore the profound impact of multi-sensory integration in brand design and its implications for consumer experience. To achieve a comprehensive understanding, the research methodology is structured in three main stages, incorporating both data collection and analysis processes. The conceptual framework of this research is designed to provide readers with a clear overview of the entire research process.

1. Data Collection: Utilize a purposive sampling approach to select relevant case studies and brands that have successfully implemented multi-sensory integration in their design. Gather qualitative data through interviews, surveys, and observational techniques to understand consumer perceptions and experiences with multi-sensory brand designs. Collect quantitative data from consumer surveys to assess the impact of multi-sensory brand experiences on consumer behavior and brand loyalty.

2. Data Analysis: Analyze the collected qualitative data using thematic analysis to identify recurring themes and patterns related to multi-sensory integration in brand design. Conduct content analysis of the selected case studies and brand examples to extract insights and best practices in creating multi-sensory brand experiences. Quantitatively analyze the survey data to derive meaningful statistical correlations and associations between multi-sensory brand experiences and consumer behaviors.

3. Comprehensive Three-Dimensional Brand Image Design: Based on the findings from the data analysis, develop a comprehensive three-dimensional brand image design guide. The guide will encompass practical recommendations and actionable strategies for brands to effectively incorporate sight, hearing, taste, smell, and touch into their design. Focus on creating emotional connections with consumers and enhancing their overall brand experiences through multi-sensory integration.

4. Discussion and Implications: Discuss the research findings in the context of existing literature and theoretical frameworks. Address the implications of multi-sensory integration for brand designers, marketers, and practitioners. Highlight the potential benefits and challenges of implementing multi-sensory brand experiences.

5. Conclusion and Future Recommendations: Summarize the key research findings and their significance for the field of brand design. Provide recommendations for future research directions and potential areas of exploration in multi-sensory integration and brand experiences.

This research methodology integrates a comprehensive conceptual framework with systematic data collection and analysis processes. By employing a qualitative approach, the study seeks to gain a deep understanding of multi-sensory integration's role in brand design and its impact on consumer experiences. Through this rigorous research process, the study aims to contribute valuable insights and practical guidance for brands in creating more engaging and memorable brand experiences that resonate with consumers on a multi-dimensional level.

Research results

1. Application Strategy of Multi-Sensory Integration Concept in Brand Design

Ken Hara's assertion that "Graphic design should not only act on people's vision but also touch all of people's senses" (Hara, 2010), underscores the importance of multi-sensory integration in brand design. Human senses actively perceive the world and are interconnected, forming an interactive relationship. This interconnectedness implies that when consumers process brand information, their reactions are not limited to visual stimuli but also encompass feelings from other sensory channels such as touch, taste, and smell. The integrated action of various senses forms a richer comprehensive feeling.

2. Integration of Vision and Touch

Visual design plays a significant role in brand experience information transmission. When combined with touch, one of the five senses, the audience can experience "synesthesia," leading to a more comprehensive and vivid understanding of the product. This allows them to better experience the emotion conveyed in the design. An example of this is Kenya Hara's hospital visual indication system for Umeda Hospital. The system uses a soft, clean white cotton cloth as a signage medium for information, conveying the hospital's adherence to strict hygiene standards and providing psychological comfort.

3. Integration of Vision, Touch, and Taste

In the context of food brand design, sensory experience is a crucial consideration. The packaging design of a food brand directly interacts with the consumer's senses. Naoto Fukasawa's juice box design is a prime example of this. The design awakens consumers' memories of the texture of fruit, establishing an association from vision and touch to taste in the consumer's brain.

4. Integration of Vision, Touch, Smell, Taste, and Hearing

Multi-sensory integration design serves as an emotional communication medium between products and consumers. The more sensory elements injected, the richer the emotional information conveyed. IKEA, for instance, utilizes multi-sensory integration design throughout its brand. From color positioning involving the visual senses to the architectural appearance and logo design, IKEA uses a combination of blue and yellow as the main color. This color combination conveys a sense of "tranquility and warmth" comfort to the consumer. In terms of touch, IKEA encourages consumers to physically interact with their products, allowing them to experience the softness and comfort of the materials used. Taste is also a significant component of IKEA's multi-sensory integration concept design. IKEA has set up dining areas on different floors, allowing consumers to experience the brand's home products and taste Swedish food simultaneously. In the selection of background music, IKEA adopts different styles of music according to the changes of seasons and festivals. This sensory integration design is accepted and recognized by the public, maximizing the output of brand value.

The above findings highlight the importance of multi-sensory integration in brand design. The integration of various senses not only enriches the consumer's experience but also enhances the

emotional connection between the consumer and the brand. This research underscores the need for brands to consider multi-sensory integration in their design strategies to effectively engage consumers and maximize brand value.

Table 1 Brand logo design "Platinum Boutique Hotel" with emotional experience

No.	Logo title	design	Platinum Boutique Hotel Brand Image
1.	Platinum boutique hotel brand design		The brand logo of "Platinum Boutique Hotel" consists of two parts: the logo graphic and the logo font. The logo graphics are mainly designed with abstract patterns. Logo graphics named "Platinum", the overall style of The logo is the platinum "gold" color of the word "people", an abstract combination reflecting the industrial character of the brand - the hotel, the herringbone part of the Platinum Hotel guest emblem. Focus on "is the window of the people-oriented high-end luxury boutique" business philosophy, the connotation picture of the logo is in the hotel space. Not only can enjoy a high quality luxurious environment. Spiritual enjoyment is also experienced. Simple and modern logo expression technique The principle of single shape and multi-meaning is cleverly applied to the graphic design of the logo, presenting a meaningful visual style.
2.	Hearing Experience design of Platinum Boutique Hotel		Platinum Hearing Imaging Design This is followed by the brand's advertising music in auditory sense design. Adding music plays an important role in promoting all advertising. Giving consumers a more in-depth understanding of the brand The Platinum brand wants to convey the brand's concept of science and technology for natural health. Strengthen the emotional connection between brands and consumers. The Platinum brand's slogan should be carefully considered in terms of words. It is generally used as a supplement to describe and complement the details of an advertisement image. The timbre and sound quality of the advertising language should be unified with the advertising music. So that consumers can better understand the theme, content and spirit of advertising.
3.	Platinum Boutique hotel brand image tactile		Touch experience design Sensory experience is enhanced by the tactile perception of the texture and temperature of the material. Consumers have many touch points with brands in Platinum, so

No.	Logo title	design	Platinum Boutique Hotel Brand Image
	experience design		<p>different printing materials can make people have different connections between purity, nature, fashion, science and technology with brands. The tactile experience of platinum substrates can be divided into pseudo-tactile experience, meaning the tactile experience caused by eye contact with the surface of a two-dimensional plane. And tactile experience refers to the experience created by surfaces. At present, image textures on special paper Most of them are obtained from the printing process. Most printed materials are business cards, invitation cards, door cards. And packaging, hotel supplies, etc. in touch design. A selection of specialty papers with natural textures combined with die-cut screen printing technology create a unique experience.</p>
4.	Boutique hotel brand image olfactory experience design		<p>Designing the olfactory experience The sense of smell in the environmental space can be reflected in the design of decorative materials and daily necessities. Because it is often associated with modern science and technology in life, because "Platinum" is a tourism business, hotels, and most of the consumer groups are new generations who love nature, simplicity, according to the Platinum brand style of simplicity. Simple, natural, pure and scientific. The scent of essential oils and other daily products. Should choose the smell of wood or the smell of the sea Wood creates olfactory visual associations, such as forests and plants, while oceanic scents create olfactory visual associations, such as ocean water and sea breeze. These two basic fragrances can reflect a sense of logic. And brand technology At the same time, it reflects the brand's natural and pure feeling.</p>
5.	Platinum boutique hotel brand image taste experience design		<p>Platinum brand image taste experience design People can have a connected taste through color and graphic suggestions. If colors can be combined with graphic shapes It will be easier to add its own characteristics and evoke the final taste experience. Platinum's brand image can also evoke the ultimate taste experience through the coordination of color, graphics and aromas of the spatial environment.</p>

Source: Author

Conclusions

The trend of multi-sensory integrated design has significantly influenced brand experience, harmonizing design with brand values. As this research has shown, when designing a brand using multi-sensory integration, it's crucial to select sensory elements that align with the brand's core values. This approach ensures an effective interconnection of functions, leading to a unified brand experience that fosters consumer trust and brand loyalty.

The rapid development of information technology, particularly the advent of augmented reality (AR) and virtual reality (VR), has opened up new possibilities for multi-sensory integrated design. Brands like Alipay have successfully utilized AR technology to create deep interactive experiences for users, making the brand experience more engaging and interesting. Studies have shown that AR can provide sufficient information, particularly about product sizes and visual characteristics, aiding consumers in their purchase decisions.

However, while technologies like VR can extend the experiencescape, they cannot fully replace live events. This highlights the need for a balanced approach that combines the benefits of multi-sensory integration with the unique advantages of live experiences.

Looking ahead, the exploration of taste and smell in VR technology development presents exciting opportunities for creating a new field of experience that combines design, science, and embodiment. As we move forward, it will be essential to continue researching specific strategies and techniques for implementing multi-sensory integration in different industry contexts. This will help us better understand the potential impact of emerging technologies on multi-sensory brand design and pave the way for more immersive and engaging consumer experiences.

There are many advantages and disadvantages of using AR and VR technology in brand identity design. Knowing these strengths and weaknesses can help you decide when these techniques should be used, and more usefully than before.

Advantage: Provide immersive experience: AR and VR technologies can create a more immersive experience for consumers, allowing them to have a deeper interaction with the brand and enhance brand memory and awareness. Enhanced personalized experience: Using AR and VR technologies, brands can provide customized experiences based on consumers' interests and preferences, strengthening the emotional connection with consumers. Innovation and differentiation: Brands adopting AR and VR technologies are more likely to stand out in a highly competitive market and create a unique and eye-catching brand image. Expanding interaction channels: AR and VR technologies provide brands with a new way to interact with consumers, expanding possibilities beyond traditional interaction channels.

Shortcoming: High cost and technical difficulties: The application of AR and VR technology usually requires high investment and technical support, which may be a challenge especially for small brands.

Limited user adoption: Although AR and VR technologies are gaining popularity, there are still cases where some users are unfamiliar or unwilling to use these technologies, limiting their coverage.

User experience may be unstable: The user experience of AR and VR technologies may be affected by factors such as device performance, network connection, and software stability, resulting in unstable user experience.

Brand story presentation: When brands want to attract consumers by telling vivid stories, AR and VR technology can provide a vivid and memorable presentation platform. Product demonstration and

trial: AR and VR technologies can provide consumers with virtual product demonstration and trial experience, helping consumers better understand product features and functions. Branding campaigns and promotions: Using AR and VR technology in branding campaigns and promotions can increase engagement and interactivity, attracting the attention of more target consumers. Creative advertising marketing: For creative-oriented brand advertising marketing, AR and VR technologies can add freshness and creative elements to advertising, attracting more consumers' attention. Considering the advantages and disadvantages of AR and VR technologies and application scenarios, brands can choose whether to adopt these technologies according to their own needs and target audiences, and use them at the right time to make them more useful and effective than before.

Suggestions

The brand experience is significantly influenced by the integration of various sensory perceptions such as vision, touch, smell, taste, and hearing. Multi-sensory integrated design, which is grounded in visual design and the application of various materials and technologies, effectively mobilizes a variety of sensory channels to work in harmony. This approach enables the core brand values to be communicated through sensory stimulation, facilitating the transmission and integration of sensory information. As a result, audiences can broaden their sensory scope and content, leading to a rich sensory experience. The application of the multi-sensory integration design concept to brand design is not only rooted in the psychological mechanisms behind the design concept but also aligns with the future development trends in technology.

Principle of immersive experience: In brand design, AR and VR technologies should be actively used to create a more immersive experience for consumers. Enhance the emotional connection and cognition between consumers and brands by adopting multi-sensory experiences, such as sight, hearing, touch, etc. This principle can be applied to brands across industries, but is especially universal when it comes to innovating and engaging with consumers.

Personalized Experience Principle: Brands should provide customized experiences based on consumers' interests and preferences. With the help of AR and VR technology, brands can create unique experiences for different groups of consumers, thereby enhancing consumers' loyalty and identification with the brand. This principle has wide applicability in personalizing market positioning and shaping brand image.

Principles of innovation and differentiation: In a highly competitive market, brands should actively adopt AR and VR technologies to create novel and eye-catching brand images. By integrating AR and VR technology with the brand story, it provides an unforgettable consumer experience, thereby differentiating itself from competitors and increasing the attractiveness and competitiveness of the brand.

Principle of comprehensive data support: When using AR and VR technology, brands should rely on sufficient research and theoretical support. By combining academic articles, industry reports and universal case studies, brands can better understand the application practices and effects of AR and VR technologies in different industries, so as to formulate more targeted and effective strategies.

The principle of continuous innovation: Brands should maintain continuous innovation when applying AR and VR technologies, and constantly expand new application areas and ideas. As technology evolves and consumer demands change, brands need to constantly adapt and update AR and VR experiences to keep their brands fresh and engaging.

The principle of combining theory and practice: Brands should organically combine theory and practice, use multi-sensory principles and brand strategies, and carefully design AR and VR experiences. At the same time, it should be continuously optimized and improved according to the actual application effect to ensure the effectiveness and success of AR and VR technology in brand image design.

The above principles can provide reference for brand designers and marketers to help them better apply the concept of multi-sensory integration when using AR and VR technology, and combine with sufficient research and theoretical support to create more attractive, meaningful and popular brands. Appropriate brand experience. Such guidelines will help brands maintain a leading position in a highly competitive market and bring consumers a more profound and memorable brand experience.

Acknowledgment

Researcher would like to express his sincere to the thesis advisor for his invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express his gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Byrd, S. (2001). **Experiential Marketing**. Beijing: China Three Gorges Press.
- Gao, F. (2016). Review and prospect of studies on the effects of sensory stimulation on consumer behavior. **Brand Research, (02)**, 63-70.
- Hara, K. (2010). **Design in Design**. Guilin: Guangxi Normal University Press.
- Mo, M. (2013). Application of multi-sensory integrated design concept in advertising. **Packaging Engineering, 34(20)**, 4-7.
- Wen, X. (2009). A theoretical model of multi-sensory cue integration. **Advances in Psychological Science, 17(4)**, 659-666.
- Yang, D. (2015). The application of Multi-sensory Integrated Design in Brand Promotion. **Brand Research, (02)**, 11.

THE AESTHETICS OF HOMESTAY DESIGN: EXPLORING THE CULTURAL AND EMOTIONAL SIGNIFICANCE OF HOMESICKNESS

Zhongquan Gao¹, Chanoknart Mayusoh², Pisit Puntien³

^{1,2,3}Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University,

(Received : December 20, 2023 Revised : February 5, 2024 Accepted : February 5, 2024)

Abstract

This study is an aesthetic study of the form of homestay based on the concept of nostalgia, aiming to inherit and develop the home stay industry, including economic and cultural development, and promote the development and innovation of homestay. The purpose of this paper is to study the aesthetic design theory of homestay architecture from the perspective of homesickness concept. Analyze the nostalgic memory in the aesthetic design and the design strategy of Yangshuo homestay, and provide a new design scheme for the form of homestay. In the specific research process, through the perspective of nostalgia, explore the form design characteristics of homestay enterprises of Guangxi.

The results of this study show that aesthetic design based on nostalgia can effectively promote the development and innovation of homestay and improve its competitiveness and cultural connotation. In the design process, we should pay attention to the excavation and inheritance of nostalgic memory, and integrate modern design elements to innovatively create a home stay form design solution to meet the contemporary needs of Yangshuo. In addition, it is necessary to explore the development characteristics of Guangxi home stay design from the perspective of nostalgia.

Keywords: homesickness, home, form design

Introduction

Homesickness is a kind of yearning and nostalgia for the hometown, which can make people miss and miss the local customs, relatives and friends, childhood games and past memories when they are wandering in a foreign land. Concept is the concept or belief about values, beliefs and ideals formed by people in a specific social and cultural environment, and is the guiding principle for people to think about problems and actions. This paper discusses the relationship between homestay and ecological and cultural protection in the concept of homesickness, and how to plan and design home stay in the concept of homesickness. The current problem to be solved is that most rural homestay facilities only focus on functional considerations and ignore artistic design and planning, resulting in low occupancy rates and customer satisfaction. Therefore, we need to better plan and design the form of home stay to protect the cultural heritage and achieve sustainable development. This paper puts forward the integration of the concept of homesickness, which can not only meet the functionality of the homestay, but also meet the beauty, but also protect the regional cultural characteristics, and the formation of "homesickness memory"

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948029@ssru.ac.th

²Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: chanoknart.ma@ssru.ac.th, pisit.pu@ssru.ac.th

emotional resonance, cultural identity, scene reproduction and other means, so as to improve customer satisfaction and occupancy rate.

This study will through the literature research, field research and case study, the concept of homesickness involved in Guangxi home stay facility form aesthetic study, focus on the role of homesickness concept in Guangxi home stay facility form design, and put forward the relevant strategies and methods, for the Guangxi home stay facility building form provides related theoretical basis and practical experience, and provide reference for the development of residents.

1. The connotation and characteristics of homesickness culture involved in the architectural form design of homestay

This article discusses the meaning and characteristics of integrating the concept of "homesickness culture" into the architectural form of homestay. It discusses how the design and atmosphere of B & B arouse the nostalgia and sense of belonging. Integrating the homesickness culture into the architectural form requires the following features: architecture should return to nature and highlight the regional cultural characteristics; follow the principles of simplicity, comfort and nature; create a unique atmosphere to create a sense of "home", make the guests feel warm and comfortable, and have a sense of belonging at home. The connotation and characteristics of homesickness culture involved in homestay form aesthetics are mainly reflected in the following three aspects: 1) the design and style of homesickness concept is very unique, usually using black, white and gray colors, simple and elegant lines, unique nostalgic style; 2) the decoration and layout of homestay usually take traditional culture and local characteristics as the theme, natural, simple and simple style, reflecting the emotional and humanistic characteristics of local culture; 3) In terms of service and experience, homestay usually provides local food, cultural experience, handicraft products, etc., so that guests can fully experience the local culture and lifestyle.

The characteristics of the above three aspects make homesickness culture well reflected and developed in the aesthetics of homestay. They are not only the inheritance and promotion of traditional culture, but also an interpretation and expression of humanistic feelings and life style.

2. Principles of homesickness culture in the design of home-stay form

Rural homestay architectural design activities, can be generally divided into two types of trends. The first is the original type of the original township. The homestay buildings are rebuilt and updated organically based on the original residential buildings, focusing on the preservation and restoration of the original residential houses. In view of this trend, we suggest that more local cultural elements and historical elements should be added on the basis of retaining the original buildings, so as to make the homestay buildings more with local characteristics and historical value. Another type is the art-design homestay, which is refined from traditional culture and used for building new homestay buildings in practice, so as to respond to the pursuit of homesickness homestay to provide more high-quality and high-end services. For this trend, we suggest that on the basis of maintaining traditional culture, attention should be paid to integrating contemporary art elements into architectural design, so as to make homestay architecture more contemporary and modern style.

In the study of homestay form design, we need to think comprehensively about the three aspects of nature, humanities and architecture, in order to achieve a more perfect and meaningful design. Therefore, we need to consider the following three aspects:

1) Natural environment: Designers should take sustainable development as the guidance, follow the principle of protecting the ecological environment, plan and design the natural and cultural environment with a respectful attitude, and improve the original natural environment on the basis without destroying the original natural landscape. According to the terrain principle, in order to better adapt to the characteristics of the land form, designers can adopt different architectural styles for different areas. For example, in the mountain area, homestay is more than mountains and rivers, such as Yangshuo Sugar House homestay (as shown in the picture). Adapt to the climate principle, climate characteristics have a great influence on the design of homestay, the amount of rainfall will affect the design of homestay eaves and drainage. The roof slope is relatively large, easy drainage, and the eaves are wider, can block the sun and wind and rain. Combined with the natural principle, as a homestay construction should adopt the design principle of "the custom is the screen, the custom is received", and use the scenery to coordinate with the surrounding landscape. The surrounding scenery is beautiful, the homestay can be designed large area glass Windows, to the maximum extent that the inside house can see the outside view.

2) Humanistic feelings of the most directly reflected in the "people", extended for residential, local. In the rural ecological environment, the vast land becomes the most intuitive regional impression, which shows the countryside, reflected in the style of local dwellings, but also contained in its pastoral wild interest, folk customs and rural life. Home stay is a kind of life experience, is a kind of organic sustainable development ecology, and in a stable state of long-term social development. Continuing the principle of folk custom, many homestay rooms are located around ancient villages or ancient scenic spots, and their architectural design generally attaches importance to customs. The architectural form of homestay should consciously restore the folk phenomenon of the corresponding times. For example, the official residence based on the quadrangle building retains the folk customs of the courtyard. With the integration of cultural and creative principles, homestay is essentially a kind of living space, and tourists can experience the lifestyle of local residents by living in the homestay. Therefore, the interior design of the home stay facility should reflect the life atmosphere of the local residents. For example, indoor lamps and lanterns can use local cultural and creative products bamboo lanterns, and the background wall with paper cutting art elements

3) In terms of architectural form, continue the overall space texture and form principle of space. For the location and layout of the traditional residential gathering place, the location and layout of the traditional residential gathering place should be considered. The location of homestay is generally located in the center of the residential gathering, and these areas retain the traditional characteristics more completely. The principles of public neighborhood space reconstruction,

The layout of homestay is restoring the local traditional courtyard space at the same time. Many homestay in Yangshuo directly light the wing room in the house, transforming the patio into a meeting room. To inherit the principle of traditional architectural form, the traditional architectural form also needs to be inherited. The facilities such as carving, color painting and doors and Windows in the local architectural environment are used to show the style and characteristics of traditional villages from the details. In addition, the local materials of building materials is also an important feature of homestay design, so as to better integrate into the local environmental atmosphere.

Research objective

To study the role of homesickness culture in the form aesthetics of homestay in Guangxi and provide reference for the form design of homestay.

Literature review

1. Research on the involvement of homesickness culture in architectural design

(1) In terms of homesickness architecture, In 2012, Cao Lijian proposed the concept of homesickness architecture in a Study on the Classification and Value of Homesickness Architecture in Xiongan New Area, which was defined as "an architectural form with local emotion, cultural memory, identity and other characteristics". The elements of homesickness architecture include but are not limited to traditional architectural style, regional cultural symbols, natural scenery, local lifestyle, etc. In architectural design, attention should be paid to the application of homesickness elements to make the building more in line with people's emotional needs.**Error! Reference source not found.**(Cao Lijian, 2012)

(2) in the novel in the old art in the theory and method of interior design, the paper about "based on homesickness emotional soul demand, at the same time to the present environment damage, garbage pollution, historical memory lost regret, tries to waste utilization, precious spirit, nostalgia and poetic dwelling harmony material art theory and method of space design, the core of the old art in interior design on the shape of" spirit ", from two aspects of theory and practice."Firstly, the definition of the old objects, the aesthetic standard of the old objects in the space, reflects the expression of the old objects in the space, and distinguishes the difference between" old objects "and" waste ". Old objects refer to relics from previous generations, cultural relics from the past, and keepsakes from the past. It includes historical relics, original land, old national infrastructure, as well as relics of ancestors and all original items. It represents the culture and history of our ancestors, and is also a precious treasure and memory for people.**Error! Reference source not found.**(Yu Xinying, 2018)

3) in "based on the protection of cultural heritage in national architectural heritage and living environment" as rich cultural resources advantage of Guangxi, how to excavate local culture, sorting, protection and research, to build up the living environment design research and creative practice system, as well as has the regional characteristics of southwest, south China minority "cultural field" has become an important research direction in the new period. **Error! Reference source not found.**(Lin Hai, 2021)

2. Research on the landscape design of home-stay facilities

(1) Liu Panpan's Research on the Sound Landscape Design of Zhujiayu Village based on "Homesickness Memory" attaches the increasing attention to environmental ecology in the development of the new era. General Secretary Xi Jinping's concept of 'clear waters and green mountains are gold and silver mountains' has gradually put the relevant construction of rural areas on the agenda. Compared with cities, villages originally have unique natural conditions. However, due to the process of urbanization, the rural construction and development has shown signs of pursuing economic benefits and ignoring the environment, which can easily lead to the loss of the original charm and characteristics. Moreover, most environmental construction takes visual effect transformation as the core and pays attention to people's experience needs."In China, the rural revitalization strategy has set new development requirements for agriculture, farmers and rural areas. In rural construction, environmental and ecological issues are the top priorities.**Error! Reference source not found.**(Liu Panpan, 2018)

(2) Due to different factors such as cultural background and regional environment, some foreign scholars also have relevant studies on the design of home stay, but none of them involves the landscape design research based on the concept of homesickness. For example: (Switzerland) Stefan Carmen, "The Beauty of home stay 2".(English) Wendy Palin, The Beauty of home stay 3.(English) Robert Holden, in Landscape Design.

In addition to papers, there are also relevant teaching materials for landscape design teaching in foreign universities, such as: "Hero Ando On Architecture" (Japan) published by China Architecture Industry, which is also related to the content of landscape design of home stay, but focuses on the work process of homestay building and other contents. Among them, the materials used in the construction of many homestay in Guangxi are the opinions of this work. For example, the wall of Guilin homestay in Guangxi retains the texture of cement. Foreign research institutions also have related research on the form and culture of Chinese homestay.

(3) Zhang Zhihui, based on the concept of rural complex, homesickness, homesickness experience, rural landscape painting, homesickness documentary and questionnaire, constructed the carrier system of homesickness landscape, defined the main types of homesickness landscape carrier elements; Based on empirical cases, proposed the expression model of homesickness landscape carrier.

Research Methodology

This study was based on the villages in Yangshuo, Guangxi. Through literature research and field observation, this paper proposes the innovation of the form design of home stay in Guangxi in the new era, and how to rebuild the landscape of home stay, and demonstrates the role of homesickness culture in the landscape design of home stay in Guangxi. The collected data were analyzed by literature analysis, descriptive analysis, and field and qualitative studies. Taking "Yangshuo" in Guilin, Guangxi as the research object, the cultural connotation and architectural form of homesickness are deeply studied.

Yangshuo in Guilin is a famous tourist resort in China, the tenth year of sui Kaihuang (590), the county government moved from Xiping to now Yangshuo town, the county government was built in the Yangjiao mountain, with "Yangjiao" homophonic "Yangshuo" as the county name. Yangshuo County, hence the name, the name has been spread through various dynasties.



Figure 1: homestay

Source: researcher mapping



Figure 2: Yangshuo, Guilin

Source: Baidu photo

Domestic and foreign literature was collected to supplement the development of homesickness cultural landscape, the characteristics of rural architectural culture, and the significance of ethnic cultural tourism, and to obtain relevant data. Study supplementary information, organize and screening materials contributing to your own research and provide feasibility for subsequent homesickness culture research and design practices. Through the investigation of representative homestay such as sugar house, cloud cottage and secret garden, the cultural elements of homesickness are collected, which provides a basis for the design demonstration research (see Table 1 and table 2).

Table 1 Survey list of homesickness elements

Homesickness elements	key	Survey location	key
eaves tile		Guangxi Yangshuo Sugar House	
The mud brick		Yunlu homestay	
natural stone		Xin'an Street	

Source: Study staffing

Table 2 Presents the emotional form of homesickness

Form of expression	content	Homesickness sensory presentation
Physical form	Spatial form (landscape)	Multi-sensory
	Material and color	Vision,tactile
	Plants,animals	Multi-sensory
	Household items,tools of labor	Vision, tactile
Immaterial form	Folk culture (emple fairs, festivals,crafts.)	Multi-sensory
	Communicative activities (chess and cards, children’s games, etc)	Multi-sensory
	Local sounds (dialects,cries,birds and insects,rain)	aural
	Township soundsco(oking smoke, soil, eating habits, etc)	taste

Source: Study staffing

Research results

- 1).Elaborate on the design concept of homesickness. Provide more concrete examples of how homesickness emotion is integrated into homestay landscape design.
- 2).Discuss the implications of architectural homogenization and how it can be avoided in homestay designs.

3. Design and practice of Guangxi homesickness culture

3.1 The form and characteristics of traditional buildings in Guangxi are introduced into the architectural form design of home stay facilities

Guangxi’s traditional architecture is an important component of Chinese architectural culture, with unique characteristics in terms of architectural form, structure, materials, and decorative details.As shown in

Figure 3: Traditional architectural structures in Guangxi



Figure 3: Traditional architectural structures in Guangxi

Source: baidu

In terms of architectural form, Guangxi’s traditional architecture takes on various forms, with the most prominent feature being the use of wooden and dougong structures. This type of structure was very popular in the construction of the time, as they could provide good support and stability. In addition, traditional architecture also has strict symmetry and proportion, which are strictly followed in design and construction

to ensure the overall beauty and coordination of the building. In terms of materials, Guangxi's traditional architecture mainly uses materials such as wood, brick, stone, and tiles. These materials have a long history in China's architectural history and are widely used. These materials not only have good durability and stability, but also provide a unique natural beauty that complements the surrounding environment. At the same time, these building materials also reflect the nostalgia culture of architecture.

In addition, the decorative details of Guangxi's traditional architecture are also very exquisite, including carving, painting, and copper and iron forging techniques. These details are widely used in the exterior and interior decoration of buildings, adding more artistic charm and historical and cultural heritage to the architecture. As shown in Figure 4, Guangxi's traditional architecture is a very distinctive form of architecture that plays an important role in the development of Chinese architectural culture and is also an important component of Guangxi's cultural heritage. In addition to the morphological characteristics of the traditional architectural roof and cornice design, the layout and design of the building are usually related to the natural environment and terrain, such as the design of garden architecture. Landscape design plays an important role in the history of Chinese architecture, showing the essence of regional culture and technology. As shown in Figure 5, the landscape design is not only a simple decoration, but also an important part of the entire building. It complements the morphological characteristics of traditional architecture and highlights the harmonious coexistence between architecture and nature. This design approach not only enhances the aesthetics of the building, but also makes it more environmentally friendly and sustainable. In conclusion, landscape design is of great significance for the harmonious coexistence and environmentally sustainable development of architecture.



Figure 4: Planning diagram of home stay
Source: Researcher



Figure 5: Design and planning diagram of
home stay
Source: Researcher

3.2 Interior design of the home stay facility

Interior design is the use of material technology and architectural design principles to create a reasonable indoor environment that meets people's material and spiritual needs based on the nature of the building's use and its environment. Applying homesickness culture to the interior design of homestay: 1) It is a popular trend to integrate traditional architectural elements into the interior design of homestay. For example, the ceiling and walls of the room can be designed to use the wooden and bucket arch structures

of traditional buildings. In addition, traditional cultural elements can be combined with, such as Chinese painting, paper cutting, embroidery, bamboo lanterns to decorate the room to increase the national characteristics and affinity of the room. At the same time, it is also very important to choose suitable lamps, curtains, beds and other accessories, which can make the whole room more harmonious, comfortable and beautiful, and create a space atmosphere with nostalgia emotion.(As shown in Figure Figure 6).

3.3 Design at the door of the homestay

In the facade design of the homestay, there are several elements that can arouse people's feelings of homesickness and home. Using warm, natural materials, such as wood and stone, you can create a warm and comfortable atmosphere. In addition, adding personalized decorations, such as family photos or retro decorations, allows guests to feel like they live in a home with a cultural identity, rather than an ordinary hotel.(As shown in Figure Figure 7).The carrier of nostalgia is objects, and nostalgia is integrated into buildings by old things. We use old things in buildings, such as the brick, wood and stone of 50 years ago used in Yangshuo Sugar House in Guilin, as shown in the table 1. In addition, traditional architectural forms are applied to homestay, such as residence homestay, Siheyuan structural buildings, doors and Windows, and other details are made and expressed in the Ming Dynasty.



Figure 6: Indoor planning diagram of homestay
Source: Researcher



Figure 7: Design and planning diagram of homestay façade
Source: Researcher

4. The role of homesickness culture in the design of homestay form

Homesickness culture plays an important role in the design of Guangxi homestay form. Through the design demonstration, it is found that it is the core, reflecting the historical and cultural precipitation of the place. Homesickness culture is a unique expression of traditional rural culture, which provides tourists with cultural experience and enriches tourism resources. As a representative of Chinese traditional culture, homesickness culture is an important part of the form design of home stay. Homesickness culture plays an important role in the design of homestay in Yangshuo, Guangxi: 1) Homesickness culture is an important form of home stay industry culture, Can inherit and inherit the aesthetics and life style of the Eastern culture; 2) Homesickness culture, through the development of relevant cultural and creative industries, Promote the economic development of the traditional villages, Increase the local economic income; 3) Homesickness culture has also become an important carrier and symbol of the Chinese traditional culture, It reflects the diversity and uniqueness of Chinese traditional culture; 4) Homesickness culture is widely used in the decoration of buildings and homes, Added a unique cultural atmosphere and artistic value to

the traditional village; 5) In the construction process of home stay, The cultural confidence and cultural value embodied in homesickness culture, Yangshuo will continue to encourage people in Guangxi to continue to inherit and develop national culture.

5. Design and evaluation of homesickness culture in the form of home stay

Homesickness culture is a traditional Chinese culture, with a rich history and a unique artistic expression. Through the design practice research, it is found that the home stay industry is helpful to inherit and develop the homesickness culture, so that more people can understand and appreciate this unique culture. The following are the measures and design evaluation of homesickness culture involved in the form design of homestay: Measures: 1) Integrate local traditional cultural elements into the design, such as traditional architectural style, folk art works, etc. These elements can not only add to the local features of the room, but also allow visitors to gain a deeper understanding of the local culture and history. 2) Make use of local natural resources and cultural landscape to create a unique and attractive homestay environment. For example, if the homestay is located in a mountainous area, a terrace can be set up outside the room, so that visitors can enjoy the beautiful mountain scenery. 3) Provide relevant cultural experience activities for home stay, such as traditional handicraft production, folk music performance, etc. These activities can allow visitors to better understand the local culture and history and increase opportunities for visitor participation and interaction.

Design evaluation: 1) Through the intervention of homesickness culture, the design of home stay has more regional characteristics and cultural connotation. Visitors can stay in the homestay, experience the local culture and history, and increase their understanding and understanding of the local area. 2) Improve the added value and attraction of home stay, and increase the experience and return rate of tourists. By providing a unique environment and cultural experience activities, homestay can make visitors feel more comfortable and satisfied, thus increasing the rate of return. 3) It has promoted the inheritance and development of local culture and contributed to rural revitalization.

Conclusions

Through the research on the design and application of the homestay form of homesickness culture and the design evaluation of homesickness culture on the homestay industry, the feasible planning and suggestions for the construction of homestay in Yangshuo, Guangxi are put forward. For Yangshuo, Guangxi, the development of rural cultural tourism and the protection and inheritance of cultural resources also have a certain reference and inspiration effect.

This study demonstrates the practical application of homesickness culture in the form of homestay in Yangshuo, Guangxi, which provides an effective means for the protection and inheritance of homesickness culture. Through the case study of Yangshuo Village in Guangxi, the conclusions are as follows: 1) the role of homesickness culture in reflecting the cultural and artistic value in the form design of homestay in Guangxi; 2) homesickness culture can effectively promote the development of Guilin tourism, improve the tourism experience and cultural connotation, and improve the living environment and life quality of the village.

Acknowledgment

For the successful completion of this thesis, the chair of the thesis supervisory committee, for his dedicated guidance and corrections to this thesis. In addition, I would like to thank Assistant Professor Akamong Inkuer, Assistant Professor Pisit Puntien, Assistant Professor Chanoknart Mayusoh, and all the teachers in the subject for their help. I sincerely appreciate the sincere contribution of all the teachers as the author.

Thanks to Miss Kanyanee Phuangsoa, Miss Visitha Chintaladdha, Miss Sasanant Rattanapornpisit and Mr. Chat Sukarin for their help in checking and correcting the spelling problems in this thesis to make it more accurate.

I would like to thank all the people who provided data support for the thesis helped me to complete this research successfully.

References

- Cao Lijian. (2012). **Research on the Classification and Value of Homesick Buildings in Xiongan New Area**. Hebei: Hebei University of Technology.
- Lin Hai. (2021). **Local Ethnic Architecture Inheritance and Living Environment under the Protection of Cultural Heritage**. Guangxi: Guangxi University of the Arts.
- Liu Panpan. (2018). **Research on The Sound Landscape Design of Zhujiayu Village based on "Homesickness Memory"**. Shandong: Shandong University.
- Yu Xinying. (2018). **Research on the Theory and Methods of Old Things Art Intervention in Interior Design**. Beijing: Central Academy of Fine Arts.
- Zhang Zhihui. (2018). **Research on Landscape Space Construction of Pastoral Complex Based on Homesickness Landscape carrier**. An Hui: Hefei University of Technology.