



คณะศิลปกรรมศาสตร์
Faculty of Fine and Applied Arts

วารสารศิลปปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

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

ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ.2567

(กรกฎาคม-ธันวาคม)

Vol.12 No.2 2024

(July-December)



ISSN 2286-9565 (Print)

ISSN 2651-1991 (Online)



วารสารศิลปปริทัศน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2567 Vol.12 No.2 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.ยุวดี 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.สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธกร สริกขกานนท์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

1. พิจารณากลั่นกรองประเมินบทความวิชาการ บทความวิจัย ที่ส่งเข้ามาขอตีพิมพ์ลงในวารสารศิลปปริทัศน์เพื่อให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ มีคุณภาพ และความเหมาะสมสู่การตีพิมพ์เผยแพร่
2. กำหนดกรอบแนวทางการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ดูแลการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายต่างๆ ให้เป็นไปตามระเบียบ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายใน)

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี โพธิเวชกุล
2. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวจิตรกรรม
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงศ์สุวรรณ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิราจุรัทร
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตชิต เฉยพ่วง
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา เทพรักษ์

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ (ภายนอก)

1. ศาสตราจารย์ ดร.วีรชาติ เปรมานนท์
2. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญรัตน์
3. ศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐา พันธุ์เจริญ
4. ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา 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 ทรัพย์ปรุง
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 อีระวรัญญู
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธราพงศ์
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรรา 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 ลาววรรณ
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประณต มีสอน
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รามสุร สิตลายัน
33. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
34. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัฏฐ์ ศิริพิชญ์ตระกูล
35. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม อมันตกุล

36. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คันสนีย์ จะสุวรรณ์
37. อาจารย์ ดร.ดวงฤทัย โพคะรัตน์ศิริ
38. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กองการจัดการ

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส | หัวหน้าสำนักงานคนบตี |
| 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 ถนนอุททองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ 0 2160 1389-94 ต่อ 119

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปปริทัศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2567 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ จำนวน 15 เรื่อง การใช้กึ่งพื้นถิ่นเพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มรูปแบบทักษะการผลิตในชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก, การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน, ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ, สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา, แนวทางการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล ตำนานพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา, การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะการปั้นปูนสด กรณีศึกษางานปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี, โครงการการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ และถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมของผ้าไหม ในจังหวัดจังหวัดบุรีรัมย์, ศิลปะบาติกและมัดย้อมผ้ารีไซเคิล จากสี่ธรรมชาติเปลือกแสมทะเลความงามแห่งความยั่งยืน: กรณีศึกษา ชุมชนบ้านทอนลิง เกาะลันตา จังหวัดกระบี่, “The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง”: การศึกษาการใช้เครื่องมือการละครประยุกต์เพื่อสื่อสารความสำคัญในการสร้างรัฐสวัสดิการภายใต้สังคมเสรีนิยมใหม่, การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว, การศึกษาเรื่องบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตก, การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม กรณีศึกษา ผลงานศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, การออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาย่างบ้านนาจังหวัดพิจิตร, RESEARCH ON THE DESIGN METHOD OF CULTURAL AND CREATIVE PRODUCTS IN ZHUSHA TRADITIONAL VILLAGES BASED ON IMAGE TRANSFORMATION, THE ORIGIN AND DEVELOPMENT OF CHINESE NATIONAL VOCAL MUSIC FOR TEACHING IN THE MODERN CHINA

สำหรับวารสารในปีที่ 13 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2568 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจนักวิจัย อาจารย์ และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการหรือบทความวิจัยมาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณากลับกรอง (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้องจากหลากหลายสถาบันจำนวน 3 ท่าน/บทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปปริทัศน์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินเกื้อ)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

สารบัญ

THAI ARTICLES

- 1 การใช้กกพื้นถิ่นเพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มรูปแบบทักษะการผลิตในชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก
USING LOCAL SEDGE TO DESIGN AND DEVELOP CREATIVE PRODUCTS TO
INCREASE PRODUCTION SKILLS IN THE COMMUNITY ACCORDING TO THE
LOCAL ECONOMY CONCEPT
อาณัญ ศิริพิชญ์ตระกูล
- 11 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
พื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน
THE CREATION OF NEW IDENTITY IN PHRA NAKHON SI AYUTTHAYA PROVINCE
FOR DESIGN GUIDELINE TO COMMUNITY PRODUCT EXHIBITION AREAS
อภิชาติ ทวีวัฒน์ เพ็ญสิริ ชาตินิยม
- 26 ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ
THE BEAUTY OF COLOURS IN A NATURAL SETTING
ณัฐฐา พงษ์สุวรรณ
- 38 สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา
SYMBOL OF BUDDHIST FAITH
ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์
- 51 แนวทางการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล
ตำหนักพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา
GUIDELINES FOR THE EXHIBIT DEVELOPMENT AT SAI SUDDHA NOBHADOL
MUSEUM, MANSION OF H.H. PRINCESS SAISAVALI BHIROMYA, PRINCESS
SUDDHASININART
ชนะภพ วัฒนโอฬาร
- 67 การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะการปั้นปูนสด
กรณีศึกษางานปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี
PRODUCT DESIGN FOR CREATING FRESH STUCCO ARTS
CASE STUDY OF FRESH STUCCO IN PHETCHABURI
นภดล สัจवालเพชร, ธีรศักดิ์ ลิ้มทัศนกุล, ศุภวรรณ สัญญาลักษณภักขัย

สารบัญ

- 76 โครงการการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ และถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมของผ้าไหม
ในจังหวัดจังหวัดบุรีรัมย์
MEDIA DESIGN PROJECT TO PROMOTE AND CONVEY THE STORY OF SILK
CULTURE IN BURIRAM PROVINCE.
เดชิต เฉยพ่วง
- 90 ศิลปะบาติกและมัดย้อมผ้ารีไซเคิล จากสีธรรมชาติเปลือกแสมทะเล ความงามแห่งความ
ยั่งยืน: กรณีศึกษา ชุมชนบ้านทอนลิบง เกาะลันตา จังหวัดกระบี่
CREATIVE TECHNIQUES IN BATIK AND TIE-DYE ON RECYCLED FABRICS USING
NATURAL DYE FROM GREY MANGROVE: THE BEAUTY OF SUSTAINABILITY – A
CASE STUDY OF KOH LANTA COMMUNITY, KRABI PROVINCE
ลิรัชชา ลำลือทอง เตือนตา พรหมตาวงค์ ณัฐพล พิชัยรัตน์ ธนพรรณ บุญยรัตกลิน
- 101 “The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง”: การศึกษาการใช้เครื่องมือการละครประยุกต์เพื่อ
สื่อสารความสำคัญในการสร้างรัฐสวัสดิการภายใต้สังคมเสรีนิยมใหม่
“THE CAPITAL: HOW MANY HEARTS DO YOU STILL HAVE?": A STUDY OF
UTILIZING APPLIED DRAMA TOOLS FOR COMMUNICATING THE SIGNIFICANCE
OF PROMOTING A WELFARE STATE AMID NEOLIBERAL SOCIETY
รับขวัญ ธรรมบุษดี
- 117 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว
CREATING VISUAL ARTS BASED ON BELIEFS AND FEARS.
สุริวัลย์ สุธรรม
- 132 การศึกษาเรื่องบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย ที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตก
A STUDY OF THE PERSONALITY OF LUXURY BRANDS THAT ALIGN WITH THE
WESTERN ZODIAC CONCEPT
สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล ปวินท์ บุณนาค
- 147 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม
กรณีศึกษา ผลงานศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี
THE ANALYSIS OF COMPOSITION IN ART AND THE USING OF ART MATERIALS
FOR LEARNING AND TEACHING IN PAINTING DEPARTMENT IN THE CASE STUDY
OF PROFESSOR EMERITUS VICHOKE MUKDAMANEE
จารุวรรณ เมืองขวา

สารบัญ

- 162 การออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาย่างบ้านนาจังหวัดพิจิตร
THE IDENTITY DESIGN OF BAN NA GRILLED FISH COMMUNITY ENTERPRISE
PHICHIT PROVINCE.
เกษณารณ์ เชื้อโฮม ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

ENGLISH ARTICLES

- 170 RESEARCH ON THE DESIGN METHOD OF CULTURAL AND CREATIVE
PRODUCTS IN ZHUSHA TRADITIONAL VILLAGES BASED ON IMAGE
TRANSFORMATION
Yunling Liu Chanoknart Mayusoh Pisit Puntien
- 186 THE ORIGIN AND DEVELOPMENT OF CHINESE NATIONAL VOCAL MUSIC FOR
TEACHING IN THE MODERN CHINA
Xie Cheng Sakchai Hirunruk



การใช้กกพื้นถิ่นเพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มรูปแบบทักษะการผลิตในชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก

USING LOCAL SEDGE TO DESIGN AND DEVELOP CREATIVE PRODUCTS TO INCREASE PRODUCTION SKILLS IN THE COMMUNITY ACCORDING TO THE LOCAL ECONOMY CONCEPT

อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล¹

Arnut Siripithakul

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

(Received : May 8, 2024 Revised : Oct 24, 2024 Accepted : Dec 10, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการนำวัสดุจากต้นกกในพื้นที่ ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์ มาทำการศึกษาภูมิหลังและทำการออกแบบผลิตภัณฑ์จากต้นกกในพื้นที่ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ การศึกษาการใช้กกพื้นถิ่นในพื้นที่ การออกแบบผลิตภัณฑ์จากกกในพื้นที่ และการทดสอบความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่นในพื้นที่ ซึ่งในงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ จากการลงพื้นที่และการออกแบบตามกระบวนการวิจัย ได้ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพพบว่า การใช้กกในพื้นที่ ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์ ชุมชนมีทักษะการนำต้นกกมาทำการแปรรูปด้วยการตากแห้ง ย้อม และทอเป็นผืน โดยสามารถสร้างลวดลายรูปแบบต่างๆ ได้อย่างดี ในการวิเคราะห์ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยได้นำบททอสีธรรมชาติมาใช้ในการพัฒนาเนื่องจากเป็นการลดต้นทุนและสร้างมูลค่าให้กับบททอสีธรรมชาติ โดยใช้แนวคิดในการออกแบบร่วมกับวัสดุอื่นซึ่งงานวิจัยนี้ได้ทำการออกแบบร่วมกับไม้ยางที่มีราคาไม่สูงในชุมชนมีกลุ่มที่สามารถทำงานไม้ได้ และออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทที่นึ่งสุล รูปแบบต่างๆ 4 รูปแบบ โดยเน้นให้เกิดรูปร่าง รูปทรง ที่ได้จากรูปทรงธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระเพื่อสร้างรูปแบบที่แปลกตาและสร้างความน่าสนใจ และผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณเป็นการทดสอบความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่น 3 ด้าน ดังนี้ 1.ด้านหน้าที่ใช้สอยและการใช้งาน 2.ด้านความสวยงาม 3.ด้านความเหมาะสมของวัสดุ โดยทดสอบทั้ง 4 รูปแบบ กลุ่มตัวอย่าง 50 คน ซึ่งได้ระดับความพึงพอใจดังนี้ รูปแบบที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.36 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.19 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 3 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.19 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 4 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.04 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้คือ ผลทดสอบความพึงพอใจอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

คำสำคัญ : กก, การออกแบบผลิตภัณฑ์, เศรษฐกิจฐานราก

ABSTRACT

This research involves the use of materials from the bulrush plant in the area of Khok Phong Subdistrict, Vichian Buri District, Phetchabun Province, to study the background and design products made from local bulrush. The objectives are to study the use of local bulrush, design products from local bulrush, and test the satisfaction of the product designs. This study employs a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative research.

From fieldwork and the design process, qualitative analysis revealed that the community in Khok Phong Subdistrict has the skills to process bulrush by drying, dyeing, and weaving into various patterns. For product

¹อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.091-945-9942, E-mail: arnut.si@rmutp.ac.th

design, the researcher used naturally dyed bulrush to reduce costs and create added value. The design incorporated other materials, specifically rubberwood, which is inexpensive and for which there is a skilled labor group in the community. Four stool designs were developed, focusing on shapes derived from natural forms, geometric shapes, and freeform shapes to create unique and interesting products.

Quantitative analysis involved testing satisfaction with the local bulrush product designs in three areas: 1) functionality and usability, 2) aesthetic appeal, and 3) material appropriateness. The study tested all four designs with a sample group of 50 people, resulting in the following average satisfaction scores: Design 1: () = 4.36 (very satisfactory), Design 2: () = 4.19 (very satisfactory), Design 3: () = 4.19 (very satisfactory), Design 4: () = 4.04 (very satisfactory). These results confirm the researcher's hypothesis that the satisfaction levels are very satisfactory.

Keywords : Sedge, Product Design, Local Economy

บทนำ

ปัจจุบันปัญหาเศรษฐกิจ ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศหลายด้าน ทั้งในเรื่องการจ้างงาน สภาพคล่องต่างๆในบริษัท หรือโรงงานอุตสาหกรรมต่างๆ ซึ่งต่างปลดพนักงานออกทำให้เกิดการว่างงานเป็นจำนวนมาก กลุ่มคนเหล่านี้ไร้ที่พึ่งและกลับสู่ชุมชนบ้านเกิดเพื่อใช้ชีวิตเกษตรกรรมดั้งเดิม หากกล่าวถึงคำว่า “บ้านเกิด” ก็ต้องนึกถึงสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญในชุมชน เช่น ข้าว หลาม หนองมน เป็นต้น ทั้งนี้อัตลักษณ์ในชุมชนมีหลากหลายมิติ ทั้งในเรื่อง อาหารการกิน พืช ผล สถานที่ท่องเที่ยว วัสดุพื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ซึ่งกล่าวถึง วัสดุพื้นถิ่นก็จะเข้าใจอัตลักษณ์ได้ง่ายเนื่องจากมีเพียงหนึ่งเดียวที่มี หรือมีจำนวนมาก ชุมชนมีการผลิต หรือเพาะปลูกเป็นจำนวนมากและมีการใช้งาน และทำเป็นสินค้าจนทำให้เกิดอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุพื้นถิ่น

การนำอัตลักษณ์วัสดุพื้นถิ่นมาพัฒนา ในโครงการวิจัยนี้เป็นการนำต้นกกมาพัฒนาเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์เนื่องจากชุมชนโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์ ไม่สามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้ ซึ่งหากแม้พัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ก็ไม่สามารถจำหน่ายได้ไม่รู้กลไกการตลาด กระบวนการคิด กระบวนการพัฒนา ทำให้รูปแบบไม่สอดคล้องกับตลาดสภาพปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะนำนวัตกรรมการออกแบบไปช่วยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากต้นกก เพื่อช่วยยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ รูปแบบใหม่ สร้างแบรนด์ให้น่าจดจำ และที่สำคัญชุมชนสามารถอยู่ได้ด้วยตนเองในสภาพเศรษฐกิจปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก

หากกล่าวถึงแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก ซึ่งใช้เป็นแนวคิดในการพัฒนาชุมชน โดยใช้แนวคิด “การระเบิดจากข้างใน” ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ได้ทรงตรัสไว้ว่า “ต้องสร้างความเข้มแข็งให้คนในชุมชน ที่เราเข้าไปพัฒนามีสภาพพร้อมที่จะรับการพัฒนาเสียก่อน แล้วจึงค่อย ออกมาสู่สังคมภายนอก มิใช่การนำเอาความช่วยเหลือหรือบุคคลจากสังคม ภายนอกเข้าไปหาชุมชนหมู่บ้านที่ยังไม่ทันได้มีโอกาสเตรียมตัวหรือตั้งตัว” (ที่มา : สถาบันองค์กรพัฒนาชุมชน. 2559. 20) จากพระราชดำรัสจะเห็นได้ว่าสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจฐานรากที่มุ่งเน้นให้ชุมชนมีความเข้มแข็ง ในมิติต่างๆ หากจุดดี แก้ปัญหาจุดด้อย ทำให้เกิดรายได้กับสมาชิกชุมชน ลดการออกไปทำงานภายนอกชุมชน เกิดความมั่นคงในการอาชีพ ทำให้รัฐบาลและภาคเอกชนให้ความสำคัญในการพัฒนาชุมชนบนแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก

จากเหตุผลความจำเป็นข้างต้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากต้นกกซึ่งเป็นวัสดุพื้นถิ่นทำให้เกิดอัตลักษณ์ในชุมชน และสามารถสร้างกลไกทรัพย์สินทางปัญญาให้กับชุมชนและมหาวิทยาลัย ที่มุ่งเน้นการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีนำไปช่วยเหลือสังคม อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้กกพื้นถิ่น ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จาก กกพื้นถิ่น ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์จาก กกพื้นถิ่น ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์



ระเบียบวิธีวิจัย

ในโครงการวิจัยเรื่องการใช้กกพื้นถิ่นเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มรูปแบบและการผลิตในชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก มีกระบวนการรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล ในโครงการวิจัยนี้ผู้วิจัยแบ่งการรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลเชิงคุณภาพ และข้อมูลเชิงปริมาณ โดยมีกระบวนการรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยใช้เครื่องมือ และกระบวนการในงานวิจัยดังนี้

1.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการศึกษารูปแบบการใช้กกพื้นถิ่นในชุมชน กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากต้นกกพื้นถิ่นในพื้นที่ โดยมีการกระบวนการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพดังนี้

1.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ แบ่งเป็นการศึกษา 2 ส่วน ได้แก่ 1.ด้านการศึกษาแบบการใช้กกพื้นถิ่นในชุมชน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลในชุมชนโคกปรัง โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้ผลิต ผู้นำชุมชน การสังเกต การถ่ายภาพ จดบันทึกประเด็นการวิจัยนำมาวิเคราะห์ 2.ด้านการศึกษาแบบการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากต้นกกพื้นถิ่นในพื้นที่ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากต้นกกในพื้นที่ เครื่องมือในกระบวนการทั้ง 2 ส่วน ใช้แบบสอบถามสัมภาษณ์ ในการศึกษาและรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งกลุ่มตัวอย่าง 5 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตกก 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 5 คน

1.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ เป็นการนำทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากต้นกก มาทำการวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยแหล่งที่มาของข้อมูลได้แก่ ห้องสมุด หนังสือเอกสารด้านการออกแบบส่วนตัว การค้นคว้าผ่านออนไลน์

1.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ การประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์จากต้นกก โดยผู้วิจัยใช้เครื่องมือจากแบบสอบถามหาความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์จากต้นกก แบบ Rating Scale (นิรัช สุดสังข์.2548.128) ในการประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์จากต้นกก จากกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นผู้สนใจด้านการออกแบบและ นักท่องเที่ยว จำนวน 100 คน

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ในโครงการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จากเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์จากทฤษฎี เอกสารและ ข้อมูลการลงพื้นที่ เป็นการนำหลักทฤษฎีต่างๆในด้านการออกแบบและศิลปะมาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการลงพื้นที่ เพื่อให้ได้การพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุพื้นถิ่น กก

2.2 วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ นำข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์กำหนดโครงสร้าง ถูกนำมาบันทึกในลักษณะบรรยายเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการหาแนวทางการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุพื้นถิ่น กก ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้มีประสิทธิภาพและสรุปผลเชิง สังเคราะห์

2.3 วิเคราะห์แบบสอบถาม นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามภาพประกอบภาพจำลอง มาวิเคราะห์แล้วหาค่าเฉลี่ยความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามข้อมูลโดยใช้ความถี่(Frequency)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุพื้นถิ่น กก ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาแล้ววิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของระดับความเหมาะสมของรูปแบบผลิตภัณฑ์จากต้นกกพื้นถิ่น นำเสนอรูปแบบตารางและคำบรรยายประกอบ โดยแบ่งเกณฑ์ดังนี้

4.50-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
3.50-4.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
2.50-3.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
1.50-2.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1.00-1.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการงานวิจัย

ในโครงการวิจัยเรื่องการใช้กกพื้นถิ่นเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มรูปแบบและการผลิตในชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก มีการดำเนินการวิจัยที่สอดคล้องวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งมีผลการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาการใช้กกพื้นฐานในชุมชนโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์ ในการศึกษาการใช้กกในพื้นที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาและได้ทำการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ ผู้นำชุมชนและผู้ผลิต พบว่า

1.1 ด้านการเพาะปลูกต้นกกในพื้นที่ การเพาะปลูกต้นกกในพื้นที่เป็นการรณรงค์ให้ครัวเรือนในชุมชนนำต้นกก ไปปลูกรอบพื้นที่การทำเกษตรกรรมของสมาชิกชุมชน เนื่องจากต้นกกเป็นต้นที่เพาะปลูกได้ง่าย และไม่ส่งผลต่อพืชผลทางการเกษตร

1.2 ด้านกระบวนการนำต้นกกมาใช้ประโยชน์ จากการเพาะปลูกต้นกกในพื้นที่กลุ่มชุมชน ผู้วิจัยพบว่าชุมชนนำต้นกกมาใช้ประโยชน์ด้านงานหัตถกรรมโดย ย้อมสีกก การพัฒนาลวดลาย และทอเป็นเสื่ออก ซึ่งกระบวนการใช้งานชุมชนได้มีการนำต้นกก ที่มีขนาดลำต้น สูง 120 – 150 cm. มาทำการตัดและตากแห้ง จากนั้นนำต้นกก ที่ตัดและตากแห้งมาทำการตากแห้งจนได้วัสดุจากต้นกกที่เตรียมพร้อมใช้งานในการงานหัตถกรรม ดังรูปที่ 1 แสดงลักษณะการตากแห้งต้นกก และการเตรียมกกตากแห้งเพื่อใช้งานหัตถกรรม



รูปที่ 1 แสดงการตากแห้งต้นกก และการเตรียมกกตากแห้งเพื่อใช้งานด้านหัตถกรรม

ที่มา : อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

1.3 ด้านการใช้กกในงานหัตถกรรม จากข้อมูลกระบวนการนำต้นกกมาใช้ประโยชน์ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่วิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกกในพื้นที่ ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้ 1.กลุ่มชุมชนมีทักษะด้านงานหัตถกรรมเป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องการเตรียมวัตถุดิบ การย้อมสี พัฒนาลวดลาย การทอเสื่ออก 2.กลุ่มชุมชนมีสมาชิกที่สามารถส่งต่อการทอไปสู่สมาชิกชุมชนรุ่นต่อไปได้เป็นอย่างดี ดังรูปที่ 2 เป็นรูปแสดงการเครื่องมือ อุปกรณ์ ทักษะการทอของสมาชิกและรูปแบบการทอเสื่ออกของกลุ่มชุมชนโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์



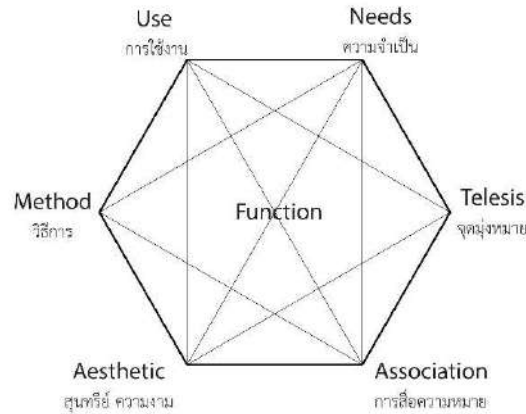
รูปที่ 2 แสดงทักษะการทอเสื่ออก ของสมาชิกชุมชน

ที่มา : อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

จากการศึกษาด้านวัสดุในพื้นที่ผู้วิจัยได้เลือกกกทอสีธรรมชาติมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เนื่องจากกกทอสีธรรมชาติมีสีที่สอดคล้องกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างเรียบง่าย สร้างเอกภาพในการออกแบบได้ง่าย และเป็นการลดต้นทุนของกลุ่มชุมชนในการย้อมสี



2. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่น จากการลงพื้นที่ศึกษาการใช้ประโยชน์ในพื้นที่ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการออกแบบ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับบริบททางการตลาด โดยใช้แผนภูมิ The function complex ดังรูปที่ 3 เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่น



รูปที่ 3 แสดงแผนภูมิ The function complex

ที่มา : วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548

จากรูปที่ 2 แสดงแผนภูมิ The function complex ซึ่งนำมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่น ซึ่งได้รูปแบบการวิเคราะห์แนวคิดดังนี้

2.1 ความจำเป็น (Needs) ความจำเป็นของผลิตภัณฑ์ในการตอบสนองพฤติกรรมของผู้ใช้ ยิ่งมีความจำเป็นมากผลิตภัณฑ์ก็จะยิ่งนำมาพัฒนา

2.2 จุดมุ่งหมาย (Telesis) คือจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองผู้ใช้ เช่นการพัฒนากะเป๋าจากผ้ายีนส์กับงานสานหญ้าแฝก ทั้งนี้จุดมุ่งหมายต้องอาศัยความจำเป็น (Needs) ในผลิตภัณฑ์เป็นตัวในการกำหนดจุดมุ่งหมายในงานออกแบบ

2.3 การสื่อความหมาย (Association) เป็นการสื่อแนวคิดในการออกแบบของนักออกแบบ เป็น 4 ลักษณะ ประกอบด้วย 1) การเน้นด้านประโยชน์ใช้สอย เป็นการเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูง มีความปลอดภัย เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 2) การเน้นคุณค่าของวัสดุ เป็นการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ เทคโนโลยีวัสดุเพื่อให้เกิดประโยชน์กับการใช้งาน 3) การออกแบบที่ตอบสนองกลุ่มเป้าหมาย เป็นการออกแบบที่นำความต้องการของกลุ่มผู้เข้ามาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้สามารถออกแบบได้ตรงกับกลุ่มผู้ใช่มากที่สุด 4) ความง่าย คือการที่ผลิตภัณฑ์หาซื้อได้ง่าย และใช้งานผลิตภัณฑ์ง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน

2.4 สุนทรีย์ ความงาม (Aesthetic) การพัฒนาแนวคิดในด้านของรูปทรง วัสดุ สี สัน รวมถึงเทคโนโลยีในการผลิต นำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดความงามสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ทางการตลาด

2.5 วิธีการ (Method) เป็นการนำเสนอรูปแบบกระบวนการผลิตที่ใช้ในการผลิต ซึ่งผู้ออกแบบต้องมีความรู้พื้นฐานและ ความเข้าใจในเรื่องของการผลิตเป็นอย่างดี ขั้นตอนนี้อถือว่าเป็นขั้นตอนที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงอย่างมากเพื่อผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบสอดคล้องกับกระบวนการผลิต

2.6 การใช้งาน (Use) เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สามารถใช้งานได้ตามความเป็นจริงตามความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน

จากแผนภูมิ The function complex ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่นใช้แนวทางกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ วิธีเปรียบเทียบ กระบวนการคิดไปทีละขั้น และหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ (ธีระชัย สุขสด.88.2544) ผู้วิจัยได้นำแนวคิดข้างต้นมาทำการออกแบบและพัฒนาโดยวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบดังนี้



2.7 การนำกกมาใช้ในการออกแบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์แนวทางการนำ กก ไปใช้ในการออกแบบโดยการนำเส้นกกไปทอ เป็นผืน ซึ่ง กก เป็นวัสดุพื้นถิ่นของชุมชน และการนำกกไปออกแบบร่วมกับวัสดุอื่นเพื่อให้รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมในชุมชน

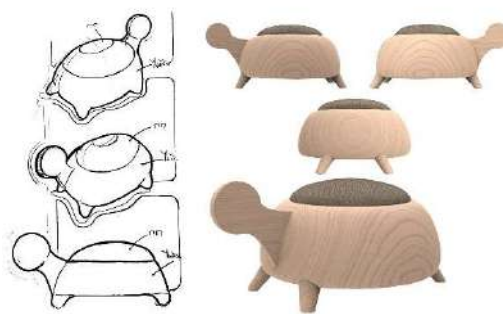


รูปที่ 4 แสดงภาพการทอกก

ที่มา : อาณัฏ ศิริพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

2.8 กระบวนการออกแบบและพัฒนา เมื่อได้ผืนกกทอผู้วิจัยได้นำผืนกกทอมารออกแบบกับวัสดุร่วมโดยทำการร่างระดมความคิดผลิตภัณฑ์รูปแบบต่างๆ โดยคำนึงถึงกายภาพของวัสดุ กก ทอ ผู้วิจัยคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความสวยงาม ด้านการเลือกใช้วัสดุพื้นถิ่นร่วมกับวัสดุอื่น เป็นเกณฑ์ในการออกแบบและพัฒนา ซึ่งผู้วิจัยนำวัสดุ ประเภทไม้ยางมาใช้ร่วมกับกก ทอ เนื่องจากกลุ่มชุมชนมีการกลุ่มงานไม้ในชุมชน เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความแปลกตา และสร้างความแข็งแรงให้กับวัสดุหลัก (กกทอ) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ระดมภาพร่างแนวคิดในการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จาก กกทอ ดังรูปที่ 5-8 ที่แสดงการระดมความคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่นในชุมชนเป็นการนำแนวคิดและหลักการออกแบบมาใช้ในการพัฒนาทั้ง 4 รูปแบบ

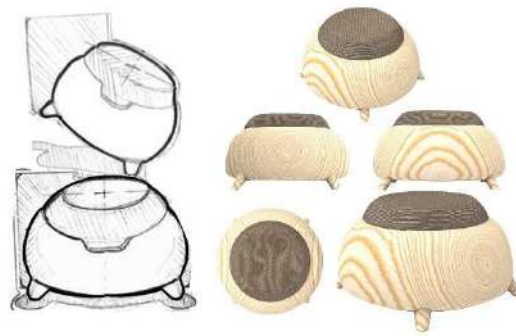
2.8.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์จาก กก รูปแบบที่ 1 เป็นการนำหลักการออกแบบโดยใช้รูปทรงทางธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงของเต้าเป็นแนวทางในการพัฒนาซึ่งเน้นที่รูปทรงเป็นหลัก โดยออกแบบเป็นสตูลนั่ง เนื่องจากเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่มีลักษณะเดียวไม่ต้องทำเป็นชุดทำให้ง่ายต่อการพัฒนา ซึ่งนำกกทอสีธรรมชาติมาใช้ในส่วนเบาะนั่งซึ่งกกทอมีความคงทนที่ดี และใช้ไม้ยางเป็นโครงสร้างสตูลโดยใช้วิธีเฝาะไม้และกลึงตามรูปทรง ให้ความรู้สึกเรียบง่าย ดังภาพที่ 5



รูปที่ 5 แสดงการความคิดในการออกแบบและพัฒนานกพื้นถิ่น จากรูปทรงธรรมชาติ (เต้า)

ที่มา : อาณัฏ ศิริพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

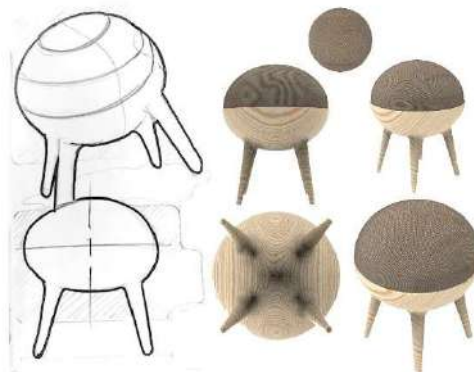
2.8.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์จาก กก รูปแบบที่ 2 เป็นการนำหลักการออกแบบโดยใช้รูปทรงทางธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงของกระดองเต้าเป็นแนวทางในการพัฒนา โดยออกแบบสตูลนั่ง ใช้กกทอสีธรรมชาติในส่วนเบาะนั่ง และโครงสร้างหลักใช้ไม้ยางโดยใช้วิธีเฝาะไม้แล้วทำการกลึง ทำให้สตูลนั่งมีความเรียบง่าย ดังภาพที่ 6



รูปที่ 6 แสดงการความคิดในการออกแบบและพัฒนาจากพื้นถิ่น จากรูปทรงธรรมชาติ (กระตองเต่า)

ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

2.8.3 การออกแบบผลิตภัณฑ์จาก กก รูปแบบที่ 3 เป็นการนำหลักการออกแบบโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยใช้รูปทรงกลมเป็นแนวทางในการพัฒนา โดยออกแบบสตูลนั่ง ใช้กกทอสีธรรมชาติในส่วนเบาะนั่ง และโครงสร้างหลักใช้ไม้ยางโดยใช้วิธีเพาะไม้แล้วทำการกลึง ทำให้สตูลนั่งมีความเรียบง่าย ดังภาพที่ 7



รูปที่ 7 แสดงการความคิดในการออกแบบและพัฒนาจากพื้นถิ่น จากรูปทรงธรรมชาติ (รูปทรงกลม)

ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

2.8.4 การออกแบบผลิตภัณฑ์จาก กก รูปแบบที่ 4 เป็นการนำหลักการออกแบบโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นแนวทางในการพัฒนา โดยออกแบบสตูลนั่ง ที่เน้นการใช้งานมากกว่าหนึ่งโดยการใช้น้ซ้กเก็บของเพื่อเพิ่มประโยชน์ใช้สอยในผลิตภัณฑ์ ใช้กกทอสีธรรมชาติในส่วนเบาะนั่ง และโครงสร้างหลักใช้ไม้ยางโดยใช้วิธีเพาะไม้แล้วทำการกลึง ทำให้สตูลนั่งมีความเรียบง่าย ดังภาพที่ 8



รูปที่ 8 แสดงการความคิดในการออกแบบและพัฒนาจากพื้นถิ่น จากรูปทรงธรรมชาติ (รูปทรงกลม)

ที่มา : อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล (ผู้วิจัย)

2.9 กระบวนการเลือกต้นแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ในการพัฒนานี้ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการระดมความคิดในการออกแบบและพัฒนาจากพื้นถิ่น ทำการสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิต โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผลิต ได้แก่คุณกวิณพัฒน์ อมรบุลเศรษฐ์ในด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กษม อมันตกุล ซึ่งได้วิเคราะห์รายด้านทั้ง 3 ด้านดังนี้

2.9.1 ด้านการพัฒนาวัสดุจากกกพื้นถิ่น การนำกก มาทอ มาแปรรูปให้เป็นผืนเพื่อทำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญ ให้ข้อคิดเห็นด้านพัฒนาวัสดุโดยการใช้สีธรรมชาติมาของกกทอมาใช้ในการออกแบบพัฒนาทำให้ รูปแบบผลิตภัณฑ์ดูเรียบง่าย อีกทั้งยังลดต้นทุนในการทอ ที่ตัดขั้นตอนการย้อมสีของต้นกก

2.9.2 ด้านการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกก ด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าให้ศึกษาให้นำ กกทอ ทำการวิเคราะห์ว่าสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์อะไรได้บ้าง ซึ่งจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยนำมาทำเก้าอี้สตูลซึ่งมีความเหมาะสม แต่สามารถนำผืนกกทอไปพัฒนางานรูปแบบอื่นได้เช่นกัน ในเรื่องของผลิตภัณฑ์แฟชั่นต่างๆ เช่น กระเป๋าประเภทต่างๆ

2.9.3 ความคุ้มค่าทางการตลาด ผู้เชี่ยวชาญมองว่ามีความคุ้มค่าผลิตภัณฑ์การใช้วัสดุร่วมเป็นไม้ยางพารา ซึ่งมีราคาปานกลางไม่แพงมาก สอดคล้องกับชุมชนมีกลุ่มเฟอร์นิเจอร์ขนาดเล็ก ก็อาจทำให้ผลิตภัณฑ์มีความเป็นไปได้ แต่ทั้งนี้ควรพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กลุ่มทอกร สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นทางเลือก

3. การประเมินต้นแบบผลิตภัณฑ์จากกกพื้นถิ่น

ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามผู้สนใจด้านการออกแบบและนักท่องเที่ยงที่สนใจด้านวัฒนธรรม จำนวน 50 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านได้แก่ ด้านหน้าที่ใช้สอยและการใช้งาน ด้านความสวยงาม ด้านความเหมาะสมกับการใช้วัสดุ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการประเมินรายด้านหน้าที่ใช้สอยและการใช้งาน ความสวยงาม และความเหมาะสมวัสดุ ทั้ง 4 รูปแบบ (N=50)

	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3			รูปแบบที่ 4		
ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาจากกกทอ												
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านหน้าที่ใช้สอยและการใช้งาน												



ด้านรูปแบบ												
1.การใช้วัสดุจากจาก ชุมชน ได้อย่าง เหมาะสม	4.22	0.68	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก	4.20	0.53	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก
2.รูปแบบผลิตภัณฑ์มี ความเหมาะสมด้าน การใช้งาน	4.26	0.44	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก	4.26	0.44	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก
3.รูปแบบผลิตภัณฑ์มี สัดส่วนการใช้งานที่ เหมาะสมกับผู้ใช้	4.18	0.66	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก
ภาพรวมความ พึงพอใจด้านหน้าที่ใช้ สอยและการใช้งาน	4.22	0.04	เหมาะสม มาก	4.08	0.16	เหมาะสม มาก	4.21	0.04	เหมาะสม มาก	3.99	0.16	เหมาะสม มาก
ด้านความสวยงาม												
1.ด้านรูปร่างรูปทรง ผลิตภัณฑ์	4.38	0.49	เหมาะสม มาก	4.40	0.67	เหมาะสม มาก	4.26	0.44	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก
2.การนำวัสดุร่วม พัฒนา	4.50	0.76	เหมาะสม มากที่สุด	4.26	0.44	เหมาะสม มาก	4.22	0.68	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก
3.การใช้สีบน ผลิตภัณฑ์	4.52	0.50	เหมาะสม มากที่สุด	4.38	0.49	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก	4.22	0.68	เหมาะสม มาก
ภาพรวมด้านความ สวยงาม	4.46	0.07	เหมาะสม มาก	4.34	0.07	เหมาะสม มาก	4.22	0.04	เหมาะสม มาก	4.10	0.17	เหมาะสม มาก
ด้านความเหมาะสม ของวัสดุ												
1.ความเหมาะสมด้าน วัสดุมีความปลอดภัย ขณะใช้งาน	4.40	0.67	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก
2.ความเหมาะสมของ วัสดุหลัก กก	4.38	0.49	เหมาะสม มาก	4.38	0.49	เหมาะสม มาก	4.38	0.49	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก
3.ความเหมาะสมของ วัสดุร่วม	4.50	0.76	เหมาะสม มากที่สุด	4.22	0.68	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก	4.18	0.66	เหมาะสม มาก
4.ความเหมาะสมของ วัสดุเมื่ออยู่ร่วมกันบน ผลิตภัณฑ์	4.40	0.67	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก	4.40	0.67	เหมาะสม มาก	3.90	0.30	เหมาะสม มาก
ภาพรวมด้านความ เหมาะสมของวัสดุ	4.42	0.05	เหมาะสม มาก	4.17	0.19	เหมาะสม มาก	4.14	0.28	เหมาะสม มาก	4.04	0.16	เหมาะสม มาก
ภาพรวมระดับความ พึงพอใจทั้ง 3 ด้าน	4.36	0.12	เหมาะสม มาก	4.19	0.13	เหมาะสม มาก	4.19	0.04	เหมาะสม มาก	4.04	0.05	เหมาะสม มาก

จากตารางที่ 1 เป็นตารางแสดงระดับความพึงพอใจ รูปแบบผลิตภัณฑ์จากกกทอ ทั้งหมด 4 รูปแบบ โดยแบ่งข้อหัตถ์ความ พึงพอใจต่อรูปแบบรายด้าน 3 ด้านดังนี้ 1.ด้านหน้าที่ใช้สอยและการใช้งาน 2.ด้านความสวยงาม 3.ด้านความเหมาะสมของวัสดุ ซึ่ง ภาพรวมทั้ง 3 ด้าน ของผลิตภัณฑ์จากกกทอที่ได้รับการพัฒนา ได้ระดับความพึงพอใจดังนี้ รูปแบบที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.36 อยู่ใน ระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.19 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 3 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.19 อยู่ในระดับ เหมาะสมมาก รูปแบบที่ 4 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.04 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก



อภิปรายผล

ในโครงการวิจัยเรื่องการใช้กฟพื้นถิ่นเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มรูปแบบและการผลิตในชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจฐานราก มีการดำเนินการวิจัยที่สอดคล้องวัตถุประสงค์เพื่อการนำวัสดุประเภทกกในพื้นที่ชุมชนมาใช้ประโยชน์ การนำวัสดุประเภทกกมาออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุประเภทกกที่ได้รับการพัฒนา โดยกระบวนการวิจัยผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อศึกษากระบวนการใช้ประโยชน์จากต้นกกซึ่งผลการศึกษาคือการนำกกไปทำการทอเป็นผืนและนำไปใช้ประโยชน์ในการทำเสื่ออกเพื่อจำหน่ายในพื้นที่ ทักษะของชุมชนคือการแปรรูปต้นกกให้สามารถ ย้อมสีกก ทอกกเป็นผืน ผู้วิจัยจึงนำ ทอกกมาทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในการเลือกประเภทผืนกก ผู้วิจัยทำการเลือกผืนกกทอ ที่เป็นสีธรรมชาติ เพื่อให้ความรู้สึกรียบง่าย อีกทั้งยังเป็นการลดต้นทุนด้านการย้อมให้กับชุมชน ด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเป็นสตูลที่หนึ่งโดยใช้วัสดุประเภทไม้ยางมาออกแบบร่วมด้วยเนื่องจากให้สีที่เป็นธรรมชาติและมีความแข็งแรง อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมกลุ่มอาชีพทำเครื่องเรือนในชุมชน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์สตูลที่หนึ่งผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาทั้งหมด 4 รูปแบบ โดยเน้นเรื่องการรูปร่าง รูปทรง จากธรรมชาติ 2 รูปแบบ และรูปทรงเรขาคณิต 2 รูปแบบ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน หลักการพัฒนาผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบทางศิลปะ การใช้วัสดุในการออกแบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 รูปแบบ ในด้านหน้าที่ใช้สอยและการใช้งาน ด้านความสวยงาม และด้านความเหมาะสมของวัสดุ ซึ่งผลการประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาได้ผลการประเมินดังนี้ รูปแบบที่ 1 (รูปเต่า) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.36 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 2 (กระดองเต่า) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.19 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 3 (สี่เหลี่ยม) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.19 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รูปแบบที่ 4 (ทรงกลม) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 4.04 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ ผลประเมินรูปแบบพัฒนาจาก กกทอที่ได้รับการพัฒนาอยู่ในระดับเหมาะสมมาก

กิตติกรรมประกาศ

ในการดำเนินการวิจัยต่างๆ ผู้วิจัยขอขอบคุณ คณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่สนับสนุนงบประมาณประจำปี 2566 ขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สนับสนุนกระบวนการวิจัยในด้านต่างๆ และขอบคุณกลุ่มหัตถกรรมหญ้าแฝกและกกโคกปรัง ตำบลโคกปรัง อำเภอนิคมพัฒนา จังหวัดเพชรบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- จิระชัย สุขสด. (2544). *การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- นิรัช สุดสังข์. (2548). *การวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). *หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: แอปป้าพรีนติ้งกรุ๊ป
- สถาบันองค์กรพัฒนาชุมชน (องค์กรมหาชน). (2559). *คู่มือส่งเสริมพัฒนา “เศรษฐกิจฐานราก”*. กรุงเทพฯ: สำนักสนับสนุนขบวนองค์กรชุมชน และสำนักสื่อสารการพัฒนา สถาบันองค์กรพัฒนาชุมชน (องค์กรมหาชน)



การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน

THE CREATION OF NEW IDENTITY IN PHRA NAKHON SI AYUTTHAYA PROVINCE
FOR DESIGN GUIDELINE TO COMMUNITY PRODUCT EXHIBITION AREAS.

อภิชาติ ทวีวัฒน์ เพ็ญสิริ ชาตินิยม

Apichart Thavewat Pensiri Chartniyom

สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Program in Design Decorative Arts, Silpakorn University

(Received : May 19, 2023 Revised : Jul 6, 2023 Accepted : Jul 12, 2023)

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การออกแบบอัตลักษณ์ พื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนและแนวทางการปรับปรุงแบบตามขนาดพื้นที่” โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย (1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่จะใช้ในพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน (2) เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการจัดสรรพื้นที่แสดงสินค้าชุมชน ที่มีลักษณะพิเศษสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้ ในการวิจัยมุ่งเน้นการสร้างอัตลักษณ์รูปแบบใหม่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ที่มีความร่วมสมัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาผ่านผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชน สามารถแบ่งลักษณะ อัตลักษณ์ใหม่ สำหรับใช้เป็นแนวทางการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าจากอัตลักษณ์ใหม่อยุธยา ซึ่งประกอบด้วย สีอัตลักษณ์ ได้แก่ สีปูน อยุธยา สีแดงอยุธยา สีทองอยุธยา รูปทรงอัตลักษณ์ ได้แก่ รูปทรงเจดีย์ 3 องค์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ ลวดลายอัตลักษณ์ ได้แก่ มุมมอง ผังด้านบนเจดีย์ ลายสานปลาตะเพียน และวัสดุอัตลักษณ์ ได้แก่ อิฐดินเผา ไม้สัก ไม้ไผ่ ไบลान

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์อัตลักษณ์อยุธยา สามารถประยุกต์ใช้การออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ในพื้นที่ได้อย่างชัดเจนและยังสร้างเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับชุมชน รวมไปถึงการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าสามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์และการออกแบบ ที่สามารถกำหนดขนาดพื้นที่ที่สามารถขยายเพิ่มเติมในลักษณะพิเศษแบบ ยกขยายพื้นที่ขึ้นเป็น 2 ชั้น สร้างความโดดเด่น สวยงาม และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์อัตลักษณ์, อัตลักษณ์ใหม่, พื้นที่แสดงสินค้า

ABSTRACT

This article is part of the research on " Identity Design for Commercial Space of Community's Products and Modification Guidelines Following Area Size" with the objectives of research: (1) to study and analyze cultural identity characteristics that will be used in the community products exhibition area, and (2) to create knowledge in the allocation of community exhibition areas with special characteristics that can be adjusted in size. The research focuses on creating a new identity in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province through analysis and synthesis to create a contemporary identity that can be used as a guideline for designing a community product exhibition area based on the identity of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

The results of the identity analysis of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province, through experts and community scholars' characteristics, can be divided into a new identity for use as a guideline for the design of the exhibition area. The new identity of Ayutthaya consists of identity colors, including Ayutthaya cement color, Ayutthaya red color, Ayutthaya gold color, identity shapes, including the shape of 3 pagodas, Wat Phra Si

Sanphet, identity patterns, including the top view of the pagoda carp weaving pattern, and identity materials such as clay bricks, teak wood, bamboo, and palm leaves.

The results showed that the creation of Ayutthaya identity can be applied to the design of the exhibition area, which clearly shows the identity in the area and also creates a good image for the community. Including the design of the exhibition area can connect identity and design. The size of the area can be expanded in a special way, with the space raised to 2 floors, making it distinctive, beautiful, and able to be used as a guideline for designing community product display areas appropriately.

Keywords : Identity Creation, New Identity, Exhibition Space

บทนำ

วิถีชีวิตคนไทยในท้องถิ่นต่าง ๆ มีศิลปวัฒนธรรมที่บ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ ที่ได้ถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมสืบต่อมา วัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม และวิธีการดำเนินชีวิตสามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์ในแบบฉบับของตนเองในแต่ละท้องถิ่น วิถีชีวิตที่ยึดตามจารีตประเพณีมาแต่อดีต จึงได้หล่อหลอมร่วมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า สามารถศึกษาเรียนรู้และยังต่อยอดองค์ความรู้สู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย และสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์จากเรื่องราวในวิถีชีวิต งานศิลปะ งานหัตถศิลป์ ผ่านการออกแบบที่สื่อสารผ่านการรับรู้และเข้าใจ จากภาพ จากการแสดงออก และการพูด โดยการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ด้วยการอาศัยองค์ประกอบในการสื่อสาร การฟื้นฟูและอนุรักษ์วัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นใหม่ เป็นการแสดงออกมาในรูปแบบของภาษา คติความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะที่มีการสืบทอดปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับในระดับบุคคลและสังคม นำไปสู่การพัฒนาสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิเช่น การใช้ตัวอักษร การใช้ภาพ การใช้สี การใช้ลวดลายต่าง ๆ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ และสร้างสรรค์ให้เกิดความโดดเด่น น่าสนใจ และมีความร่วมสมัย โดยคำนึงถึงการนำไปปรับใช้ในองค์ประกอบของงานออกแบบต่าง ๆ และยังสามารถสื่อแนวคิดหรืออัตลักษณ์ในพื้นที่นั้นไว้ได้

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ของการวิจัยที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อใช้เป็นพื้นที่ในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ใหม่ ด้วยเหตุที่อยุธยาเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมความเป็นมาที่ยาวนาน มีชื่อเสียงในฐานะเป็นแหล่งปลูกข้าวที่สำคัญ ชาวบ้านโดยทั่วไปนิยมเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า "กรุงเก่า" หรือ "เมืองกรุงเก่า" เป็นจังหวัดในเขตเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่สำคัญ มีผลิตภัณฑ์ชุมชนที่หลากหลายประเภท การจัดจำหน่ายจึงต้องมีพื้นที่ที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์สินค้าชุมชน เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของอยุธยาได้อย่างชัดเจนไม่ซ้ำซ้อนกับพื้นที่อื่น ๆ สร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์อยุธยาให้มีความโดดเด่น ชัดเจน ร่วมสมัย สามารถสื่อถึงจังหวัดพระนครศรีอยุธยาได้อย่างชัดเจนด้วยการนำอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมอยุธยามาสร้างภาพลักษณ์ให้กับพื้นที่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ผสมผสานกับงานออกแบบที่ร่วมสมัย แสดงถึงเรื่องราววิถีชีวิตความเป็นมาในแต่ละท้องถิ่น สร้างอัตลักษณ์ที่ดีได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์ที่จัดจำหน่ายมีภาพลักษณ์ที่โดดเด่นมากยิ่งขึ้น

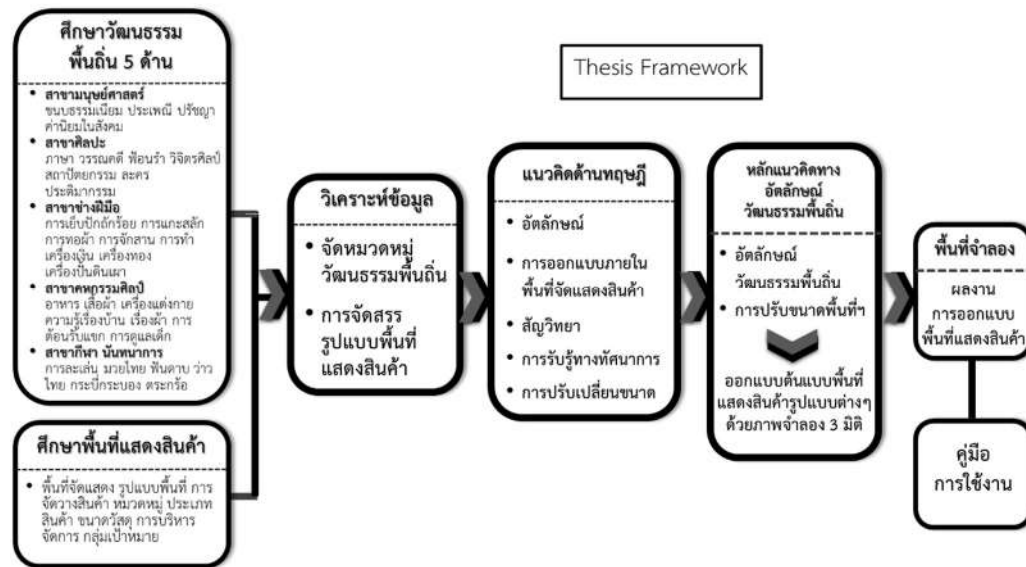
ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงเป็นที่มาของงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน และแนวทางการปรับรูปแบบตามขนาดพื้นที่” ที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับสินค้า สร้างความจดจำ และความเชื่อมั่นให้สินค้าเพิ่มมากขึ้น การออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าจึงเป็นส่วนสำคัญที่สามารถสื่อสารไปยังผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี การเชื่อมโยงอัตลักษณ์กับการออกแบบจะเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์องค์ประกอบผสานแนวความคิดในการออกแบบอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่จะใช้ในพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการจัดสรรพื้นที่แสดงสินค้าชุมชน ที่มีลักษณะพิเศษสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ร่วมกันเพื่อดำเนินการวิจัย หาคำตอบของการวิจัยที่มีความครอบคลุมและชัดเจน โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร การศึกษาภาคสนาม และข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ นำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นการศึกษาอัตลักษณ์จากการวิเคราะห์ลักษณะของวัฒนธรรมโดยอาศัยข้อมูลเชิงคุณลักษณะ ต่อยอดสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้ เพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ให้เกิดความโดดเด่น น่าสนใจ และมีความร่วมสมัย โดยคำนึงถึงการนำไปใช้งานออกแบบ และยังคงสื่อแนวคิดหรืออัตลักษณ์ในพื้นที่นั้น ๆ

1. พื้นที่ในการวิจัย การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของงานวิจัย ที่มุ่งเน้นในการศึกษาลักษณะของอัตลักษณ์จากลักษณะวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2. ขอบเขตในการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของงานวิจัยเพื่อให้มีความชัดเจนและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วย

2.1 ขอบเขตการวิเคราะห์และสังเคราะห์ โดยมุ่งเน้นในการศึกษาอัตลักษณ์จากการวิเคราะห์ลักษณะของวัฒนธรรมโดยอาศัยข้อมูลเชิงคุณลักษณะ ต่อยอดสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้ เพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่

2.2 ขอบเขตด้านการออกแบบ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรมด้วยการแบ่งตามคุณลักษณะที่โดดเด่นของวัฒนธรรมในแต่ละด้าน สร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่โดยการวิเคราะห์ผ่านหลักการจัดวางองค์ประกอบ, การรับรู้ทางทัศนภาพ และหลักการออกแบบอัตลักษณ์ ต่อยอดองค์ความรู้จากการสังเคราะห์ นำไปสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ที่มีรูปธรรมที่ความโดดเด่นร่วมสมัย สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สื่ออัตลักษณ์ในพื้นที่นั้น ๆ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล จากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ การสัมภาษณ์เพื่อขอข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการประเมินอัตลักษณ์ และการสังเคราะห์ภาพอัตลักษณ์อย่างเป็นระบบ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์และประเมินผลงาน ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) และแบบประเมินอัตลักษณ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ในการประเมินผลผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เพื่อการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้อย่างเป็นระบบที่ชัดเจน

ผลการวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์

ผู้วิจัยได้ใช้หลักการวิเคราะห์โดยการแบ่งลักษณะของวัฒนธรรมออกเป็น 5 สาขา ได้แก่ สาขามนุษยศาสตร์ สาขาศิลปะ สาขาช่างฝีมือ สาขาคหกรรมศิลป์ และสาขากีฬานันทนาการ ตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559) ที่อ้างอิงจาก UNESCO เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์อัตลักษณ์ตามลักษณะของวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ในการวิจัยที่มุ่งเน้นในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในการวิเคราะห์และประเมินผลงาน ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) เพื่อทราบถึงอัตลักษณ์อยุธยาที่ชัดเจนผ่านผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชน โดยการใช้แบบประเมินอัตลักษณ์เพื่อทราบถึงอัตลักษณ์อย่างเป็นรูปธรรม ในการประเมินผลผู้วิจัยได้กำหนดระดับการประเมิน 5 ระดับ คือ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ดังผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยา ตามตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยานี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยา

ที่	ภาพอัตลักษณ์อยุธยา สาขามนุษยศาสตร์	อัตลักษณ์อยุธยา	ผลการวิเคราะห์	
			($\bar{X}$)	SD
1.		ประวัติศาสตร์โบราณคดี	5.00	0.00
		ศาสนา ความเชื่อ	3.33	0.47
		ประเพณี	2.00	0.00
		วิถีชีวิต	3.66	0.47
	ภาพอัตลักษณ์อยุธยา สาขาศิลปะ	อัตลักษณ์อยุธยา	($\bar{X}$)	SD
2.		จิตรกรรมฝาผนัง	3.66	0.47
		ประติมากรรม	3.33	0.47
		สถาปัตยกรรม	5.00	0.00
	ภาพอัตลักษณ์อยุธยา สาขาช่างฝีมือ	อัตลักษณ์อยุธยา	($\bar{X}$)	SD
3.		การจักสานปลาตะเพียน	5.00	0.00
		ผ้าทอ ผ้าพิมพ์ลาย	2.25	0.43
		การตีเหล็ก	4.00	0.00
		เครื่องประดับทอง	2.75	0.43



ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยา (ต่อ)

ที่	ภาพอัตลักษณ์อยุธยา สาขากรรมศิลป์	อัตลักษณ์อยุธยา	ผลการวิเคราะห์	
			($\bar{X}$)	SD
4.		การแต่งกายแบบชาววัง	4.66	0.47
		การแต่งกายนักรบ	3.66	1.24
		อาหารคาว	2.33	0.47
		ขนมหวาน	3.33	0.47
	ภาพอัตลักษณ์อยุธยา สาขากีฬานันทนาการ	อัตลักษณ์อยุธยา	($\bar{X}$)	SD
5.		มวยไทยคาดเชือก	3.00	1.63
		แข่งเรือ	2.66	1.24
		การละเล่นว่าว	4.00	1.41
		ขี่ช้าง	3.33	0.94
		การละเล่นเด็ก	2.00	0.81

1.1 ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยาจากการแบ่งตามลักษณะของวัฒนธรรม ผ่านผู้เชี่ยวชาญ โดยการสอบถาม สัมภาษณ์ โดยใช้แบบประเมินอัตลักษณ์เป็นเครื่องมือในการประเมินผล พบว่า อัตลักษณ์อยุธยาตามลักษณะวัฒนธรรม 5 สาขา ที่มีความเหมาะสมตามลำดับคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ ($\bar{X}$) เรียงลำดับจากมากที่สุด - น้อยที่สุด ดังนี้ สาขามนุษยศาสตร์ ได้แก่ ประวัติศาสตร์โบราณคดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 5.00 วิถีชีวิตมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.66 ศาสนาความเชื่อ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.33 และประเพณี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 2.00 ตามลำดับ สาขาศิลปะ ได้แก่ สถาปัตยกรรมมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 5.00 จิตรกรรมฝาผนัง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.66 และประติมากรรม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.33 ตามลำดับ สาขาช่างฝีมือ ได้แก่ การจักสานมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 5.00 การตีเหล็กมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 4.00 เครื่องประดับทองมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 2.75 และผ้าทอผ้าพิมพ์ลายมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 2.25 สาขาศิลปกรรมศิลป์ ได้แก่ การแต่งกายแบบชาววัง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 4.66 การแต่งกายนักรบ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.66 ขนมหวาน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.33 และอาหารคาว มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 2.33 ตามลำดับ สาขากีฬานันทนาการ ได้แก่ การละเล่นว่าว มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 4.00 ขี่ช้าง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.33 มวยไทยคาดเชือก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 3.00 แข่งเรือ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 2.66 และการละเล่นเด็กมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 2.00 ตามลำดับ

1.2 สรุปผลการวิเคราะห์ ในการคัดเลือกอัตลักษณ์อยุธยาเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกอัตลักษณ์ใหม่อยุธยาจากผลการประเมินภาพอัตลักษณ์ในแต่ละด้านที่สามารถแสดงออกได้อย่างรูปธรรม ชัดเจน ไม่ซ้ำซ้อนและยังคงสื่อถึงอัตลักษณ์อยุธยาได้ ตามผลระดับคะแนนค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ที่มากที่สุด ตามตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยา ดังนี้

อัตลักษณ์อยุธยาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ สาขามนุษยศาสตร์ ได้แก่ ประวัติศาสตร์โบราณคดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 5.00 สาขาศิลปะ ได้แก่ สถาปัตยกรรมศาสนสถาน วัด เจดีย์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 5.00 และสาขาช่างฝีมือ ได้แก่ การจักสานปลาตะเพียน เครื่องมือเครื่องใช้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) 5.00

โดยผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ข้อเสนอแนะที่มีความสอดคล้องกัน ในเรื่องการใช้งานธรรมเป็นแก่นของอัตลักษณ์แต่ละด้าน แสดงออกในรูปแบบของคำสำคัญ (Keyword) เพื่อสร้างสื่ออัตลักษณ์ รูปทรง และ ลวดลาย ที่สามารถนำไปใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญในงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม

2. ผลการสังเคราะห์อัตลักษณ์ใหม่

องค์ความรู้ที่ได้รับในการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยา ผู้วิจัยได้สร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ โดยนำผลประเมินที่มีระดับคะแนนค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ที่มากที่สุด ได้แก่ ประวัติศาสตร์โบราณคดี สถาปัตยกรรมศาสนสถานและการจักสานปลาตะเพียน ทำการออกแบบสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ สามารถสร้างสรรค์อัตลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ประกอบด้วยการสร้างสรรค์ สีอัตลักษณ์ คัดเลือกจากการวัดระดับค่าสีที่ซ้ำกัน 3 เฉดสี จาก 50 เฉดสี ได้แก่ สีปูนอยุธยา สีแดงอยุธยา และสีทองอยุธยา รูปทรงอัตลักษณ์ สร้างสรรค์จากรูปทรงสถาปัตยกรรม รูปทรงเจดีย์ 3 องค์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ ลวดลายอัตลักษณ์ สร้างสรรค์จากการตัดทอนลายเส้นมุมมอง ด้านบน (Top View) เจดีย์วัดพระศรีสรรเพชญ์ และวัสดุอัตลักษณ์ คัดเลือกจากความนิยมในการนำวัสดุชนิดต่าง ๆ ของอยุธยา ดังรายละเอียดนี้

2.1 ภาพอัตลักษณ์อยุธยา ที่ 1

ภาพอัตลักษณ์ที่สามารถแสดงออกที่เป็นรูปธรรมได้ชัดเจนที่สุดได้แก่ สถาปัตยกรรมศาสนสถาน วัด เจดีย์ และยังสามารถแสดงออกถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของพระนครศรีอยุธยาได้เช่นกัน ผลการสังเคราะห์ภาพอัตลักษณ์ดังกล่าว ยังสอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ ที่ได้แสดงความคิดเห็นที่ว่าศาสนสถาน que แสดงอัตลักษณ์ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาได้ชัดเจนที่สุดคือ “วัดพระศรีสรรเพชญ์” ที่เป็นวัดหลวงประจำพระราชวังโบราณ สมัยกรุงศรีอยุธยา มีเอกลักษณ์ที่สำคัญคือ มีเจดีย์ทรงลังกา จำนวนสามองค์ที่วางตัวเรียงยาว และต่อมาได้กลายเป็นต้นแบบของวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ในพระบรมมหาราชวัง โดยผู้วิจัยได้ถอดรูปแบบของ รูปทรงอัตลักษณ์จากมุมมองเจดีย์ด้านบน (Top View) ได้รูปทรงสี่เหลี่ยมที่เป็นฐานเจดีย์เรียงทับซ้อนด้วยรูปทรงกลมของเจดีย์, มุมมองด้านข้าง (Side View) ได้รูปทรงสามเหลี่ยมที่ตัดทอนจากรูปทรงของเจดีย์เรียงทับซ้อนกัน 3 รูป และลวดลายอัตลักษณ์จากลายเส้นมุมมองด้านบนของเจดีย์ ได้รูปทรงสี่เหลี่ยมและวงกลม ที่ตัดทอนจากรูปทรงของเจดีย์ ที่ทับซ้อนสลับลดหลั่นกัน ดังภาพประกอบที่ 2



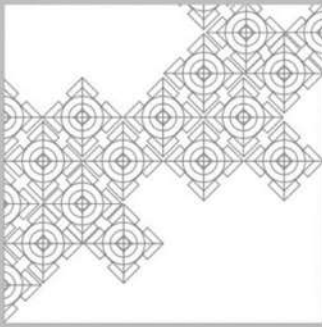
ภาพที่ 2 การถอดแบบอัตลักษณ์จากเจดีย์วัดพระศรีสรรเพชญ์

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

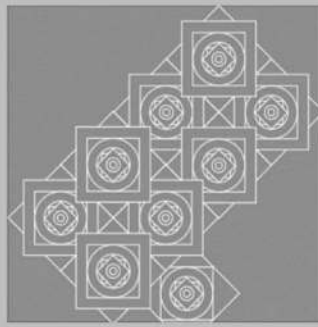
2.1.1 การถอดรูปแบบของ ลวดลายอัตลักษณ์จากเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ ในการสร้างสรรค์ลวดลายอัตลักษณ์ ได้ใช้หลักการทางการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เทคนิคการตัดทอนรายละเอียดรูปทรงเจดีย์ ในมุมมองด้านบน (Top View) ซึ่งจะได้รูปทรงวงกลมและรูปทรงสี่เหลี่ยมวางทับซ้อนกัน และได้ลดค่าน้ำหนักแสงเงาเป็นลายเส้น นำมาจัดวางองค์ประกอบ แบบสมดุล การกลับค่าสี และการจัดวางแบบทำซ้ำ เพื่อให้ได้ลวดลายอัตลักษณ์ ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบในพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน ดังภาพประกอบที่ 3



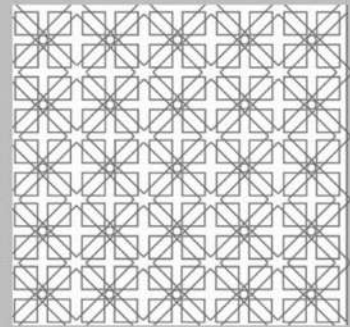
การจัดวางแบบสมดุล



การจัดวางแบบกลับคำสี



การจัดวางแบบทำซ้ำ



ภาพที่ 3 การถอดแบบลวดลายอัตลักษณ์

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

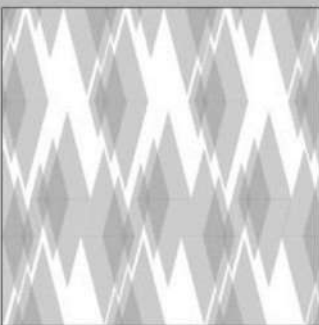
2.1.2 การถอดรูปแบบของ รูปทรงและลวดลายอัตลักษณ์ จากรูปทรงเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ สำหรับการสร้างสรรค์ ลวดลายอัตลักษณ์ ได้ใช้หลักการทางการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เทคนิคการตัดทอนรายละเอียดรูปทรงจากมุมมองเจดีย์ด้านข้าง (Side View) เพื่อให้ได้รูปทรงอัตลักษณ์ที่หลากหลาย จากการตัดทอนรายละเอียด จึงได้รูปทรงสามเหลี่ยมจากรูปทรงของเจดีย์เรียงทับซ้อนกัน 3 รูป และ ลายเส้นอัตลักษณ์ ด้วยการสร้างสรรค์จากหลักการจัดวางองค์ประกอบในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การทับซ้อนน้ำหนัก การจัดวางทำซ้ำ และการ พลิกกลับ ดังภาพประกอบที่ 4 และภาพประกอบที่ 5



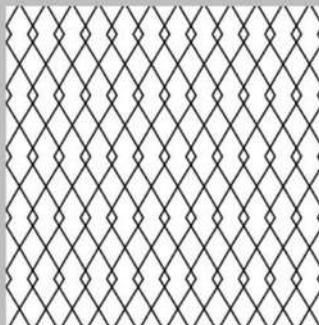
ภาพที่ 4 การถอดแบบลวดลายอัตลักษณ์ จากรูปทรงด้านข้าง (Side View)

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

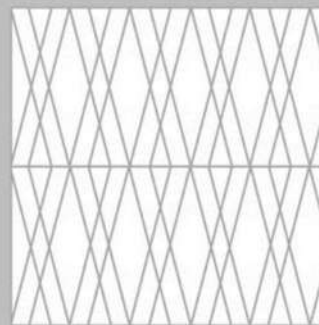
จัดวางแบบทับซ้อน



การจัดวางแบบทำซ้ำ



การจัดวางแบบพลิกกลับ



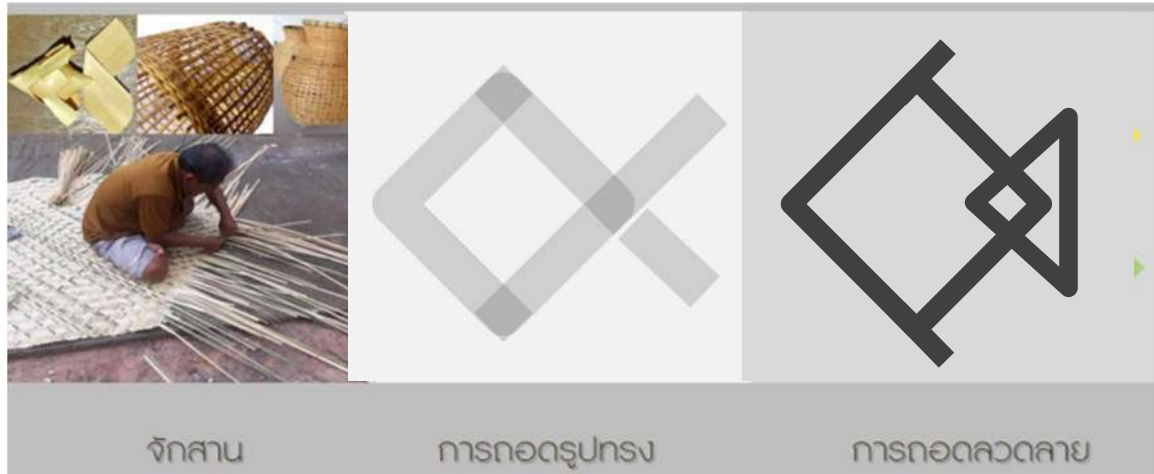
ภาพที่ 5 การถอดแบบลวดลายอัตลักษณ์ จากรูปทรงด้านข้าง

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565



2.2 ภาพอัตลักษณ์อยุธยา ที่ 2

การจักสานปลาตะเพียน ที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตริมน้ำ และงานช่างฝีมือในการจักสานเครื่องมือเครื่องใช้ ในชีวิตประจำวัน ในการออกแบบสร้างสรรค์ถอดแบบรูปทรงอัตลักษณ์ และลวดลายอัตลักษณ์ ได้ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ในการตัดทอนรูปทรงและรายละเอียด เพื่อให้ได้ลวดลาย และลายเส้นสำหรับการนำมาจัดวางองค์ประกอบ ให้เกิดรูปทรงและลวดลายใหม่ สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้า ดังภาพประกอบที่ 6



ภาพที่ 6 การถอดแบบอัตลักษณ์จากการจักสานปลาตะเพียน มุมมองด้านข้าง (Side View)

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

2.2.1 การถอดแบบลวดลายอัตลักษณ์จากการจักสานปลาตะเพียน สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายอัตลักษณ์ ได้ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ โดยการนำรูปทรงปลาตะเพียนสานในมุมมองด้านข้าง (Side View) ที่สามารถสื่อถึงปลาตะเพียนสานได้ชัดเจนที่สุด ด้วยการตัดทอนรายละเอียด เน้นลวดลายที่สื่อถึงการจักสาน และทำการจัดวางองค์ประกอบด้วยเทคนิค การจัดวางแบบสมดุล การทำซ้ำ และการเว้นระยะ จึงได้ลวดลายอัตลักษณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบพื้นที่จัดแสดงสินค้าตลอดจนการออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ บนพื้นที่แสดงสินค้า ดังภาพประกอบที่ 7



ภาพที่ 7 การถอดแบบอัตลักษณ์ด้วยหลักการจัดวางองค์ประกอบ

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565



2.3 สีอัตลักษณ์

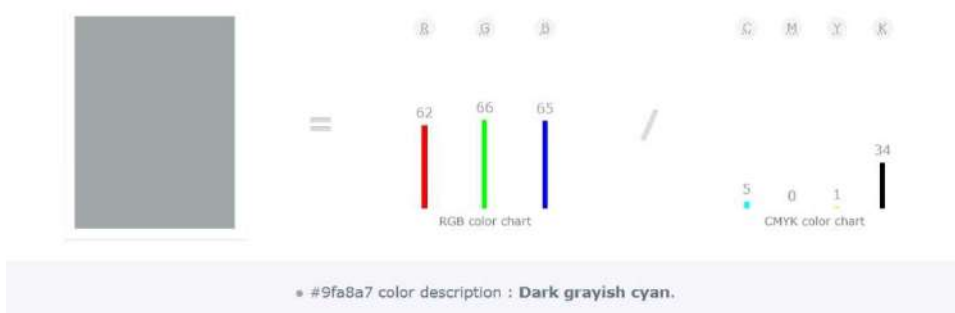
ในการกำหนดสีอัตลักษณ์อยุธยา ได้นำภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จำนวน 50 ภาพ โดยใช้เครื่องมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปรับภาพและถอดค่าสี จำนวน 50 เฉดสี เพื่อคัดเลือกสีอัตลักษณ์ที่สามารถสื่อถึงสีสันของอยุธยาโดยเน้นเฉดสีที่ใกล้เคียงกัน 3 กลุ่มเฉด โดยการประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีเกสตัลท์ ในเรื่องจิตวิทยาสี และการออกแบบ ดังภาพประกอบที่ 8



ภาพที่ 8 การถอดค่าสีอัตลักษณ์อยุธยา
ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

การแยกกลุ่มเฉดสีอัตลักษณ์ ได้คัดแยกเฉดสีออกเป็น 3 กลุ่มเฉดสี ได้แก่ กลุ่มสีเทา, กลุ่มสีเหลือง และกลุ่มสีแดง จากการแยกกลุ่มเฉดสีดังกล่าว ได้ทำการวิเคราะห์และการถอดค่าสีจากภาพอัตลักษณ์อยุธยาที่ผ่านการประเมินแล้ว ตามตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยุธยา โดยได้ถอดค่าสี แบ่งกลุ่มเฉดสี และกำหนดลักษณะและค่าสีของสีอัตลักษณ์ที่ผ่านการสังเคราะห์ ร่วมกับการนำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศาสนสถาน และการจักสาน เพื่อให้ได้ค่าสีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ไม่ซ้ำซ้อน สามารถนำไปใช้ในการออกแบบที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอยุธยาได้ชัดเจนเพิ่มมากขึ้น โดยได้แบบค่าสีเป็น 3 เฉดสี ได้แก่

- 1.) สีเทา ปูนอยุธยา (#9fa8a7) สามารถแสดงผลค่าระดับสีระบบ RGB และ CMYK ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 สีอัตลักษณ์ ปูนอยุธยา
ที่มา : <https://www.colorhexa.com/9fa8a7>



2.) สีทอง ทองอยุธยา (#daa520) สามารถแสดงผลค่าระดับสีระบบ RGB และ CMYK ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 สีอัตลักษณ์ ทองอยุธยา
ที่มา : <https://www.colorhexa.com/daa520>

3.) สีแดง แดงอยุธยา (#a71e22) สามารถแสดงผลค่าระดับสีระบบ RGB และ CMYK ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 สีอัตลักษณ์ แดงอยุธยา
ที่มา : <https://www.colorhexa.com/a71e22>



ภาพที่ 12 สีอัตลักษณ์อยุธยา
ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565



2.4 วัสดุอัตลักษณ์

จากการวิเคราะห์วัสดุอัตลักษณ์อยุธยาจากการศึกษาข้อมูล การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์และปราชญ์ชุมชน ซึ่งได้กล่าวถึงความนิยมในการนำวัสดุชนิดต่าง ๆ ในวิถีชีวิตประจำวัน รวมไปถึงการนำไปใช้ในงานช่างฝีมือ งานสถาปัตยกรรม โดยใช้วัสดุที่หาได้ง่ายตามท้องถิ่น เช่น ใบตองแห้ง กล้วยแฝก ใบลาน และนิยมใช้ไม้ไผ่ในการทำพื้น ส่วนไม้ที่นิยมใช้ไม้เนื้อแข็ง ได้แก่ สัก เต็ง รัง ตะเคียน ไม้แดง และการใช้อิฐดินเผาในการสร้างเจดีย์เพื่อความแข็งแรง ทนทาน โดยผลการวิเคราะห์วัสดุอัตลักษณ์ ที่นิยมและนำไปใช้กัน ตั้งแต่อดีต – ปัจจุบัน ได้แก่ อิฐดินเผา ไม้สัก ไม้ไผ่ และใบลาน ดังภาพประกอบที่ 13



ภาพที่ 13 วัสดุอัตลักษณ์อยุธยา

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

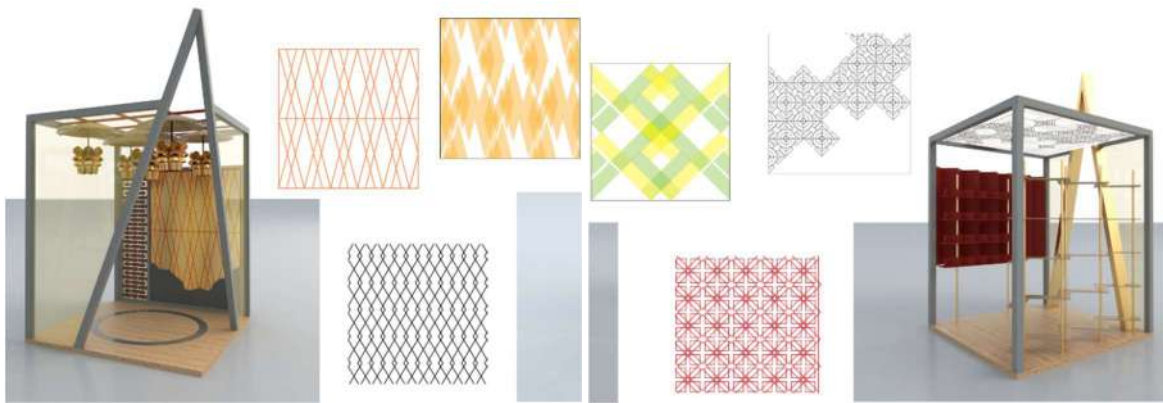
3. แนวทางในออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้วยอัตลักษณ์ใหม่อยุธยา

ในขั้นตอนการวิจัย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมตามคุณลักษณะที่โดดเด่นในแต่ละด้าน สร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ด้วยหลักการออกแบบ, การจัดวางองค์ประกอบ, การรับรู้ทางทัศนภาพ และหลักการออกแบบอัตลักษณ์ ต่อยอดองค์ความรู้จากการสังเคราะห์ และนำไปสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ที่มีรูปธรรมที่ความโดดเด่นร่วมสมัย สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าชุมชนที่สื่ออัตลักษณ์ใหม่ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาได้อย่างเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน โดดเด่น สวยงาม มีความร่วมสมัย และยังสามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ได้อย่างชัดเจน ดังตัวอย่างงานออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้วยเทคนิคการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แสดงภาพจำลองสามมิติแบบเสมือนจริง ดังภาพประกอบที่ 14, ภาพประกอบที่ 15 และ ภาพประกอบที่ 16

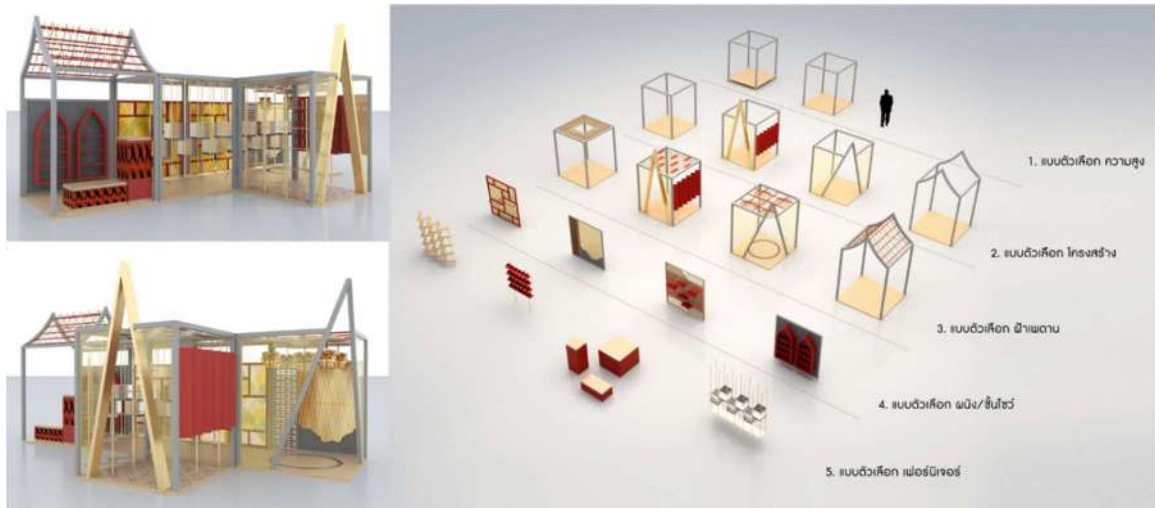


ภาพที่ 14 ภาพจำลองสามมิติแบบเสมือนจริง พื้นที่แสดงสินค้าชุมชน

ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565



ภาพที่ 15 การนำอัตลักษณ์ไปใช้ในพื้นที่แสดงสินค้า
ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565



ภาพที่ 16 การแสดงภาพถอดประกอบพื้นที่แสดงสินค้า
ที่มา : อภิชาติ ทวีวัฒน์, 2565

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ และการสรุปผลการวิจัยที่ผ่านมา ได้ข้อค้นพบในการวิจัย โดยแบ่งประเด็น ดังนี้

1. ภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ภาพอัตลักษณ์ที่นำไปใช้พื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้วิจัยได้สร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่อยู่ภายใต้การสังเคราะห์ลักษณะของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากองค์ความรู้ที่ได้รับในการวิเคราะห์อัตลักษณ์อยู่ภายใต้มีระดับคะแนนค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด 2 ลำดับแรก คือ

ภาพอัตลักษณ์ประกอบด้วย สถาปัตยกรรมศาสนสถาน วัด และเจดีย์ ได้แก่ สถาปัตยกรรม “วัดพระศรีสรรเพชญ์” และการจักสานปลาตะเพียน จึงได้นำอัตลักษณ์ดังกล่าว มาทำการออกแบบสร้างสรรค์อัตลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ซึ่งภาพอัตลักษณ์ดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ ชัยรัตน์ อัสวาทูร (2548: 51-52) ที่ได้กล่าวถึงอัตลักษณ์ คือจุดจดจำ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง ที่สัมผัสได้ด้วยประสาททั้งห้าของมนุษย์ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแก่นหรือเนื้อหาของผลิตภัณฑ์ที่ช่วยเสริมสร้างการจดจำให้ชัดเจนและเห็นภาพพจน์ได้ดียิ่งขึ้นโดยการสร้างจุดจดจำที่ดีจะต้องมีความแตกต่างและโดดเด่นชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดอัตลักษณ์ออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่

1.1 รูปทรงอัตลักษณ์ สร้างสรรค์จากรูปทรงสถาปัตยกรรม รูปทรงเจดีย์ 3 องค์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ การถอดรูปแบบของรูปทรงอัตลักษณ์จากมุมมองเจดีย์ด้านข้าง (Side View) จากหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ตัดทอนรายละเอียดรูปทรง ได้รูปทรงอัต



ลักษณะ ทรงสามเหลี่ยมเรียงทับซ้อนกัน 3 รูป ด้วยการใช้เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบแบบทับซ้อนน้ำหนัก การจัดวางท่าซ้ำ และการพลิกกลับ ได้รูปทรงอัตลักษณ์ที่หลากหลายมิติ สามารถนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนในลำดับต่อไป

1.2 ลวดลายอัตลักษณ์ สร้างสรรค์จากการตัดทอนลายเส้นมุมมอง ด้านบน (Top View) เจดีย์วัดพระศรีสรรเพชญ์ ตามหลักการออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบในเรื่องของการทำซ้ำแบบลดหลั่น สมภาพ จงจิตต์โพธา (2554: 143-200) กล่าวถึงการทำซ้ำในลักษณะเปลี่ยนแปลงทีละน้อย ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของน้ำหนักจากเข้มไปอ่อน จากรูปร่างใหญ่ไปสู่รูปร่างเล็ก จึงได้รูปทรงอัตลักษณ์ และลวดลายอัตลักษณ์ที่นำไปปรับใช้ในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าจากอัตลักษณ์อยุธยา

1.3 สีสัญลักษณ์ เป็นการสร้างสีอัตลักษณ์ โดยได้คัดเลือกเฉดสีดังกล่าวจาก 50 เฉดสี ที่ได้จากการวัดระดับสีจากภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และสีอัตลักษณ์ดังกล่าว มีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบ การนำทฤษฎีสีของ ชิเคโนบุ โคบายาชิ (1990: 6-11) อ้างถึงใน นัตดาวดี บุญญะเดโช (2562) กล่าวถึง ผู้สร้างทฤษฎีสีเกลภาพจากการจัดกลุ่มบุคลิกภาพในการออกแบบโดยแบ่งตามเกลสีทำให้ผู้วิจัยกำหนดทิศทางในการออกแบบจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นระบบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบร่วมกับทฤษฎีเกสตัลท์ ที่ใช้ในการออกแบบจิตวิทยาได้ โดยใช้สีที่เราทำให้เกิดความรู้สึกร่วม

1.4 วัสดุอัตลักษณ์อยุธยา ที่ผู้วิจัยใช้ในการผลิตจัดสร้างพื้นที่แสดงสินค้าต้นแบบ ประกอบไปด้วยโครงไม้เนื้อแข็ง และ ไม้สัก วัสดุอัตลักษณ์ดังกล่าว ได้คัดเลือกจากความนิยมในการนำวัสดุชนิดต่าง ๆ ของอยุธยา เป็นวัสดุที่มีความนิยมในการนำไปใช้ในวิถีชีวิตประจำวัน รวมไปถึงการนำไปใช้ในงานช่างฝีมือ งานสถาปัตยกรรม โดยในการสร้างพื้นที่ต้นแบบ ผู้วิจัยได้ใช้วัสดุสังเคราะห์ทดแทนสำหรับการจัดทำพื้นที่แสดงสินค้าต้นแบบ เพื่อความสะดวกสบาย ย่อยต่อการประกอบ และราคาประหยัด ซึ่งประเด็นดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2541: 49-62) ได้กล่าวถึง วัสดุและความคุ้มค่า (Material and Economic) ในการออกแบบควรเลือกวัสดุให้มีความเหมาะสมต่องานออกแบบ ทั้งในด้านของคุณภาพ และราคา ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่องานออกแบบและการเสริมสร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้นๆ

2. การออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน

การออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้วิจัยได้ใช้อัตลักษณ์อยุธยาที่ได้ทำการออกแบบสร้างสรรค์จากผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์วัฒนธรรมอยุธยาในข้างต้น ซึ่งอัตลักษณ์ที่ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบแล้ว ได้แก่ รูปทรงอัตลักษณ์ ลวดลายอัตลักษณ์ สีอัตลักษณ์ และวัสดุอัตลักษณ์ ซึ่งอัตลักษณ์ในหมวดหมู่เหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างการจดจำให้ชัดเจนและเห็นภาพอัตลักษณ์ในพื้นที่ได้ดียิ่งขึ้น การสร้างการจดจำที่ดีในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนจะต้องมีความแตกต่าง โดดเด่น และชัดเจนในการนำอัตลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ มาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบให้เหมาะสมกับพื้นที่แสดงสินค้าชุมชน ที่เป็นพื้นที่จัดวางจำหน่ายสินค้าที่สะท้อนอัตลักษณ์ และสร้างเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับชุมชน

แนวทางในการออกแบบและจัดสร้างพื้นที่แสดงสินค้า ได้กำหนดรูปแบบพื้นที่แสดงสินค้าขนาดพื้นที่มาตรฐาน 2x2 เมตร โดยการปรับขยายขนาดพื้นที่ ใช้การปรับขยายแบบ Double Size เพื่อใช้จัดแสดงและปรับขยายพื้นที่ตามความต้องการ หรือตามขนาดพื้นที่ที่กำหนด โดยสามารถขยายพื้นที่ลักษณะพิเศษแบบ Double Step ที่ยกระดับพื้นที่ขึ้นเป็น 2 ชั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการพื้นที่แสดงหลักการดังกล่าวเป็นไปตามหลักทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนศาสตร์ วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2541: 49-62) กล่าวถึงการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวหรือสภาพแวดล้อม อันอาจเป็นโครงการ รูปแบบ หรือแผนผังที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ท่าทาง ถ้อยคำ เส้น สี เสียง รูปแบบ โครงสร้าง และวัสดุต่าง ๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ทางความงาม หรือสุนทรียภาพ (Aesthetic Principle) ข้อค้นพบว่า ทุกสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น นับจากสิ่งที่ย่างจนถึงยาก และสลับซับซ้อนที่สุดล้วนมีกระบวนการทางการออกแบบ

สรุปผล

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ของการวิจัยที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นพื้นที่กรณีศึกษา ในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ใหม่ ให้มีความโดดเด่น ร่วมสมัย สามารถสื่อถึงจังหวัดพระนครศรีอยุธยาได้อย่างชัดเจน สะท้อนอัตลักษณ์ผ่านงานออกแบบที่ร่วมสมัย จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ สามารถผลสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดดังนี้

1. การศึกษาวิเคราะห์ลักษณะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่จะใช้ในพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน

ในการศึกษาวิจัยพบว่า การวิเคราะห์อัตลักษณ์ โดยการแบ่งตามลักษณะของวัฒนธรรมในสาขาต่าง ๆ เพื่อการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับเป็นแนวทางในออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถแสดงออกถึงลักษณะของอัตลักษณ์อยุธยาที่สร้างความจดจำ ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์อัตลักษณ์อย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงการออกแบบผสานแนวความคิดต่อยอดสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ สามารถสรุปผลอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1.1 รูปทรงอัตลักษณ์อยุธยา

1.) สร้างสรรค์จากมุมมองเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ จากมุมมองด้านบน (Top View) ได้รูปทรงสี่เหลี่ยมที่เป็นฐานเจดีย์เรียงทับซ้อนด้วยรูปทรงกลมของเจดีย์, มุมมองด้านข้าง (Side View) ได้รูปทรงสามเหลี่ยมที่ตัดทอนจากรูปทรงของเจดีย์เรียงทับซ้อนกัน 3 รูป และลดทอนอัตลักษณ์จากลายเส้นมุมมองด้านบนของเจดีย์ ได้รูปทรงสี่เหลี่ยมและวงกลม ที่ตัดทอนจากรูปทรงของเจดีย์ ที่ทับซ้อนสลับลดหลั่นกัน

2.) สร้างสรรค์จากการจักสานปลาตะเพียน สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ลดทอนอัตลักษณ์ ได้ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ โดยการนำรูปทรงปลาตะเพียนสานในมุมมองด้านข้าง (Side View) ที่สามารถสื่อถึงปลาตะเพียนสานได้ชัดเจนที่สุด ด้วยการตัดทอนรายละเอียด เน้นลดทอนที่สื่อถึงการจักสาน และทำการจัดวางองค์ประกอบด้วยเทคนิค การจัดวางแบบสมดุล การทำซ้ำ และการเว้นระยะ จึงได้ลดทอนอัตลักษณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบพื้นที่จัดแสดงสินค้า

1.2 ลดทอนอัตลักษณ์อยุธยา สำหรับการสร้างสรรค์ลดทอนอัตลักษณ์ ได้สร้างสรรค์จากรูปทรงอัตลักษณ์ ที่ได้จากเจดีย์ วัดพระศรีสรรเพชญ์ จากมุมมองด้านบน (Top View) และมุมมองด้านข้าง (Side View) ตัดทอนรายละเอียดตามหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ จัดวางองค์ประกอบด้วยเทคนิคการทับซ้อนน้ำหนัก การจัดวางทำซ้ำ และการพลิกกลับ สร้างลดทอนอัตลักษณ์ได้หลากหลายรูปแบบ สามารถเลือกไปใช้ในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าได้อย่างเหมาะสม

1.3 สีอัตลักษณ์อยุธยา

การกำหนดสีอัตลักษณ์อยุธยา ได้ทำการกำหนดสีอัตลักษณ์ โดยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกสตัลท์ ในเรื่องจิตวิทยาสีและการออกแบบ จากภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จำนวน 50 ภาพ ปรับค่าสีโดยใช้เครื่องมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ถอดค่าสีได้ จำนวน 50 เฉดสี ในการวิเคราะห์สีอัตลักษณ์ใช้เทคนิคการวัดค่าระดับสี ในระบบสีเลขฐานสิบหก (Color HEX) ใช้ค่าต่างกันสิบหกค่า เพื่อแสดงเฉดสีเดียวประกอบไปด้วย สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน จัดกลุ่มสีอัตลักษณ์ที่สามารถสื่อถึงสีส่วนของอยุธยาโดย เน้นเฉดสีที่ใกล้เคียงกัน 3 กลุ่มเฉดสีได้แก่ กลุ่มสีน้ำเงินเทา (ปูนอยุธยา), กลุ่มสีเหลือง (ทองอยุธยา) และ กลุ่มสีแดง (แดงอยุธยา)

1.4 วัสดุอัตลักษณ์อยุธยา

การกำหนดวัสดุอัตลักษณ์ ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์วัสดุอัตลักษณ์ จากศึกษาข้อมูล และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนปราชญ์ชุมชน จึงได้ประเภทของวัสดุที่นิยมนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตั้งแต่อดีต – ปัจจุบัน เป็นวัสดุที่หาง่ายตามท้องถิ่น นำไปใช้ในงานช่างฝีมือ งานสถาปัตยกรรม และใช้อิฐดินเผาในการสร้างเจดีย์เพื่อความแข็งแรง สามารถสรุปวัสดุอัตลักษณ์ ได้แก่ อิฐดินเผา ไม้สัก ไม้ไผ่ และใบลาน วัสดุดังกล่าว สามารถนำไปใช้เป็นวัสดุในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สื่อถึงอัตลักษณ์อยุธยาได้อย่างเหมาะสม

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในประเด็นของ การศึกษาวิเคราะห์ลักษณะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่จะใช้ในพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้น ด้วยการสร้างสรรค์อัตลักษณ์อยุธยาที่ผ่านมาข้างต้น จึงได้ทราบถึงอัตลักษณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าที่แสดงให้เห็นภาพอัตลักษณ์ในพื้นที่ได้ดียิ่งขึ้น เป็นพื้นที่จัดวางจำหน่ายสินค้าที่สะท้อนอัตลักษณ์ และสร้างเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับชุมชน

2. การสร้างองค์ความรู้ในการจัดสรรพื้นที่แสดงสินค้าชุมชน ที่มีลักษณะพิเศษสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้

จากการกำหนดวัตถุประสงค์ในประเด็นเรื่อง การสร้างองค์ความรู้ในการจัดสรรพื้นที่แสดงสินค้าชุมชน ที่มีลักษณะพิเศษสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้นั้น สามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวได้ว่า การสร้างอัตลักษณ์ลักษณะใหม่ สามารถต่อยอดสู่องค์ความรู้ในการนำอัตลักษณ์ไปใช้ในส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในพื้นที่แสดงสินค้าชุมชน สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับสินค้า สร้างความจดจำ รวมไปถึงการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์สินค้าที่จัดวางจำหน่ายในพื้นที่ได้ การออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าที่สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์ในพื้นที่เป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ผสานแนวความคิดในการออกแบบ การสร้างภาพลักษณ์ให้กับพื้นที่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์ที่จัดวางจำหน่ายมีภาพลักษณ์ที่โดดเด่นมากยิ่งขึ้น การออกแบบและจัดสร้างพื้นที่แสดงสินค้า ได้กำหนดรูปแบบพื้นที่แสดงสินค้าขนาดพื้นที่มาตรฐาน 2x2 เมตร โดยการปรับขยายขนาดพื้นที่ใช้การปรับขยายแบบ Double



Size เพื่อใช้จัดแสดงและปรับขยายพื้นที่ตามความต้องการหรือตามขนาดพื้นที่ที่กำหนด โดยสามารถขยายพื้นที่ลักษณะพิเศษแบบ Double Step ที่ยกระดับพื้นที่ขึ้นเป็น 2 ชั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการพื้นที่ที่แสดง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. การออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ในพื้นที่แสดงสินค้า ควรมีรูปแบบที่ไม่ซับซ้อน ถอดประกอบและติดตั้งสะดวก รวมไปถึงการยกระดับพื้นแนวตั้งเพื่อการเพิ่มพื้นที่จัดวางแสดงสินค้าได้มากยิ่งขึ้น
2. การออกแบบสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง มีราคาที่เหมาะสม
3. นำกราฟิกที่มีการวิเคราะห์มาอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำกราฟิกนั้น ๆ มาใช้ในแนวระนาบที่ระดับสายตาคนเห็น (Back Drop) จะช่วยเน้นด้านการออกแบบ และผลักดันให้ตัวสินค้าโดดเด่นขึ้น
4. การถ่ายทอดอัตลักษณ์ในพื้นที่อื่น ๆ ที่มีร่วมสมัย รวมถึงการออกแบบที่ต้องคำนึงถึง รูปลักษณ์ แสงเงา แก้วคลุมผลิตภัณฑ์ สามารถสัมผัสถึงกลิ่นไอที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมอยุธยา จะสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับพื้นที่แสดงสินค้าได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *วัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญา*. กรุงเทพฯ: บริษัท รุ่งศิลป์การพิมพ์ จำกัด.
- กฤษณ สมบุญรุ่งเรือง. (2553). *การศึกษาลักษณะสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมของย่านชุมชนตลาดพลู เขตธนบุรี*. ศิลปนิพนธ์(ปริญญาโท) สาขาวิชาการวางแผนชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัยรัตน์ อัครวงกูร. (2548). *ออกแบบให้โดนใจ*. (น.51-52). กรุงเทพฯ: อัสชินการพิมพ์.
- นัตดาวิ บุญญะเดช. (2562). *การออกแบบภาพลักษณ์อุทัยธานีโมเดล เมืองแห่งสุนทรีย์วัฒนธรรม*. ดุษฎีนิพนธ์(ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พรทิพย์ เรืองธรรม. (2556). *ทฤษฎีการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ อินทนิล.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2541). *พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม : มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและวางแผน*. (น. 49-62). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาพร ศิบุญมี ณ ชุมแพ และพิชัย สดพิบาล. (2552). *วัสดุพื้นถิ่นภาคกลางที่ใช้ในการผลิตครุภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สันต์ สุวัจนราภินันท์. (2551). *หาเรื่องมอง: ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมสายตาและสถาปัตยกรรม*. วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 1(1), 142-154.
- สมภาพ จงจิตต์โพธา. (2554). *องค์ประกอบศิลป์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค.
- Hall, S. (1977). *Representation: Cultural representation and signifying practices*. London: SAGE Publications.
- Kim, Y. & Kim, P. (2011). *Seoul City Branding: The Case of Seoul's International Brand Communication*. In K. Dinnie (ED.), *City branding theory and cases* (190-198). London: Palgrave. Macmillan.
- Kobayashi, Shigenobu. (1998). *Colorist*. Japan: Kodansha International Ltd.

ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ THE BEAUTY OF COLOURS IN A NATURAL SETTING

ณัฐฐา พงษ์สุวรรณ

Natta Pongsuwan

สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Department of Visual Arts Faculty of Fine and Applied Arts Bunditpatanasilpa Institute

(Received : May 19, 2023 Revised : Jul 15, 2023 Accepted : Sep 21, 2023)

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” จำนวน 4 ชิ้น ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก ในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม โดยการกำหนดค่าเปอร์เซ็นต์สีโทนร้อน สีโทนเย็น ในปริมาณที่เหมาะสม ด้วยวิธีการระบายสี การแต้มสี ระบายสี การป้ายสีโปรงแสงซ้อนทับกันด้วยที่แปรงแบบสั้นๆ เกิดเป็นความเคลื่อนไหวของบรรยากาศตามที่กำหนด และสีในบรรยากาศแต่ละช่วงเวลาตามความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ จากความประทับใจในความงามของสีบรรยากาศธรรมชาติ ที่ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบการเดินทางท่องเที่ยว สะท้อนความรู้สึกแห่งความผ่อนคลาย บิตี และความสุขใจ สอดคล้องกับทฤษฎีจิตนิยมเพรสซันนิสม์ ทฤษฎีสี แสง และทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ด้านความงาม ที่แสดงออกถึงความประทับใจของสีบรรยากาศธรรมชาติแต่ละช่วงเวลา ที่เปลี่ยนไป ร่วมกับการศึกษาทฤษฎีจิตวิทยาเกี่ยวกับความรู้สึก ในการนำโทนสีสื่อความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะ เพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกจากความเครียดภายในจิตใจ สอดคล้องกับทฤษฎีสุขนิยม เป็นความสุขความพึงพอใจที่เกิดจากการสัมผัสธรรมชาติ กระตุ้นให้ทุกคนเห็นคุณค่าความงดงามของธรรมชาติจากการท่องเที่ยว เป็นการใช้ชีวิตเรียบง่ายสบายใจท่ามกลางธรรมชาติ

คำสำคัญ : ความงาม, ความประทับใจ, สี, บรรยากาศธรรมชาติ

ABSTRACT

The creation of a series “The beauty of color in natural atmosphere” in the amount of 4 pieces with acrylic painting techniques. in semi-abstract art style By setting the percentage of warm colors, cool colors in the right amount With the method of coloring, tinting, rubbing, smearing translucent colors overlapping with a short brush. resulting in the movement of the atmosphere according to the specified color and the atmosphere of each moment according to the feelings of the creator from the impression of the beauty of natural atmosphere colors that creators love to travel It reflects feelings of relaxation, joy and happiness, in line with impressionism theory, color theory, light theory and aesthetic theory of beauty. that expresses the impression of the colors of the natural atmosphere each moment that changes in conjunction with the study of color psychology theory and feelings in bringing the color tone to convey the feelings of the creator through the artwork to release the emotions from the stress within the mind. in line with the Sukhothai theory It is the pleasure and satisfaction that comes from touching nature. Encourage everyone to appreciate the beauty of nature from tourism. It is a simple and comfortable life in the midst of nature.

Keywords : beauty impression, colour, natural setting



บทนำ

การสร้างสรรคผลงานชุด “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” เป็นผลงานที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นและเติบโตอยู่ต่างจังหวัด ซึ่งมีวิถีชีวิตที่อยู่ท่ามกลางธรรมชาติ ป่าเขา สายน้ำ และชอบเดินทางท่องเที่ยวในธรรมชาติ แต่เมื่อเติบโตจำเป็นต้องมาใช้ชีวิตประกอบอาชีพอยู่ในสังคมเมืองหลวง ที่ต้องเผชิญความเจริญรุดหน้าอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องพบเจอกับความเร่งรีบ จากการจราจรติดขัด ผู้คนต่างแข่งขันกันเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ เกิดสภาวะความเครียด ความกดดัน สังคมเมืองกลายเป็นเมืองแห่งการเก็บเกี่ยวเพื่อหาผลประโยชน์ จากปัญหาที่กล่าวมานั้น ผู้สร้างสรรค์รู้สึกอยากทำทุกอย่างและออกเดินทางไปที่ท่องเที่ยว ดูธรรมชาติ ภูเขา ป่าไม้ ดอกไม้ ลำธาร อากาศที่เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ทำให้เกิดความรู้สึกสดชื่น สบายใจ ปลอดภัยจากสภาวะปัญหาของความทุกข์

จากที่กล่าวมานั้นผู้สร้างสรรค์จึงเกิดความรู้สึกประทับใจในสีสันของธรรมชาติ จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม สะท้อนความรู้สึกมิติแห่งความผ่อนคลาย เบาสบายใจ สุขใจ และความอิสระ สอดคล้องกับลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ที่แสดงออกถึงความประทับใจของแสงสีในธรรมชาติ โดยการแต่งแต้มสีเคียงกันในลักษณะการผสมสีด้วยม่านตา ก่อเกิดเป็นผลงานจิตรกรรมที่มีความรู้สึกของความเคลื่อนไหวของสีและมีการผสมสีในมิติใหม่ เป็นการแสดงให้เห็นคุณค่าความงดงามของธรรมชาติ ที่ช่วยเยียวยาจิตใจให้รู้สึกผ่อนคลาย สร้างจินตนาการเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจจากการท่องเที่ยวเป็นการใช้ชีวิตเรียบง่ายสบายใจท่ามกลางธรรมชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” แสดงออกให้เห็นถึงความประทับใจ ความงดงามของสีสันและบรรยากาศในธรรมชาติ โดยการศึกษาทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ด้านความงาม ทฤษฎีสี แสง และ ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบแคนวาส ในรูปแบบของศิลปะกึ่งนามธรรม
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าการเยียวยาจิตใจจากความเครียดให้รู้สึกผ่อนคลาย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” ประกอบด้วยการศึกษาเอกสารทางวิชาการ ที่มีเนื้อหาด้านสีในบรรยากาศของธรรมชาติ รวมถึงทฤษฎีศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ทฤษฎีสี แสงของไอแซนเนท อิทเทน และจิตวิทยาสีกับความรู้สึก ซึ่งให้เห็นถึงความประทับใจในสีบรรยากาศของสิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ร่วมกับทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ด้านความงามและทฤษฎีสุนทรียนิยัม ซึ่งให้เห็นถึงคุณค่าความงดงามของธรรมชาติ ที่ช่วยปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจให้รู้สึกผ่อนคลายและมีความสุขใจ นำมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ซึ่งตัดทอนโครงร่างคงเหลือไว้เพียงสีบรรยากาศตามแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และได้ศึกษาศิลปินกรณีกาศึกษาที่ได้รับแรงบันดาลใจ ศิลปินต่างประเทศ ได้แก่ โคลด โมเนต (Claude Monet) ชู เทห์ ชุน (Chu Teh-Chun) ศิลปินไทย ได้แก่ ประเทือง เอมเจริญ กำจร สุนพงษ์ศรี และสมวงศ์ ทัทพรรัตน์

ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ เริ่มปี ค.ศ. 1874 เป็นกลุ่มลัทธิที่มีแนวความคิดแสดงออกถึงความประทับใจในแสง สี บรรยากาศ ที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกประทับใจเช่นเดียวกับที่ศิลปินได้รับ เป็นลักษณะการเขียนภาพกลางแจ้งแทนการเขียนรูปอยู่ภายในสตูดิโอแบบเดิม เพื่อสังเกตแสงสว่างที่เปลี่ยนแปลงไปตามวันเวลาและฤดูกาล ศิลปินสร้างสรรค์งานด้วยเทคนิคการแต้มสี ระบายสีเคียงกัน จนเกิดการผสมสีด้วยม่านตา และการใช้คู่สีตรงข้ามแทนการใช้เงาสีดำ เพื่อลดความสดจัดลง นอกจากนั้นเทคนิคการเขียนภาพมีความอิสระ โดยเขียนจากความประทับใจในทันที ไม่มีการวางแผนร่างภาพไว้ก่อนล่วงหน้า เพื่อต้องการแปลความงามของธรรมชาติด้วยการใช้สี แสง ที่ปรากฏในสเปกตรัมของแสง อันประกอบไปด้วยสี 7 สี โดยแสดงบรรยากาศ (Atmosphere) แบบเลื่อนพราวด้วยการใช้สีแบบสดใส ไม่เน้นการใช้เส้นกำหนด ดังนั้น ผลงานลัทธินี้จึงมีคุณค่าทางอารมณ์จากความประทับใจ เพื่อให้ได้ผลงานในการแสดงบรรยากาศของสี (วุฒิ วัฒนสิน, 2552, น. 45-47)



ทฤษฎีสี แสง

สีนั้นมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับหลายศาสตร์ทั้งนักฟิสิกส์ผู้ศึกษาธรรมชาติของอนุภาคและแรงสะท้อนของสนามแม่เหล็กในปรากฏการณ์ของแสง นักเคมีเป็นผู้ศึกษาเรื่องโครงสร้างโมเลกุลของสีและความคงทนถาวรของสีในเชิงอุตสาหกรรม นักสรีรศาสตร์ศึกษาผลกระทบต่างๆของแสงและสีต่ออวัยวะในการมองเห็นของเรา และที่สำคัญนักจิตวิทยาที่ศึกษาโดยให้ความสนใจในปัญหาต่างๆอันเกี่ยวกับผลกระทบของสีที่มีต่อจิตใจของมนุษย์สัญลักษณ์ของสีต่อการรับรู้ส่วนศิลปะในที่สุดแล้วให้ความสนใจต่อผลที่เกิดขึ้นของสีในแง่ของสุนทรียภาพและจำเป็นจะต้องมีทั้งความรู้ทางด้านสรีรวิทยา(การรับรู้) และจิตวิทยาเพราะว่าเป็นพื้นฐานของประสบการณ์แห่งการเห็น ประสบการณ์ทางจิตและวิญญาณจะเพิ่มพูนขึ้นได้จนมีความเข้าใจในการใช้สีและสุนทรียภาพของสีจากองค์ประกอบเหล่านี้ได้แก่ ทางการสัมผัสรับรู้ทางตา (Impression – visually ทางการแสดงออก (ทางอารมณ์) (Expression – emotionally) ทางการประกอบสร้าง(ทางสัญลักษณ์) (Construction – symbolically) จากการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก เพื่อสะท้อนแนวคิดความประทับใจในสิบบรรยากาศของธรรมชาติให้รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจและมีความสุข ในแต่ละช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงไป

จิตวิทยาสีกับความรู้สึก

สีมีความจำเป็นอย่างมากต่อมนุษย์ ทั้งนี้ด้วยพลังงานของแสงและสีทำให้มนุษย์สามารถจำแนกสิ่งต่าง ๆ ได้ และมนุษย์สามารถนำแสงและสีเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันได้ในหลายด้าน จากการรับรู้สีที่เกิดจากแสง นำสู่หลักทางจิตวิทยาสีเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกขึ้นในจิตใจมนุษย์ เราจึงใช้สีเพื่อสื่อถึงความรู้สึกต่าง ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมและสังคมด้วย นักจิตวิทยาได้พิจารณาว่า สีมีผลต่ออารมณ์ของมนุษย์ เพราะคุณสมบัติของสีเข้มหรือสีอ่อน สามารถเป็นตัวกำหนดอุณหภูมิของสี เข้ม กลาง อ่อนที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน สีเข้มให้ความรู้สึกเด่นชัด เร้าอารมณ์ ในขณะที่สีอ่อนให้ความรู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ ซึ่งได้นำผลของการศึกษาจิตวิทยาของสีที่มีผลต่อจิตใจ มาช่วยในเรื่องของการรับรู้อารมณ์ความรู้สึก ซึ่งนักจิตวิทยาต่างเห็นตรงกันว่า สีกับอารมณ์ของมนุษย์ มีความเชื่อมโยงกัน จะสังเกตได้ว่าสีมักเป็นสื่อแทนอารมณ์ เพราะมนุษย์จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของสิ่งต่าง ๆ ได้ (อรอนงค์ ฤทธิ์ฤา, สัญชัย สันติเวช และ นิธิวดี ทองป่อง, 2560, น. 8) จึงกล่าวได้ว่า สีสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกความสุข ความสบายใจ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจากความประทับใจในความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ ที่สื่ออารมณ์ถึงความรู้สึกผ่อนคลาย ความสดชื่น และความสุขของผู้สร้างสรรค์

ศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract)

ศิลปะกึ่งนามธรรม เป็นศิลปะที่เริ่มบิดเบือนไปจากศิลปะแบบเหมือนจริง ด้วยการตัดทอนรูปทรงของจริงให้อยู่ในรูปแบบเรียบง่าย แต่ยังมีเค้าโครงที่เหมือนจริงหลงเหลืออยู่ให้รู้ว่าเป็นรูปอะไรการสร้างศิลปะกึ่งนามธรรม จะต้องมีการจินตนาการในการสร้างสรรค์งานเพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่ดูแปลก น่าสนใจ รวมทั้งให้อารมณ์และความรู้สึกไม่จำเจทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบจะไม่ชัดเจนเหมือนศิลปะแบบเหมือนจริง ดังนั้นผู้ชมงานศิลปะประเภทนี้จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในลักษณะงานแบบกึ่งนามธรรมด้วยคุณค่าของงานจะเน้นโครงสร้างองค์ประกอบสีที่แปลกน่าสนใจ ตื่นเต้น และแนวความคิดหลายด้าน หลายทางที่ผู้ชมต้องจินตนาการด้วยตนเอง (ธงชัย รักปทุม, 2559, น. 11)

ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ด้านความงาม

สุนทรียศาสตร์ เป็นการรับรู้ถึงความงามตามธรรมชาติและ ความงามทางศิลปะ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ดู ซึ่งมุมมองของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันไปตามความชอบส่วนบุคคล สอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่มนักจิตวิทยาที่เห็นว่าความงามอยู่ที่ตัวผู้ดู และความงามสูงสุดจะปรากฏในการรับรู้ของมนุษย์ ดังนั้น สุนทรียศาสตร์จึงเป็นแก่นของปรัชญาหรือทฤษฎีความพึงพอใจและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะและความสนใจ (ชุลติ นิมสมอ, 2553, น. 11-14)

ทฤษฎีสุขทัศน์นิยม (Hedonism)

ทฤษฎีสุขทัศน์นิยม เป็นแนวคิดทางปรัชญาที่เชื่อว่ามนุษย์มีชีวิตเพื่อหาความสุขใส่ตัวให้ได้มากที่สุด ก่อนจะจากโลกใบนี้ไป เป็นผลที่เกิดจากนักปรัชญากรีกยุคเริ่มต้นเชื่อว่ามนุษย์เป็นสสาร มีชีวิตดำรงอยู่เพียงช่วงเวลาหนึ่งและดับสูญเมื่อตายไป โดยปราศจากวิญญาณและโลกหน้า สิ่งที่เหลืออยู่มีเพียงร่างกายที่จะเน่าเปื่อยไปตามกาลเวลาเท่านั้น ทำให้มนุษย์ควรแสวงหาความสุขให้ตัวเอง โดยเฉพาะความสุขทางกาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ เงินทอง หรืออำนาจ ก็ล้วนมีจุดมุ่งหมายเพื่อการตอบสนองความต้องการ



ทางกายเป็นหลัก ทำให้รู้สึกพึงพอใจและรู้สึกคุ้มค่าที่สุดในการดำเนินชีวิตเพียงชีวิตเดียว ในทางจิตวิทยาระบุว่า ความสุขเป็นความรู้สึกสากลที่มนุษย์รับรู้ได้โดยสัญชาตญาณ แต่ในทัศนะของนักปรัชญากล่าวถึงความสุขในหลายแง่มุมมากกว่านั้น เพราะถึงความรู้สึกนี้มนุษย์จะรับรู้ได้เหมือนกัน แต่ความเข้มข้นและปัจจัยที่จะทำให้มนุษย์แต่ละคนเกิดความรู้สึกพึงพอใจนั้นมีอยู่หลายแบบ ความสุขจึงถูกตีความทั้งในแง่ของการมีคุณค่าในตัวของมันเอง และขึ้นอยู่กับเฉพาะบุคคล คล้ายกับการพยายามให้ความหมายของความดีและความงาม (วิชิตา คະแนนสิน, 2563) ดังนั้น แนวคิดทฤษฎีสุขทัศน์นิยม จึงถือว่าความสุขสบาย (Pleasure) เป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่มนุษย์ควรแสวงหา ทุกการกระทำในชีวิตประจำวันเป็นไปเพื่อความสุขสบายตามที่มนุษย์ต้องการ

อิทธิพลจากศิลปินที่ได้รับในการสร้างสรรค์

ในสร้างสรรค์ที่ได้ทำการค้นคว้าศึกษาวิเคราะห์ผลงานและแนวคิดของศิลปินที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับ โดยมีความคล้ายคลึงและส่งเสริมรูปแบบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นข้อมูลเนื้อหา และสนับสนุนแนวคิด ดังต่อไปนี้

โคลด โมเนต์ (Claude Monet)

โคลด โมเนต์ เกิดที่กรุงปารีสเมื่อปี 1840 เป็นศิลปินคนสำคัญของฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 19 ถึง 20 เป็นผู้ริเริ่มศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ หรือลัทธิความประทับใจและมีบทบาทสำคัญในปรัชญาและการปฏิบัติของขบวนการนี้โดยเฉพาะในการเขียนภาพทิวทัศน์กลางแจ้งที่เน้นการเขียนภาพที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกมากกว่ารายละเอียดรูปร่างและพื้นผิวของภาพ โดย โคลด โมเนต์ใช้เทคนิคการวาดภาพจากการสัมผัสรับรู้ด้วยสายตา ณ ช่วงเวลานั้นและเป็นช่วงเวลาที่ยับพลัน มีการแยกแยะสีที่จะเข้ามาประกอบกันเข้าเป็นแสงที่ส่องต้องสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดพื้นผิวภาพที่เต็มไปด้วยสีสันแปรเปลี่ยนไปด้วยความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ซึ่งแต่ละภาพอาจมีองค์ประกอบเดียวกันแต่ต่างมุมมอง ต่างช่วงเวลา ต่างสภาวะอากาศและแสง ทำให้ผลงานของ โคลด โมเนต์ มีความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ร่วมในบรรยากาศตามภาพ สร้างความประทับใจแก่ผู้ชมอย่างไม่รู้ลืม (Team Write, 2559)



ภาพที่ 1 ผลงานจิตรกรรมของ โคลด โมเนต์ (Claude Monet) ชื่อผลงาน Water Lilies, 1916

ที่มา: Wlaudemonet., 2022. online

ชู เทห์ ชุน (Chu Teh-Chun)

ชู เทห์ ชุน เกิดเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2463 เป็นศิลปินรูปแบบนามธรรมชาวจีน-ฝรั่งเศส ที่ได้รับการยกย่องจากสไตลบุกเบิกผสมผสานเทคนิคการวาดภาพจีนแบบดั้งเดิม เข้ากับศิลปะนามธรรมตะวันตก ในวัยเด็กศิลปินได้ศึกษาศิลปะแนวประเพณีในประเทศบ้านเกิด หลังจากนั้นจึงไปศึกษาต่อที่ฝรั่งเศส หลังสงครามในปี 1949 และกลับมาเป็นอาจารย์สอนในมหาวิทยาลัยในประเทศจีน ศิลปิน ชู เทห์ ชุน ได้รับการขนานนามว่าเป็น "Three Musketeers" ของศิลปินจีนสมัยใหม่ที่ได้รับการฝึกฝนในประเทศจีนและฝรั่งเศส ผลงานการสร้างสรรค์ของ ชู เทห์ ชุน มีแนวคิดเกี่ยวกับสีสันและการแสดงออกรูปแบบศิลปะนามธรรม ซึ่งมีแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ผลงาน ชู เทห์ ชุน มีขนาดใหญ่เพื่อแสดงอารมณ์อย่างฉับพลันด้วยวิธีการและเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ (Invaluable, 2547)



ภาพที่ 2 ผลงานจิตรกรรมของ ชู เทห์ ชุน (Chu The-Chun) ชื่อภาพ Lot 728: Zhu Dequn
ที่มา: Invaluable., 2022. Online

ประเทือง เอมเจริญ

ประเทือง เอมเจริญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) พุทธศักราช 2548 เกิดเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2478 ที่ กรุงเทพมหานคร เป็นศิลปินที่ศึกษาศิลปะด้วยตนเองอย่างมุ่งมั่น อุดมทุน ด้วยการศึกษาค้นคว้างานทางศิลปะอย่างหนัก ศึกษาปรัชญาชีวิตทั้งศิลปะของอินเดีย จีนและศึกษารัชมชาติ โดยเฉพาะดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของพลังแสงสว่าง จนเกิดมุมมองในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นรูปแบบของตนเอง มองโลกในแง่ดี เชื่อในคุณงามความดี สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานระหว่างสิ่งที่รับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองด้วยสีสดใส สร้างรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระและทรงพลัง ซึ่งได้กลายมาเป็นผลงานชุด “เผชิญความทุกข์” “เรียนรู้จักรวาล” และชุดต่างๆ อันมีคุณค่ายิ่ง (Artbangkok, 2555)



ภาพที่ 3 ผลงานจิตรกรรมของ ประเทือง เอมเจริญ ชื่อภาพ เผชิญความทุกข์และเรียนรู้จักรวาล
ที่มา: Artbangkok., 2022. online

กัจจกร สุนพงษ์ศรี

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) พุทธศักราช 2563 เกิดเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2480 เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ จิตรกรรม และประติมากรรม ไว้มากมาย ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งนักสะสมชาวไทยและชาวต่างประเทศ รวมถึงสถาบันศิลปะทั้งของรัฐและเอกชน ด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางการศึกษาศิลปิน กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันในรูปแบบนามธรรม โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความงดงามอันเป็นสุนทรียภาพสากล แสดงให้เห็นถึงพลังของสี แสง และเงา จากความงามในธรรมชาติ ผสมผสานกับจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว ผลงานที่ปรากฏจึงมักจะเป็นภาพจำลองที่ดูคล้ายธรรมชาติแต่แต่งแต้มด้วยประกายของสีและแสงที่สว่างสดใส อันเป็นสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดความรู้สึกเชิงสุนทรีย์หรือการมองโลกในแง่ดี (Artbangkok, 2558)



ภาพที่ 4 ผลงานจิตรกรรมของ กำนจร สุนพงษ์ศรี ชื่อภาพ My Way II

ที่มา: Artbangkok., 2022. Online

สมวงศ์ ทัพพรัตน์

สมวงศ์ ทัพพรัตน์ อาจารย์ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เกิดเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2494 เป็นศิลปินที่ได้นำเสนอผลงานจิตรกรรมทั้งเทคนิคสีน้ำและสีน้ำมัน ซึ่งมีแนวคิดแรงบันดาลใจจากธรรมชาตินำไปสู่ความสงบทางใจและเกิดความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย โดยรูปทรงที่แทรกตัวอยู่ในความว่าง และบรรยากาศของช่วงเวลาต่าง ๆ ได้สร้างความงดงามอันน่าประทับใจจากธรรมชาติ และด้วยการฝึกสมาธิตามแนวทางของพระพุทธศาสนาจึงเกิดการพิจารณาและมุ่งลึกสู่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นท่ามกลางความว่าง การปรากฏของรูปลักษณะในธรรมชาติกับความว่างที่นำเสนอโดยใช้บรรยากาศของสีเป็นหลักในผลงานจิตรกรรม ได้สร้างมุมมองระหว่างรูปลักษณ์กับความว่าง และเห็นความซับซ้อนของมิติในความว่างที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เกิดความรู้สึกที่แสดงมิติของความสงบ (Annual Exhibition, 2561)



ภาพที่ 5 ผลงานจิตรกรรมของ สมวงศ์ ทัพพรัตน์ ชื่อภาพ Grassland 2 (The National Gallery)

ที่มา: Rama9art., 2022. Online

ตารางวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปิน

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของศิลปินที่นำมาศึกษา

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	แนวความคิด	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
 Claude Monet	ความประทับใจสี แสง บรรยากาศของธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ใช้เทคนิคการแต้มสีเพื่อให้เกิดการผสมผสานสีด้วยม่านตา สื่อถึงอารมณ์ ความประทับใจของศิลปิน	1. แนวคิดจากความประทับใจในบรรยากาศสีสันของธรรมชาติ 2. เทคนิคการแต่งแต้มสีสันให้เกิดบรรยากาศสีสันของธรรมชาติในรูปแบบจิตรกรรม	1. ศิลปินใช้รูปแบบเหมือนจริง ยังเห็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตและธรรมชาติที่ชัดเจน 2. รูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม โดยการตัดต่อรูปร่างเหลือเพียงโทนสีของบรรยากาศธรรมชาติ	1. แนวคิดความประทับใจในสีสันบรรยากาศของธรรมชาติ 2. เทคนิคการระบายสี ป้ายสีซ้อนทับกัน รูปแบบจิตรกรรม
 Chu Teh-Chun	ความงามในสี สันบรรยากาศธรรมชาติ ด้วยรูปแบบศิลปะนามธรรม ด้วยวิธีการและเทคนิคการป้ายสีอย่างฉับพลัน	1. แนวคิดจากความประทับใจในบรรยากาศสีสันของธรรมชาติ	1. ศิลปินใช้รูปแบบศิลปะนามธรรม 2. ผู้สร้างสรรค์ใช้รูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม	1. เทคนิคการระบายสีด้วยการป้าย การถู และป้ายสีซ้อนทับกันให้เกิดความเบลอของบรรยากาศ
 ประเทือง เอมเจริญ	การสัมผัสรับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองด้วยสีสันสดใส สร้างรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระและทรงพลัง	แนวคิดจากความประทับใจในบรรยากาศสีสันของธรรมชาติ	1. ศิลปินใช้รูปแบบเหมือนจริง ของธรรมชาติ โดยมีรูปร่างรูปทรงชัดเจน 2. ผู้สร้างสรรค์ใช้รูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม โดยการตัดต่อรูปทรงเหลือโทนสีบรรยากาศธรรมชาติ	1. แนวความคิดจาก ความประทับใจ ธรรมชาติ 2. เทคนิคการกำหนดโทนสีสันจากธรรมชาติด้วยรูปแบบจิตรกรรม



ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสร้งกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	แนวความคิด	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
 กำจร สุนพงษ์ศรี	ความประทับใจจากธรรมชาติ นำพาไปสู่ความสงบทางใจและเกิดความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย	1. แนวคิดจากความประทับใจในบรรยากาศสีส้มของธรรมชาติ	1. ศิลปินใช้เทคนิคการระบายสีน้ำและสีน้ำมัน 2. ผู้สร้างสรรค์เทคนิคการระบายสีอะคริลิก	1. เทคนิคการระบายสีด้วยการถูป้ายสี ขี้สี การป้ายสีซ้อนทับกันเพื่อให้เกิดบรรยากาศในรูปแบบจิตรกรรม
 สมวงศ์ ทัพพรัตน์	แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ นำพาไปสู่ความสงบทางใจและเกิดความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย	แนวคิดจากความประทับใจในบรรยากาศสีส้มของธรรมชาติ	1. ศิลปินใช้รูปแบบศิลปะเหมือนจริง 2. ผู้สร้างสรรค์รูปแบบตัดทอนรูปร่างรูปทรงของธรรมชาติเหลือโทนสีในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม	เทคนิคการกำหนดโทนสีบรรยากาศ ธรรมชาติ รูปแบบจิตรกรรม

ที่มา : ญัฎฐา พงษ์สุวรรณ

กระบวนการสร้างสรรค์

ในขั้นตอนของการทำภาพร่างต้นแบบ ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากความประทับใจในความงามของสีบรรยากาศธรรมชาติและประสบการณ์โดยตรงของผู้สร้างสรรค์ นำมาจัดวางองค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและกำหนดโทนสีผสมผสานกับจินตนาการตามความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ แต่งภาพร่างด้วยโปรแกรม Photoshop เพื่อให้เหมาะสมกับผลงานที่ต้องการสร้างสรรค์ นำภาพร่างมาวิเคราะห์วิจารณ์ โดยคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์เพื่อให้ผลงานมีคุณภาพและมีการพัฒนาการ ทำการสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วยกระบวนการเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบแคนวาสในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม โดยการตัดทอนรูปร่างรูปทรงธรรมชาติเหลือคงไว้เพียงสีของบรรยากาศ และกำหนดโทนสีในปริมาณที่เหมาะสม ด้วยวิธีการระบายสี การถู ขี้สี ป้ายสีซ้อนทับกัน เพื่อให้เกิดมิติของบรรยากาศธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาที่ยั่งยืน สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกผ่อนคลาย ความสุขและความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตแบบเรียบง่ายสบายใจท่ามกลางธรรมชาติ

หลังจากที่ได้สร้างสรรค์เสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงนำมาวิเคราะห์เพื่อประเมินผลการทำงานอีกครั้ง เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลงานต่อไป



(1)



(3)



(2)

ภาพที่ 6 ภาพร่างต้นแบบ (1), (2) และ (3)

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์



(2)



(3)



ภาพที่ 7 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ (1) ภาพร่างต้นแบบ (2) ภาพรายละเอียด (3) ภาพเสร็จสมบูรณ์

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

2. การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงาน ชุด “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” โดยใช้รายละเอียดในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์ที่มาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ที่ได้จากประสบการณ์ตรงและจากศิลปินที่ทำการศึกษาร่วมกับการวิเคราะห์ ได้ผ่านการศึกษาและการทดลองเพื่อค้นหาผ่านข้อผิดพลาดรวมถึงปัญหาในการสร้างสรรค์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์แสดงออกให้เห็นถึงแนวความคิดและทฤษฎี การค้นคว้าเทคนิคที่แสดงออกถึงแนวความคิด ผ่านทางสี แสง ด้วยลักษณะผลงานแบบจิตรกรรมสีอะคริลิกในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม เพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกจากความประทับใจความงามในสีของบรรยากาศธรรมชาติแต่ละช่วงเวลาที่ผ่านมาไปผสมผสานจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์สามารถเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ เกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบของงานวิจัย นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในพื้นที่สาธารณะหอศิลป์และออนไลน์ จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ทำการศึกษาเบื้องต้น อันประกอบไปด้วยข้อมูลทางภาคทฤษฎี ข้อมูลทางภาคปฏิบัติ และข้อมูลของศิลปินที่ทำการศึกษาดังกล่าวข้างต้นผู้สร้างสรรค์สามารถพัฒนาแนวคิดที่มีลักษณะเฉพาะตน

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงาน ชุด “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” ในช่วงระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน ได้พบปัญหาในประเด็นต่างๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไข พร้อมค้นคว้าวิธีการทำงานรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากที่สุด สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวิเคราะห์และประมวลผลดังต่อไปนี้

1. ปัญหาทางด้านเทคนิค ผลงานระยะแรกผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก ด้วยลักษณะการใช้พู่กันระบายสี แต้มสี ป้ายสีซ้อนทับกัน ยังไม่เกิดความเบลอของบรรยากาศ ผู้สร้างสรรค์ได้แก้ปัญหาด้วยการใช้วัสดุพองน้ำในการป้ายสี ภูยี่สี จึงสามารถสร้างความเบลอของบรรยากาศได้ดียิ่งขึ้น และการกำหนดโทนสีจากบรรยากาศธรรมชาติแต่ละช่วงเวลาที่ผ่านมาไป ผู้สร้างสรรค์ยังไม่สามารถกำหนดโทนสีให้ตรงตามแนวคิด จึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีสี โดยการกำหนดสีโทนร้อน 80 % และสีโทนเย็น 20 % ทำให้สีบรรยากาศน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้น่าสนใจและมีลักษณะเฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น



2. ปัญหาทางด้านรูปแบบศิลปะและการจัดองค์ประกอบภาพ ผลงานระยะแรกผู้สร้างสรรค์จัดองค์ประกอบภาพไม่น่าสนใจ โดยยังไม่ได้ตัดทอนรูปร่างรูปทรงธรรมชาติเท่าที่ควร ทำให้ผลงานดูไม่น่าสนใจและไม่ตรงตามแนวคิด ผู้สร้างสรรค์จึงได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรมและหลักการจัดองค์ประกอบภาพเพิ่มเติม จึงสามารถจัดองค์ประกอบภาพโดยการตัดทอนรูปร่างรูปทรงเหลือคงไว้เพียงท่อนสีของบรรยากาศธรรมชาติ ผสมกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้น่าสนใจและการกำหนดสีได้สอดคล้องกับแนวคิดมากที่สุด

ภาพผลงานสร้างสรรค์ระยะแรก



(1)



(2)

ภาพที่ 8 ผลงานการสร้างสรรค์ (1) ภาพเสรีจสมบุรณ์ (2) ภาพร่ายละเอียดผลงาน

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ ชื่อภาพ สีสันแห่งความผ่อนคลาย เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิก ขนาด 120 x 160 ซม.

ภาพผลงานสร้างสรรค์ระยะสุดท้าย



(1)



(2)

ภาพที่ 9 ผลงานการสร้างสรรค์ (1) ภาพเสรีจสมบุรณ์ (2) ภาพร่ายละเอียด (3) ภาพร่ายละเอียดผลงาน

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ ชื่อภาพ บรรยากาศแห่งความสุข เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิก ขนาด 120 x 160 ซม.

ผลการทํางานวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “ความงามของสีในบรรยากาศธรรมชาติ” โดยนำเสนอแนวคิดความประทับใจในความงดงามของสีสันบรรยากาศในธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีสีที่อธิบายถึงความรู้สึกที่แสดงออกถึงความประทับใจในแสง สี บรรยากาศ ที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมภายนอก ด้วยเทคนิคการแต้มสีระบายสีเคียงกันจนเกิดการผสมสีด้วยม่านตา และการเขียนภาพให้มีความเป็นอิสระ ตัดทอนรูปร่างรูปทรงของธรรมชาติเหลือคงไว้เพียงสี สอดคล้องกับทฤษฎีสี แสง ที่ได้มีการกำหนดท่อนสีบรรยากาศผสมผสานสีสันสดใสตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกด้วยจิตวิทยาของสี เกิดเป็นสุนทรียศาสตร์ด้านความงาม จึงนำมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรมบนผ้าใบแคนวาส จำนวน 4 ชิ้น ด้วยลักษณะการแต้มสี ป้ายสีซ้อนทับกัน การถู ขยี้สี ทำให้เกิดความเบลอมืดของบรรยากาศธรรมชาติที่เปลี่ยนไปตาม

ช่วงเวลา สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่กระตุ้นให้เห็นถึงคุณค่าความงามของธรรมชาติ ที่ช่วยบำบัดจิตใจให้รู้สึกผ่อนคลาย สร้างจินตนาการเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจได้

จากการศึกษาทดลองและวิเคราะห์ผลงานทำให้พบว่าผลงานสร้างสรรค์นั้น มีการพัฒนาอย่างเป็นระบบขั้นตอนรวมทั้งการนำเสนอที่ตรงตามแนวคิดมากยิ่งขึ้น จนเกิดความลงตัวด้านรูปแบบ เพื่อเกิดความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน จนท้ายที่สุดสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตรงตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์มากที่สุด จากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงทำให้ค้นพบปัญหาและแนวทางพัฒนาผลงานไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในระดับต่อไป

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความงามในสีของบรรยากาศธรรมชาติ” โดยนำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีและผลงานของศิลปินกรณีสีกา โคลด โมเนต์ (Claude Monet) ซึ่งเป็นศิลปินลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ มีแนวคิดความประทับใจจากสี แสง ของสิ่งแวดล้อมภายนอก โดยเฉพาะการเขียนภาพทิวทัศน์กลางแจ้งที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกมากกว่ารายละเอียดรูปร่างและพื้นผิวของภาพ ใช้เทคนิคการวาดภาพจากการสัมผัสรับรู้ด้วยสายตา ณ ช่วงเวลานั้นและเป็นเวลาที่ได้รับแรงบันดาลใจ มีการแยกแยะสีที่จะเข้ามาประกอบกันเข้าเป็นแสงที่ส่องต้องสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดพื้นผิวภาพที่เต็มไปด้วยสีสันทันแปรเปลี่ยนไปด้วยความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ซึ่งแต่ละภาพอาจมีองค์ประกอบเดียวกันแต่ต่างมุมมอง ต่างช่วงเวลา ต่างสภาวะอากาศและแสงสี ให้ความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ร่วมในบรรยากาศตามภาพ อันเป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงสุนทรียศาสตร์ด้านความงามของสี แสง จากธรรมชาติ สอดคล้องกับ ชู เทห์ ชุน (Chu Teh-Chun) ศิลปินรูปแบบนามธรรมชาวจีน-ฝรั่งเศส มีแนวคิดเกี่ยวกับสีและการแสดงออกในรูปแบบศิลปะนามธรรม ที่มีแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ เพื่อแสดงอารมณ์อย่างฉับพลันด้วยวิธีการและเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ เช่นเดียวกับศิลปิน สมวงศ์ ทัพพรัตน์ ที่นำเสนอผลงานจิตรกรรมทั้งเทคนิคสีน้ำและสีน้ำมัน มีแนวคิดแรงบันดาลใจจากธรรมชาติสู่ความสงบทางใจและเกิดความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย โดยรูปทรงที่แทรกตัวอยู่ในความว่างและบรรยากาศของช่วงเวลาต่าง ๆ ได้สร้างความงดงามอันน่าประทับใจจากธรรมชาติ และด้วยการฝึกสมาธิตามแนวทางของพระพุทธศาสนาจึงเกิดการพิจารณาและมุ่งลึกสู่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นท่ามกลางความว่าง การปรากฏของรูปลักษณ์ในธรรมชาติกับความว่างที่นำเสนอโดยใช้บรรยากาศของสีเป็นหลักในผลงานจิตรกรรม ได้สร้างมุมมองระหว่างรูปลักษณ์กับความว่าง และเห็นความซับซ้อนของมิติในความว่างที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เกิดความรู้สึกที่แสดงมิติของความสงบ เช่นเดียวกับศิลปิน กำจร สุนพงษ์ศรี ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันในรูปแบบนามธรรม โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความงดงามอันเป็นสุนทรียภาพสากล แสดงให้เห็นถึงพลังของสี แสง และเงา จากความงามในธรรมชาติ ผสมผสานกับจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตน ผลงานที่ปรากฏจึงมักจะเป็นภาพจำลองที่ดูคล้ายธรรมชาติแต่แต่งแต้มด้วยประกายของสีและแสงที่สว่างสดใส อันเป็นสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดความรู้สึกเชิงสุนิยมหรือการมองโลกในแง่ดี เช่นศิลปิน ประเทือง เอมเจริญ เป็นศิลปินที่ศึกษาศิลปะการเขียนภาพโดยเฉพาะดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของพลังแสงสว่าง จนเกิดมุมมองในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นรูปแบบของตนเอง มองโลกในแง่ดีเชื่อมั่นในความงามความดี สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานระหว่างสิ่งที่รับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองด้วยสีสดใส สร้างรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระและทรงพลัง ทำให้ผู้สร้างสรรค์นำเอาแนวคิดและเทคนิคนำมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม แสดงความงามในสีของบรรยากาศธรรมชาติ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้คนเห็นคุณค่าความงามของธรรมชาติ ที่ช่วยบำบัดจิตใจให้รู้สึกผ่อนคลาย สร้างจินตนาการเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจจากการท่องเที่ยวเป็นการใช้ชีวิตเรียบง่ายสบายใจท่ามกลางธรรมชาติ

เอกสารอ้างอิง

โจฮันเนท อิทเทน แบลโดย วิญญู สถิตวิทยานันท์ และคนอื่น. (ม.ป.ป.). *องค์ประกอบของสี*. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ชูลูด นิมสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

ธงชัย รักปทุม, ประหยัด พงษ์ดำ (บรรณาธิการ). (2559). *ทัศนศิลป์*. กรุงเทพมหานคร : บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)

จำกัด.

วิจิตา คะแนนสิน. *วิถีสุนิยมที่มองว่าเป็นคนต้องสุขสุดๆ*. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2565

จาก <https://becommon.co/life/hedonism-life-thought/#accept>

วุฒิ วัฒนสิน. (2552). *ประวัติศาสตร์ศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ลิขประภา.



อรอนงค์ ฤทธิธำชัย, สันติเวช และ นิธิวิทย์ ทองป่อง. (2560). จิตวิทยาสีกับห้องเรียน BBL. วารสารศึกษาศาสตร์, 40(1), 8. Annual Exhibition. *ธรรมชาติ มิติในความสว่าง*. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก

http://www.rama9art.org/artisan/2018/november/nature_dimension_of_space/index.html

Artbangkok. ประเทือง เอมเจริญ. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.artbangkok.com/?p=10377>%20

Artbangkok. My Way II. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.artbangkok.com/?p=37871>

Invaluable . 20th Century Chinese Art. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก

<http://www.invaluable.com/auction-lot/zhu-dequn-727-c-j6hu98o9xu>

Team Write. มอแน (Monet) ชื่อนี้ สะท้อนวงการศิลปะป็นวาดภาพสีน้ำมัน. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก

<https://www.winnews.tv/news/1911>



สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา SYMBOL OF BUDDHIST FAITH

ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์

SIRISIN PROMKINGSIRIPAN

สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะมหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Department of Visual Arts Faculty of Fine and Applied Arts Buri Ram University

(Received : May 19, 2023 Revised : Jul 29, 2023 Accepted : Oct 4, 2023)

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา” จากการศึกษาเทคนิคการปั้นปูนสดแบบไทยโบราณนั้นพบว่า เนื้อปูนมีลักษณะเฉพาะตั้งแต่วัสดุ ส่วนผสมปูนปั้นล้วนเป็นวัสดุที่ถูกคัดสรรเพื่อแสดงความเคารพ ความเชื่อ ความศรัทธา ที่ช่างปูนปั้นมักสร้างสัญลักษณ์ แทนคำสอนทางพุทธศาสนา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำเทคนิคการผสมปูนสดแบบโบราณมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการพัฒนาเทคนิค พบว่าการผสมมวลสารมงคลที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ชานหมาก น้ำมนต์ ข้าวกันบาตร แผ่นทองคำเปลว ทำให้เนื้อปูนมีความพิเศษไม่เคยปรากฏการผสมวัสดุแบบนี้มาก่อน เป็นการนำเสนอแนวทางการผสมปูนปั้นให้เกิดเป็นผิวปูนที่มีสี และพื้นผิวที่แปลกตา จากการศึกษาทฤษฎีการปั้นปูนสดไทยโบราณ ร่วมกับศึกษาทฤษฎีสัญลักษณ์นิยมพบว่า การสร้างสัญลักษณ์ทางความเชื่อ นั้น จำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ในการรับรู้ การปลูกฝังทางความเชื่อจากรุ่นสู่รุ่น กลายเป็นวัฒนธรรมทางความเชื่อ อันสามารถแสดงถึงคุณค่าของงานประติมากรรมปั้นปูนสดไทยแบบโบราณในลักษณะศิลปะร่วมสมัย

คำสำคัญ : สัญลักษณ์ ความงาม ความเชื่อ ความศรัทธา

ABSTRACT

The creation of a series "Symbol of Buddhist faith" from the study of the ancient Thai stucco molding technique found that The cement texture is unique from the material. stucco mixture All are materials that have been selected to show respect, belief, faith that the potter often creates symbols. instead of Buddhist teachings In which the creators have applied the ancient fresh mortar mixing techniques to create works. by developing techniques It was found that the mixing of auspicious materials with specific characteristics, such as Chan Mak, Nam Mon, Khao San Bat, and gold leaf This makes the cement texture special, never before mixing materials like this before. It presents a method for mixing stucco to create a colored cement surface. and strange textures from the study of the theory of ancient Thai stucco molding in conjunction with the study of popular symbolism theory Creation of that belief symbol experience is required to recognize Cultivation of beliefs from generation to generation become a belief culture which can show the value of ancient Thai stucco sculptures in contemporary art

Keywords : symbol Buddhist beauty belief faith

บทนำ

ความเชื่อความศรัทธาเป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เป็นสิ่งที่มนุษย์ได้สัมผัสจาก ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ เป็นเหตุของความเชื่อ เมื่อเกิดการเพาะบ่มความเชื่อโดยอาศัยสิ่งแวดล้อมที่ได้สัมผัสเป็นประจำ เป็นเครื่องช่วยให้ความเชื่อฝังรากลึก จึงเกิดรูปสัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม และความเชื่อที่เป็นนามธรรมในยุคปัจจุบันนี้ พุทธศาสนานับได้ว่าเป็นความผูกพันกับวิถีของคนไทย มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรมขนบธรรมเนียม และประเพณี คติความเชื่อ ความศรัทธา ความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา อันเป็นการเสริมสร้างโน้มน้าวให้ผู้คนเข้าถึงหลักธรรมคำสอนพระพุทธศาสนา ที่มุ่งให้มนุษย์ละเว้นความชั่ว กระทำความดี และรู้จักควบคุมดูแลตนเองให้ตั้งมั่นอยู่ในความดี

ผู้สร้างสรรค์เป็นเด็กต่างจังหวัดซึ่งได้มาพักอาศัยอยู่ที่วัดในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยได้เข้ามาเรียนหนังสือได้มีโอกาสพักอาศัยอยู่ที่วัดจนเติบโตใหญ่ ต้องผ่านการฝึกฝนการปฏิบัติบททดสอบก่อให้เกิดความเลื่อมใส ความเชื่อ ความศรัทธา และความผูกพันเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาทั้งด้านคตินิยม คำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และซาบซึ้งในสุนทรียตามแบบความงามของคติไทยโบราณ การที่ได้อยู่ใกล้ชิดกับวัดวาอารามและพระสงฆ์ ภายใต้ความเป็นธรรมชาติและสถาปัตยกรรมไทยโบราณสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้ส่งอิทธิพลต่อวิถีชีวิตซึ่งหล่อหลอมทำให้เกิดความเชื่อความศรัทธาต่อศาสนา

จากที่กล่าวมานั้นผู้สร้างสรรค์ได้นำแรงบันดาลใจที่ได้รับมาจากความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อศาสนา การซึมซับความงามของสถาปัตยกรรมไทยอันวิจิตรงดงามด้วยลวดลายปูนปั้นภายในวัด ที่ใช้ตกแต่งโบสถ์ วิหาร อันเป็นส่วนประกอบที่ทำให้เกิดความศรัทธาเป็นสถานที่ ที่มีบรรยากาศเฉพาะ สงบ ร่มเย็น และสามารถพบงานพุทธศิลป์แบบร่วมสมัยอันเกิดจากการสร้างสรรค์ของครูช่างในอดีตจนถึงปัจจุบัน ที่ใช้หัวใจแห่งความศรัทธาที่มีความงดงามแบบอุดมคติ เพื่อโน้มน้าวจิตใจให้ผู้คนเห็นถึงคุณค่าที่สะท้อนมุมมองทางปรัชญาศาสนา อันเป็นหลักธรรมสำคัญ โดยผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการใช้สัญลักษณ์ทางศาสนา ผ่านกระบวนการปั้นปูนสดในแนวทางศิลปะไทยโบราณ โดยการศึกษางานปั้นปูนสดทำให้รู้ว่าขั้นตอนในการปั้นปูนสดนั้นล้วนต้องใช้สมาธิ ความคิด ความอดทน ความปรานี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมไทยร่วมสมัย อันเป็นการแสดงออกให้ผู้คนในสังคมเห็นถึงความเชื่อ ความศรัทธา ต่อพระพุทธศาสนาและเป็นการยกระดับจิตใจของผู้คนให้งดงามยิ่งขึ้น ซึ่งในสภาวะการณ์ของสังคมในปัจจุบัน มีผู้คนหลงในวัตถุนิยมจนมองข้ามคุณค่าแห่งความดีงามในจิตใจ ผู้สร้างสรรค์จึงเล็งเห็นถึงปัญหาที่กล่าวมา จึงต้องการปลุกจิตสำนึกให้ผู้คนหันมาเห็นถึงคุณค่า ความงาม ความเชื่อ ความศรัทธา และความเลื่อมใสในหลักธรรมผ่านสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา” แสดงออกให้เห็นถึง ความเชื่อ ความศรัทธา ความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา ด้วยการออกแบบลายไทยเฉพาะตน โดยใช้กรอบทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม ปรัชญาทางศาสนา และผ่านมุมมองทางศิลปะไทยร่วมสมัย
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด ผ่านการนำเสนอผลงานรูปแบบประติมากรรมปูนสูง

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา” ประกอบด้วยศึกษาเอกสารทางวิชาการ และศึกษากรอบทฤษฎี ทฤษฎีความเชื่อ ทฤษฎีความศรัทธา ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม และกระบวนการเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด โดยการศึกษาและเก็บข้อมูลศิลปินทั้งแนวความคิดและผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ ศิลปินไทยประกอบด้วย อาจารย์ มณฑิรา บุญมา , อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร , อาจารย์สมชาย บุญประเสริฐ , อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ และยังต้องศึกษาศิลปินต่างประเทศ แคล เกลน ที่ได้รับการยอมรับเพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดความคิดงานการสร้างสรรค์ โดยการสร้างภาพร่าง (Sketch Model) ให้ตรงตามแนวคิด “สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา” และนำภาพร่าง (Model) มาวิเคราะห์และวิจารณ์โดยคณาจารย์ที่ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์ แนะนำในกระบวนการทำงานเพื่อให้ผลงานมีการพัฒนาในการสร้างสรรค์อย่างมีคุณภาพ



ความเป็นมาและแนวคิดในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานจากวิถีชีวิตที่เป็นเด็กวัด เกิดและเติบโตอยู่ในจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งทางครอบครัวอยู่ต่างจังหวัด ไม่มีเวลาเพียงพอที่จะดูแลเอาใจใส่ได้ตลอดเวลา เนื่องจากต้องมีการะหน้าที่ ที่ต้องรับผิดชอบ ความคิดของบิดาที่เป็นหัวหน้าครอบครัวของผู้สร้างสรรค์ จึงปลูกฝังอยากให้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ชีวิตอยู่ที่วัด วัดนั้นเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สองที่ได้พักอาศัย ผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นลูกชายคนเดียว การใช้ชีวิตอยู่ในวัดที่ห่างไกล เกิดความรู้สึกว่าเหงา เหนียว แต่โชคดีที่มีพระท่านคอยอบรมสั่งสอนในการใช้ชีวิตให้น่าหลักปรัชญาคำสอนของหลักธรรมมาใช้

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้สร้างสรรค์เกิดความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ความรู้สึกภายในจิตใจที่ได้รับการขัดเกลาจากธรรมะ เกิดความประทับใจบรรยายากของงานสถาปัตยกรรมไทย โบสถ์ วิหาร พระพุทธรูป เทวรูป ลวดลายไทย ความงามแบบศิลปะไทยโบราณ และยังได้เห็นผลงานประติมากรรมปั้นปูนสดของครูช่างโบราณที่ทำด้วยความวิจิตรบรรจง ทำด้วยแรงศรัทธา ผลงานจึงออกมาวิจิตรสวยงาม ซึ่งผู้สร้างสรรค์นั้นมีความรู้และเชี่ยวชาญในงานปั้นปูนสด และเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมปั้นปูนสด จึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมไทยปั้นปูนสด เป็นการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนเห็นถึงคุณค่าความงดงามของงานช่างไทยอันเกิดจากแรงศรัทธา ที่มีต่อพระพุทธศาสนา และซาบซึ้งในสุนทรียตามแบบคติไทย

ทฤษฎีความเชื่อ

ความเชื่อเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์และจินตนาการขึ้นมา เมื่อเกิดคำเรียกว่าศาสนา ดังนั้นจึงมีบทบาท สำคัญในการเชื่อมโยงทั้งในด้าน การปกครอง การเมือง และเศรษฐกิจ ความเชื่อทางศาสนา จึงเป็นหลักทางวัฒนธรรมความเจริญของสังคมคนไทยที่มีความเชื่อนั้นหมายถึง การไว้วางใจซึ่งกันและกัน การเชื่อถือและการนับถือว่าศักดิ์สิทธิ์ เป็นระบบความเชื่ออย่างใดอย่างหนึ่งในขณะที่สิ่งที่รับเอามานับถือ มีทั้งที่เห็นว่าเป็นเรื่องธรรมชาติ และสิ่งที่นิยมวัตถุ (คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2553: 177)

ทฤษฎีความศรัทธา

ความศรัทธา คือสิ่งที่สูงค่าที่เป็นหลักยึดเหนี่ยวภายในจิตใจของบุคคลทั่วไป ซึ่งไม่ว่าเราจะดำเนินชีวิตอย่างไร ความศรัทธาที่อยู่ในใจนั้น ล้วนเป็นความเชื่อในสิ่งที่สูงสุด สิ่งที่เรากลับไหวเคารพนับถือบูชาเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในชีวิตที่เราได้รับรู้ แม้ว่าจิตใจของคนเรานั้นจะอยู่ในความว่างเปล่า เมื่อเรานึกถึงสิ่งที่เรามีความศรัทธา เช่น บุคคลที่นับถือพระพุทธศาสนา มีความเชื่อความเคารพในพระรัตนตรัย แสดงได้ว่าบุคคลนั้นศรัทธาในพระพุทธศาสนา

ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย (Symbol) คือสิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน สามารถใช้วัตถุ ตัวเลข ตัวอักษร รูปทรง รูปทรงเป็นสัญลักษณ์อาจจะเป็นรูปธรรม หรือนามธรรมอันเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งที่กำหนดขึ้นมา อาทิเช่น งานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม หรือรูปลักษณะนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ทั้งสองฝ่ายสามารถใช้สัญลักษณ์เข้าใจได้อย่างชัดเจน

อิทธิพลจากศิลปินที่ได้รับในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ได้ทำการค้นคว้าศึกษาวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์และแนวความคิดของศิลปิน ที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงเกี่ยวข้อง หรือมีความคล้ายคลึงและยังส่งเสริมรูปแบบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็นข้อมูลเนื้อหาในการสร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งมีศิลปินดังต่อไปนี้

มณฑิร บุญมา

อาจารย์มณฑิร บุญมา เกิดเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2496 ที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลงานโดดเด่นด้วยจินตนาการที่เป็นศิลปะสื่อผสมด้วยวัสดุลักษณะของ “ชาวบ้าน” การนำวัสดุที่ไม่ใช่สื่อดำเนินงานศิลปะเด่นเรื่องการนำเสนอเรื่องราวแบบไทย



ๆ ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่อยู่คู่กับวัดในพุทธศาสนา อาทิเช่น ปูน ดิน หวาย ถ่าน ขี้เถ้าดินเผา นำมาสร้างเป็นผลงานมีทั้งเรื่องชาวบ้าน และพุทธปรัชญา เกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ เช่น บาตร ระฆัง พระพุทธรูป ที่สื่อถึงอารมณ์และองค์ประกอบที่กระตุ้นความรู้สึก แบบศิลปะไทยร่วมสมัยแบบพุทธศิลป์ ก่อนจะทำงานทุกครั้งจะต้องฝึกการปฏิบัติธรรมควบคู่กับการทำงานศิลปะไปด้วย (ภาพที่ 1)

สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปนิพนธ์ศึกษา คือนำแนวคิดจากผลงานที่กล่าวมาข้างต้น เกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ ทางพระพุทธศาสนา และแนวคิดพุทธปรัชญามาถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์



ภาพที่ 1 ผลงานประติมากรรมเทคนิคสื่อผสมของมณฑิร บุญมา ชื่อภาพ “โอม”
ที่มา : (<https://www.facebook.com/worldexhibits/posts/,2022>. Online)

ปัญญา วิจินธนสาร

อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร เกิดเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2499 ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์จิตรกรรม แรกเริ่มเดิมทีมีรากฐานมาจากการเขียนภาพจิตรกรรมศิลปะแบบประเพณี และมักจะมีเนื้อหาแนวความคิดเกี่ยวกับพุทธศาสนา พุทธปรัชญา จนกระทั่งความเป็นสากลเข้ามาในงานพุทธศิลป์ แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเปลี่ยนไปตามยุคสมัย แต่ผลงานยังมีความเป็นเอกลักษณ์ไทย ที่มีชื่อภาพ “เข้าถึงธรรม” เป็นการปฏิบัติธรรมตามที่ได้ศึกษาด้วยศีล สมาธิ ปัญญา ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์งานประติมากรรมสามมิติที่เป็นรูปทรงทางทัศนศิลป์ที่แปลกใหม่ จะเห็นได้จากความโปร่งแสงใสเห็นทะลุของรูปทรงสามเหลี่ยม การออกแบบค่อนข้างเป็นสากล มุมมองเหมือนหน้าพระพักตร์ก้มลงที่สื่อถึงผู้ที่ตื่นรู้ ความเข้าใจนำไปสู่คำสอนตามแนวพุทธศาสนา ผู้คนเห็นแล้วเข้าใจได้ง่าย จุดเด่นของรูปแบบโดยเฉพาะนำสัญลักษณ์พุทธลักษณะบางประการ เช่น พระพักตร์ พระหัตถ์ เป็นต้น มาแสดงออกในรูปธรรม (ภาพที่ 2)

สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปนิพนธ์ศึกษา คือนำแนวคิดเกี่ยวกับการนำสัญลักษณ์ทางพุทธลักษณะบางประการ ที่ต้องการสื่อถึงอารมณ์ความหมายในสาระจากคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เปรียบเสมือนได้ฟังธรรมบรรยายผ่านหน้าพระพักตร์ของพระพุทธรูป ในการสร้างสรรค์ทางประติมากรรมที่กระตุ้นความรู้สึกถึงศรัทธาจากคำสอน



ภาพที่ 2 ผลงานประติมากรรมสื่อผสมของปัญญา วิจินธนสาร ชื่อภาพ “เข้าถึงธรรม”
ที่มา : (<http://www.queengallery.org/th/exhibitions/past/exhibition?exhibition=8137,2022>. Online)

สมชาย บุญประเสริฐ

อาจารย์สมชาย บุญประเสริฐ เกิดที่จังหวัดเพชรบุรี มีอาชีพทำงานศิลปะอิสระและยังเป็นช่างประติมากรรมปั้นปูนสด ที่มีชื่อเสียงโด่งดังในจังหวัดเพชรบุรี และยังมีผลงานประติมากรรมปั้นปูนสด ที่เป็นเอกลักษณ์ของสกุลช่างเพชรบุรี มีฝีมือและภูมิปัญญาที่มีมาอย่างยาวนาน ตามสถานที่สำคัญในวังหลวง ตามวัดวาอารามอีกมากมาย ด้วยผลงานปั้นปูนสดมีกรรมวิธีสูตรปูนตำหรือส่วนผสมของเนื้อปูนแต่ละท้องถิ่นจะไม่เหมือนกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับความสำคัญตามจุดประสงค์ของการทำงาน อาจจะมีการนำมวลสารมงคลมาเป็นส่วนผสม เช่น พระเครื่อง ข้าวกันบาตร ว่านมงคล 108 ตามกำลังศรัทธาของสาธุชน ที่มีความตั้งใจอธิษฐานร่วมกันบริจาคเป็นวัตถุมงคล ลักษณะเด่นผลงานประติมากรรมปั้นปูนสด ปั้นตามเรื่องราวพระพุทธรูปศาสนา อยู่ที่รูปทรงและลวดลายที่มีลีลาอันพลิ้วไหว ประติมากรรมปูนปั้นจึงเป็นความงามแห่งศาสตร์และศิลป์ การปรากฏของรูปลักษณ์ที่ร่วมสมัย ซึ่งมีแนวคิดแรงบันดาลใจมาจากลวดลายไทยแบบประเพณีหรือเรียกว่าลายไทยโบราณ นำมาสร้างมุมมองระหว่างรูปลักษณ์ที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ อันเกิดจากแรงศรัทธาของผู้สร้างสรรค์ที่มีจิตศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา (ภาพที่ 3)

สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปนิพนธ์ศึกษา คือนำแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกรรมวิธีในการนำมวลสารมาผสมเข้ากับเนื้อปูนปั้น และนำลวดลายไทยมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ ในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จัดองค์ประกอบที่มีความรู้สึกแบบศิลปะลวดลายไทยแบบร่วมสมัย



ภาพที่ 3 ผลงานประติมากรรมสื่อผสมของสมชาย บุญประเสริฐ ชื่อภาพประติมากรรมปูนปั้นครุฑ
ที่มา : (<https://www.facebook.com/photo/?fbid=2526364334320490&set=.2022.Online>)

เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์

อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นศิลปินจิตรกรไทยที่มีฝีมือเป็นที่ยอมรับคนหนึ่งของประเทศไทย ผลงานในช่วงยุคแรกเป็นภาพจิตรกรรมภาพวิถีชีวิตชาวบ้าน ที่แสดงถึงกิจกรรมของพุทธศาสนิกชนที่เข้าวัดฟังธรรม ร่วมงานบุญประเพณีพื้นเมือง รูปแบบการเขียนภาพจิตรกรรมช่วงแรกนี้เน้นความเรียบง่าย ทั้งองค์ประกอบที่แสดงมุมมองแบบหน้าตรง และสีเส้นที่มีความสดสว่าง พอมาถึงยุคหลัง ๆ เริ่มสร้างอุโบสถวัดร่องขุน ที่บ้านเกิดจังหวัดเชียงราย ซึ่งส่วนใหญ่การสื่อสารทางวัฒนธรรมนั้นกระทำโดยผ่านสัญลักษณ์ มีการเล่าเรื่องราวพระพุทธศาสนา การสร้างพระพุทธรูป เทวรูป และสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นนามธรรม ทำให้ประชาชนทั่วไปเกิดความตื่นตาตื่นใจของสถาปัตยกรรม ลายปูนปั้นสีขาวประดับกระจก ที่มีลวดลายไทยแบบประเพณี แต่ก็ได้ประยุกต์เพิ่มเติมลวดลายเอกลักษณ์เฉพาะตัว “ทำให้เกิดความวิจิตรและงดงาม” (ภาพที่ 4)

สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปนิพนธ์ศึกษา คือการได้นำลวดลายในจิตรกรรมและประติมากรรมไทยแบบร่วมสมัย ที่มีลวดลายอ่อนช้อย พริ้วไหวมาประยุกต์ผสมผสานเข้าร่วมกับงานประติมากรรมปั้นปูนสด เช่น ลวดลายไทย รูปทรง มิติ และเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา นำมาตีความหมายใหม่รวมถึงพัฒนาต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ให้เกิดความวิจิตรงดงามอลังการในรูปแบบศิลปะไทยร่วมสมัย



ภาพที่ 4 ผลงานประติมากรรมของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ชื่อภาพวัดร่องขุน

ที่มา: (<https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dada&group=3&month=05-2008&date=29,2022>.Online)

แคล เลน (Cal Lane)

ศิลปินแคล เลน เกิดที่แอตแลนติก โนวาสโกเชียในปี 2511 และเติบโตบนเกาะแวนคูเวอร์ แต่เดิมชื่นชอบงานศิลปะตั้งแต่เด็กและโตมาอยากที่จะเป็นศิลปิน จนกระทั่งมีความคิดที่จะทำงานศิลปะที่ผู้หญิงไม่เคยทำมาก่อน ซึ่งเป็นงานประติมากรรมค่อนข้างใช้พลังเยอะในการทำงาน จนต่อมาได้ฝึกฝนเกี่ยวกับงานช่างเชื่อมเหล็ก สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และองค์ประกอบที่มีความรู้สึกแบบศิลปะที่พลิ้วไหว ด้วยเส้นที่โค้งไปโค้งมา รวบรวมลวดลายลูกไม้ ลายพรรณพฤกษา ในทางทัศนศิลป์ ทำให้เวลาดูผลงานเกิดเป็นมิติที่มีช่องว่าง และไม่มีช่องว่าง ซึ่งถูกตัดออกเป็นบางส่วนการเว้นช่วงระยะห่างของลวดลาย ทำให้ดูมีมิติเหมือนกับลวดลายที่กำลังคืบคลาน (ภาพที่ 5)

สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากศิลปินกรณีศึกษา คือผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการนำลวดลายที่เกิดจากจินตนาการที่คิดค้นขึ้นมาใหม่ผสมผสานกับลวดลายตามธรรมชาติ และองค์ประกอบที่มีความรู้สึกแบบลวดลายพรรณพฤกษา จึงนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยลักษณะของผลงานนี้มีรูปแบบลวดลายเฉพาะตัว และยังเห็นถึงความประณีตในการทำงานศิลปะ



ภาพที่ 5 ผลงานประติมากรรมของแคล เลน (Cal Lane) ชื่อภาพผลงานลวดลายพรรณพฤกษา

ที่มา: (<https://www.mrxstitch.com/cal-lane> ,2022. Online)



ตารางวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปิน

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบแนวคิดความเหมือนและสิ่งที่ได้รับของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรคกับศิลปินที่นำมาศึกษา

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	แนวความคิด	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
มณฑิยา บุญมา 	การนำเสนอรูปแบบ และสัญลักษณ์ มาทำให้เกิดการสร้างสรรค์ ในรูปแบบใหม่ หรือเรียกว่าศิลปะ เทคนิคสื่อผสมแบบร่วมสมัยที่มีทั้งความเป็นไทย และความเป็นสากล	1. แนวคิดจากความประทับใจในการนำเสนอเนื้อหาที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา พุทธปรัชญา 2. เทคนิคการสร้างศิลปะความเป็นไทย และความเป็นพุทธศิลป์	1. ศิลปินใช้รูปแบบวัสดุอุปกรณ์ได้จากท้องถิ่นเช่น ดิน ทราย ถ่าน ข้าวของเครื่องใช้เครื่องมือการเกษตร นำมาสร้างเป็นผลงาน 2. รูปแบบผลงาน ประติมากรรม เทคนิคสื่อผสมปิดทองคำเปลว	1. แนวคิดที่มีความประทับใจในการนำรูปแบบที่แสดงออกถึงสัญลักษณ์ทางศาสนา มาแสดงให้เห็นถึงความเชื่อ ความศรัทธา
ปัญญา วิจินธนสาร 	ในการสร้างสรรค์ผลงานเปลี่ยนไปตามยุคสมัยแต่ผลงานยังมีความเป็นเอกลักษณ์ไทย เกี่ยวกับการนำเสนอสัญลักษณ์ทางพุทธลักษณะบางประการ ที่ต้องการสื่อถึงอารมณ์ ความหมายในสาระจากคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า	1. การนำเสนอสร้างสรรค์ผลงานในมุมมองหลักธรรม 2. การนำพุทธลักษณะขององค์พระพุทธรูปมาถ่ายทอดได้อย่างลงตัว	1. นำแผ่นอะคริลิกมาใช้ซึ่งเป็นวัสดุที่แปลกใหม่ และรูปแบบลักษณะรูปทรงเรขาคณิต ในสัดส่วนที่ผิดปกติไปจากเดิม ซึ่งนั่นคือความคิดจินตนาการของศิลปินผู้สร้างสรรค์	1. แนวคิดที่สื่อถึงหลักพระธรรมคำสอน นำมาสร้างสัญลักษณ์แบบศิลปะร่วมสมัยมีทั้งความเป็นไทยและความเป็นสากล ผลงานจึงออกมาอย่างลงตัว

ที่มา : ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้สร้างสรรคกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	แนวความคิด	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
สมชาย บุญประเสริฐ 	การปรากฏของรูปลักษณ์ที่ร่วมสมัย ซึ่งมีแนวคิดแรงบันดาลใจมาจากลวดลายไทยแบบประเพณีหรือเรียกว่าลายไทยโบราณ นำมาสร้างมุมมองระหว่างรูปลักษณ์ที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค	1. ผู้สร้างสรรคอาจจะมีการนำมวลสารมงคลมาเป็นส่วนผสม เช่น พระเครื่อง ข้าวกัน บาดร ว่านมงคล 108 2. การนำวัสดุเนื้อปูนปั้นมาสร้างสรรคผลงานตรงตามความต้องการได้อย่างชัดเจน	1. ขนาดของผลงานสร้างสรรคค่อนข้างมีขนาดใหญ่ ยากต่อการเคลื่อนย้ายจัดแสดง 2. ประติมากรรมปั้นปูนสด บางประเภหมี การปิดทองลงไปทีเนื้อปูนปั้น หรือทาสีลงบนเนื้อปูนปั้น	1. การนำลวดลายประติมากรรมไทยมาสร้างสรรคให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะสามารถนำมาถ่ายทอดรูปแบบใหม่ที่เกี่ยวกับเรื่องราวในพุทธศาสนา พุทธปรัชญา
เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 	ซึ่งส่วนใหญ่การสื่อสารทางวัฒนธรรมนั้นกระทำโดยผ่านสัญลักษณ์ มีทั้งการเล่าเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา การสร้าง โบสถ์ วิหาร พระพุทธรูป เทวรูป และสร้างสรรคผลงานที่เป็นนามธรรม	1. การนำเสนอรูปแบบผลงานที่มีลักษณะประติมากรรมไทย ซึ่งรูปแบบตรงตามจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค	1. ขนาดของผลงานสร้างสรรค ค่อนข้างมีขนาดใหญ่มาก 2. ประติมากรรมปั้นปูนสด บางประเภหมี การประดับกระจกหรือทาสีลงบนเนื้อปูน	1. การนำลวดลายไทยประติมากรรมปูนปั้นที่มีลักษณะปลายยอดแหลม สร้างขึ้นในรูปแบบใหม่ จากแนวคิดจินตนาการของผู้สร้างสรรค
แคล เลน (Cal Lan) 	การสร้างสรรคผลงานศิลปะด้วยวัสดุที่สำเร็จรูป นำมาสร้างสรรค ซึ่งเป็นผลงานที่มีรูปทรงมิติใหม่ ที่ยังไม่เกิดขึ้น	1. การนำเสนอรูปแบบผลงานที่มีลวดลายพลิ้วไหว อ่อนช้อย 2. ผลงานที่มีการนำลวดลายจากธรรมชาติมาสร้างสรรคตามจินตนาการ	1. เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรคเป็นวัสดุเหล็กซึ่งเป็นวัสดุเดียวที่แข็งแรง และต้องใช้เครื่องจักรในการทำงาน 2. ผลงานมีขนาดใหญ่และมีน้ำหนักมาก	1. ผลงานที่มีรูปแบบลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตามจินตนาการซึ่งสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรคผลงานได้

ที่มา : ศิริศิลป์



กระบวนการสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นแบบ

ในขั้นตอนของการทำภาพร่างต้นแบบของผู้สร้างสรรค์ ได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล จากการวาดภาพด้วยเส้นดินสอที่แสดงออกถึงการร่างภาพโดยรวม เป็นกระบวนการที่ต้องผ่านการกลั่นกรองจากการรับรู้ จินตนาการและประสบการณ์ ที่เป็นวิธีการสร้างภาพง่ายและรวดเร็ว เพื่อกำหนดโครงสร้างขนาดสัดส่วนคร่าว ๆ ของการเขียนภาพทุกชนิด เช่น ทำให้เกิดความแม่นยำในเรื่องขนาด สัดส่วน การจัดองค์ประกอบภาพ และง่ายต่อการนำไปขยายเป็นผลงานจริง โดยลักษณะภาพร่างจะคล้ายกับรูปใบโพธิ์ และทำนั้งสมาธิอยู่ตรงกลาง ขั้นตอนการปั้นปูนสดอาจจะต้องทดลอง หรือต้องทำความเข้าใจกับเนื้อวัสดุ ก่อนจะนำเอามาสร้างสรรค์ผลงานงานทัศนศิลป์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์เลือกใช้วัสดุเนื้อปูนตาเพชรบุรี ทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจทุกกระบวนการ มีความถนัดและแก้ไขปัญหาได้ทุกขั้นตอน พอมาถึงระยะผลงานเสร็จสมบูรณ์ ในการทำงานจะต้องมีสมาธิหรือความตั้งใจในการทำงาน เนื่องจากผลงานศิลปะจะต้องใจเย็น มีความประณีต ละเอียดอ่อน ผลงานถึงจะออกมาวิจิตรงดงาม (ภาพที่ 6)



(1)



(2)



(3)

ภาพที่ 6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน (1) ภาพร่างต้นแบบ (2) ภาพขั้นตอนการปั้นปูนสด (3) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์
ที่มา : ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน แสดงถึง สติ ความระลึกได้ และการรู้สึกตัวอยู่เสมอทั้งในขณะคิด ขณะพูด และในขณะที่กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ด้วยความระลึกในขณะนั้นว่า สิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ ในทางอิริยาบถทำนั้งสมาธิ โดยมีให้ความคิดนั้นฟัง ชาน คืดปรุ้งแต่ต่าง ๆ สติมีหน้าที่ก็คือ ความจดจ่อต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา โดยไม่หลงลืมซึ่งจะส่งผลให้เกิดความศรัทธาในตัวสติที่แท้จริง อันได้แก่ “การรู้อารมณ์เฉพาะหน้าเท่านั้น” จากการที่ตัวผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้นึกคิดสิ่งต่าง ๆ การมีสติระลึกอยู่ในทุกขณะที่สภาวะธรรมทางกายและจิตเกิดขึ้น เช่น การทำสมาธิ สวดมนต์ นั่นก็เป็นสัญลักษณ์ ให้พึงรู้ตัวอยู่เสมอว่าสิ่งที่กำลังทำอยู่นั้นเป็นสิ่งที่ มีประโยชน์ เกิดญาณ ปัญญา และเกิดความศรัทธา แต่จะทำอะไรก็ตามนั้นสิ่งเหล่านี้ต้องเชื่ออย่างมีสติถึงจะเกิดศรัทธา

สิ่งที่ได้จากองค์ความรู้ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานประติมากรรมนูนสูงเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด ดูลักษณะคล้ายรูปใบโพธิ์ และมีพื้นที่ฐานรองรับเป็นรูปวงรี ทำทางอิริยาบถนั้งสมาธิอยู่ตรงกลาง ซึ่งเปรียบเสมือนสิ่งรอบ ๆ ข้างคล้ายกับความวุ่นวายคอยที่จะก่อกวนได้ตลอดเวลา สามารถเดินดูผลงานสร้างสรรค์ได้เฉพาะทางด้านหน้า และเป็นการจัดแสงเงาของผลงานสร้างสรรค์ โดยจะกำหนดแสงไฟส่องไปยังผลงานทางด้านซ้าย และด้านขวา เพื่อให้ผลงานที่ความเด่นชัดระหว่างจุดเด่นที่อยู่ตรงกลาง

กระบวนการสร้างสรรค์ปั้นปูนสด

โดยการนำปูนปั้นมาปั้นขึ้นรูปโครงสร้างนั้น จะต้องนวดปูนให้เข้ากันก่อน ก่อนที่จะปั้นขึ้นรูปควรดูโครงร่างตามแบบที่ร่างลายเส้นเอาไว้ ปั้นขึ้นรูปไว้ให้ปรากฏเป็นรูปลักษณะที่ชัดเจน ได้สัดส่วนพร้อมด้วยท่วงท่า ความพลิ้วไหว ที่ต้องการจะปั้นให้เป็นลวดลาย เป็นการปั้นเติมแต่งแสดงส่วนลายละเอียด ให้ชัดเจนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ปูนที่ปั้นขึ้นรูปไว้นั้นจะรอให้เนื้อปูนปั้นหมาด ๆ พอสมควรแล้วจึงจะปั้นปูนเพิ่มเติมแต่งรายละเอียดแต่ละส่วนไปทีละขั้นตอน ส่วนรายละเอียดในงานปั้นปูนแบบไทยประเพณีมักนิยม "กวด" ฝีมืองานนั้นให้เรียบเกลี้ยงการ "กวด" คือกดและลูบไล้อย่างเบาเหมือนผิวปูนเพื่อทำให้เนื้อแน่น และเรียบตึงขณะที่ใช้เครื่องมือกวดผิวปูนนี้ต้องหมั่นขัดเครื่องมือด้วยผ้าเปียกน้ำบ่อย ๆ เพื่อกันมิให้ปูนติดเครื่องมือ และยังช่วยให้การใช้เครื่องมือลูบไล้กวดผิวปูนเส้นเรียบดีอีกด้วย งานปั้นปูนนั้นเมื่อชิ้นงานสำเร็จสมบูรณ์เรียบร้อย เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์แล้ว ปกติมักปล่อยชิ้นงานปั้นปูนนั้นแห้งไปเอง ซึ่งใช้เวลาไม่นานและมักนิยมงานปั้นปูนเป็นสีขาวตามธรรมชาติของปูนขาว (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 กระบวนการสร้างสรรค์ (1) ภาพการเตรียมปูนและเครื่องมือ (2) ภาพการนวดปูนปั้น (3) ภาพการเก็บรายละเอียด
ที่มา : ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะแรก

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน แสดงถึงการชนะมาร หรือมารสดัง ทางศาสนาต้องอาศัยการตีความ แสดงพุทธประวัติเมื่อครั้งพระสัมมาสัมพุทธเจ้า นั้นถือได้ว่าเป็นเหตุการณ์สำคัญที่สุดในพุทธศาสนาการเกิดขึ้น จากผลงานแสดงออกถึงองค์พระพุทธรูปนั่งตรงกลาง ซึ่งมีเหล่าพระยามารที่ยกพลมาผจญล้อมรอบเป็นวงกลม ซึ่งองค์พระพุทธรูปแสดงสัญลักษณ์โดยวางพระหัตถ์ขวา เหนือพระขานนี้ว่าพระหัตถ์ชี้ลงสู่พระธรณี เพื่อให้พระแม่ธรณีขึ้นมาเป็นพยาน “มารไม่มี...บารมีไม่เกิด” ซึ่งผู้สร้างสรรค์นำเรื่องราวที่เกิดความศรัทธา มาเป็นแรงบันดาลใจในสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการทางเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด (ภาพที่ 8)

ภาพผลการสร้างสรรค์ระยะแรก



ภาพที่ 8 ผลงานการสร้างสรรค์ (1) ภาพโครงร่างสเก็ต (2) ภาพผลงานการทำงาน (3) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์
ที่มา : ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์

สิ่งที่ได้จากองค์ความรู้ผลงานสร้างสรรค์ระยะแรก

ผลงานประติมากรรมลอยตัวเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด จุดเด่นตรงกลางคือองค์พระพุทธรูป จัดวางโดยมีฐานเป็นรูปวงกลมรองรับ และฉากด้านหลังดูจัดวางลือที่หมุนเป็นวงกลมอยู่ด้านหลังขององค์พระพุทธรูป ที่สำคัญตรงที่เงาแสดงถึงบาร์มีแฉ่ไพศาล นำเสนอด้วยวิธีการแบบ ประติมากรรมลอยตัว ที่เน้นการสร้างบรรยากาศอันเกิดจากตัววัตถุที่เป็นรูปทรงกลม ท่ามกลางพื้นที่ที่ถูกจัดวางไว้ในพื้นที่เฉพาะ เพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมือนกับมีจุดเด่น เน้นเล่าเรื่องราวอยู่ภายในตรงกลางของผลงานสร้างสรรค์ซึ่งผู้สร้างสรรค์มีการกำหนดแสงให้อยู่ตรงกลาง เนื่องจากจะทำให้ตัวผลงานสร้างสรรค์มีความเด่นชัด

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะสุดท้าย

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน ตามความเชื่อของคำว่า “นาค” ที่มีรูปลักษณะคล้ายงูใหญ่และมีรูปลักษณะที่ท่อนบนเป็นมนุษย์ส่วนท่อนล่างเป็นงู นาคนั้นมีบทบาทต่อพระพุทธศาสนาและเกิดความเชื่อเรื่องพญานาค ว่ามีอิทธิฤทธิ์สามารถแปลงกายไปได้ทุกหนแห่ง มีบทบาทหน้าที่ในการปกป้องพระพุทธศาสนาและแสดงฤทธิ์ พลังอำนาจ ความเชื่อเรื่องพญานาค ในพระพุทธศาสนาต่อสังคมไทย หรืออาจได้ฟังจากตำราอื่น ๆ ที่น่าเชื่อถือถ่ายทอดศึกษาสืบต่อกันมา จนเกิดความรู้สึกว่าพญานาคในทางพระพุทธศาสนา หมายถึง ความประเสริฐ เป็นผู้มีจิตบริสุทธิ์กว่าสัตว์อื่นทั้งหลาย มีศรัทธาแรงกล้ารักษาศีลอุโบสถ มีวิริยะความเพียร บำเพ็ญภาวนา เป็นผู้พร้อมจะเข้าถึงความเป็นผู้หลุดพ้นจากความทุกข์ ถึงขั้นที่แปลงกายเป็นมนุษย์ เพื่อที่จะเข้ามาขอบวชในพระพุทธศาสนา (ภาพที่ 9)

ภาพผลงานสร้างสรรค์ระยะสุดท้าย



(1)



(2)



(3)

ภาพที่ 9 ผลงานการสร้างสรรค์ (1) ภาพโครงร่างสเก็ต (2) ภาพผลงานการทำงาน (3) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

ที่มา : ศิริศิลป์ พรหมกิ่งศิริพันธ์

สิ่งที่ได้จากองค์ความรู้ผลงานสร้างสรรค์ระยะสุดท้าย

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด โดยการเพิ่มเส้นลวดเข้าไปในเนื้อปูนปั้น เพื่อลดการแตกหักของผลงาน จะเห็นได้ชัดตรงบริเวณปลายยอดแหลมของลวดลายไทย และมีการเพิ่มมิติให้ดูมีความลึกซึ้ง ด้วยการปั้นปูนสดทับหลาย ๆ ชั้น เพื่อให้เกิดมิติที่น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยจะสังเกตได้ด้วยการจัดแสงเงา จะส่องไฟสีขาวจากด้านล่างขึ้นสู่ทางด้านบนของผลงาน และต้องดูจังหวะช่องไฟของพื้นที่ว่างเพื่อความเหมาะสม

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน

ในช่วงระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน ได้พบว่าปัญหาในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไข พร้อมทั้งค้นคว้าวิธีการทำงานรูปแบบใหม่ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากที่สุด สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวิเคราะห์และประมวลผลดังต่อไปนี้

1. เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด ด้วยการขึ้นรูปโครงสร้างปูนพลาสติกผสมกับใยมะพร้าวและเสริมด้วยโครงเหล็กเส้น โดยมี (Model) ดินน้ำมันเป็นชิ้นงานตัวอย่าง ก่อนที่ขยายเป็นผลงานจริง โดยเทคนิคเนื้อปูนปั้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้คิดค้นนำเอามวลสารที่ได้มาจากพระหรือที่วัด มาผสมผสานเข้ากันกับเนื้อปูนปั้น เช่น น้ำมันตักขานหมาก ข้าวกันบาตร ซึ่งผู้สร้างสรรค์มีความเชื่อความศรัทธาที่นำมวลสารนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์
2. วิธีการนำเสนอด้วยวิธีการรูปแบบประติมากรรมปูนสูง ที่เน้นการสร้างลวดลายตามจินตนาการอันเกิดจากบรรยากาศของเส้นที่ดูพลิ้วไหวไปมารอบข้าง และวัสดุเนื้อปูนปั้นที่เป็นสีขาว ซึ่งผู้สร้างสรรค์มีการกำหนดแสงไฟให้พุ่งจากด้านล่างขึ้นสู่ด้านบนของปลายยอด ซึ่งมีลักษณะเด่นตรงกลางผลงาน
3. ปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคประติมากรรมปั้นปูนสด อันเนื่องมาจากการการสร้างสรรค์ผลงาน ทำงานปั้นปูนสดโดยไม่ต่อเนื่อง ซึ่งทำให้เนื้อปูนตื้นเกิดการขาดน้ำทำให้เนื้อปูนแตกมีรอยร้าว แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างโดยรวม ดังนั้นการทำงานจะต้องมีการวางแผนเริ่มจากการปั้นทีละส่วน เช่น บนลงล่าง ข่ายไปขวา ผลงานถึงจะเสร็จเร็วและออกมาอย่างสมบูรณ์

ผลการทํางานวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา” แสดงออกให้เห็นถึง ความเชื่อ ความศรัทธา ความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาด้วยการออกแบบลายไทยเฉพาะตน ในกระบวนการประติมากรรมปั้นปูนสด ด้วยการนำเสนอแบบศิลปะจัดวาง (Installation Art) ในรูปแบบต่าง ๆ ผู้สร้างสรรค์ได้มีความเชื่อ ความศรัทธา ในหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา จึงได้ทดลองค้นคว้ากระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีความเชื่อ ทฤษฎีความศรัทธา ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม และผลงานจากศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ทั้งทางด้านแนวความคิดเนื้อหาสาระทางศิลปะ เพื่อให้สอดคล้องกับผลงานสร้างสรรค์ ได้สอบถามจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านประติมากรรมปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี และผู้สร้างสรรค์ยังลงมือปฏิบัติปั้นปูนสดจริง โดยการจะทำงานทุกครั้งเริ่มจากการร่างลายเส้นด้วยดินสอ เพื่อกำหนดโครงสร้าง ขนาดสัดส่วนคร่าว ๆ ของการเขียนภาพทุกครั้ง เช่น ทำให้เกิดความแม่นยำในเรื่องขนาด สัดส่วน และปั้น (Model) เหมือนจริงในทุกครั้งที่เริ่มงาน เพื่อที่จะได้นำไปขยายใหญ่เป็นผลงานจริง และจัดการองค์ประกอบได้อย่างลงตัว

การศึกษาทดลองเทคนิคปั้นปูนสดและวิเคราะห์แนวคิดทำให้พบว่า การนำปูนมาปั้นขึ้นรูปจะต้องนวดปูนทุกครั้งให้เนื้อปูนเข้ากันก่อน และก่อนที่จะปั้นขึ้นรูปควรดูโครงร่างตามแบบที่ร่างลายเส้นเอาไว้ การปั้นขึ้นรูปเป็นรูปลักษณะที่ชัดเจน ได้สัดส่วนตามที่ต้องการจะปั้นให้เป็นลวดลายที่มีลวดลายเอกลักษณ์เฉพาะ จนท้ายที่สุดสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตรงตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ได้มากที่สุด จากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงทำให้ค้นพบปัญหาและแนวทางพัฒนาต่อยอด ไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในระดับต่อไป

อภิปรายผล

ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “สัญลักษณ์แห่งพุทธศรัทธา” เป็นการสร้างสรรค์กระบวนการประติมากรรมปั้นปูนสด โดยการนำเสนอรูปแบบประติมากรรมปูนสูง ด้วยรูปทรงแบบต่าง ๆ ผสมผสานประสบการณ์ชีวิตโดยตรงของผู้สร้างสรรค์ที่ได้มีความเชื่อ ความศรัทธา ในหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา จึงได้ค้นคว้ากระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องอาทิ เช่น ทฤษฎีความเชื่อ เชื่ออย่างมีเหตุและผล ทฤษฎีความศรัทธาความเลื่อมใสเชื่อมั่นในสิ่งดีงาม ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยมคือการยิบยกเอาสัญลักษณ์มาตีความหมายขึ้นมาใหม่ และผลงานศิลปะจากศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับผลงานสร้างสรรค์ อีกทั้งยังได้สอบถามจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านประติมากรรมปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี ทั้งทางด้านการเลือกใช้วัสดุมวลสารมงคล ซึ่งนำมาสร้างสัญลักษณ์แบบศิลปะไทยร่วมสมัยแบบพุทธศิลป์ ในด้านการใช้ลวดลาย ความเป็นลายไทยอ่อนช้อยในรูปแบบเฉพาะอย่างน่าสนใจ อีกทั้งยังสื่อถึงอารมณ์อ่อนช้อย พลิ้วไหว โดยนำลวดลายไทยแบบร่วมสมัยมาประยุกต์ผสมผสานเข้าร่วมกับงานประติมากรรมปั้นปูนสด



เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562). งานปูนปั้นสกุลช่างเมืองเพชร. ใน วราพรรณ ชัยชนะศิริ (บ.ก.), *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำปีพุทธศักราช ๒๕๖๒*. (น.60-65). สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2553). *ปรัชญาเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 3). นวสานการพิมพ์.
- จารุวรรณ ข้าเพชร. (2549). *งานปูนปั้น*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงมน จิตรจำนง. (2536). สุขและทุกข์ในงานของนักเขียนสตรีไทย. *วารสารภูมิแล*, 15(2), 67.
- น. ณ ปากน้ำ. (2533). *ศิลปะลายรดน้ำ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอกพิมพ์ไทย.
- นฤทธิ วัฒนภู. (2550). *ตู้พระธรรมลายรดน้ำ : ฝีมือครูวัดเชิงหวาย*.
- นฤทธิ วัฒนภู. (2560). *ลายรดน้ำ* (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- เสน่ห์ หลวงสุนทร. (2542). *ลายไทย*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สันติ เล็กสุขุม. (2547). *พัฒนาการของลายไทย : กระหนกกับเอกลักษณ์ไทย*. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.
- สุนันทา คณาเจริญ. (2548). ศรัทธาในพระพุทธศาสนา. *วงการครู* 2(18), 98 – 101.
- สุนน อมรวิวัฒน์. (2530). *การสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). (2528). *พระพรหมคุณาภรณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). (2546). *พระธรรมปิฎก* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สหธรรมิก.
- Rajabhat Idol. (2561). *อาจารย์สมชาย บุญประเสริฐ*. [Video]. Facebook.
<https://www.facebook.com/watch/?v=539631079763740>



แนวทางการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล ตำหนักพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา GUIDELINES FOR THE EXHIBIT DEVELOPMENT AT SAI SUDDHA NOBHADOL MUSEUM, MANSION OF H.H. PRINCESS SAISAVALI BHIROMYA, PRINCESS SUDDHASININART

ชนะภพ วัฒนโอฬาร

Chanaphop Vannaolarn

การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

Cultural Resource Management Faculty of Archaeology Silpakorn University

(Received : May 16, 2023 Revised : Jun 23, 2023 Accepted : Oct 4, 2023)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล ตำหนักพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา ภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้แนวคิดในการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ และแนวคิดการประเมินคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรม และการลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูลในพิพิธภัณฑ์ ตลอดจนการศึกษาเอกสารทางประวัติศาสตร์ ประกอบกับการศึกษาพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ และการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์

ผลการศึกษาพบว่า พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล หรือตำหนักพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา เป็นพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ มีการจัดแสดงเกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ 2 ท่าน คือ พระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา พระอัครชายาในรัชกาลที่ 5 และสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าอินภานภดล กรมขุนอุทองเขตขัตติยนารี พระราชธิดาในรัชกาลที่ 5 ซึ่งจากการประเมินคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรม พบว่าพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล มีทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ 4 ด้าน คือ ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ ความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ ความสำคัญเชิงวิชาการ และความสำคัญเชิงสังคม และจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ และการศึกษาพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ สามารถเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดลได้ 2 ส่วน คือ การจัดแสดงภายนอกพิพิธภัณฑ์ โดยการคืนสภาพเดิมให้เหมือนกับในอดีตตามข้อมูลประวัติศาสตร์ และการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ ในลักษณะการจำลองห้องที่ประทับในอดีต เสมือนเจ้านายยังคงมีพระชนม์ชีพ ตามหลักการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์

คำสำคัญ: คุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรม, บ้านประวัติศาสตร์, การจัดพิพิธภัณฑ์

Abstract

The objective of this study aimed to provide the guidelines for exhibit development at Sai Suddha Nobhadol museum or H.H. Princess Saisavali Bhiromya, Princess Suddhasininart mansion inside Suan Suanandha Rajabhat University. The data of this study were collected by using the concept of the exhibit in historic house museum, the concept of the cultural resource evaluation, collecting data from field study, museum, historical document, including the studying from model museum, and interviewing participant in the museum.

The result of this study revealed that Sai Suddha Nobhadol museum, or H.H. Princess Saisavali Bhiromya, Princess Suddhasininart mansion was the historic house museum which showed stories about 2

important historical figures; H.H. Princess Saisavali Bhiromya, Princess Suddhasininart, the royal consort of King Rama V, and Her Royal Highness Princess Nibhanobhadol, Princess of Udon, the daughter of King Rama V. The study on the cultural resource evaluation of Sai Suddha Nobhadol museum found 4 important cultural resources which were in historic, aesthetic, academic and social terms. For the findings of the studying from model museum, and interviewing participant in the museum can provide 2 guidelines for exhibit development at Sai Suddha Nobhadol museum which were 1) exhibit outside the museum by restoring outside related to historical document 2) exhibit inside the museum by displaying all replica chambers inside as if the masters were still alive, and related to the concept of the exhibit in historic house museum.

Keyword: Cultural Resource Evaluation, Historical Residence, Museum Management

ความเป็นมาและความสำคัญ

สวนสุนันทา เป็นบริเวณส่วนหนึ่งของพระราชวังดุสิต ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้จัดสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นตำหนักสำหรับพระราชโอรยาภิเษกและเป็นประทับของเจ้านายฝ่ายใน และในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ถือเป็นเขตราชสำนักฝ่ายในขนาดใหญ่แห่งหนึ่งของกรุงรัตนโกสินทร์ (วิทยาลัยครูสวนสุนันทา, 2523:3) กระทั่งเกิดเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 เขตพระราชฐานชั้นในอันมีเจ้านายฝ่ายในเสด็จประทับอยู่เป็นจำนวนมากก็ถึงคราวสิ้นสุดลง บรรดาเจ้านายฝ่ายในต่างเสด็จออกไปประทับกับพระญาติ หรือวังส่วนพระองค์บนที่ดินที่ได้รับพระราชทาน และบางส่วนได้เสด็จไปประทับยังต่างประเทศ (วิทยาลัยครูสวนสุนันทา, 2523:70-72) ภายหลังพื้นที่ของสวนสุนันทาถูกแปรสภาพเป็นสถานศึกษาสำหรับกุลสตรีตามมติของคณะรัฐมนตรีและคณะผู้สำเร็จราชการ ใช้ชื่อว่า “โรงเรียนสวนสุนันทาวิทยาลัย” เมื่อ พ.ศ. 2480 ต่อมาได้กลายเป็น “วิทยาลัยครูสวนสุนันทา” เมื่อ พ.ศ. 2501 พัฒนาเป็น “สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา” เมื่อ พ.ศ. 2535 และได้รับการยกฐานะขึ้นเป็น “มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา” ในปี พ.ศ. 2547 (ราชกิจจานุเบกษา, 2547:1-25)

นับตั้งแต่เปลี่ยนเป็นสถานศึกษา สวนสุนันทา เริ่มเข้าสู่ความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ มีการก่อสร้างอาคารแบบใหม่เพื่อการศึกษาเพิ่มเติมมากขึ้น (วิทยาลัยครูสวนสุนันทา, 2523:72) ส่งผลให้ตำหนักที่ประทับเดิมถูกรื้อถอนลงเหลือเพียง 6 หลัง ต่อมาได้เกิดการพยายามอนุรักษ์ให้ตำหนักเหล่านั้นคงอยู่สืบไป โดยเฉพาะตำหนักพระวิมาดาเธอฯ ที่ได้รับการปรับปรุงเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียนนับตั้งแต่เมื่อแรกเป็นสถาบันการศึกษา ปัจจุบันใช้ชื่อว่า “พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล”

จากการสำรวจในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล มีลักษณะการจัดแสดงแบบบ้านประวัติศาสตร์ ที่ให้ความสำคัญกับเรื่องราวของเจ้านายที่เคยประทับในตำหนัก คือ พระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา พระอัครชายาในรัชกาลที่ 5 และสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้านิภานภดล กรมขุนอุทองเขตขัตติยนารี พระราชธิดาในรัชกาลที่ 5 โดยการจำลองเหตุการณ์และเครื่องเรือนในห้องต่าง ๆ ซึ่งตามแนวคิดการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ ต้องมีการจำลองเหตุการณ์และเครื่องเรือนในห้องต่าง ๆ เสมือนบุคคลเหล่านั้นยังมีชีวิตอยู่ แต่ละห้องเคยอยู่ในสภาพใดก็คงไว้ในสภาพจริงทั้งหมด (จิรา จงกล, 2532: 186-187) หากแต่การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ พบว่า มีห้องจัดแสดงไม่ตรงกับบันทึกทางประวัติศาสตร์ของผู้ที่เคยประทับหรือพำนักในอดีต นอกจากนี้ยังพบว่าภายในพิพิธภัณฑ์มีทรัพยากรวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้หลากหลายแขนง ซึ่งยังไม่ถูกนำมาเสนอหรือจัดแสดง

ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการพัฒนาการจัดแสดงภายในอาคารสายสุทธานภดล จะช่วยให้การนำเสนอเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์มีความสมบูรณ์ มีความถูกต้องตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และสอดคล้องกับนโยบายของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ที่ต้องการเป็นแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมระดับชาติและสากล โดยการใช้กระบวนการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมมาเป็นเครื่องมือใน

การศึกษา ตั้งแต่การสำรวจเก็บข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ข้อมูลทางกายภาพ ข้อมูลเชิงบริบท และการประเมินความสำคัญของทรัพยากรวัฒนธรรม โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ ทรัพยากรวัฒนธรรมที่เกิดจากการได้รับอิทธิพลทางประวัติศาสตร์ หรือสิ่งนั้นมีอิทธิพลทางประวัติศาสตร์ต่อสิ่งอื่น อาจจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรม เหตุการณ์ หรือบุคคลในอดีต โดยจะถ่ายทอดถึงความสำคัญของสิ่งนั้น ๆ ที่สัมพันธ์กับช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในประวัติศาสตร์ให้คนโดยทั่วไปได้รับรู้ถึงความสำคัญ การพิจารณาถึงบริบททางประวัติศาสตร์จึงมีผลต่อการสื่อความสำคัญของทรัพยากรทางวัฒนธรรม ให้เข้าใจถึงบทบาทและหน้าที่ของทรัพยากรทางวัฒนธรรมนั้น ๆ (Australia ICMOS Inc., 1999: 12)

ความสำคัญเชิงสังคม ทรัพยากรวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ค่านิยม และทัศนคติของผู้คน หรือสังคมในพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งไม่ใช่ทุกประเทศที่จะมีการสร้างเกณฑ์การให้ความสำคัญด้านสังคม และอาจมีการลงลึกไปถึงลักษณะเฉพาะต่อกลุ่มคนหรือวัฒนธรรมนั้น อาจไม่จำเป็นต้องผูกโยงเข้ากับบริบททางประวัติศาสตร์ (Australia ICMOS Inc., 1999: 12)

ความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ มีความเกี่ยวข้องกับทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีลักษณะที่เป็นนามธรรม และเป็นความรู้สึก โดยจะถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของศิลปะ ดนตรี งานฝีมือ และการแสดง สิ่งเหล่านี้จะเน้นไปที่การถ่ายทอดสืบต่อกันมาที่มีความโดดเด่นในการสร้างสรรค์ให้เห็นถึงความเชี่ยวชาญระดับสูง หรืออาจจะเป็นตัวแทนศิลปะแห่งยุคสมัยที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Hardesty & Little, 2000: 49)

ความสำคัญเชิงวิชาการ สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่สามารถเป็นแหล่งให้ข้อมูลความรู้ได้ โดยไม่จำกัดอยู่เพียงด้านใดด้านหนึ่ง แต่จะให้ความรู้ครอบคลุมไปถึงการให้ความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ โบราณคดี สถาปัตยกรรม ศิลปะ วิธีการดำรงชีวิต ความเชื่อ ศาสนา ฯลฯ ซึ่งการศึกษาดังกล่าวนั้น ต้องผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อที่จะตอบโจทย์ในสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการทราบ (Lipe, W. D., 1984: 1-11)

เมื่อทำการประเมินคุณค่าความสำคัญแล้วจะช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงทรัพยากรที่มีความสำคัญในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล โดยจะนำไปวิเคราะห์ประกอบกับการศึกษาพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ คือ พิพิธภัณฑ์สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า ซึ่งเป็นตำหนักเจ้านายฝ่ายในที่ได้รับการปรับปรุงให้เป็นพิพิธภัณฑ์เช่นเดียวกัน ตลอดจนสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในพิพิธภัณฑ์ ทั้งผู้ดำเนินงานในพิพิธภัณฑ์ และกลุ่มเป้าหมายหลักในการให้บริการของพิพิธภัณฑ์ เพื่อทราบความคิดเห็นและความต้องการในการจัดแสดง ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการวิเคราะห์การจัดแสดงและนำไปสู่การเสนอแนวทางการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล ที่มีความสมจริงตามหลักการจัดพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ โดยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสถานที่ เหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้นในอดีต และสะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ของบุคคลสำคัญที่เคยอาศัยในตำหนักแห่งนี้ ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นราชสำนักฝ่ายในที่สำคัญ ซึ่งน้อยคนนักจะทราบว่ากลุ่มสตรีเหล่านี้มีบทบาทหน้าที่และวิธีการดำเนินชีวิตอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประเมินความสำคัญทรัพยากรวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล
2. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

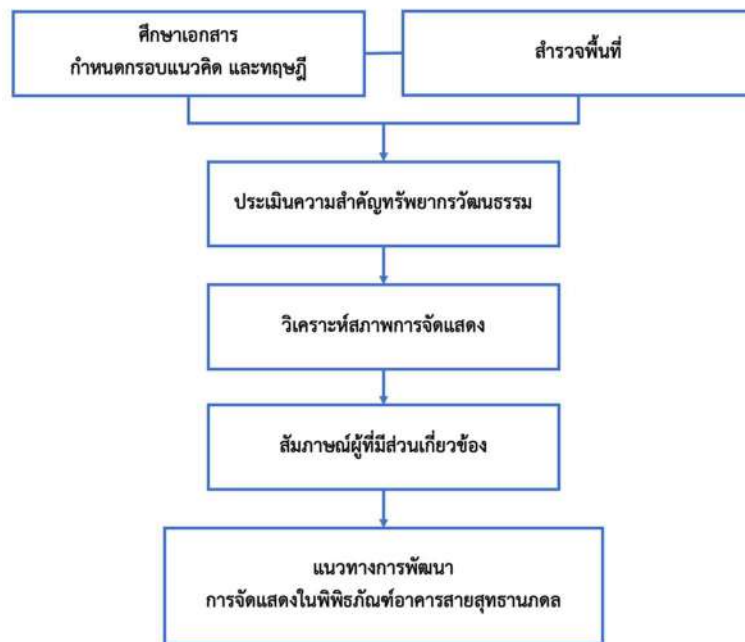
1. องค์ความรู้ในตำหนักพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา ที่ได้รับการประเมินคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรม
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีแนวทางการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล



ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาถึงคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรมในการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล
2. ด้านสถานที่ ศึกษาเฉพาะในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
3. ด้านประชากร งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้บริหารสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร 2) เจ้าหน้าที่ภัณฑารักษ์ ผู้ดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์ และ 3) นักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา: ชนะภ วัฒนโฬาร

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสาร เป็นการศึกษาค้นคว้างานวิจัยและหนังสือที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและทฤษฎี และการศึกษาเอกสารประวัติศาสตร์ ข้อมูลรูปภาพ แผนผัง และข้อมูลพื้นฐานทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ทรัพยากรวัฒนธรรมของพิพิธภัณฑ์ และใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบการจัดแสดง

ขั้นตอนที่ 2 การสำรวจพื้นที่ เป็นการลงพื้นที่เก็บข้อมูลทางกายภาพของพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล เพื่อทราบถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ สภาพการจัดแสดงในปัจจุบัน และการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความสำคัญ เป็นการประเมินคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ตามกระบวนการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ สำหรับนำไปใช้ในการออกแบบการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์การจัดแสดง เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินความสำคัญมาวิเคราะห์กับการจัดแสดงในปัจจุบัน เพื่อให้เห็นสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ยังขาดการนำเสนอในการจัดแสดง หรือสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ต้องเพิ่มเติมลงไปในการจัดแสดง และยังทำให้ทราบถึงสภาพปัญหาของการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 5 การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เป็นการสำรวจความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนได้เสีย คือ ผู้ที่ดำเนินงานในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล และกลุ่มเป้าหมายหลักในการให้บริการของพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล เพื่อให้ทราบถึงความคาดหวัง ความรู้สึก และความต้องการในการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 6 การเสนอแนวทางการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทั้งหมด มาวิเคราะห์และเชื่อมโยงกันในลักษณะการพรรณนาโวหาร แล้วสรุปเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล

ผลการศึกษา

พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล หรือ ตำนานพระวิมาดาเธอฯ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ตามแนวคิดการจัดพิพิธภัณฑ์จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ราชสำนักฝ่ายในสวนสุนันทา ซึ่งให้คุณค่าและความหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ในอดีต มีทั้งการจัดแสดงโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุเดิม และการจำลองสิ่งของเครื่องใช้ขึ้นใหม่ เพื่อแสดงให้เห็นว่าตึกแห่งนี้มีความสำคัญกับเจ้านายที่เคยประทับ โดยมีขั้นตอนการศึกษา ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสาร เป็นการสำรวจข้อมูลประวัติศาสตร์และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุธานภดล และการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ามี 2 ประเภท ได้แก่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ ยังไม่ปรากฏแพร่หลายมากนัก เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ยังมีอยู่จำนวนน้อย จากงานวิจัยของมงคลรัตน์ มหมีเดช เรื่อง การจัดการพิพิธภัณฑ์เชิงไทยหาอดีต : กรณีศึกษาบ้านพิพิธภัณฑ์ (2553) แสดงให้เห็นการตีความหมายของการจัดแสดงในบ้านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเกิดมาจากแนวความคิดที่จะเป็นสถานที่เก็บรวบรวมข้าวของเครื่องใช้ของชาวบ้านทั้งของเก่าและของใหม่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในช่วงเวลาหนึ่ง ความโดดเด่นของบ้านพิพิธภัณฑ์จึงอยู่ที่การคัดเลือกวัตถุจัดแสดง โดยเริ่มจากการกำหนดเนื้อหาแล้วจึงคัดเลือกสิ่งของเครื่องใช้มาจัดแสดง ต้องเป็นของจริงไม่ใช่ของเลียนแบบ หรือทำเทียมขึ้นใหม่ สิ่งนี้เองที่ทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกถึงความเป็นจริงแท้ และยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้ที่เคยมีประสบการณ์กับสิ่งของต่าง ๆ ตอบสนองความรู้สึกไทยหาอดีตได้เป็นอย่างดี นอกจากการจัดพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวแล้ว ยังมีการจัดพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์อีกรูปแบบที่มีหลักสำคัญอยู่ที่ประวัติของผู้ที่เคยอาศัยในสถานที่แห่งนั้น ในงานวิจัยของศันสนีย์ อนิทรประสิทธิ์ เรื่อง แนวทางการจัดพิพิธภัณฑ์บ้านศิลปินชิต เจริญประชา (2540) เป็นตัวอย่างหนึ่งของการเสนอแนวทางการจัดพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ โดยใช้นายชิต เจริญประชา ศิลปินแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2530 สาขาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม) ซึ่งมีความเป็นเลิศในด้านการแกะสลักไม้แบบร่วมสมัย มาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการจัดแสดงภายในบ้านพัก สอดคล้องกับงานวิจัยของวดี โภคศิริ เรื่อง แนวทางการศึกษาข้อมูลทางวัฒนธรรมเพื่อจัดทำพิพิธภัณฑ์บ้านบุคคลสำคัญ กรณีศึกษาวังสาเกในพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม (2551) บุคคลสำคัญท่านหนึ่งซึ่งสร้างคุณประโยชน์แก่ประเทศไว้หลากหลายด้าน ทำให้การเก็บข้อมูลด้านวิถีชีวิตของผู้คนที่เคยอาศัยในอดีตค่อนข้างชัดเจน ซึ่งข้อมูลด้านนี้ถือเป็นส่วนสำคัญต่อการออกแบบเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ การจัดพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์จึงมีการจัดแสดงหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับการออกแบบเนื้อหา หรือวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ มีหลักสำคัญอยู่ที่การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการจัดแสดงที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้คนในอดีต ผ่านวัตถุจัดแสดงที่ให้อารมณ์ความรู้สึกเหมือนได้สัมผัสกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้น ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสวนสุนันทา พบว่า ในพื้นที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีการสร้างเรื่องราวและความสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการจัดการพื้นที่มาโดยตลอด จากรายงานการวิจัยของวิภา เยี่ยมประไพ เรื่อง ภาพลักษณ์สวนสุนันทา : วาทกรรมเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ (2551) แสดงให้เห็นถึงการให้ความหมายเพื่อค้ำประกันถึงคุณค่าขององค์กรที่เชื่อมโยงกับสถาบันพระมหากษัตริย์ ในทางรูปธรรมถูกแสดงออกมาผ่านสิ่งเคารพศรัทธา คือ พระราชานุสาวรีย์ ศาลเนินพระนาง พระบรมรูป เจริญบุชา ในทางนามธรรมแสดงออกผ่านกลุ่มบุคคลในสวนสุนันทา ดังเช่นที่นักศึกษาขนานนามตนเองว่า ลูกพระนาง และที่สำคัญที่สุด

คือ การปรับปรุงเป็นพิพิธภัณฑ์บนตำหนักที่ประทับของพระวิมาดาเธอฯ ด้วยเหตุนี้จึงเกิดการอนุรักษ์อาคารโบราณ เนื่องจากกลุ่มอาคารเหล่านี้ได้กลายเป็นภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยที่สำคัญ ดังเห็นได้จากรายงานการวิจัยของวินัย หมั่นคิธรรม เรื่อง การศึกษาแนวทางการออกแบบและการบูรณะโบราณสถาน เพื่อนำกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ กรณีศึกษาอาคารศตึกพิงค์ประไพ อาคารจุฑารัตนาภรณ์ อาคารอาทรทิพย์นิวาสน์ และอาคารเอื้อนอาษฐ์แถมถวัลย์ (2555) แสดงให้เห็นว่ามีการนำอาคารโบราณกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ ซึ่งดำเนินการควบคู่ไปพร้อมการอนุรักษ์ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ต้องการพัฒนาอาคารโบราณเป็นศูนย์กลางแห่งศิลปวัฒนธรรมกรุงรัตนโกสินทร์ จากความต้องการพัฒนาเพื่อใช้อาคารเก่า ทำให้ทราบถึงปัญหาในการอนุรักษ์อาคารเก่า ที่ต้องคำนึงถึงกฎหมายในการควบคุมการก่อสร้างและปรับปรุงโบราณสถานที่ใช้งบประมาณค่อนข้างสูง เนื่องจากสภาพอาคารมีความชำรุดทรุดโทรมจากสภาพทางธรรมชาติและการใช้งานในปัจจุบัน สอดคล้องกับงานวิจัยของฉันทนา สุรัสวดี เรื่อง แนวทางในการอนุรักษ์และจัดการสิ่งแวดล้อมของตำหนักในวังสุนันทา (2543) ที่แสดงให้เห็นถึงเหตุแห่งการเสื่อมสภาพของอาคารและการใช้งานอาคารผิดวิธี ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ ส่งผลต่อการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์อย่างยิ่ง เนื่องจากลักษณะทางกายภาพของอาคารเป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดง ซึ่งสามารถสร้างบรรยากาศความเป็นอดีตได้ดีที่สุด หากไม่ได้รับการแก้ไขหรืออนุรักษ์ อาจทำให้การเกิดภาพความไม่สวยงาม เป็นการลดอารมณ์ความรู้สึกร่วมของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 2 การสำรวจพื้นที่ พบว่า พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดลได้รับการปรับปรุงให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยตามแนวคิดพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ คือ การจำลองห้องต่างๆ ในอดีตกลับขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง ประกอบกับการจำลองเครื่องเรือนและเครื่องใช้ที่เกี่ยวข้อง โดยอยู่ภายใต้การบริหารงานของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีการจัดแสดง ดังนี้

1. สภาพภายนอกพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล พบว่า ตัวอาคารไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากนัก แต่สภาพภูมิทัศน์โดยรอบพิพิธภัณฑ์มีความเปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมาก มีการปรับปรุงพื้นที่เพื่อใช้ประโยชน์ทางการศึกษา เช่น การปรับปรุงพื้นที่ถนน การปรับปรุงลานจอดรถ การก่อสร้างอาคารเรียน ฯลฯ



ภาพที่ 2 ภายนอกพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล
ที่มา: ชนะภ วัฒนไพบาร

2. สภาพภายในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล พบว่า มีนำเสนอเรื่องราวประวัติศาสตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา และสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้านิมิตนาภดล กรมขุนอุทองเขตขัตติยนารี โดยการเล่าเรื่องผ่านการจำลองเครื่องใช้ เครื่องเรือน และป้ายสื่อความหมาย เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นอดีตเสมือนเมื่อ

ครั้งเคยเสด็จมาประทับ แบ่งออกเป็น 2 ชั้น มีห้องจัดแสดงนิทรรศการรวมทั้งสิ้น จำนวน 11 ห้อง และห้องที่ไม่มีการจัดแสดงนิทรรศการ 7 ห้อง

3. การจัดแสดงศิลปวัตถุในพิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยา พบว่า ภายในพิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยา ศิลปวัตถุส่วนใหญ่เป็นของจำลองหรือจัดหาขึ้นมาใหม่ เพื่อสร้างความสมจริงให้กับห้องจัดแสดงตามเรื่องราวและเนื้อหาที่พิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยา นำเสนอ ซึ่งจากการศึกษาทะเบียนศิลปวัตถุของพิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยา และสืบค้นข้อมูล พบว่า มีศิลปวัตถุสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระวิมาดาเธอฯ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมขุนอนุรักษ์เชษฐาฯ ได้แก่ ภาพเขียนสีน้ำคุณข้าหลวงในพระวิมาดาเธอฯ พัดรัตนกัณฑ์ ชุดขามในพระวิมาดาเธอฯ พระเก้าอี้หินอ่อน และชุดโต๊ะพระสำอาง



ภาพที่ 3 ภายในพิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยา
ที่มา: ชนกะภ วณณโอฬาร

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความสำคัญ เลือกใช้การประเมินความสำคัญตามเกณฑ์ ICOMOS ที่ได้แบ่งคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรม ออกเป็น 4 ด้านสำคัญ คือ ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ ความสำคัญเชิงสังคม ความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ และความสำคัญเชิงวิชาการ (Australia ICMOS Inc., 1999 :12) ดังนี้

1. ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ พบว่า พิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยาเป็นตึกที่ประทับของเจ้าฝ่ายในองค์สำคัญ คือ พระวิมาดาเธอฯ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา พระอัครชายาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้านิภานภดล กรมขุนอนุรักษ์เชษฐาฯ พระราชนัดดา ถือเป็นเจ้านายฝ่ายในพระองค์แรกที่เสด็จเข้ามาประทับในสวนสุนันทา เมื่อปี พ.ศ. 2462 เป็นตึกที่ประทับของ ศูนย์กลางความเป็นไปในสวนสุนันทา และเป็นตึกที่มีอาณาบริเวณใหญ่ที่สุดในอดีต ในด้านนี้พิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยาให้ความสำคัญมากที่สุด ดังเห็นได้จากการจัดแสดงเครื่องเรือนหรือเครื่องใช้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างบรรยากาศความสมจริงให้กับห้องจัดแสดง แต่ยังคงขาดการเล่าถึงบทบาทหน้าที่ หรือความสำคัญของเจ้านายฝ่ายในที่มีต่อสังคมหรือประเทศไทย ไม่มีการจัดแสดงที่สื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในตึก และไม่มีมีการเล่าเรื่องเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการจัดแสดงพิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยา

2. ความสำคัญเชิงสังคม พบว่า พิพิธภัณฑสถานอยุธยาอยุธยาในอดีตเป็นศูนย์รวมของสังคมสตรีชั้นสูงที่มีลักษณะเฉพาะ มีขนบธรรมเนียมชาววังแบบแผนที่ยึดถือเป็นของตนเอง จัดว่าเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่สำคัญยิ่งในช่วงเวลา พ.ศ. 2462 - 2475 โดยมีศูนย์กลางอยู่ที่เจ้านายฝ่ายใน เสมือนเป็นเจ้าแห่งชีวิตที่กำหนดทิศทางความเป็นไป จนอาจกล่าวได้ว่าในช่วงเวลานี้เจ้านายฝ่ายในคือต้นแบบในการประพฤติปฏิบัติตนของสตรี เช่น การแสดงออกทางงานสังคม การศึกษา การแต่งกาย ฯลฯ และได้หมดความสำคัญลงเมื่อเกิด



เปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ในด้านนี้พิพิธภัณฑียังขาดการเล่าเรื่องสภาพสังคมของผู้คนในตำหนัก ซึ่งเป็นสิ่งที่ยังไม่เป็นที่รับรู้มากนัก เนื่องจากเป็นสถานที่ปิดและมีลักษณะเป็นสังคมแบบเฉพาะ คือ มีกฎ ระเบียบ และธรรมเนียมปฏิบัติที่แตกต่างจากคนทั่วไป สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ค่านิยม ทศนคติ และอิทธิพลของเจ้านายฝ่ายใน ที่มีบทบาทอย่างมากในการดำเนินชีวิตของสตรีไทยในช่วงหนึ่ง

3. ความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ พบว่า พิพิธภัณฑียังคงปรากฏร่องรอยความงามทางสุนทรียภาพทั้งในส่วนที่เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องได้ คือ สถาปัตยกรรม ซึ่งถือเป็นราชสำนักฝ่ายในเพียงไม่กี่แห่งในประเทศไทยที่สามารถเข้าชมได้ เนื่องจากอาคารราชสำนักฝ่ายในแห่งอื่นยังคงใช้เป็นที่ประทับในรัชกาลปัจจุบัน และมีทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่โดดเด่น คือ งานศิลปขาววัง ได้แก่ งานครีว งานดอกไม้ งานเครื่องหอม งานศิลปะการเขียนภาพสีน้ำ งานปักเสด็จ และงานดนตรีไทย ในอดีตถือเป็นการฝึกฝนของสตรีชั้นสูง สะท้อนให้เห็นถึงความประณีต ความละเอียดอ่อน และความรู้เชิงช่างของสตรีขาววัง ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นสุดยอดของงานฝีมือไทย ในด้านนี้พิพิธภัณฑียังมีการเล่าเรื่องความงามผ่านการจัดแสดงงานศิลป์ และงานฝีมือที่เกี่ยวข้องกับพระวิมาดาเธอฯ บางส่วนเท่านั้น แต่จากการศึกษาพบว่ามีความงามทางสุนทรียภาพอีกหลายอย่างที่ยังไม่ถูกหยิบยกขึ้นมานำเสนอ หรือให้รายละเอียดที่ชัดเจน

4. ความสำคัญเชิงวิชาการ พบว่า พิพิธภัณฑียังตั้งอยู่ในสถานศึกษา ซึ่งเต็มไปด้วยองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์ โดยเฉพาะองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับราชสำนักฝ่ายใน ซึ่งอาจเกี่ยวพันกับความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ และความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ ในทางหนึ่ง ในด้านนี้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ การให้บริการทางการศึกษา และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการดำเนินงานพิพิธภัณฑียัง ทำให้ผู้เข้าชมเป็นมีประสบการณ์ร่วมกับพิพิธภัณฑียัง ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างพิพิธภัณฑียังได้ดีทางหนึ่ง

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์การจัดแสดง มีลักษณะการจัดแสดงตามแบบบ้านประวัติศาสตร์เชิงตัวแทน (Representative historic house museums) มาจากการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของบุคคลหรือในช่วงยุคสมัยใดสมัยหนึ่ง แต่มีการ “จัดฉาก” หรือสร้างบรรยากาศโดยใช้ข้าวของที่ไม่ใช่ของดั้งเดิม (ปณิดา สรรวาสี, ม.ป.ป.: 1-2) ซึ่งจากการสืบค้นข้อมูลและการสำรวจพื้นที่พบปัญหาที่ส่งผลต่อการจัดแสดง ดังนี้

1. ห้องจัดแสดงไม่ตรงกับข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ การนำเสนอตำแหน่งห้องต่าง ๆ ไม่ตรงกับบันทึกของข้าหลวงที่เคยถวายอยู่ และเจ้านายในอุปถัมภ์ที่เคยประทับในตำหนักพระวิมาดาเธอฯ ซึ่งการจัดแสดงที่ไม่ตรงกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ อาจทำให้ผู้เข้าชมรับรู้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องผิดไปจากความเป็นจริง และเป็นการลดทอนคุณค่าความสมจริงตามหลักการจัดพิพิธภัณฑียังบ้านประวัติศาสตร์



ภาพที่ 4 จุดประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑียัง บริเวณนี้เคยเป็นที่ประทับสั่งงานของพระวิมาดาเธอฯ ในเวลากลางวัน
ที่มา: ชนะภ วัฒนโอฬาร



ภาพที่ 5 ห้องเครื่องแต่งกาย บริเวณนี้ว่าเคยเป็นบริเวณนี้อาจเคยเป็นห้องทำงานของคุณข้าหลวง
เนื่องจากลักษณะการปูพื้นด้วยหินอ่อน มักเป็นพื้นที่สำหรับทำกิจกรรม
ที่มา: ชนะภพ วัฒนโอฬาร

2. การจัดแสดงโบราณวัตถุชิ้นสำคัญไม่มีความโดดเด่น โดยถูกจัดแสดงปะปนกับสิ่งของอื่น จนทำให้ดูเหมือนเป็นสิ่งของ
ที่จัดหาเข้ามาหรือจำลองขึ้นมาใหม่ การสร้างความน่าสนใจให้ตัวโบราณวัตถุจึงเป็นสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงอย่างยิ่ง



ภาพที่ 6 การจัดแสดงชุดขามในพระวิมาดาเธอฯ บริเวณริมทางเดินที่ไม่มีความโดดเด่น
ที่มา: ชนะภพ วัฒนโอฬาร

3. ปัญหาการสื่อความหมาย เนื่องจากการจัดแสดงที่เน้นการจำลองเครื่องเรือน เครื่องใช้ในอดีต ให้เหมือนกับผู้ที่เคย
อาศัยในสถานที่แห่งนั้นยังมีชีวิตอยู่ ด้วยเหตุนี้การจัดทำป้ายสื่อความหมายจึงไม่เป็นที่นิยมในการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภท ทำให้ผู้ชม
ไม่เข้าใจว่าสิ่งของเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับอย่างไร หรือมีความสำคัญอย่างไรกับตำหนักพระวิมาดาเธอฯ



ภาพที่ 7 การจัดแสดงพัดรัตนกรัณฑ์ ที่ไม่มีป้ายสื่อความหมาย
ที่มา: ชนะภพ วัฒนโอฬาร



4. ปัญหาจากการอนุรักษ์อาคารที่ผิดวิธี โดยจากการปรับปรุงอาคารมาโดยตลอด ในระยะแรกเป็นการปรับปรุงเพื่อใช้เป็นสำนักงาน ส่งผลให้มีต่อเติมและตกแต่งตัวอาคารเพื่อประโยชน์การใช้งานในสำนักงาน ต่อมาเมื่อจัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑ์จึงได้เกิด การอนุรักษ์เพื่อใช้เป็นส่วนจัดแสดง แต่ยังมีบางส่วนของอาคารอนุรักษ์ที่ผิดวิธีที่ส่งผลต่อการจัดแสดง เช่น การต่อเติมและรื้อถอน ภายในอาคาร การใช้วัสดุสมัยใหม่ในการต่อเติมอาคาร



ภาพที่ 8 การติดตั้งประตูและกระจกอะลูมิเนียม วัสดุสมัยใหม่ในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล
ที่มา: ชนะภพ วัฒนโอฬาร

5. ปัญหาสภาพความเสียหายจากธรรมชาติและการใช้งาน สืบเนื่องจากพิพิธภัณฑ์เป็นอาคารโบราณที่มีอายุมากกว่า 100 ปี ซึ่งมีการใช้งานมาโดยตลอด และขณะเดียวกันก็มีการสร้างอาคารโดยรอบพื้นที่เดิม เพื่อประโยชน์ใช้สอยทางการศึกษา ทำใน ตัวอาคารได้รับผลกระทบจากสาเหตุหลายประการ ได้แก่ ปัญหาความชื้น การเสื่อมสภาพของวัสดุ การใช้งานจากคน



ภาพที่ 9 สภาพความเสียหายจากความชื้น และการใช้งานเป็นห้องเก็บของเหลือใช้สำนักงาน
ที่มา: ชนะภพ วัฒนโอฬาร

ขั้นตอนที่ 5 การสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้เสีย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานและการ พัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ คือ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ พบว่า พิพิธภัณฑ์มีความสำคัญอยู่ที่การเป็นตึกหลักที่ประทับของ เจ้านายฝ่ายใน และควรมีการพัฒนาการจัดแสดงที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสตรีชาววังและภูมิปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้ เป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน สำหรับปัญหาในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ขึ้นอยู่กับงบประมาณและนโยบายของมหาวิทยาลัยเป็นหลัก และกลุ่มเป้าหมายหลักในการให้บริการของพิพิธภัณฑ์ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร พบว่าพิพิธภัณฑ์มี

ความสำคัญอยู่ที่ความเป็นวังในอดีต ซึ่งเป็นผลมาจากประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัย และมีความรู้สึกว่าการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ให้อารมณ์เหมือนตำหนักที่ประทับจริง จากการจำลองเครื่องเรือนและเครื่องใช้ในอดีต สำหรับการพัฒนาการจัดแสดง ควรมีการสื่อความหมายวัตถุจัดแสดงที่ชัดเจน และมีการจัดกิจกรรมหมุนเวียนภายในพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมกับพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 6 การเสนอแนวทางการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากศึกษาเอกสาร การสำรวจพื้นที่ การศึกษาพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ การประเมินคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรม การวิเคราะห์การจัดแสดง และการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนได้เสียของพิพิธภัณฑ์ มาวิเคราะห์เพื่อเสนอแนวทางการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล ดังนี้

1. แนวคิดในการจัดแสดง มีลักษณะการจัดแสดงแบบพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์เชิงตัวแทน โดยการจำลองเครื่องเรือน เครื่องใช้ หรือวัตถุจัดแสดงที่เกี่ยวข้องกับเจ้านายฝ่ายในที่เคยประทับอยู่ในตำหนักพระวิมาดาเธอฯ ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบ เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นวัง และการนำเสนอข้อมูลตามคุณค่าความสำคัญทรัพยากรวัฒนธรรม ทั้ง 4 ด้าน คือ 1) ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ สถานที่ประทับของเจ้านายฝ่ายในชั้นสูงที่มีความสำคัญที่สุดในสวนสุนันทา 2) ความสำคัญเชิงสังคม วิถีชีวิตอันมีลักษณะเฉพาะ และบทบาทของเจ้านายฝ่ายใน ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นต้นแบบให้กับสตรีไทย 3) ความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ ความงามทางสถาปัตยกรรมแห่งราชสำนักฝ่ายใน และความงามจากมรดกภูมิปัญญาสรีระชาววังที่กำลังสูญหายไปจากสังคมไทย และ 4) ความสำคัญเชิงวิชาการ การพัฒนาเป็นแหล่งข้อมูลความรู้เกี่ยวกับราชสำนักฝ่ายใน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรมในทุกมิติ สอดรับกับบทบาทหน้าที่ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมในการอนุรักษ์และพัฒนา และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของชาติ ตลอดจนเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. การจัดแสดงเครื่องเรือนและเครื่องใช้ จากการศึกษาบันทึกของข้าหลวงที่เคยอาศัยในตำหนักพระวิมาดาเธอฯ และจากเครื่องเรือนที่หลงเหลืออยู่ภายในตำหนัก ทำให้ทราบลักษณะของเครื่องเรือนภายในตำหนักว่ามีรูปแบบจีนและตะวันตก พิพิธภัณฑ์อาจจัดหาหรือจำลองเครื่องเรือนขึ้นใหม่ โดยการเทียบเคียงจากภาพถ่ายของอาคารในยุคสมัยเดียวกัน ซึ่งพบว่าส่วนใหญ่เป็นเครื่องเรือนที่นำเข้ามาจากยุโรป เป็นชุดเครื่องเรือนที่ถูกทำขึ้นมาอย่างพิถีพิถัน มีลักษณะลวดลายหรือรูปแบบที่เข้ากันทั้งหมด

3. การจัดแสดงโบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์ควรจัดแสดงโบราณวัตถุให้มีความโดดเด่น สื่อให้เห็นถึงคุณค่าความสำคัญของโบราณวัตถุชิ้นนั้น ๆ ได้แก่ การจัดแสดงโบราณวัตถุภายในตู้ที่ส่งเสริมให้โดดเด่นและมีความปลอดภัย เพื่อรักษาสภาพและความงามของโบราณวัตถุให้คงทนแข็งแรง และการจัดแสดงโบราณวัตถุให้ตรงกับเนื้อหาในห้องจัดแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของโบราณวัตถุชิ้นได้ชัดเจน และเกิดความต่อเนื่องในเนื้อหาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ รวมไปถึงการจัดทำป้ายแสดงรายละเอียดความสำคัญ เพื่อให้ผู้ชมทราบถึงประวัติความเป็นมาและคุณค่าของโบราณวัตถุแต่ละชิ้น

4. การจัดทำป้ายสื่อความหมาย เนื่องจากพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล จัดแสดงแบบพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์ เน้นการจัดแสดงเครื่องเรือนเครื่องใช้เป็นหลัก การจัดทำป้ายสื่อความหมายจึงส่งผลต่อบรรยากาศการจัดแสดงโดยตรง ซึ่งทำให้ความสมจริงของการจัดแสดงลดลง พิพิธภัณฑ์อาจใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย เช่น การจัดทำ QR Code หรือ AR Code เพื่อลดการจัดทำป้ายข้อความ หรือการนำข้อมูลต่าง ๆ เข้าสู่ระบบออนไลน์ที่สามารถสืบค้นได้ สำหรับผู้ที่ต้องการความรู้เพิ่มเติม เพื่อลดปัญหาการให้บริการของเจ้าหน้าที่ภายในพิพิธภัณฑ์ และหากจำเป็นต้องจัดทำแผ่นป้ายข้อความ ควรออกแบบให้มีความกลมกลืนกับสถาปัตยกรรม

5. การอนุรักษ์อาคาร ต้องอยู่ในข้อกำหนดตามพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2504 เพื่อรักษาสภาพอาคารให้มีความเหมาะสมต่อการเป็นพิพิธภัณฑ์และการจัดกิจกรรมเรียนรู้ โดยการคืนสภาพเดิมให้กับสถาปัตยกรรม หากเป็นวัสดุสมัยใหม่ต้องมีความกลมกลืนกับอาคาร และควรมีการกำหนดระเบียบการใช้งานอาคารที่



ชัดเจน เพื่อป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งการปรับปรุงภูมิสถาปัตย์ให้เสริมสร้างภาพลักษณ์ความเป็นวังให้เด่นชัด ตามคุณค่าความสำคัญทางประวัติศาสตร์ และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

6. รูปแบบการจัดแสดง เนื้อหาการจัดแสดง นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเจ้านายฝ่ายในที่เคยประทับในอดีต คือ พระวิมาดาเธอฯ และสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมขุนอนุรักษ์เชตขัตติยนารี ในลักษณะการจำลองห้องต่าง ๆ ตามการใช้งานในอดีต ทุกอย่างภายในตำหนักต้องถูกรักษาไว้ในสภาพเดิม หรือหากเป็นการจำลองสิ่งของขึ้นมาใหม่ ก็ต้องให้มีความเป็นจริง หรือให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงให้มากที่สุด พร้อมกับการนำเสนอคุณค่าความสำคัญของทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง แบ่งพื้นที่จัดแสดงออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การจัดแสดงภายนอกพิพิธภัณฑ์ ถือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดง ซึ่งจะเป็นส่วนแรกที่ได้พบเห็น จากการศึกษาคุณค่าความสำคัญถือเป็นความงามทางสุนทรียศาสตร์ที่ผู้ชมจะได้เห็นถึงสถาปัตยกรรมราชสำนักฝ่ายในที่โดดเด่น และสภาพภูมิทัศน์ทั้งดงาม การคืนสภาพภูมิทัศน์เดิมให้กับตัวพิพิธภัณฑ์จะช่วยให้การจัดแสดงมีความน่าสนใจ และสร้างบรรยากาศความเป็นวังให้ชัดเจนมากขึ้น

2. การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ เป็นส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับเจ้านายที่เคยประทับ และข้าหลวงที่อยู่รับใช้ใกล้ชิด การจัดแสดงจึงเป็นการจำลองเรื่องราวตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบ เพื่อแสดงให้เห็นว่าห้องต่าง ๆ ในอดีตเคยถูกใช้งานอย่างไร หรือการจำลองบทบาทหน้าที่ของผู้ที่เคยอยู่อาศัย เพื่อแสดงให้เห็นภาพการดำเนินชีวิตในอดีต โดยทุกอย่างต้องมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงให้มากที่สุด

อภิปรายผล

พิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ ในประเทศไทยมีจำนวนไม่มากนัก ส่วนใหญ่มักเป็นพิพิธภัณฑ์ที่เก็บรวบรวมโบราณวัตถุในยุคสมัยต่าง ๆ ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากการที่บ้านบุคคลสำคัญยังคงใช้เพื่อการอยู่อาศัยของทายาทหรือผู้ที่ได้รับกรรมสิทธิ์ ซึ่งไม่มีแนวคิดที่จะเปิดบ้านให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และการบูรณะอาคารเพื่อจัดแสดงเป็นพิพิธภัณฑ์ต้องใช้งบประมาณที่ค่อนข้างสูง รวมไปถึงบ้านของบุคคลสำคัญบางส่วนถูกเปลี่ยนเป็นสถานที่ทำงานของราชการ หรือหน่วยงานเอกชน ทำให้มีการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยเพื่อใช้ในการดำเนินงานเป็นหลัก แม้ภายหลังหลายหน่วยงานเริ่มมีแนวคิดปรับเปลี่ยนอาคารโบราณเป็นพิพิธภัณฑ์ แต่นิยมจัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ โดยไม่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์อาคาร หรือบุคคลสำคัญที่เคยอยู่อาศัยมาแต่เดิม

พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล เป็นพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ ตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภายใต้การบริหารงานของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้รับการอนุรักษ์และปรับปรุงเป็นพิพิธภัณฑ์แล้ว ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ต้องการสร้างภาพลักษณ์ความเป็นวัง จึงเกิดการพัฒนาอาคารโบราณให้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ โดยเฉพาะตำหนักพระวิมาดาเธอฯ ซึ่งถือเป็นตำหนักที่มีความสำคัญที่สุดในสวนสุนันทา เนื่องจากเป็นที่ประทับของเจ้านายฝ่ายในชั้นสูง ซึ่งเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไป มีการจัดแสดงนิทรรศการเพื่อแสดงถึงความสำคัญของบุคคลในอดีตกับพื้นที่ของมหาวิทยาลัยที่มีความเกี่ยวพันกันมาโดยตลอด โดยการเล่าเรื่องเกี่ยวกับพระประวัติ พระจริยวัตร และพระปรีชาสามารถ ของพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา และสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากุณฑลทิพยวดี กรมขุนอนุรักษ์เชตขัตติยนารี ในลักษณะการจำลองห้องต่าง ๆ เครื่องเรือน เครื่องใช้ ในอดีตกลับขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง เพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมือนกับสมัยที่ยังคงมีเจ้านายฝ่ายในประทับ

จากการสำรวจพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล พบว่า ห้องบางส่วนยังไม่ได้มีการปรับปรุงเป็นพื้นที่จัดแสดง ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะพัฒนาการจัดแสดงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยใช้แนวคิดการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างกระบวนการศึกษาอย่างเป็นระบบ ประกอบกับใช้แนวคิดการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ในการวิเคราะห์เนื้อหาการจัดแสดง รวมไปถึงการศึกษาพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ คือ พิพิธภัณฑ์สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า มาเป็นแนวทางในการจัดแสดง โดย

เริ่มจากการสำรวจทรัพยากรวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์ การศึกษาประวัติศาสตร์สวนสุนันทา เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของพื้นที่ และลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำหนักพระวิมาดาเธอฯ เพื่อให้เห็นถึงภาพวิถีชีวิตในอดีต ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญในการจัดพิพิธภัณฑ์ประเภทบ้านประวัติศาสตร์ เนื่องจากข้อมูลเหล่านี้จะส่งผลกับการออกแบบเนื้อหาและการจัดแสดงสิ่งของภายในพิพิธภัณฑ์ และการสำรวจข้อมูลทางกายภาพ สภาพแวดล้อมภายนอก สภาพการจัดแสดงในปัจจุบัน และโบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุที่มีความเกี่ยวข้อง รวมไปถึงการศึกษาโครงสร้างการบริหารงานพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ทราบถึงนโยบายการดำเนินงานและเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑ์ที่มีผลต่อการปรับปรุงการจัดแสดงในอนาคต

จากการสำรวจพิพิธภัณฑ์นำไปสู่การศึกษาคุณค่าและความสำคัญทรัพยากรวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์ เป็นการประเมินความสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้การประเมินทรัพยากรวัฒนธรรมตามเกณฑ์ความสำคัญ เนื่องจากต้องการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าในทรัพยากรเหล่านั้นที่สื่อออกมา แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ พบว่า เป็นตำหนักที่ประทับของเจ้านายฝ่ายในชั้นสูง คือ พระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา และสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมขุนอนุรักษ์เชตขัตติยนารี ซึ่งมีบทบาทและหน้าที่เป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป ส่งผลให้กลายเป็นตำหนักที่มีความสำคัญที่สุด เสมือนเป็นตำหนักประธานในสวนสุนันทา คุณค่าเชิงสังคม พบว่า ในช่วงเวลาหนึ่งสวนสุนันทาถือศูนย์รวมของสตรีชั้นสูง ที่มีกฎ ระเบียบ และแบบแผนการดำเนินชีวิตอันเป็นเอกลักษณ์ จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นเมือง ๆ หนึ่งที่รูปแบบชีวิตเป็นของตนเอง และด้วยขณะนั้นศูนย์กลางการปกครองอยู่ที่สถาบันพระมหากษัตริย์ ส่งผลให้การดำเนินชีวิตของกลุ่มคนเหล่านี้กลายเป็นต้นแบบของสตรีไทยในช่วงเวลานั้น ความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ พบว่า ภาพความงามของพิพิธภัณฑ์ที่สื่อออกมาทั้งในทางสถาปัตยกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของตำหนักเจ้านายฝ่ายในที่มีความเรียบง่าย และเป็นอาคารฝ่ายในเพียงไม่กี่หลังในประเทศไทยที่เปิดให้เข้าชมได้ และความงามจากงานศิลปขาวว้าง ที่ได้รับการยอมรับว่าสร้างสรรค์ได้ประณีตสวยงามที่สุด ซึ่งยังคงปรากฏเป็นหลักฐานในศิลปวัตถุชิ้นสำคัญ ทั้งการเขียนภาพสีน้ำ การเย็บปักถักร้อย งานดอกไม้ การปรุงแต่งอาหาร และการดนตรีไทย และความสำคัญเชิงวิชาการ พบว่า พิพิธภัณฑ์มีความพร้อมในการเป็นแหล่งวิชาการ โดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับราชสำนักฝ่ายใน และองค์ความรู้ภูมิปัญญาขาวว้าง ถือเป็นจุดแข็งของพิพิธภัณฑ์ที่สามารถนำไปต่อยอดทางการศึกษาได้

เมื่อได้ทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีคุณค่าแล้ว จึงนำมาศึกษาเปรียบเทียบกับการจัดแสดงในปัจจุบัน เพื่อให้ทราบถึงสิ่งที่ควรพัฒนาในพิพิธภัณฑ์ คือ ในด้านประวัติศาสตร์ เป็นสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญมากที่สุด โดยเน้นไปที่เรื่องราวของเจ้านายฝ่ายในที่เคยประทับในตำหนัก หากแต่ยังขาดการจัดแสดงที่สื่อให้เห็นถึงภาพการใช้ชีวิตบุคคลที่เกี่ยวข้อง และเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ด้านสังคม พิพิธภัณฑ์ยังขาดการนำเสนอข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงทัศนคติของสตรีฝ่ายใน ซึ่งช่วงเวลานั้นถือเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญ ด้านสุนทรียศาสตร์ ยังขาดการนำเสนอภาพความงามที่ชัดเจน โดยเฉพาะงานศิลปขาวว้าง ที่แสดงให้เห็นภูมิปัญญาของสตรีไทย และด้านวิชาการ เป็นสิ่งที่พิพิธภัณฑ์มีการดำเนินงานเผยแพร่อยู่แล้ว หากมีการพัฒนาองค์ความรู้ให้เกิดเป็นกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์ จะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้เข้าชมกับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นการสร้างการรับรู้ความเข้าใจได้อีกทางหนึ่ง

จากการวิเคราะห์การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ ทำให้ทราบถึงปัญหาที่มีผลต่อการจัดแสดง โดยเฉพาะการจัดแสดงห้องในอดีต ที่ไม่ตรงกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ถือเป็นการลดทอนคุณค่าความจริงแท้ของการจัดแสดง นอกจากนี้การจัดแสดงโบราณวัตถุไม่มีความโดดเด่น และไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาในห้องจัดแสดง ประกอบกับพิพิธภัณฑ์เน้นการจัดแสดงเครื่องเรือนและเครื่องใช้เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นตำหนักโบราณ ทำให้ไม่มีป้ายสื่อความหมายวัตถุจัดแสดง หรือรายละเอียดห้องจัดแสดง ทำให้ผู้เข้าชมไม่เข้าใจในสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ต้องการนำเสนอ และการนำวัตถุสมัยใหม่เข้ามาปรับใช้ในงานอนุรักษ์ ส่งผลให้เกิดความไม่เข้ากันของวัตถุสมัยใหม่กับงานสถาปัตยกรรมแบบเดิม และความเสียหายจากธรรมชาติและการใช้งาน ทำให้ห้องจัดแสดงอยู่ในสภาพทรุดโทรม ทำให้เกิดภาพความไม่สวยงามเป็นการลดทอนบรรยากาศความเป็นอดีตไปอย่างน่าเสียดาย



ส่วนการสัมภาษณ์ความคิดเห็น ทำให้ทราบถึงทัศนคติของผู้มีส่วนได้เสีย มีความสอดคล้องกับการประเมินคุณค่าทรัพยากรวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์ มีความคิดเห็นว่าการพิพิธภัณฑ์มีความสำคัญอยู่ที่การเป็นตำหนักที่ประทับของเจ้านายฝ่ายในชั้นสูงที่ และคาดหวังว่าการพัฒนาการจัดแสดงควรส่งเสริมให้เห็นถึงภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสตรีชาววัง และงานฝีมืออันเป็นเอกลักษณ์ ส่วนปัญหาที่ส่งผลต่อการจัดแสดงขึ้นอยู่กับนโยบายของผู้บริหารระดับสูง และงบประมาณที่ได้รับจัดสรรเป็นหลัก และจากกลุ่มเป้าหมายหลักในการให้บริการของพิพิธภัณฑ์ มีความคิดเห็นว่าการพิพิธภัณฑ์มีความสำคัญอยู่ที่ความเป็นวังในอดีต ซึ่งเป็นผลมาจากประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยเพื่อสร้างภาพลักษณ์ความเป็นวัง และมีความรู้สึกรู้ว่าการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ให้อารมณ์เสมือนเป็นตำหนักที่ประทับจริง จากการจำลองเครื่องเรือนและเครื่องใช้ในอดีต และคาดหวังว่าการพัฒนาการจัดแสดง จะมีการสื่อความหมายของวัตถุจัดแสดง เพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดและความสำคัญของวัตถุชิ้นนั้น รวมไปถึงการจัดกิจกรรมส่งเสริมความรู้ที่เป็นการต่อยอดมาจากการฝีมือชาววังในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมกับพิพิธภัณฑ์

จากการศึกษาทั้งหมด สามารถเสนอแนวทางการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล ในลักษณะพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์เชิงตัวแทน เนื่องจากภายในพิพิธภัณฑ์ไม่มีสิ่งของดั้งเดิมอยู่แล้ว การจัดแสดงจึงเป็นลักษณะของการจัดฉาก หรือสร้างบรรยากาศความเป็นอดีต โดยการจำลองเครื่องเรือนและเครื่องใช้ตามเนื้อหาของห้องจัดแสดง หรือเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้น และการจัดแสดงโบราณวัตถุชิ้นสำคัญให้มีความโดดเด่น เพื่อสร้างคุณค่าความสำคัญให้กับโบราณวัตถุ รวมไปถึงการรักษาสภาพอาคารให้มีความดั้งเดิมตามหลักการอนุรักษ์ เพื่อรักษาบรรยากาศความเป็นอดีต โดยยังคงให้ความสำคัญกับเจ้านายฝ่ายในที่เคยประทับในอดีต คือ พระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา และสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมขุนอนุรักษ์เชษฐาสามารถแบ่งรูปแบบการจัดแสดงได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การจัดแสดงภายนอก เป็นการพัฒนาพื้นที่โดยรอบพิพิธภัณฑ์ให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดง ซึ่งจากการศึกษาคุณค่าความสำคัญถือเป็นความงามทางสุนทรียศาสตร์ ที่ผู้ชมจะได้เห็นถึงสถาปัตยกรรมราชสำนักฝ่ายในอันโดดเด่น และสภาพภูมิทัศน์ตามประวัติศาสตร์ดังที่ปรากฏในภาพถ่ายในอดีต ซึ่งเต็มไปด้วยต้นไม้ขนาดใหญ่ มีถนนโค้งเข้าสู่ขมับเทียบรถพระที่นั่ง และสนามหญ้าขนาดใหญ่งดงาม การคืนสภาพภูมิทัศน์เดิมให้กับพิพิธภัณฑ์จะทำให้ผู้เข้าชมสามารถรับรู้ถึงความเป็นวังได้ตั้งแต่แรกเข้า ซึ่งจะเชื่อมโยงไปสู่การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

2. การจัดแสดงภายใน เป็นการจำลองห้องในอดีต ตามภาพความเป็นจริง เสมือนเจ้านายฝ่ายในยังคงมีพระชนม์ชีพ ทุกอย่างภายในตำหนักต้องถูกรักษาไว้ในสภาพเดิม หรือหากเป็นการจำลองสิ่งของขึ้นมาใหม่ ก็ต้องให้ถูกต้องตามยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ หรือให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงให้มากที่สุด แบ่งพื้นที่จัดแสดงออกเป็น 5 ส่วนจัดแสดง ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติศาสตร์ราชสำนักฝ่ายในสวนสุนันทา เป็นส่วนแรกของพิพิธภัณฑ์ จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับความสำคัญของการเป็นตำหนักเจ้านายชั้นสูง ศูนย์กลางความเป็นไปในสวนสุนันทา ความเป็นราชสำนักฝ่ายในยุคลุคสมัยในสมัยสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ และ การเปลี่ยนผ่านเป็นสถานศึกษาในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงประวัติความเป็นมาของสถานที่ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ต้องการนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น

ส่วนที่ 2 วิถีชีวิตชาววัง ตำหนักพระวิมาดาเธอฯ เป็นการจัดแสดงที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญเชิงสุนทรียศาสตร์ และความสำคัญเชิงสังคม โดยการจำลองวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคุณข้าหลวง บทบาทหน้าที่ กฎระเบียบ และธรรมเนียมปฏิบัติของราชสำนักฝ่ายใน ตลอดจนงานศิลปชาววังแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วย ห้องโถงทางเสด็จ ห้องรับรองเจ้านายฝ่ายหน้า ห้องทำงานข้าหลวง ห้องเก็บเครื่องหอม และห้องบรรทมเจ้านายในอุบลมณี

ส่วนที่ 3 ส่วนที่ประทับพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา เป็นการจัดแสดงตามความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ และความสำคัญเชิงสังคม โดยการจัดแสดงให้เห็นถึงพระจริยวัตรส่วนพระองค์สมัยเมื่อประทับใน

ดำเนิน อาทิ การเสด็จลงชมสวน การเข้าบรรทม และการทรงงาน ประกอบด้วย ห้องบรรทมเจ้านายในพระอุโบสถ ห้องทรงพระสำราญ ห้องบรรทมพระวิมาดาเธอฯ ห้องเซฟ และห้องเสวย

ส่วนที่ 4 ส่วนที่ประทับของสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมขุนอนุรักษ์เชตตติยานารี เป็นการ จัดแสดงตามความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ และความสำคัญเชิงสังคม โดยการจัดแสดงให้ เห็นถึงพระจริยวัตรส่วนพระองค์ อาทิ กิจกรรมความบันเทิงของเจ้านายฝ่ายใน การเสด็จออกสมาคม การทรงงาน และพระปรีชาสามารถด้านการศึกษา ประกอบด้วย ห้องบรรทมสมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมขุนอนุรักษ์เชตตติยานารี ห้องพระ ห้องแต่งพระองค์ ห้องเซฟ ห้องทรง และห้องทรงพระสำราญ

ส่วนที่ 5 ส่วนสาธารณะ เป็นห้องสำหรับจัดกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ตามความสำคัญเชิงวิชาการ เพื่อให้ เกิดการสร้างความรู้หมุนเวียนภายในพิพิธภัณฑ์ เช่น การจัดนิทรรศการชั่วคราว การจัดฝึกอบรม การจัดประชุม ฯลฯ รวมไปถึงร้านจำหน่ายสินค้าเพื่อสร้างรายได้เข้าสู่พิพิธภัณฑ์

การเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล เป็นเพียงส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่แห่งนี้ให้ดำรงคงอยู่สืบไป หากแต่สิ่งที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาอย่างยั่งยืน คือ นโยบายการบริหารงานของหน่วยงาน ซึ่งต้องเห็นคุณค่าและความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ และพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษาในภายภาคหน้า

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากในการประเมินคุณค่าความสำคัญ พบว่า พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล มีทรัพยากรวัฒนธรรมที่สามารถนำไปต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ที่สามารถพัฒนาไปสู่การสร้างเส้นทางการท่องเที่ยว ด้านสุนทรียศาสตร์ ภูมิปัญญาด้านงานศิลปหัตถกรรม ซึ่งได้รับการยกย่องว่ามีการสร้างสรรค์ได้ประณีตงดงาม ถือเป็นสุดยอดของงานฝีมือไทย สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำมาเป็นต้นทุนในการพัฒนาองค์ความรู้สู่การสร้างผลิตภัณฑ์ หรือการสร้างหลักสูตร เพื่อก่อให้เกิดเป็นรายได้แก่พิพิธภัณฑ์ในอนาคต

2. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายหลักในการให้บริการของพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล เป็นประเด็นหนึ่งที่ผู้ชมให้ความสำคัญ เพราะนอกจากการจัดแสดงนิทรรศการที่น่าสนใจแล้ว การจัดกิจกรรมส่งเสริมภายในพิพิธภัณฑ์ เช่น การจัดนิทรรศการหมุนเวียน การจัดฝึกอบรม การจัดหลักสูตรการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมชาววัง ฯลฯ สามารถดึงดูดคนที่เคยเข้าชมพิพิธภัณฑ์แล้วให้กลับมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อีกครั้ง และเป็นการสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้เข้าชมกับพิพิธภัณฑ์ได้อีกทางหนึ่ง

3. ควรมีการศึกษาการอนุรักษ์อาคารโบราณ จากวิเคราะห์การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล พบว่า สภาพความเสียหายทั้งภัยทางธรรมชาติและการใช้งานจากคนเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาโดยตลอด และไม่สามารถแก้ไขได้ ทำให้เกิดภาพความไม่สวยงามในการจัดแสดง และอาจส่งผลถึงโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม จึงควรมีการศึกษาถึงวิธีการอนุรักษ์อาคารอย่างถูกวิธี เพื่อให้อาคารสามารถดำรงคงอยู่ได้ยาวนานยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จิรา จงกล. (2532). *พิพิธภัณฑ์สถานวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.
- ธนิช เลิศชาญฤทธ์. (2554). *การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มนุษยวิทยาสิรินธร.
- นิคม มูลิกะคามะ และคณะ. (2533). *ทฤษฎีและแนวปฏิบัติการอนุรักษ์อนุสรณ์สถานและแหล่งโบราณคดี*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- _____. (2540). *ระบบการบริหาร-จัดการวัฒนธรรม*. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.
- _____. (2521). *วิชาการพิพิธภัณฑ์*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.



- เนื่อง นิลรัตน์ . (2537) . *ชีวิตในวัง เล่ม 1-2*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรุงเทพ.
- แน่นน้อย ศักดิ์ศรี, หม่อมราชวงศ์. (2525). *พระราชวังและวังในกรุงเทพฯ (พ.ศ.2325-2525)*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปณิตา สระวาสี. (ม.ป.ป.). “ความหมายและความยั่งยืนของพิพิธภัณฑ์บ้านประวัติศาสตร์.” ม.ป.ท. (พระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547, 2547)
- มงคลรัตน์ มหมีดขอ. (2553). *การจัดการพิพิธภัณฑ์เชิงไทยหาอดีต : กรณีศึกษาบ้านพิพิธภัณฑ์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลปวัฒนธรรม]*. สาขาวิชาการบริหารงานวัฒนธรรม วิทยาลัยนวัตกรรมการบริหารงานวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วดี โภคศิริ. (2551). *แนวทางการศึกษาข้อมูลทางวัฒนธรรมเพื่อจัดทำพิพิธภัณฑ์บ้านบุคคลสำคัญกรณีศึกษาวังสาเกในพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลปวัฒนธรรม]*. สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วินัย หมั่นคิตธรรม. (2551). *การศึกษาแนวทางการออกแบบและการบูรณะโบราณสถานเพื่อนำกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่กรณีศึกษา : อาคารศคิพงศ์ประไพอาคารจุฑารัตนาภรณ์อาคารอาทรทิพย์นิवास และอาคารเอื้อนอาชวแกมฉวลิย์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 121 ตอนพิเศษ 23 ก. หน้า 1-24.
- วิทยาลัยครูสวนสุนันทา. (2523). *สวนสุนันทาในอดีต*. กรุงเทพมหานคร: พิธีกรรมการพิมพ์.
- _____. (2525). *ดนตรีไทย*. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- _____. (2536). *เรื่องเล่าชาววัง*. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- _____. (2526). *พระจรรยาของพระวิมาดาเธอกรมพระสุทธาสินีนาฏในศรदानุสรณ์*. กรุงเทพมหานคร: ม.ป.ท.
- สำนักศิลปและวัฒนธรรม, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2564). *แผนยุทธศาสตร์ฯ และแผนปฏิบัติการ ประจำปี 2564*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุนทรী อาสะวีย์. (2544). *กำเนิดและพัฒนาการของอาหารชาววังก่อน พ.ศ.2475 .ศิลปวัฒนธรรม, 32(7)*.
- ฉันทนา สุรัสวดี. (2543). *แนวทางในการอนุรักษ์และจัดการสิ่งแวดล้อมของตำหนักในสวนสุนันทา*. กรุงเทพมหานคร: คณะกรรมการวิจัยศึกษา การศาสนาและวัฒนธรรม.
- วีณา เอี่ยมประไพ. (2551). *ภาพลักษณ์สวนสุนันทา: วาทกรรมเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- Australia ICOMOS (1999). *The Burra Charter, The Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance*. Australia: ICOMOS Inc.
- Hardesty, Don & Little, Barbara. (2000). *Assessing Site Significance walnut creek*. California: Alta Mira Press.
- New South Wales Heritage office. (2001). *Assessing Heritage Significance*. Sydney: New South Wales Heritage office



การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะการปั้นปูนสด กรณีศึกษางานปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี PRODUCT DESIGN FOR CREATING FRESH STUCCO ARTS CASE STUDY OF FRESH STUCCO IN PHETCHABURI

นภดล สังวาลเพชร¹, อีรศักดิ์ ลิ้มทัตธนกุล², ศุภวรรณ สัญญาลักษณ์ญาชัย³

Noppadon Sangwalpetch¹, Teerasak Limthattanakun², Suppawan Sanyaluxruechai³

^{1,3}สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^{1,3}Fashion and Lifestyle Product Design, Faculty of Fine and Applied Art, Suan Sunandha Rajabhat University

²สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

²Product design, Poh-chang Academy of arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin

¹noppadon.sa@ssru.ac.th, ²teerasak.lim@rmutr.ac.th, ³suppawan.sa@ssru.ac.th

(Received : Jul 1, 2024 Revised : Nov 25, 2024 Accepted : Nov 30, 2024)

บทคัดย่อ

การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะการปั้นปูนสด กรณีศึกษางานปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการ และลวดลายในงานปั้นปูนสด เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับใช้เป็นอุปกรณ์ในการฝึกปฏิบัติ และการสร้างสรรค์ โดยมีการศึกษาข้อมูลด้วยการลงพื้นที่สำรวจ และสัมภาษณ์เชิงลึกช่างปูนปั้นสกุลช่างเพชรบุรีจำนวน 5 ท่าน นำข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นข้อสรุป พบว่า อุปกรณ์สร้างสรรค์งานปูนปั้นเป็นผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบขึ้นโดยคำนึงถึง วัสดุและกระบวนการในการสร้างสรรค์งานปั้นปูนสดเป็นหลัก คือ วัสดุมีเนื้อละเอียด สามารถผสมน้ำเพื่อให้มีความเหลวมากขึ้นเพื่อง่ายต่อการสร้างสรรค์ จึงเหมาะสมกับการใช้งานในลักษณะกดพิมพ์ ด้านกระบวนการเป็นการขึ้นรูปด้วยการปั้นสด ต้องทำทีละส่วนและนำมาประกอบเป็นรูปร่างต่างๆ ที่ออกแบบไว้ จึงออกแบบด้วยการสร้างแม่ลาย ที่สามารถนำมาประกอบหรือสร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบ ผลิตภัณฑ์ที่ได้ยังเป็นการเพิ่มศักยภาพในการผลิตผลงานศิลปหัตถกรรมงานปูนปั้น เพื่อง่ายต่อการผลิต และสามารถสร้างความเป็นมาตรฐานให้กับชิ้นงานเพียง 2 ขั้นตอน คือ กดเนื้อปูนประกอบเป็นรูปทรง และนำไปตากให้แห้ง นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์งานปั้นปูนสดยังสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนถึงกระบวนการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาให้กับเยาวชนหรือผู้ที่สนใจ ตลอดจนสามารถนำมาเป็นอุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์งานศิลปะได้ตามจินตนาการ ซึ่งถือเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้พัฒนาศิลปหัตถกรรมประจำชาติ และเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ไว้อีกทางหนึ่งด้วย

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์, ภูมิปัญญา, ปั้นปูนสด

ABSTRACT

Product design for creating fresh stucco arts A case study of fresh stucco in Phetchaburi is qualitative research. The purpose is to study and research information about the process and patterns in fresh stucco to be used as a guide for designing products for use as equipment for practice and creation. The study involved field surveys and in-depth interviews with five artisans from the Phetchaburi fresh stucco craftsmanship. The collected data were synthesized into key findings, revealing the following: Stucco creation equipment is a product designed with the material and process of creating fresh stucco mainly in mind, which is that the material has a fine texture and can be mixed with water to make it more liquid for easy creation, so it is suitable for use in the form of pressing. The process is molded by fresh molding, so it must be done one by one and assembled into various shapes that are designed. The resulting product also increases the potential for the production of stucco handicrafts to make them easier to produce and can create a standard for the workpiece in only two steps: pressing the fresh stucco to form a shape and drying it. In addition, products for creating fresh stucco can also be used as teaching material on the process of creating wisdom for young people or

those who are interested. It can also be used as a device for creating art according to imagination, which is considered a tool for learning and developing national arts and crafts and a guide for conservation in another way.

Keywords : Creative Products, Wisdom, Fresh stucco

บทนำ

งานปั้นปูนสด เป็นงานศิลปกรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์อย่างประณีต ซึ่งมีการสืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การรักษาไว้ ซึ่งโดยทั่วไปมักจะพบเห็นงานปั้นปูนได้ตามอาคารทางพระพุทธศาสนา ผลงานปั้นเหล่านี้เกิดจากฝีมือของช่างปั้นที่สร้างสรรค์ขึ้นจากแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน เช่น เกิดจากความเชื่อความศรัทธา ประโยชน์ใช้สอย การบันทึกเรื่องราว การเพิ่มความสวยงามกับอาคาร รวมถึงการเป็นอาชีพเพื่อสร้างรายได้ในการดำรงชีวิต (พิจิตร นิมงาม, 2550) ศิลปะงานปั้นปูนสดนอกจากมีลักษณะของความงามผ่านรูปทรงลวดลาย คุณค่าทางประวัติศาสตร์ แฝงไว้ด้วยคติแนวคิดแล้ว ด้านวัสดุและกระบวนการผลิตถือเป็นคุณค่าพิเศษ ที่จะเป็แนวทางในการนำมาใช้เพื่อการสร้างสรรค์ ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ที่ตอบสนองแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

การสืบทอดและสืบสานกรรมวิธีขั้นตอนการปั้นปูนสดที่ยังมีอยู่ในปัจจุบันนั้น เป็นการถ่ายทอดสืบสานกันเฉพาะในกลุ่มช่างปั้นที่ใกล้ชิดกันหรือสืบทอดกันในครอบครัวเท่านั้น ทำให้หน่วยงาน นักศึกษา และบุคคลต่างๆ ที่สนใจ ไม่สามารถฝึกหัดหรือนำไปปฏิบัติได้ อีกทั้งกระบวนการในการสร้างสรรค์จำเป็นต้องใช้ทักษะและความชำนาญ ซึ่งอาจส่งผลทำให้ศิลปะการปั้นปูนสดขาดการสืบสานต่อไปในอนาคต

ดังนั้นเพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ จึงมีแนวคิดในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบภูมิปัญญา และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด รวมทั้งลวดลายปูนปั้นเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะการปั้นปูนสด ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ รวมถึงเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งด้านศิลปะและการออกแบบที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการ และลวดลายของศิลปะงานปั้นปูนสด สกulpture เพชรบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด

ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษากระบวนการ และลวดลายของงานปั้นปูนสด

ขอบเขตด้านพื้นที่

วัดในอำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ประกอบด้วย วัดสระบัว วัดมหาธาตุวรวิหาร และวัดอุทัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการ และลวดลายงานปั้นปูนสดในจังหวัดเพชรบุรี เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับใช้เป็นอุปกรณ์ในการฝึกปฏิบัติ และการสร้างสรรค์ผลงานปั้นปูนสด โดยมีการศึกษาข้อมูลด้วยการลงพื้นที่ในการสำรวจ และการสัมภาษณ์ ซึ่งมีขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยภาพถ่าย และการสัมภาษณ์

- 1.1 การสำรวจลวดลายงานปั้นปูนตามสถานที่สำคัญในจังหวัดเพชรบุรี ได้แก่ วัดสระบัว วัดมหาธาตุวรวิหาร และวัดอุทัย
- 1.2 การสัมภาษณ์ช่างปั้นปูนในจังหวัดเพชรบุรี โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 ท่าน
- 1.3 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา

- 2.1 สรุปแนวความคิดในการออกแบบ

2.2 ร่างแบบและพัฒนาแบบ

2.3 สร้างแบบจำลอง

2.4 ทดลองใช้งานเพื่อนำมาพัฒนา

2.5 ผลิตภัณฑ์แบบสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลและนำเสนอผลงาน

ผลการงานวิจัย

จากการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านกระบวนการในการสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด พบว่า

1. ปูนสด เป็นชื่อเรียกปูนที่ผ่านกระบวนการตำหรือโกลกเพื่อให้วัตถุดิบผสมเข้ากัน และนำไปสร้างสรรค์งานปั้น เป็นลวดลายตามต้องการโดยห้ามให้ปูนแห้ง จึงเรียกว่า ปั้นปูนสด ซึ่งวัสดุที่เป็นส่วนผสมสำคัญประกอบด้วย ปูนขาว (LIME) เป็นวัสดุหลักที่จะรวมวัสดุอื่นให้เข้ามายุ่งด้วยกัน ปูนขาวคือแคลเซียม ซึ่งสามารถจะเป็นตัวยึดให้แข็งเป็นก้อน หวาย (SAND) มีหน้าที่ทำให้น้ำปูนมีปริมาตร ซึ่งเมื่อดินหยาบที่แทรกอยู่ในปูนสดนั้นจะทำให้เกิดความแข็งแรงแน่นตัว อีกทั้งทำให้เกิดการทรงตัวได้ดีเส้นใย (FIBER) มีหน้าที่เป็นตัวยึดเกาะส่วนผสมต่างๆ ให้ติดกัน และเป็นตัวประสานไม่ให้เกิดการแตกร้าว กาว (GUM) เป็นวัสดุสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ผสมในปูนสด ความเหนียวของกาวจะเป็นตัวยึด เมื่อนำมาผสมกับปูน หวาย และเส้นใย จะเกิดการ รััดตัวยึดเหนี่ยวส่วนผสมให้เข้ากัน กาวเป็นวัสดุที่คงสภาพได้ไม่นาน เมื่อโดนแดด ฝน ก็จะสลายไป โดยกาวของงานสกุลช่างเพชรบุรีจะใช้เป็นน้ำตาลโตนดผสมกับกาวหนังสัตว์ (ชัชวาลย์ สหสสพาศน์, 2563)

ตารางที่ 1 แสดงส่วนผสมของปูนสดปัจจุบันของสกุลช่างเพชรบุรี เปรียบเทียบกับสูตรโบราณ

ปี พ.ศ.	วัสดุส่วนผสม			
	ปูนขาว	หยาบ	เส้นใย	กาว/ตัวยึด
สูตรโบราณ	เปลือกหอยเผาไฟ บดละเอียด 5 ส่วน	หยาบน้ำจืด 2 ส่วน	ฟางข้าว 1 ส่วน	น้ำตาลโตนด 1 ส่วน
ปัจจุบัน (พ.ศ. 2563)	ปูนขาว 5 ส่วน	หยาบน้ำจืด ละเอียด 2 ส่วน	กระดาษลัง (แช่น้ำ ค้าง คืนจนเปื่อย บีบหมาดๆ และตำ) 2 กำมือ	น้ำตาลโตนด และ กาวหนังสัตว์ (สำเร็จรูป)

ที่มา: จากการสัมภาษณ์ ครูทองรุ่ง เอมโอษฐ์ และครูชัชวาลย์ สหสสพาศน์ เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2563

จากตารางที่ 1 พบว่า วัสดุส่วนผสมปูนสดประกอบด้วย ปูนขาว หยาบ เส้นใย และกาว ซึ่งในสกุลช่างสกุลช่างเพชรบุรีใช้น้ำตาลโตนดผสมกาวหนังเป็นกาว และกระดาษลัง กระดาษฟาง และฟางข้าว เป็นเส้นใย สูตรปูนสด โดยเฉลี่ยแล้วมีอัตราส่วนระหว่างปูนขาว : หยาบ เท่ากับ 5 : 2 ส่วนผสมอื่นๆ ตามความเหมาะสมขึ้นอยู่กับความต้องการด้านคุณสมบัติของปูนสดที่ต้องการ

2. กระบวนการในการสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด ประกอบด้วย 5 กระบวนการ

2.1 การกำหนดแบบ สิ่งแรกที่ช่างจะต้องดำเนินการก่อน คือ การกำหนดแบบเป็นการออกแบบรูปร่าง รูปทรงและลวดลาย

2.2 การเตรียมพื้นผิวผนัง ในการปั้นปูนนั้นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงอย่างมาก นอกจากตัวปูนแล้ว พื้นผิวผนังที่จะปั้นปูนทับลงไปก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ลายปูนปั้นนั้นเกิดความคงทนถาวร โดยพื้นผิวผนังควรมีความเรียบ สะอาดไม่มีสิ่งสกปรก หรือคราบมัน

2.3 การร่างเส้นและโกลนหุ่น คือ การขีดเส้นแบ่งลายไว้หยาบๆ เพื่อกำหนดขนาดสัดส่วน หลังจากนั้นนำปูนมาป้ายลงไป ให้เกิดลายปูนเป็นเค้าโครงขึ้นทั่วทั้งแบบ

2.4 การปั้น เป็นการนำปูนมาปั้น ซึ่งต้องปั้นในขณะที่ปูนไม่แห้ง โดยเป็นช่วงที่ปูนยังมีความชื้น มีลักษณะอ่อนตัวสามารถปรับรูปทรงได้ง่าย ลงบนเค้าโครงจากหุ่นปูนที่ได้พอกหรือโกลนหุ่นไว้



2.5 การเก็บรายละเอียด และตกแต่ง เป็นขั้นตอนสุดท้าย เมื่อได้รูปแบบที่ได้สัดส่วนสวยงามแล้ว ช่างปูนปั้นจะตกแต่งด้วยการเขียนลายน้ำทอง ประดับกระจก หรือลงสี

จากการสัมภาษณ์ยังพบอีกว่า การฝึกหัดในการทำงานปูนปั้นให้กับผู้ที่สนใจปัจจุบัน เบื้องต้นจะฝึกหัดด้วยการปั้นลายกระจิง ลายประจายาม และลายดอกพุดตาน ซึ่งอุปกรณ์ในการฝึกหัดเป็นอุปกรณ์เครื่องมือช่าง ได้แก่ เกรียงขนาดต่างๆ พู่กัน และเป็นอุปกรณ์ที่ดัดแปลงขึ้นจากด้ามวัสดุต่างๆ



ก



ข



ค

ภาพที่ 1 ก. ลายกระจิงตาอ้อย ข. ลายประจายาม ค. ลายพุดตาน

ที่มา : นกมล สังวาลเพชร



ภาพที่ 2 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างสร้งงานปูนปั้น

ที่มา : นกมล สังวาลเพชร

3. จากการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านลวดลายในการสร้างสร้งงานปูนปั้นสด สามารถจำแนกตามการสร้างสร้งงานได้ 2 ลักษณะ ได้แก่

3.1 งานปูนปั้นลักษณะภาพเล่าเรื่อง คือการสร้างสร้งผลงานเป็นเรื่องราวพุทธประวัติ เพื่อช่วยให้ผู้ที่อ่านหนังสือไม่ออกได้เข้าใจ

3.2 งานปูนปั้นลักษณะการตกแต่ง ใช้เป็นงานศิลปกรรมเพื่อตกแต่งให้เกิดความสวยงาม ด้วยลวดลายต่างๆ ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

1) ลวดลายจากธรรมชาติ ได้แก่ ดอกพุดตาน บัวคว่ำ บัวหงาย กระรอก นก



ก



ข



ค

ภาพที่ 3 ก. เสมาวัดสระบัว ข. หน้าบันวัดมหาธาตุวรวิหาร ค. กรอบหน้าต่างวัดอุทัย จังหวัดเพชรบุรี

ที่มา : นกมล สังวาลเพชร



2) ลวดลายตามคติความเชื่อ ได้แก่ องค์เทพ และสัตว์หิมพานต์ ต่างๆ



ก



ข

ภาพที่ 4 ก. เสมาวัดสระบัว ข. หน้าบันวัดมหาธาตุวรวิหาร
ที่มา : นกตล สังวาลเพชร

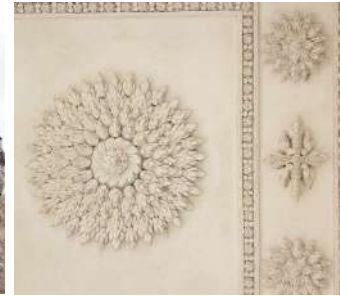
3) ลายไทย เช่น ลายกนก ลายก้านขด และลายหน้ากระดานต่างๆ



ก



ข



ค

ภาพที่ 5 ก. เสมาวัดสระบัว ข. หน้าบันวัดมหาธาตุวรวิหาร ค. เพดานวัดอุทัย จังหวัดเพชรบุรี
ที่มา : นกตล สังวาลเพชร

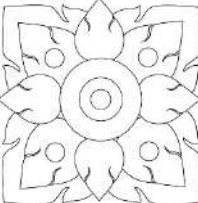
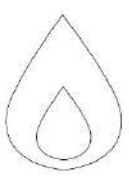
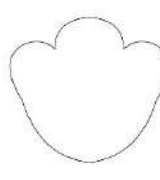
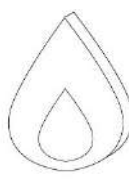
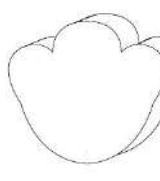
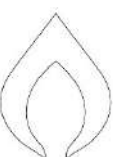
การออกแบบและพัฒนา

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านกระบวนการ อุปกรณ์ และลวดลาย สามารถสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยใช้ลวดลายเบื้องต้นในการฝึกหัด มาใช้เป็นแนวทาง และเน้นไปที่การสร้างลวดลายในรูปแบบธรรมชาติ เนื่องจากเป็นลวดลายที่เป็นสากลสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

1. การนำลวดลายพื้นฐานที่ใช้สำหรับฝึกหัด ได้แก่ กระจิงตาอ้อย ประจายาม และพุดตาน ถอดเป็นลายเส้น เพื่อนำมาสร้างแนวทางในการออกแบบ
2. นำลายเส้นที่ได้จากการถอดแบบลวดลาย มาสร้างเป็นแม่ลาย
3. นำแม่ลายที่ได้มาสร้างมิติเพื่อให้เห็นปริมาตร เป็นแนวทางในการออกแบบ
4. ตัดทอนลวดลายในลักษณะรูปด้าน และรูปตัดขวาง เพื่อให้ได้รูปแบบแม่พิมพ์ในการกดเนื้อปูน
5. นำลักษณะของแม่พิมพ์ที่ได้ทดลองกดเนื้อปูน



ตารางที่ 2 แสดงขั้นตอนการถอดแบบลวดลายเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนในการถอดแบบลาย	ผลที่ได้จากการถอดแบบลวดลาย		
ลวดลายพื้นฐาน			
ลายเส้นจากลวดลายพื้นฐาน			
แม่แบบลาย			
การสร้างมิติให้แม่แบบลาย			
การตัดทอนเพื่อสร้างแม่พิมพ์			



ภาพที่ 6 การทดลองสร้างแม่ลายเพื่อกดเนื้อปูน และประกอบเป็นลวดลายพื้นฐาน
ที่มา : นกมล สักวาลเพชร

จากการออกแบบแม่ลายเพื่อใช้เป็นพิมพ์กดเนื้อปูน พบว่า แม่ลายที่ได้จากลายกระจัง และลายประจำยาม ต้องใช้ลายตามรูปด้าน ส่วนลายดอกพุดตานต้องใช้แม่ลายจากรูปตัดขวาง เพื่อให้ได้มิติในแนวลึกซึ่งช่วยให้ลายดอกพุดตานที่มีรายละเอียดมีความเว้าและโค้งที่ชัดเจน ตามรูปที่ 6

หลังจากที่ได้แม่ลายแล้ว นำมาพัฒนาเป็นอุปกรณ์ในลักษณะแม่พิมพ์ที่ใช้การกดเนื้อปูน และทำการพัฒนาผลลายให้มีความหลากหลายเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งานปูนปั้นได้มากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 รูปแบบอุปกรณ์ และการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากแม่ลายที่พัฒนา
ที่มา : นกตล สังวาลเพชร



ภาพที่ 8 ต้นแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด
ที่มา : นกตล สังวาลเพชร

ผลิตภัณฑ์ที่ได้้นอกจากใช้เป็นอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานปูนปั้นแล้ว ยังสามารถประยุกต์ใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม และการเรียนการสอน รวมถึงสามารถใช้เป็นของเล่นสำหรับเสริมสร้างพัฒนาการสำหรับเด็กได้อีกด้วย



ภาพที่ 9 การประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรม
ที่มา : นกตล สังวาลเพชร

สรุปผล

ปูนสด คือ ปูนที่ผ่านกระบวนการตำหรือโม่เพื่อให้วัสดุที่ผสมเข้ากันและนำไปใช้ในการสร้างผลงานปั้น โดยต้องปั้นในขณะที่ปูนยังไม่แห้ง เพื่อให้สามารถสร้างลวดลายได้ตามต้องการ วัสดุหลักที่ใช้ในการทำปูนสดประกอบด้วย ปูนขาว ทราย เส้นใย

และกาว สูตรปูนสดโดยเฉลี่ยมีอัตราส่วน ปูนขาว : ทราย = 5 : 2 ส่วนผสมอื่นๆ ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติที่ต้องการ

กระบวนการในการสร้างผลงานปั้นปูนสด ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) การกำหนดแบบ เป็นการออกแบบรูปร่างและลวดลาย 2) การเตรียมพื้นผิวผนัง โดยพื้นผิวต้องเรียบ สะอาด ไม่มีสิ่งสกปรกเพื่อให้ลายปูนคงทนถาวร 3) การร่างเส้นและโกลนหุ่น คือการขีดเส้นแบ่งลายเพื่อกำหนดขนาดและสร้างเค้าโครงด้วยปูน 4) การปั้น เป็นการนำปูนมาปั้นในขณะที่ปูนยังไม่แห้ง เพื่อให้สามารถปรับรูปทรงได้ และ 5) การเก็บรายละเอียดและตกแต่ง เป็นการเพิ่มรายละเอียด เช่น การปิดทองและการประดับกระจก

ลวดลายในการสร้างผลงานปั้นปูนสด สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ งานปูนปั้นลักษณะภาพเล่าเรื่อง โดยเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเรื่องราวพุทธประวัติ และงานปูนปั้นลักษณะการตกแต่ง มักใช้ลวดลายเพื่อการตกแต่งให้เกิดความสวยงาม ซึ่งแบ่งออกเป็น ลวดลายจากธรรมชาติ เช่น ดอกพุดตาน บัวคว่ำ บัวหงาย ลวดลายตามคติความเชื่อ เช่น องค์เทพและสัตว์หิมพานต์ ลายไทย เช่น ลายกนก ลายก้านขด

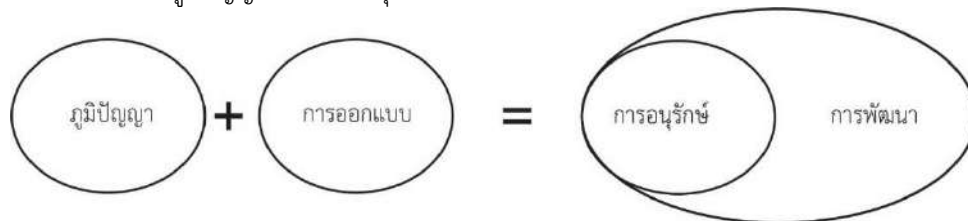
แนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ใช้ลวดลายเบื้องต้นที่ใช้สำหรับฝึกหัด ได้แก่ ลายกระจัง ลายประจายาม และลายดอกพุดตาน มาถอดเป็นลายเส้นเพื่อใช้เป็นแม่ลาย สร้างแม่ลายและเพิ่มมิติเพื่อให้มีปริมาตร โดยการตัดทอนลวดลายเป็นรูปด้านและรูปตัดขวางเพื่อสร้างแม่พิมพ์ในการกดเนื้อปูน แม่ลายที่ได้จะถูกพัฒนาเป็นแม่พิมพ์สำหรับการกดเนื้อปูน โดยผลิตภัณฑ์ที่ได้สามารถใช้เป็นอุปกรณ์สร้างผลงานปูนปั้นและเป็นสื่อในการเรียนการสอน รวมถึงใช้เป็นของเล่นพัฒนาการสำหรับเด็กได้

อภิปรายผล

ผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างผลงานปั้นปูนสด เป็นผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบขึ้นเพื่อเป็นการสร้างอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ งานปูนปั้น โดยนำแนวทางการออกแบบมาจากลวดลายพื้นฐานที่ใช้สำหรับการฝึกปั้น ซึ่งเป็นลวดลายที่ดัดแปลงมาจากธรรมชาติ มาสร้างเป็นแม่แบบลาย เนื่องจากลวดลายธรรมชาติเป็นรูปแบบที่เป็นสากล และเข้าถึงได้ง่าย นำมาออกแบบให้เป็นอุปกรณ์ในการ

กตเนื้อปูนที่ง่ายและสะดวกในการสร้างสรรค์ผลงาน เพียง 2 ขั้นตอน คือ กตเนื้อปูนนำประกอบเป็นรูปทรง และนำไปตากให้แห้ง โดยการออกแบบคำนึงถึงวัสดุ และกระบวนการในการสร้างสรรค์งานปั้นปูนสดเป็นหลัก คือ ปูนสดเป็นวัสดุที่มีเนื้อละเอียด สามารถผสมน้ำเพื่อให้ความเหลวมากยิ่งขึ้นเพื่อง่ายต่อการสร้างสรรค์ จึงเหมาะสมกับการใช้งานในลักษณะกตพิมพ์ ด้านกระบวนการ ต้องขึ้นรูปด้วยการปั้นสด คือต้องทำที่ละส่วนและนำมาประกอบเป็นรูปร่างต่างๆ ที่ออกแบบไว้ จึงออกแบบด้วยการสร้างแม่ลาย ที่สามารถนำมาประกอบหรือสร้างสรรค์ได้หลากหลายตามจินตนาการ

จากผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด พบว่า เมื่อนำภูมิปัญญาผสมผสานด้วยการออกแบบ จะได้เป็นแนวทางในการพัฒนาภูมิปัญญาที่แฝงการอนุรักษ์ไว้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยสืบสานศิลปวัฒนธรรมไว้ได้อีกทางหนึ่ง



ภาพที่ 10 แสดงความสัมพันธ์ของกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดภูมิปัญญา
ที่มา : นกมล สังวาลเพชร

จากผลการวิจัยและผลสรุปสามารถกล่าวได้ว่าศิลปะการปั้นปูนสด เป็นศิลปะประจำชาติแขนงหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ลักษณะของการสร้างสรรค์งานปั้นปูนสด จำเป็นต้องใช้ทักษะ ฝีมือ และความชำนาญ ในการปั้นขึ้นรูปขึ้นงานให้มีความสวยงาม ซึ่งถือเป็นภูมิปัญญาที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้ ผลิตภัณฑ์สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะการปั้นปูนสด จึงเป็นอุปกรณ์ทางเลือกหนึ่งที่สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้งานปั้นปูนสดได้แล้ว ยังสามารถนำมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม การเรียนการสอน ตลอดจนสามารถนำมาสร้างกิจกรรมได้ทุกช่วงวัย ถือเป็นอีกช่องทางหนึ่งเพื่อการอนุรักษ์ไว้ซึ่งภูมิปัญญา

ข้อเสนอแนะ

1. การเพิ่มความหลากหลายของลวดลายจะช่วยตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ที่สนใจสร้างสรรค์งานปั้นปูน รวมถึงเพิ่มโอกาสในการใช้งานที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. ผลการวิจัยอาจนำไปสู่การพัฒนาวัสดุที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นสำหรับการใช้งาน โดยสามารถตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนและเหมาะสม
3. อาจมีการทดสอบการใช้งานผลิตภัณฑ์ในกระบวนการเรียนการสอนที่เป็นระบบ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับบริบทและความต้องการในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- จารุวรรณ ข้าเพชร และคณะ. (2549). *งานปั้นปูน*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัชวาลย์ สหสสพาศน์ (2563). *ครูช่างปูนปั้นสกุลช่างเพชรบุรี*. สัมภาษณ์ 25 มิถุนายน.
- ดวงฤดี ศุภติมิตร, จินดาพร คงเดช และณรงค์ชัย วิวัฒนาช่าง. (2557). *“ภูมิปัญญาไทยปูนก่อสร้างโบราณ”*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
- ทองร่วง เอมโอษฐ์. (2558). ศิลปินแห่งชาติประจำปี 2554 สาขาทัศนศิลป์. สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน.
- นกมล สังวาลเพชร. (2558). การศึกษาวัสดุและเทคนิคศิลปะการปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 7(2), 4-10.
- พิจิตร นิ่มงาม (2550). *การปั้นปูนตั่ว*. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.



โครงการการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ และถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมของผ้าไหม ในจังหวัดจังหวัดบุรีรัมย์

MEDIA DESIGN PROJECT TO PROMOTE AND CONVEY THE STORY OF SILK CULTURE IN BURIRAM PROVINCE.

เตชิต เฉยพ่วง

Taechit Cheuyoung

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Department of Fashion Design, Faculty of Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Oct 18, 2024 Revised : Dec 12, 2024 Accepted : Dec 12, 2024)

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นโครงการการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหมในวัฒนธรรมร่วมกรณีศึกษา จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเริ่มต้นจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมผ้าไหมในจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ กระบวนการทอผ้าไหม ลวดลายทอผ้าไหม แหล่งท่องเที่ยวและวัฒนธรรมที่สำคัญของจังหวัดบุรีรัมย์ รวมถึงผลิตภัณฑ์จากผ้าทอมือ โดยเป็นกรณีศึกษาที่กลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ และกลุ่มทอผ้าบ้านคูซึ่งผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจและทำให้พบเอกลักษณ์สำคัญทั้งใน ด้านลวดลาย และเทคนิคการทอผ้าไหมมัดหมี่ที่มีความเฉพาะ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มา มาวิเคราะห์ให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบ การออกแบบแผ่นพับ ซึ่งเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความเหมาะสมต่อการเป็นสื่อช่วยในการตัดสินใจซื้อของกลุ่มเป้าหมาย จัดทำออกมาทั้งหมด 4 ฉบับ แต่ละแผ่นพับเป็นหัวข้อต่างๆ กันที่เชื่อมโยงเรื่องราวของผ้าไหมในจังหวัดบุรีรัมย์ ตั้งแต่กระบวนการ ผลิตจนถึงกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเชื่อมโยงในด้านวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัด

คำสำคัญ: ผ้าไหม, แผ่นพับประชาสัมพันธ์, ลวดลาย, บุรีรัมย์, ผ้าทอมือ

Abstract

This project is media design project to promote and convey the story of silk in the culture of Buriram Province, which started from studying information about silk culture in Buriram Province. In which the researcher has collected data on the silk weaving process Silk weaving pattern Important tourist attractions and culture of Buriram Province Including products from hand woven fabrics, Weaving Group and Ban Koon weaving group, where the researcher went to the area to explore and found important identity in both patterns and weaving techniques of Mudmee silk that are unique then take the information obtained to analyze to obtain the design elements of the brochure which is a public relations media that is suitable to assist in purchasing decisions of the target group Made out a total of 4 brochures, each brochure is a topic to relate the story of silk in Buriram Province from the manufacturing process to becoming a product that is linked in the culture and traditions of the province.

Keywords: Silk, Brochure, Motif, Buriram, Hand weave Fabric

บทนำ

โครงการนี้เป็นโครงการการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหมในวัฒนธรรมร่วม จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเริ่มต้นจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมผ้าไหมในจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ กระบวนการทอผ้าไหม ลวดลายทอผ้าไหม แหล่งท่องเที่ยวและวัฒนธรรมที่สำคัญของจังหวัดบุรีรัมย์ รวมถึงผลิตภัณฑ์จากผ้าทอมือ โดยเป็นกรณีศึกษาที่กลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ และกลุ่มทอผ้าบ้านคูซึ่งผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจและทำให้พบเอกลักษณ์สำคัญทั้งใน ด้านลวดลาย และเทคนิคการทอผ้าไหมมัดหมี่ที่มีความเฉพาะ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มา มาวิเคราะห์ให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบ

ทางการออกแบบแผ่นพับ ซึ่งเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความเหมาะสมต่อการเป็นสื่อช่วยในการตัดสินใจซื้อของกลุ่มเป้าหมายจัดทำ

ออกมาทั้งหมด 4 ฉบับ แต่ละแผ่นพับเป็นหัวข้อต่างๆ กันที่เชื่อมโยงเรื่องราวของผ้าไหมในจังหวัดบุรีรัมย์ ตั้งแต่กระบวนการผลิตจนถึงกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเชื่อมโยงในด้านวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัด

การศึกษาข้อมูลทางด้านประวัติผ้าไหม การผลิตผ้าไหม เอกลักษณ์ของผ้าไหม และวัฒนธรรมผ้าไหมในจังหวัดบุรีรัมย์ที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูง แต่ยังเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น ที่อาจจะมิวัฒนธรรมร่วมแฝงอยู่ ซึ่งต้องทำการสังเคราะห์และศึกษาเพื่อสกัดเป็นวัฒนธรรมร่วมของจังหวัด มาทำการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับผ้าไหมจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจการซื้อของกลุ่มเป้าหมายการเล่าเรื่อง (Storytelling) เพื่อเป็นการตลาด 4.0 ในรูปแบบหนึ่งที่จะส่งผลต่อยอดขาย และเป็นการตอบสนองการพัฒนาและยกระดับจังหวัด ตามนโยบายของรัฐบาล

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าไหม จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลประกอบการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหมของจังหวัด
2. พัฒนาผลิตภัณฑ์และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหม ที่ได้จากการศึกษาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าไหม จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของชุมชน การพัฒนาศักยภาพชุมชนและการพัฒนาจังหวัดให้เป็นเมืองท่องเที่ยว

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (document data)
2. งานศึกษาภาคสนาม (field work) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตการณ์ในพื้นที่การศึกษา กรณีศึกษากลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ และกลุ่มทอผ้าบ้านคูณ จังหวัดบุรีรัมย์
3. ทบทวนวรรณกรรม เพื่อหาแนวทางในการนำทุนวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
4. ศึกษาและทดลองการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ด้วยการถอดรูปแบบของผ้าทอลายมัดหมี่ในด้านรูปร่าง ลวดลาย กลุ่มสี การจัดวาง เชื่อมโยงสู่การสร้างเอกลักษณ์และเรื่องราวของกลุ่มทอผ้ามัดหมี่ที่มีความสอดคล้องทางวัฒนธรรมประเพณีของกลุ่มจังหวัดที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายเชิงการท่องเที่ยว

ผลการวิจัย

จังหวัดบุรีรัมย์ หมายถึง เมืองแห่งความรื่นรมย์ เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แหล่งโบราณสถานศิลปะแบบขอมโบราณที่มีอยู่มากมายกระจายอยู่ในพื้นที่ทั้งจังหวัด อีกทั้งยังเป็นที่ยุ้จักในฐานะเมืองเกษตรกรรมและหัตถกรรม เพราะเป็นแหล่งปลูกข้าวหอมมะลิที่มีคุณภาพดี และเป็นแหล่งทอผ้าไหมที่สวยงามและมีชื่อเสียง นอกจากนี้ ด้วยสภาพพื้นที่ตั้งมีอาณาเขตติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้าน จึงทำให้มีความหลากหลายของเชื้อชาติซึ่งก่อให้เกิดความหลากหลายของประเพณีวัฒนธรรม จนทำให้เป็นที่รู้จักโดยทั่วไปดังคำขวัญของจังหวัดที่ว่า “เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวยวัฒนธรรม เลิศล้ำเมืองกีฬา”

แนวคิดในการออกแบบ ได้แก่ “เส้นทางบนผืนผ้า” คือการบอกเล่าเรื่องราวผ้าพื้นเมืองของจังหวัดบุรีรัมย์ที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรม กระบวนการทอผ้าไหม ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์สินค้าจากผ้าไหม รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยว ประเพณีต่างๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เปรียบเสมือนเส้นทางที่ถูกร้อยเรียงจนเกิดเป็นผ้าทอมือบุรีรัมย์ กลุ่มสีที่เลือกใช้เป็นกลุ่มสีโทนสดใสมีชีวิตชีวา (Lively) ทันสมัย (Modern) และทรงภูมิ (Intellectual) รูปแบบลายเส้นกราฟิกโดยตัดทอนจากลักษณะของลายผ้า และรูปแบบของเส้นไหมในการทอผ้า ตัวอักษรประกอบในส่วนของเนื้อความจำนวน 2 รูปแบบ ได้แก่ DB Moment X ซึ่งเป็นตัวอักษรแบบไม่มีหัว รูปร่างค่อนข้างกลม ให้ความรู้สึกทันสมัย สบายตา กับ TH SarabunPSK ซึ่งเป็นตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา ผลงานการออกแบบประกอบด้วยสื่อประชาสัมพันธ์จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องกระบวนการทอผ้าไหม , สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องลวดลายผ้าทอมือ, สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องสถานที่ท่องเที่ยวประเพณี วัฒนธรรม, สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องผลิตภัณฑ์และสินค้าจากผ้าทอมือ

ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหม ที่ได้จากการศึกษาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าไหม จังหวัดบุรีรัมย์ ตามแนวคิดในการออกแบบ ได้แก่ “เส้นทางบนผืนผ้า” นั้นได้รับความพึงพอใจจากผู้ประกอบการ

เนื่องจากในปัจจุบันยังไม่มีสื่อที่ให้ความรู้และแนะนำศิลปวัฒนธรรม กระบวนการทอผ้าไหม ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์สินค้าจากผ้าไหม รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยว ประเพณีต่างๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์ เชื่อว่าจะสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของชุมชน การพัฒนาศักยภาพชุมชนและการพัฒนาจังหวัดให้เป็นเมืองท่องเที่ยวได้ในอนาคต

กลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ จังหวัดบุรีรัมย์

ข้อมูลกลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ จังหวัดบุรีรัมย์

หัวข้อ	ข้อมูล
ชื่อประธานกลุ่ม	นางบุญทัน กวดไธสง
สถานที่ตั้ง	115 หมู่ 8 ตำบลพุทไธสง อ.พุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์
ผลิตภัณฑ์หลัก	ผ้าไหมมัดหมี่ ผ้าโสร่งไหมหางกระรอก ผ้าคลุมไหล่
ช่องทางการขายหลัก	จัดจำหน่ายเอง ขายในจังหวัด
กลุ่มลูกค้าหลัก	ข้าราชการ ประชาชนทั่วไป

สภาพแวดล้อมของหมู่บ้านหมู่บ้านที่มีหนองน้ำดินแดง มีต้นสุพรรณิการ์ขึ้นรอบๆ มีสภาพอากาศที่ดี ชาวบ้านทำนาเป็นหลัก และยังมีทอผ้าในชุมชนอยู่ตลอด ส่งผลให้ชาวบ้านในชุมชนรู้จักการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมด้วยตนเอง ไม่ต้องซื้อเส้นไหมจากข้างนอก รู้จักการใช้พรรณพืชที่ขึ้นรอบๆ หมู่บ้าน ใช้ชี้ไหมมาเป็นสีย้อมผ้าจากธรรมชาติ รู้จักการพัฒนาเทคนิคในการย้อมผ้าทั้งสีเคมี และสีธรรมชาติ จากการทอผ้าอย่างต่อเนื่อง ทำให้สมาชิกทอผ้าไหมที่มีฝีมือดี ลวดลายละเอียด เนื้อแน่น



ภาพที่ 1: บรรยากาศการลงพื้นที่กลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ จังหวัดบุรีรัมย์
ที่มา: เตชิต เฉยพ่วง

ทางกลุ่มสามารถปลูกหม่อนเลี้ยงไหมได้ด้วยตนเอง จึงทอผ้าไหมเป็นหลัก มีการผลิตผ้าไหมเพื่อใช้ในการทำผ้าชิ้น ผ้าตัดชุด ผ้าผืนยาว ผ้าคลุมไหล่ เพราะมีหน้าพืดหลากหลายขนาด จนทำให้สามารถรับทอผ้าจากลูกค้าได้ทุกความต้องการ สมาชิกกลุ่มมีความสนใจในการพัฒนาขึ้นงานอย่างสม่ำเสมอ เช่น การทอผ้าฝ้ายแกมไหม เพื่อเพิ่มความหลากหลายให้กับผลิตภัณฑ์ของกลุ่ม แต่จากทางสังคมของทางกลุ่มเป็นเกษตรกร ทำให้มุ่งเน้นไปที่การทำนาเป็นหลักมากกว่าการทอผ้า ส่งผลให้มีเวลาไม่มากในการทอผ้า อีกทั้งจำนวนสมาชิกในกลุ่มมีจำนวนน้อย ทำให้ไม่สามารถรับงานผลิตผ้าได้จำนวนมาก เพื่อจัดจำหน่าย การออกร้านตามงานที่ภาครัฐจัดให้ได้ งานที่ทางกลุ่มทำจึงมุ่งเน้นการรับจ้างผลิต ตามที่ลูกค้าสั่งทำ มากกว่าการทอผ้าเพื่อนำไปออกร้านจำหน่าย



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)

ภาพที่ 2: ตัวอย่างผลิตภัณฑ์กลุ่มทอผ้าบ้านแดงใหญ่ จังหวัดบุรีรัมย์

(ก) ลวดลายแบบโบราณ

(ข) ลวดลายแบบโบราณ

(ค) ลวดลายประยุกต์

(ง) ลักกษระพื้นผ้าบนที่ทอผ้า

(จ) พื้นผ้าเมื่อทอเสร็จ

ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง

กลุ่มทอผ้าบ้านคุณ จังหวัดบุรีรัมย์

ข้อมูลกลุ่มทอผ้าบ้านคุณ จังหวัดบุรีรัมย์

หัวข้อ	ข้อมูล
ชื่อประธานกลุ่ม	นางประนอม โรมนไธสง
สถานที่ตั้ง	93 หมู่ 7 ตำบลบ้านเป้า อำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์
ผลิตภัณฑ์หลัก	ผ้าตีนแดง ผ้าขาม้า สีเคมี สีธรรมชาติ
ช่องทางการขายหลัก	ออกบูธอำเภอ และจังหวัด ขายที่บ้าน
กลุ่มลูกค้าหลัก	ประชาชนทั่วไป ข้าราชการ ในท้องถิ่น



กลุ่มทอผ้าบ้านคุณเป็นการรวมกลุ่มชาวบ้าน ที่มีความสามารถในการทอผ้าโดยเฉพาะผ้าตีนแดง แต่สมาชิกไม่สะดวกในการทำงานพร้อมๆกันเพราะส่วนมากติดการทำนา ซึ่งเป็นอาชีพหลัก ส่วนมากสลับทำตามที่มีเวลาว่าง ผ้าที่ทอส่วนมากเป็นผ้าไหมตีนแดง ผ้าฝ้ายตีนแดง ชินเอกลักษณ์ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีทั้งแบบลวดลายโบราณ และลวดลายประยุกต์ นอกจากนี้ยังทอผ้าขาวม้าและนำมาตัดเย็บเป็นเสื้อผ้า กระเป๋าเพื่อการจัดจำหน่าย โดยทางกลุ่มมีเฟิงขายของอยู่ริมถนน เพื่อจำหน่ายให้กับนักเดินทาง นักท่องเที่ยวที่ขับรถผ่านไปผ่านมาได้แวะซื้อ แวะชมผลิตภัณฑ์ของทางกลุ่ม



ภาพที่ 3 บรรยากาศการลงพื้นที่กลุ่มทอผ้าบ้านคุณ จังหวัดบุรีรัมย์
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง

ทางกลุ่มสามารถทอผ้าขึ้นตีนแดง อันเป็นผ้าเอกลักษณ์ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ จากเส้นไหม ฝ้าย เส้นใยโพร ทำให้มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งผ้าที่มีคุณภาพสูง จนถึงผ้าที่ใช้งานทั่วไป ตามกำลังซื้อของลูกค้า สมาชิกในกลุ่ม สามารถทอผ้า ลวดลายประยุกต์ และลายโบราณ เช่นลายไข่มดแดง มีการทอผ้าขาวม้าสีนั้งเดิม และสีสดใส เพื่อเป็นทางเลือกให้กับลูกค้าได้เลือกใช้นอกจากนี้ทางกลุ่มมีช่างแปรรูปที่มีฝีมือ สามารถผลิตกระเป๋า เสื้อผ้า ของใช้ ได้เป็นอย่างดี

ทางกลุ่มเน้นผลิตสินค้าที่จำหน่ายในชุมชนมากกว่าการจัดจำหน่ายให้กับลูกค้ากลุ่มอื่นๆ ส่งผลทำให้ขาดการพัฒนาออกแบบแปรรูปให้ดูทันสมัยน่าใช้งาน ทำให้ขยายโอกาสในการจัดจำหน่ายได้ไม่มากนัก ทั้งๆที่ทางกลุ่มมีผ้าทอมือที่หลากหลายคุณภาพ จึงมีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ เพื่อเพิ่มศักยภาพให้กับทางกลุ่ม



ภาพที่ 4: ตัวอย่างผลิตภัณฑ์กลุ่มทอผ้าบ้านคุณ จังหวัดบุรีรัมย์
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง

การสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาเพื่องานออกแบบ

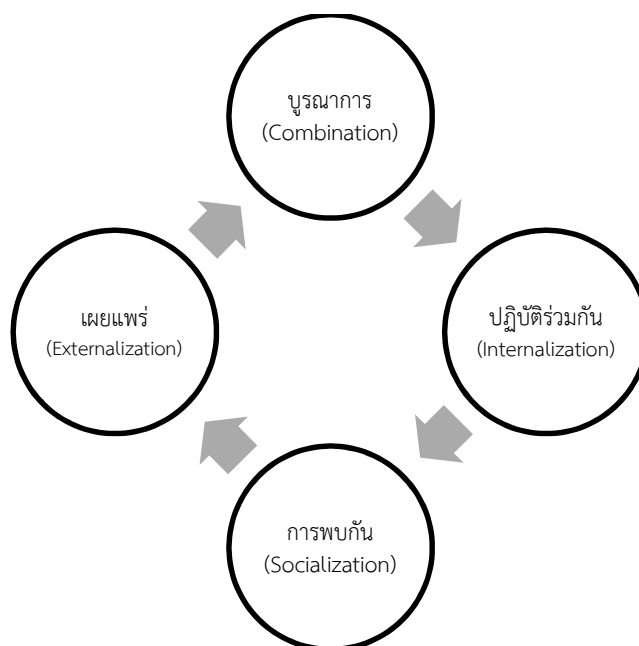
ความรู้ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นนี้จะมีลักษณะเป็นความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) ดังนั้น ในการศึกษาข้อมูลทางภูมิปัญญา นักออกแบบควรมีการลงพื้นที่และมีส่วนร่วมกับชุมชนและคลุกคลีหรือฝังตัวในระดับที่สามารถทำได้ เช่น การสังเกตการวัสดุท้องถิ่น การปฏิบัติงานของช่างการศึกษาความเป็นมาวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องว่าเพราะอะไรช่างถึงได้ทำรูปแบบชิ้นงานแบบนี้ เพื่อความเข้าใจ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของภูมิปัญญาที่ศึกษา ผู้เขียนจึงได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ ของ Seci model เป็นกระบวนการทางสังคม อยู่ในตัวผู้รู้ทางภูมิปัญญาและความรู้ชัดแจ้งลักษณะขององค์ความรู้ทั้ง 2 ประเภทนี้เกิดขึ้นได้ทั้งระดับบุคคล ชุมชน หรือระหว่างชุมชน ตามวิถีของ Seci model การเปลี่ยนแปลงขององค์ความรู้ความสามารถเปลี่ยนจากความรู้ฝังลึกเป็นความรู้ชัดแจ้ง และกลับมาของความรู้ฝังลึกอีกครั้ง เป็นพลวัตที่ไม่รู้จบเกิดขึ้นโดยผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอนดังที่นาโกะได้อธิบายว่า (นายยุวณช ทินนะลักษณ์, 2549 : 196-204)

การพบกัน (Socialization) ระหว่างนักออกแบบและสร้างหัตถกรรมรู้สึกได้ว่ามีบางอย่างร่วมกัน

การเผยแพร่ (Externalization) การนำเอาประสบการณ์ความรู้ ความคิด ภายใต้วงศ์ท้องถิ่นและนักออกแบบออกมาแลกเปลี่ยนระหว่างกัน

บูรณาการ (Combination) การออกแบบภายใต้ข้อจำกัดและช่างท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการเสนอความคิด

ปฏิบัติร่วมกัน (Internalization) การสร้างต้นแบบโดยช่างท้องถิ่นพัฒนาร่วมกับนักออกแบบโดยโครงสร้างของการเกิดองค์ความรู้ทางภูมิปัญญานี้ จะเป็นลักษณะการปฏิสัมพันธ์แบบหมุนเป็นวงกลมดังภาพ



ภาพที่ 5: การปฏิสัมพันธ์แบบหมุนเป็นวงกลม
ที่มา : เตชิต เฉยพ่วง

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น อาจมีกระบวนการที่แตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมบ้าง ในช่วงของการออกแบบที่มุ่งเน้นในรายละเอียดที่แตกต่างกัน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ดีจะช่วยป้องกันและแก้ปัญหาผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นกับชุมชนได้ การสร้างผลกระทบทางบวกให้เกิดขึ้นกับชุมชนได้ เช่น ภาพลักษณ์ชุมชนการสืบทอดภูมิปัญญาจากด้านแรงงานฝีมือการแก้ปัญหาเรื่อง สิ่งแวดล้อมการออกแบบจำเป็นต้องตระหนักค่าของชุมชนท้องถิ่นเป็นสำคัญโดยมีกระบวนการ ดังต่อไปนี้

1. **การสร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (Inspiration & Appreciation)** การศึกษาคุณค่าเชิงกระทำได้แก่ ลวดลายลักรูปทรง สีสัณ และวัสดุ และคุณค่าเชิงนามธรรมของผลิตภัณฑ์ (intangible) เช่น ความซาบซึ้งในคุณค่าความหมายแฝงอยู่ใน



ภูมิปัญญา ปรัชญาแนวคิดการแก้ปัญหาเชิงความคิด และเชิงช่างอาจจะรวมอยู่ในลักษณะของผังภาพแสดงอารมณ์หรือ mood board

2. การร่างภาพเพื่อศึกษาสัญลักษณ์รูปทรงจากมุมมองต่างๆ (Study & Sketch) ขั้นตอนนี้เป็นการมุ่งเน้นการศึกษาของผลิตภัณฑ์ (Tangible) จากภูมิปัญญา
3. การตัดทอนรายละเอียด พื้นผิว ลวดลายของรูปทรง ให้เข้าสู่โครงสร้างรูปทรงที่มีความเรียบง่าย (Simplicity Form) โดยพิจารณาใช้โครงสร้างเรขาคณิตเป็นพื้นฐานเบื้องต้นก่อนจะใช้รูปทรงอิสระในรูปแบบอื่นเพื่อสร้างทางเลือก (Solution) ให้รูปทรง ตอนนี้อย่างลบบทบาทสัญลักษณ์ของรูปทรงให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นเท่าไร (Tangible) จะเป็นการเพิ่มบทบาทและความหมายแนวความคิด (intangible) ของผลิตภัณฑ์ใหม่ให้มีความโดดเด่นมากขึ้นเท่านั้น และยังช่วยเพิ่มทางเลือกในการออกแบบสร้างสรรค์ในกระบวนการผลิตไปให้มีความหลากหลายและมีความเป็นสากลขึ้นอีกด้วย ความเรียบง่ายของรูปทรงนี้เองจะช่วยให้ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์อยู่ได้นานหลุดพ้นจากช่วงเวลาในอดีตสู่ปัจจุบันและจะสามารถคงอยู่ได้ในอนาคต
4. การถ่ายทอดสัญลักษณ์รูปทรงสู่การจัดการองค์ประกอบต่างๆ (Elements Design and Principles) โดยองค์ประกอบต่างๆ จากรูปทรง เป็นจุดเส้นระนาบ เป็นลวดลาย หรือเป็นพื้นผิวเปรียบเทียบเสมือนการเรียบเรียงองค์ประกอบใหม่ ปรับสัดส่วนใหม่ประกอบสร้างรูปลักษณ์รูปทรงขึ้นใหม่ ให้เกิดความรู้สึกใหม่บรรยากาศใหม่เพื่อสร้างความแตกต่าง ความเป็นปัจเจกหรือความเป็นอัตลักษณ์ในขั้นตอนนี้จะเพิ่มศักยภาพให้กับงานออกแบบ และช่วยขยายกรอบการออกแบบสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ สู่งานออกแบบประเภทอื่นหลากหลายมากยิ่งขึ้น ก่อนหน้านั้นแล้วจะปรับเปลี่ยนรูปทรง และก้าวผ่านบรรยากาศเดิมวัดกรรมกรออกแบบสิ่งอื่นๆ อีกมากมายการจัดเตรียมองค์ประกอบขึ้นขึ้นสูงได้อย่างกว้างขวาง การขยายขอบเขตในการทำงานออกแบบสู่งานประเภทอื่นๆ เช่น การออกแบบกราฟิกการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรการออกแบบลวดลายผ้า ฯลฯ
5. เอาแบบเพื่อประสานพฤติกรรมและประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบใหม่ (Functional) จะเป็นขั้นตอนที่เน้นการวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้จำเป็นต้องพิจารณาจากความต้องการของรูปทรงกับการใช้สอยด้วยการพิจารณาในประเด็น Osborn's checklist เครื่องกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้แก่การเปลี่ยนวิธีใช้การคิดมุมมองการเพิ่มคุณสมบัติการลดคุณสมบัติการแทนที่ด้วยสิ่งใหม่การลำดับรูปแบบใหม่การกับการผสมผสาน ฯลฯ
6. การผลิตต้นแบบ (Prototype) และดูผลพิจารณาของการออกแบบในด้านต่างๆได้แก่รูปลักษณ์ความสวยงามความสอดคล้องกับพฤติกรรมความเหมาะสมของวัสดุการลดต้นทุนการผลิต ฯลฯ

การออกแบบแผ่นพับ



ภาพที่ 6: แผ่นพับ

ที่มา : <http://academic.udru.ac.th/~samawan/content/Media-Design.pdf>

1. การกำหนดขนาดและรูปแบบของแผ่นพับ แผ่นพับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งจัดเป็นการเผยแพร่ถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรงชนิดหนึ่ง การนำไปใช้งานนั้นอาจทำได้หลายวิธี โดยส่งทาง ไปรษณีย์ให้ผู้อ่านที่คาดว่าจะกลุ่มที่สนใจสินค้าหรือบริการนั้นๆ หรือนำไปใส่ไว้ในกล่องที่จัดทาขึ้นเป็นพิเศษ ซึ่งจะไปตามสถานที่สาธารณะ เช่น ศูนย์การค้า เพื่อให้ผู้ที่สนใจหยิบไปเอง (Take-Onebox) นอกจากนี้ยังมีการใช้คนไปยื่นแจกตามสถานที่ที่คาดว่าจะกลุ่มคนที่สนใจจะไปการผลิต รูปแบบของแผ่นพับจะเป็นกระดาษแผ่นเดียว พิมพ์ทั้งสองหน้า แล้วพับอย่างน้อย 1 พับ รูปแบบที่นิยมที่สุดคือเป็นกระดาษขนาดเอสี่แล้วพับ 2 ครั้ง

2. การกำหนดลักษณะการส่ง เนื่องจากการนำแผ่นพับไปใช้งานนั้นทำได้หลายวิธีตามที่ได้อธิบายไปข้างต้นแล้ว การกำหนดลักษณะการแจกจ่ายแผ่นพับ ที่แน่นอน จะทำให้ทราบล่วงหน้าถึงข้อที่ควรคำนึงถึงในขั้นตอนการออกแบบ เช่น หากจะส่งทางไปรษณีย์ ก็อาจต้องออกแบบซองที่จะใช้ใส่ หรือเว้นพื้นที่ว่างเอาไว้เขียนชื่อ และที่อยู่ของผู้รับ รวมทั้งการติดแสตมป์หรือการเสียค่าไปรษณีย์เป็นการล่วงหน้า เป็นต้น

3. การกำหนดกระดาษ โดยทั่วไปแล้วการกำหนดกระดาษสำหรับทำแผ่นพับมักจะคำนึงถึงต้นทุนในการผลิตเป็นหลัก เพราะแผ่นพับ 1 ใบที่แจกออกไปนั้น จะมีผู้พบเห็นเพียงคนเดียวเท่านั้น ผิดกับสื่ออื่นๆ เช่น โปสเตอร์ 1 แผ่นที่มีผู้ผ่านไปมาพบเห็นมากมาย อย่างไรก็ตามการกำหนดกระดาษที่ใช้ในการทำแผ่นพับนั้นก็จะต้อง มีความเหมาะสมกับสินค้าหรือบริการที่ต้องการสื่อสารด้วย เช่น แผ่นพับของเรือสำราญที่มีความหรูหราควรจะเลือกใช้กระดาษที่พิเศษและมีราคาสูงกว่ากระดาษทั่วไปลักษณะของกระดาษที่แตกต่างกันสามารถทำให้แผ่นพับมีลักษณะไม่เหมือนกันอย่างสิ้นเชิง และในด้านเทคนิคกระดาษบางชนิดก็มีข้อจำกัดในเรื่องการพับโดยเฉพาะกระดาษที่มีความหนามากกว่าปกติ คือจะต้องพับไปในแนวเดียวกับทิศทางการเรียงตัวของเส้นใยกระดาษ (Grain) เท่านั้น

4. การกำหนดลำดับของการอ่านตามลักษณะของแผ่นพับ เมื่อผู้อ่านได้รับแผ่นพับนั้นจะเป็นลักษณะที่ยังพับอยู่ ทำให้ผู้อ่านได้เห็นด้านหน้าก่อนหน้าอื่น จากนั้นเมื่อผู้อ่านคลี่แผ่นพับนั้นออกก็จะค่อยๆ เห็นหน้าอื่นๆ ดังนั้นจึงต้องกำหนดลำดับของเนื้อหาให้อยู่ในตำแหน่งหน้าที่สอดคล้องกับลำดับของการคลี่แผ่นพับนั้นออกอ่าน โดยต้องกำหนดว่าเนื้อหาส่วนใดควรมาก่อนส่วนใดควรมาทีหลัง แล้วจัดวางไปตามส่วนต่างๆ ให้ถูกต้องตามลำดับของการคลี่ออกอ่าน

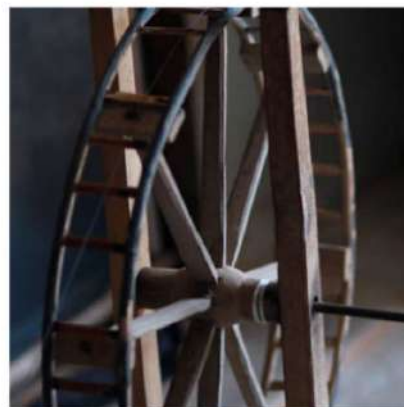
อภิปรายผล

การวิจัยการออกแบบสื่อในลักษณะแผ่นพับเพื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหมในวัฒนธรรมร่วมจังหวัดบุรีรัมย์ โดยเลือกกรณีศึกษากลุ่มทอผ้าฝ่ายและผ้าไหมบ้านคูณ หมู่ 7 จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งมีเอกลักษณ์ทางด้านลายทอผ้ามัดหมี่ที่มีความสอดคล้องทางวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัด

แนวคิดในการออกแบบ ได้แก่ “เส้นทางบนผืนผ้า” คือการบอกเล่าเรื่องราวผ้าพื้นเมืองของจังหวัดบุรีรัมย์ที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรม กระบวนการทอผ้าไหม ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์สินค้าจากผ้าไหม รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยว ประเพณีต่างๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เปรียบเสมือนเส้นทางที่ถูกร้อยเรียงจนเกิดเป็นผ้าทอมือบุรีรัมย์

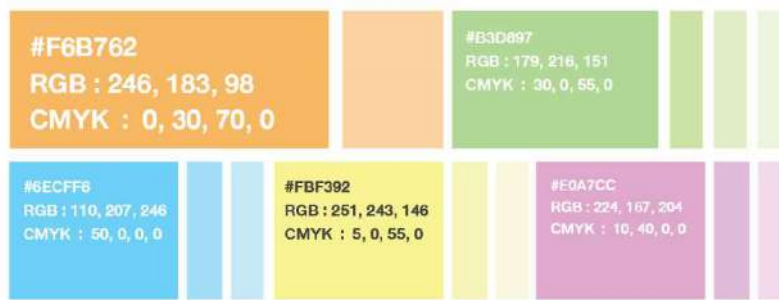
แนวคิดในการออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบ ได้แก่ “เส้นทางบนผืนผ้า” คือการบอกเล่าเรื่องราวผ้าพื้นเมืองของจังหวัดบุรีรัมย์ที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรม กระบวนการทอผ้าไหม ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์สินค้าจากผ้าไหม รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยว ประเพณีต่างๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์ ที่เปรียบเสมือนเส้นทางที่ถูกร้อยเรียงจนเกิดเป็นผ้าทอมือบุรีรัมย์



ภาพที่ 7 : แนวคิดในการออกแบบ
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง

กลุ่มสีที่เลือกใช้เป็นกลุ่มสีในโทนสดใส มีชีวิตชีวา (Lively) ทันสมัย (Modern) และทรงภูมิ (Intellectual) โดยเป็นการปรับโทนสีเดิมที่ได้จากผ้าไหมทอมือของบุรีรัมย์มาทำให้มีความสว่างสดใสมากขึ้น เพื่อสร้างภาพจำใหม่ๆ มีความทันสมัย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลายกลุ่มกว่าเดิม

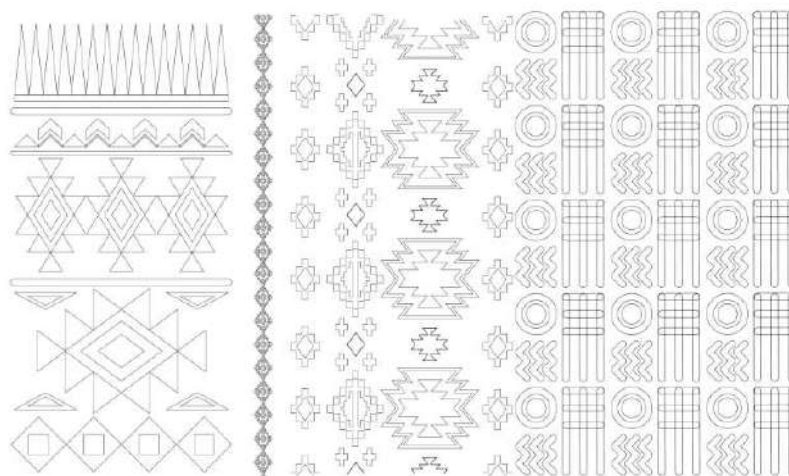


รูปที่ 8: กลุ่มที่เลือกใช้งานออกแบบ
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง

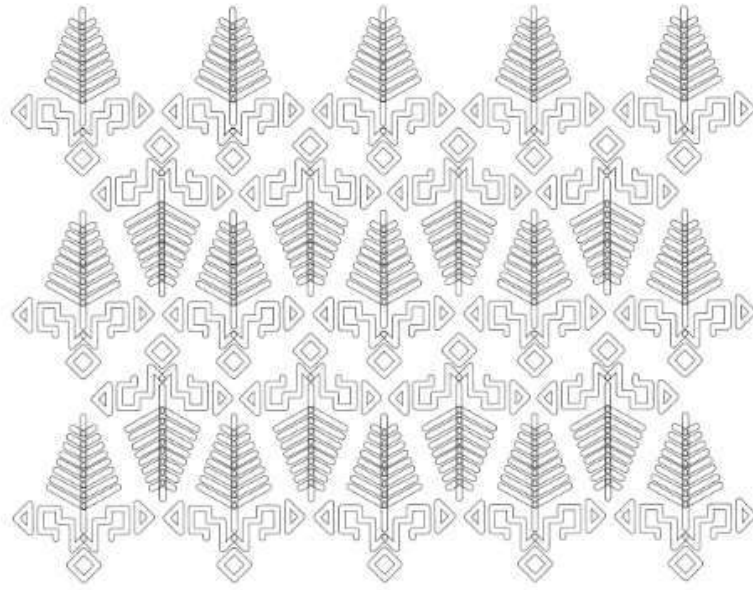
ลวดลายที่เลือกใช้ปรากฏในรูปแบบลายเส้นกราฟิกโดยตัดทอนจากลักษณะของลายผ้าและรูปแบบของเส้นไหมในการทอผ้า เป็นการนำเอาลวดลายหรือลักษณะของเส้นไหมบนผืนผ้าทอพื้นเมืองของจังหวัดบุรีรัมย์มาตัดทอนหรือการใช้ภาพถ่ายจากเอกลักษณ์ในพื้นที่มาแสดงให้เห็นถึงความงาม รวมถึงเป็นการนำรูปแบบของของการทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความทันสมัย การใช้ภาพและกราฟิกให้มีความกลมกลืนกัน ใช้ความอ่อนนุ่มแต่ดูมีความเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจในการออกแบบและประยุกต์ใช้กราฟิกโดยรวม



ภาพที่ 9: ตัวอย่างผ้าทอมัดหมี่ที่ใช้เป็นกรณีศึกษา
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง



ภาพที่ 10: ลายเส้นกราฟิกโดยตัดทอนจากลักษณะของลายผ้าและรูปแบบของเส้นไหมในการทอผ้า 1
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง



ภาพที่ 11: ลายเส้นกราฟิกโดยตัดทอนจากลักษณะของลายผ้าและรูปแบบของเส้นไหมในการทอผ้า 2
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง

ลักษณะตัวอักษรที่ปรากฏในงาน เลือกใช้เป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Typography) ในการสร้างรูปแบบใหม่ให้เกิดความน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ในการสื่อสาร โดยใช้คำว่า “นครชัยบุรินทร์” ในการออกแบบตัวอักษรที่เป็นหัวข้อหลักในงานออกแบบ นอกจากนี้ยังเลือกใช้ตัวอักษรประกอบในส่วนของเนื้อความจำนวน 2 รูปแบบ ได้แก่ DB Moment X ซึ่งเป็นตัวอักษรแบบไม่มีหัว รูปร่างค่อนข้างกลม ให้ความรู้สึกทันสมัย สบายตา กับ TH SarabunPSK ซึ่งเป็นตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา



ภาพที่ 12: การพัฒนาตัวอักษรประดิษฐ์ (Typography) คำว่า “นครชัยบุรินทร์”
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง



Font Name : DB Moment X

ก ข ช ค ฅ ฆ ง จ ฉ ช ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท ฒ ณ ด ต
ถ ทร น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ
๐ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙

Font Name : TH SarabunPSK

ก ข ช ค ฅ ฆ ง จ ฉ ช ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท
ฒ ณ ด ต ถ ทร น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม
ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ
๐ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙

ภาพที่ 13: การพัฒนาตัวอักษรประดิษฐ์ (Typography) และการเลือกตัวอักษรประกอบ
ที่มา : เตชิต เฉยพ่วง

ผลงานการออกแบบ

ผลงานการออกแบบประกอบด้วยสื่อประชาสัมพันธ์จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

1. สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องกระบวนการทอผ้าไหม
 2. สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องลวดลายผ้าทอมือ
 3. สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องสถานที่ท่องเที่ยวประเพณี วัฒนธรรม
 4. สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องผลิตภัณฑ์และสินค้าจากผ้าทอมือ
- ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบทั้งหมด 3 แนวทาง แล้วจึงคัดเลือกแนวทางที่ดีที่สุดมาเป็นผลงานจริง



ภาพที่ 14: ภาพรวมทดลองแนวทางการออกแบบทั้งหมด 3 แนวทาง
ที่มา : เตชิต เฉยพ่วง



ผลงานการออกแบบแผ่นพับเพื่อประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดเรื่องราวผ้าไหมในวัฒนธรรมร่วมกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง (กลุ่มจังหวัดนครชัยบุรีรินทร์) โดยเลือกกรณีศึกษาจากกลุ่มทอผ้าฝ้ายและผ้าไหมบ้านคูน หมู่ 7 จังหวัดบุรีรัมย์



ภาพที่ 15: สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องกระบวนการทอผ้าไหม
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง



ภาพที่ 16: สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องลวดลายผ้าทอมือ
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง



ภาพที่ 17: สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องสถานที่ท่องเที่ยวประเพณี วัฒนธรรม

ที่มา : เดชิต เถยพ่วง



ภาพที่ 18: สื่อประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ) เรื่องผลิตภัณฑ์และสินค้าจากผ้าทอมือ

ที่มา : เดชิต เถยพ่วง



เอกสารอ้างอิง

- Brandanything. (2554). *Y&Rchetypes (Archetype)-13ตัวตนของแบรนด์*. [ออนไลน์]. ได้จาก:
<http://www.brandanything.biz/wordpress/?p=1502> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 6 กันยายน 2563]
- BrandAnything!. (2552). *กลยุทธ์ในการสร้างและบริหารแบรนด์ให้ประสบความสำเร็จ*. ได้จาก:
<http://www.brandanything.biz/wordpress/?p=643> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 6 กันยายน 2563]
- ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว. (2554). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมและโอกาสทางธุรกิจ. *วารสารนักบริหาร*, 31, 32-37.
- โครงการพัฒนาผ้าพื้นเมืองในทุกจังหวัดของประเทศไทย. (2543). *ผ้าทอพื้นเมืองในภาคอีสาน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โครงการพัฒนาผ้าและผลิตภัณฑ์ผ้าพื้นเมืองทั่วประเทศ เพื่อส่งเสริมการผลิตและการส่งออก. (2543). *ลวดลายและสีล้นบนผ้าทอพื้นเมือง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์. (2557). *ทุนสังคมและทุนวัฒนธรรมในระบบเศรษฐกิจและการจัดการยุคใหม่*. รวมบทความจากการประชุมวิชาการ กรุงเทพฯ ประจำปี 2557.
- ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล จี จุง. ได้จาก: <http://lotus062.wordpress.com/2010/08/15/ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล-จ/> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 15 กันยายน 2563]
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2558). *องค์ประกอบศิลป์ 1*. กรุงเทพฯ.
- ธีรยุทธ มุลละออง. (2544). *โครงการศึกษาและพัฒนาเครื่องแต่งกายไทยทรงดำสู่ธุรกิจชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี*. กรุงเทพฯ:
- บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพบูลย์ อมรประภา. (2553). *ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับที่มาของศิลปะไทย*. ได้จาก:
<https://phaiboon01.wordpress.com/2010/04/26/%e0%b8%84%e0%b8%a7%e0%b8%b2%e0%b8%a1%e0%b8%a3%e0%b8%b9%e0%b9%89%e0%b8%84%e0%b8%a7%e0%b8%b2%e0%b8%a1%e0%b9%80%e0%b8%82%e0%b9%89%e0%b8%b2%e0%b9%83%e0%b8%88%e0%b9%80%e0%b8%81%e0%b8%b5%e0%b9%88%e0%b8%a2/> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 6 กันยายน 2563]
- สำนักอนุรักษ์และตรวจสอบมาตรฐานหมอนไหม กรมหมอนไหม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. *ผ้าโฮล*. ได้จาก:
<https://www.qsds.go.th> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 15 กันยายน 2563]
- แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์. *วัดเกาะแก้วธุดงสถาน(วัดระหาน)*. ได้จาก:
<http://www.abcr.bru.ac.th/?fls=dmlld3MvdG91cmZlbS9kZXRhWw=&id=12> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 15 กันยายน 2563]
- แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์. *ศาลหลักเมืองจังหวัดบุรีรัมย์*. ได้จาก:
<http://www.abcr.bru.ac.th/?fls=dmlld3MvdG91cmZlbS9kZXRhWw=&id=13> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 15 กันยายน 2563]



ศิลปะบาติกและมัดย้อมผ้ารีไซเคิล จากสี่ธรรมชาติเปลือกแสมทะเล ความงามแห่งความยั่งยืน: กรณีศึกษา ชุมชนบ้านทอนลิบง เกาะลันตา จังหวัดกระบี่ CREATIVE TECHNIQUES IN BATIK AND TIE-DYE ON RECYCLED FABRICS USING NATURAL DYE FROM GREY MANGROVE: THE BEAUTY OF SUSTAINABILITY – A CASE STUDY OF KOH LANTA COMMUNITY, KRABI PROVINCE

สิริชชา สำลีทอง¹ เตือนตา พรหมตาววงศ์² ณัฐพล พิชัยรัตน์³ ธนพรรณ บุญยรัตกลิน⁴

Siratcha Samleethong, Tuenta Prommutawarong, Nattapon Pichairat, Thanaphan Boonyarutkalin

^{1,2}สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยชินวัตร

^{1,2}Department of Fashion Design. Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

³Prince of Songkla University

⁴Faculty of Liberal Arts, Shinawatra University

Email : ¹siracha.sa@ssru.ac.th, ²tuenta.po@ssru.ac.th, ³nat_pichairat@hotmail.com, ⁴thanaphan.b@siu.ac.th

(Received : Nov 19, 2024 Revised : Dec 4, 2024 Accepted : Dec 6, 2024)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาและพัฒนากาย้อมผ้าด้วยสีย้อมธรรมชาติ จากเปลือกต้นแสมทะเลโดยใช้ผ้ารีไซเคิล เพื่อทดลองสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกและผ้ามัดย้อมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การวิจัยดำเนินการในชุมชนบ้านทอนลิบง เกาะลันตา จังหวัดกระบี่ โดยใช้แนวคิดความยั่งยืนและการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชน วิจัยใช้วิธีการเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยเริ่มจากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ การสังเกต สอบถาม และการสัมภาษณ์ ผู้ที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ ในด้านการใช้ผลิตภัณฑ์จากผ้ารีไซเคิลและย้อมสีธรรมชาติ จำนวน 50 คน เพื่อวิเคราะห์ผลความเป็นได้ด้าน ประสิทธิภาพผลิตภัณฑ์ ความนิยมผลิตภัณฑ์จากวัสดุรีไซเคิล ชุมชนรวบรวมวัสดุผ้ารีไซเคิลจากเศษผ้าเก่าและผ้าจากโรงแรมในพื้นที่ นำไปแปรรูปเป็นเส้นด้ายและทอเป็นผืนผ้า

ผลการวิจัยพบว่า จากการได้ทดลองย้อมผ้ารีไซเคิลด้วยสีสกัดจากเปลือกแสมทะเล ในกระบวนการแบบดั้งเดิมที่ลดการใช้สารเคมี ได้สีน้ำตาลอมส้มและน้ำตาลอมแดง ผ่านเทคนิคมัดย้อมและบาติก ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความสนใจของผู้บริโภคและขายได้อย่างต่อเนื่อง ได้แก่ เสื้อยืด กางเกงเลย์ กระเป๋าผ้า ผ้าคลุมไหล่ ตามลำดับ และคิดเป็น 75% สนใจผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุรีไซเคิล 58 % ยินดีจ่ายราคาสูงขึ้นหากผลิตภัณฑ์มีส่วนช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยนักท่องเที่ยวและผู้ประกอบการส่วนใหญ่ให้ความสนใจ ผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุรีไซเคิลและมีความยั่งยืน การศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของชุมชนในการนำทรัพยากรที่มีอยู่มาสร้างผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและส่งเสริมเศรษฐกิจฐานราก สามารถนำไปปรับใช้ในชุมชนอื่นที่มีทรัพยากรธรรมชาติเพื่อสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

คำสำคัญ: การย้อมสีธรรมชาติ, เปลือกแสมทะเล, ผ้ารีไซเคิล, บาติก, มัดย้อม, เกาะลันตา

Abstract

The objective of this research to study and develop the dyeing of fabric using natural dyes derived from mangrove bark on recycled fabrics, with the goal of experimenting with environmentally friendly batik and tie-dye fabric products. the research was conducted in the Ban Ton Libong community, Koh Lanta, Krabi Province, using the concept of sustainability and product development to strengthen the community economy. the research employed both qualitative and quantitative methods, starting with the collection of data from various documents, observations, questionnaires, and interviews with 50 individuals involved in the area on the use of recycled fabric products and natural dyes. the data was analyzed to assess the feasibility of product types, the popularity of recycled material products, and the community's collection of recycled fabric materials, including leftover curtains and fabrics from local hotels, which were transformed into yarn and woven into fabrics.

The research results revealed that when experimenting with dyeing recycled fabrics using natural dyes extracted from sea buckthorn bark through traditional processes that reduce chemical use, orange-brown and red-brown colors were achieved using tie-dye and batik techniques. the products that consumers were most interested in and which sold continuously included T-shirts, fishman pants, fabric bags, and shawls. of these, 75% of participants were interested in products made from recycled materials, and 58% were willing to pay a higher price if the products contributed to environmental conservation. both tourists and local entrepreneurs showed interest in products made from recycled materials and that promoted sustainability. this study demonstrates the potential of communities to utilize existing resources to create environmentally friendly products and boost the grassroots economy, a model that can be adapted by other communities with natural resources to achieve long-term sustainability.

Keywords: Natural Dyeing, Mangrove Bark, Recycled Fabric, Batik, Tie-Dye, Koh Lanta

ความเป็นมา

ปัจจุบัน กระแสความยั่งยืนและการรักษาสິงแวดล้อมได้กลายเป็นประเด็นที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก ปัญหาการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเป็นสาเหตุสำคัญของวิกฤตสิงแวดล้อม ส่งผลให้เกิดความตระหนักรู้ถึงการลดคาร์บอนฟุตพริ้นส์ (Carbon Footprint) ซึ่งเป็นการลดปริมาณก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์และก๊าซเรือนกระจกอื่น ๆ ที่ปล่อยออกสู่ชั้นบรรยากาศ ผ่านกระบวนการผลิตและการดำเนินชีวิตประจำวัน การลดการใช้พลังงาน การส่งเสริมการใช้ทรัพยากรหมุนเวียน และการบริโภคอย่างมีความรับผิดชอบจึงเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยบรรเทาผลกระทบต่องิ่แวดล้อม (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI), 2021) นอกจากนี้ การนำทรัพยากรกลับมาใช้ใหม่อย่างมีประสิทธิภาพยังเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยลดการสูญเสียทรัพยากรธรรมชาติและลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกได้อย่างยั่งยืน (เสวีย หยาง, & สินี นาถ เลิศ ไพรวิน, 2024) ในบริบทของงานศิลปะและหัตถกรรม แนวคิดความยั่งยืนและการรักษาสິงแวดล้อมได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมุ่งเน้นการใช้วัสดุจากธรรมชาติและการลดการใช้ทรัพยากรที่สิ้นเปลือง การนำวัสดุเหลือทิ้งหรือวัสดุไซเคิลกลับมาใช้ใหม่เป็นอีกหนึ่งวิธีที่สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยช่วยลดของเสียและลดการใช้ทรัพยากรใหม่

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษา การนำผ้ารีไซเคิลมาย้อมสีธรรมชาติ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ ด้วยเทคนิคมัดย้อมและบาติก เพื่อสร้างโอกาสทางการตลาดในชุมชน ผ้ารีไซเคิล (Recycle Fabric) ในที่นี้หมายถึง ผ้าที่ผลิตจากวัสดุผ้าที่เหลือใช้



ในชุมชน อาทิ เศษผ้าผ่น ผ้าจากโรงแรมในพื้นที่ แล้วนำกลับมาผ่านกระบวนการผลิตใหม่ ปั่นเป็นเส้นด้าย และทอเป็นผืนผ้าในส่วนของสี

ย้อมธรรมชาติใช้เปลือกต้นแสมทะเล ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่ป่าชายเลนของเกาะลันตา จังหวัดกระบี่ การใช้เปลือกต้นแสมทะเลในการย้อมสีไม่เพียงแต่ช่วยลดการใช้สารเคมีที่เป็นอันตราย เช่น สารย้อมสีสังเคราะห์ ซึ่งมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสุขภาพของผู้ใช้ แต่ยังช่วยอนุรักษ์ทรัพยากรในท้องถิ่นโดยการนำวัสดุจากธรรมชาติที่มีอยู่มากมายในพื้นที่ (Punyacharoenon, P., Luepong, K., & Sarikanon, C. (2018). กระบวนการนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการลดคาร์บอนฟุตพริ้นส์ โดยลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกผ่านการลดพลังงานในกระบวนการผลิตและลดการขนส่งวัตถุดิบจากภายนอก การใช้ทรัพยากรท้องถิ่นไม่เพียงแต่ช่วยลดรอยเท้าคาร์บอนในขั้นตอนการผลิต แต่ยังสร้างความยั่งยืนให้กับเศรษฐกิจชุมชนผ่านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (IPCC, 2021) การย้อมผ้าด้วยสีย้อมธรรมชาติจากเปลือกต้นแสมทะเล เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการประยุกต์ใช้แนวคิดความยั่งยืนในการผลิตศิลปะและหัตถกรรม ส่งเสริมให้ชุมชนสามารถดำเนินการผลิตสินค้าที่ไม่เพียงแต่สวยงาม แต่ยังสร้างคุณค่าให้กับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 1.: ต้นโกงกาง / ต้นแสมทะเล
ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)

กรอบแนวความคิด (Conceptual Framework)



ภาพที่ 2.: ภาพแสดงกรอบแนวคิด
ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)

บททวนวรรณกรรม

การย้อมผ้าด้วยสีย้อมธรรมชาติเป็นวิธีการที่มีมานานตั้งแต่อดีต โดยสีย้อมธรรมชาติสามารถได้จากพืช สัตว์ และแร่ธาตุ การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้สีย้อมจากเปลือกต้นไม้ เช่น ต้นแสม ต้นโกงกาง ได้พบว่าสีที่ได้จากเปลือกต้นแสมมีคุณสมบัติที่ทนทานและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Oyenuga & Ehigie, 2022) การใช้สีย้อมธรรมชาตินี้เป็นการตอบสนองต่อแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (circular economy) และการพัฒนาที่ยั่งยืน (Jain & Bhat, 2021) ,(คิวรี อริญารณ,2024). ทั้งนี้ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับผ้ารีไซเคิลที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่โดยไม่ต้องสูญเสียคุณภาพ (Srisopa et al,2020), (คงคากุล, & โสภิชฐ์,2021)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้อง ลงพื้นที่เก็บข้อมูล สังเกตพฤติกรรมกลุ่มนักท่องเที่ยว สัมภาษณ์เชิงลึกประธานชุมชน ผู้ประกอบการ ในชุมชนเมืองเก่าลันตา หรือ ชุมชนศรีรายา และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญช่างฝีมือ ชุมชนบ้านทอนลิบง ในชุมชนเกาะลันตา จังหวัดกระบี่ จำนวน 100 คน โดยมีวิธีดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การรวบรวมแหล่งที่มาของวัตถุดิบและการผลิตผ้ารีไซเคิล

- 1.1 ผู้วิจัยประสานประธานชุมชน เครือข่ายชุมชนเกาะลันตา และโรงงานผู้ผลิตผ้ารีไซเคิล เพื่อสร้างความร่วมมือให้กับชุมชน รวบรวมแหล่งวัสดุเหลือทิ้ง นำกลับมาผลิตใหม่
- 1.2 ชุมชนจัดหาสถานที่ และคนดูแลในการรวบรวมจัดเก็บวัตถุดิบ เพื่อทำการคัดแยก ประเภทวัตถุดิบ คัดแยกสี ทำความสะอาด เพื่อขนส่งเข้าสู่โรงงานแปรรูปวัตถุดิบรีไซเคิลนำกลับมาใช้ใหม่
- 1.3 ชุมชนนำวัตถุดิบที่รวบรวมได้ จัดส่งเข้าโรงงานที่ทำความร่วมมือนำไปผลิตเป็นผืนผ้า โดยแยกตามคุณสมบัติการใช้งาน ผลิตภัณฑ์แพชั่นและไลฟ์สไตล์ และเหมาะสมสำหรับการย้อมสีธรรมชาติ



2. การทดลองการย้อมสีธรรมชาติ

- 2.1 เลือกเปลือกสมทะเล ซึ่งเป็นพืชธรรมชาติในพื้นที่ป่าชายเลนเกาะลันตา เป็นวัตถุดิบหลักของสีย้อมธรรมชาติ
- 2.2 ทดลองกระบวนการย้อมสีธรรมชาติกับผ้ารีไซเคิล ร่วมกับ ผู้เชี่ยวชาญ ชุมชนบ้านทอนลิ้ง
- 2.3 วิเคราะห์กายภาพผ้า เช่น สีที่ได้จากการย้อม การติดสี และการเปลี่ยนแปลงด้านผิวสัมผัส อาทิ เช่น ความแข็ง ความนุ่ม หลังการย้อมสี
- 2.4 นำผ้าตัวอย่าง (ผ้ารีไซเคิล) มาย้อมสีธรรมชาติ ด้วยเทคนิคมัดย้อม และทำบาติก
- 2.5 นำผ้ามัดย้อม และผ้าบาติก ไปทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อทดสอบผลิตภัณฑ์และตลาด

3. การเก็บข้อมูลผู้บริโภคและการวิเคราะห์ตลาด

- 3.1 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย อาทิ ผู้ประกอบการ นักท่องเที่ยวต่างชาติ ในชุมชนเมืองเก่าลันตา จำนวน 50 คน ด้วยเครื่องมือ แบบสอบถาม การสังเกต และการสัมภาษณ์
- 3.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต เพื่อประเมินความต้องการและความสนใจของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุรีไซเคิลและย้อมสีธรรมชาติ
- 3.3 ศึกษาความเหมาะสมในการนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่เกาะลันตา อาทิ รูปแบบผลิตภัณฑ์ และการเพิ่มมูลค่าในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ผลการวิจัย

1. การรวบรวมแหล่งวัตถุดิบและการผลิตผ้ารีไซเคิล

- 1.1 ประธานชุมชนทุ่งหยีเพ็ง โดยคุณนราร หงษ์ทอง ทุ่งหยีเพ็งเป็นชุมชนหลักในเกาะลันตาที่ขับเคลื่อน เป็นศูนย์กลางรวบรวมวัตถุดิบผ้ารีไซเคิลภายในพื้นที่เกาะลันตา โดยเฉพาะวัสดุเหลือทิ้งจากธุรกิจที่เกี่ยวข้อง อาทิ เศษผ้ามาจากร้านค้าผลิตผ้ามา่าน วัสดุผ้าจากโรงแรม อาทิ ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน ที่ไม่ใช้แล้ว และ วัสดุผ้าแฟชั่นจากผู้บริจาคในชุมชน ดังภาพที่ 3. ผ้ารีไซเคิลที่ชุมชนรวบรวม ถูกนำขนส่งเข้าโรงงานผลิตวัสดุรีไซเคิลโดยเฉพาะ ที่ทางชุมชนทำความร่วมมือกับ บริษัท แสงเจริญแกรนด์ จำกัด บริษัทอุตสาหกรรมคลองสวนการฝ้าย จำกัด เพื่อทำการคัดแยกชนิดวัตถุดิบ ส่วนใหญ่วัตถุดิบผ้าที่โรงงานได้มามีทั้งกลุ่มผ้าฝ้าย (Cotton) ผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester) หลังจากนั้นเข้าสู่กระบวนการคัดแยก และผลิตเป็นผืนผ้า โดยผ่านกระบวนการ ย่อยเส้นใย > ปั่นเป็นเส้นใย > ปั่นเข้าเกลียวเป็นเส้นด้าย > ทอเป็นผืนผ้า ดังภาพแสดงที่ 4.

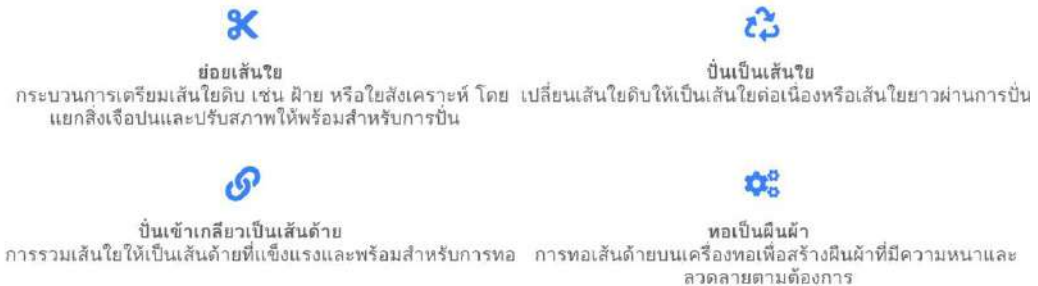


ภาพที่ 3.: เศษผ้ามา่าน / ผ้าตัวอย่างผ้ามา่าน
ที่มา: นราร หงษ์ทอง(2024)



กระบวนการผลิตผืนผ้า

ขั้นตอนการแปรรูปเส้นใยจนเป็นผ้า



ภาพที่ 4.: กระบวนการผลิตผ้า

ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)

หมายเหตุ: เนื่องจากกระบวนการผลิตเป็นลิขสิทธิ์ของโรงงานผู้ผลิต ไม่สามารถนำภาพมาเผยแพร่ได้

สัดส่วนการผลิตผ้ารีไซเคิล มีส่วนผสม 1 ต่อ 4 ส่วน หมายถึง วัตถุดิบจากชุมชน 1 ส่วน ผสมกับ ผ้าวัตถุดิบรีไซเคิลของโรงงานผลิต 3 ส่วน อาทิ ผ้ารีไซเคิล 50 กิโลกรัม จะทอผ้าได้ประมาณ 1,000 หลา ระยะเวลาการผลิต 75-90 วัน

ตัวอย่างการคำนวณคาร์บอนฟุตพริ้นท์ (Carbon footprint) คือนำค่าการกำจัด ผ้า 1 กิโลกรัม แทนด้วย การเกิดคาร์บอนฟุตพริ้นท์ การผลิตผ้าใหม่ 1 ตัว มีปริมาณการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์มากกว่าการขับรถเบนซินใน 1 วัน อัตราการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ของการขับรถ 20 กิโลเมตร = 1.92 กิโลคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่า (กรภัทร ศิริประภาวัฒน์, 2024)

1.2 ผ้ารีไซเคิล ที่ได้จากการนำกลับมาผลิตใหม่ จากการคัดแยกชนิดผ้าวัตถุดิบตั้งต้นมีความหลากหลาย อาทิ กลุ่มผ้าฝ้าย กลุ่มผ้าโพลีเอสเตอร์ กลุ่มผสมเส้นใยสังเคราะห์ชนิดอื่น จากการทดลองกลุ่มตัวอย่างผ้าเป็นชนิดส่วนผสมธรรมชาติ ผ้าฝ้าย ออกแบบการทอให้โครงสร้างผ้ามีความหนาปานกลาง สามารถนำไปใช้งานประเภทเสื้อผ้า กระเป๋าผ้า ได้ มีคุณสมบัติระบายอากาศ ดูดซับน้ำได้ดี เหมาะกับการนำไปย้อมสีธรรมชาติ ตัวอย่างผ้ารีไซเคิลจากโรงงานผลิตดังภาพที่ 5.



ภาพที่ 5.: ตัวอย่างผ้ารีไซเคิล

ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)



2. ผลการทดลองการย้อมสีธรรมชาติ

2.1 ย้อมสีเป็นการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ชุมชนบ้านทอนลิบง โดยคุณสายชล ละงู ด้วยการนำเปลือกแสมทะเลต้มในน้ำสะอาดที่อุณหภูมิประมาณ 70-80 องศาเซลเซียสเป็นเวลา 1- 2 ชั่วโมง ในการต้มจะใส่ส่วนผสมของ น้ำปูนใส เพื่อช่วยการติดสีและสกัดให้สีจากเปลือกแสมออกมามากที่สุด สีที่ได้ คือ สีน้ำตาลอมส้มและน้ำตาลอมแดง ดังภาพที่ 6. และ 7.



ภาพที่ 6: เปลือกแสมทะเล

ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)



ภาพที่ 7 : น้ำสีจากเปลือกแสมทะเล

ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)

2.2 นำตัวอย่างผ้าดิบรีไซเคิลจากโรงงานผลิต ทดลองย้อมสีเปลือกแสมทะเลที่สกัดได้ ด้วยเทคนิคการมัดย้อม และบาติก ผลที่ได้ ผ้าติดสีย้อมได้ระดับหนึ่ง หลังจากนั้นล้างน้ำสะอาดนำไปผึ่งอากาศให้แห้ง พบว่า ผิวน้ำย้อมมีความแข็งแรงกระด้างเล็กน้อย นำไปต้มอีกครั้งประมาณ 30 นาที แช่น้ำยาปรับผ้านุ่มเล็กน้อย ล้างออกและนำไปผึ่งอากาศอีกรอบ พบว่าผิวน้ำย้อมและเนื้อผ้ามีความนุ่มขึ้น และได้ทดลองนำผ้าย้อมสีไปทำบาติกสร้างลวดลายที่สื่อถึงธรรมชาติ จากลายไปไม้ เปลือกไม้ เป็นต้น จากการทดลองนี้ได้ข้อสังเกตว่า กระบวนการย้อมสีธรรมชาติด้วยเปลือกแสมทะเลสามารถลดการใช้สารเคมีที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมได้ แต่ในการย้อมสีธรรมชาติ ยังไม่สามารถควบคุมการย้อมสีให้คงที่สม่ำเสมอตามต้องการได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ



อาทิ สภาพแวดล้อม อากาศ ชนิดวัตถุดิบที่นำมาย้อม และวัตถุดิบที่สกัดสี ตลอดจนสารช่วยให้ติดสีในการย้อม (สายชล ละงู และทีมผู้วิจัย, 2024) ดังภาพตัวอย่างผ้าที่ 8 และที่ 9.



ภาพที่ 8 : ผ้ารีไซเคิลย้อมสีเปลือกแสมทะเล
ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)



ภาพที่ 9 : ผ้าบาติกจากผ้ารีไซเคิลย้อมสีเปลือกแสมทะเล
ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)

3. การเก็บข้อมูลผู้บริโภคและการวิเคราะห์ตลาด

ทีมผู้วิจัยได้ทำการสำรวจตลาดแหล่งท่องเที่ยวหลักในพื้นที่ ชุมชนเมืองเก่า ตลาดศรีรายา และพื้นที่ใกล้เคียง จากการสังเกต สอบถาม และสัมภาษณ์ ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการร้านค้า และนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน ได้ประเด็นที่เป็นแนวทางการพัฒนาและต่อยอดดังนี้

- 3.1 ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปที่ได้รับความนิยมและขายได้อย่างต่อเนื่อง ได้แก่ เสื้อยืด กางเกงเล้ย กระเป๋าคู่ ผ้าคลุมไหล่ ตามลำดับ และคิดเป็น 75% สนใจผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุรีไซเคิล 58 % ยินดีจ่ายราคาสูงขึ้นหากผลิตภัณฑ์มีส่วนช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
- 3.2 จุดขายหลักที่ส่งผลต่อความสนใจของผู้บริโภค อาทิ ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การใช้วัสดุรีไซเคิลร่วมกับกระบวนการผลิตที่ยั่งยืน การวิเคราะห์ตลาดชี้ให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีศักยภาพในการขยายสู่ตลาดสินค้าทางเลือกที่มีจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

จากผลการวิจัยผลิตภัณฑ์ ข้อ 3.1 กระเป๋าที่มีจำหน่ายตามร้านค้าแหล่งท่องเที่ยวปัจจุบัน ส่วนใหญ่ทำจากวัสดุชนิดอื่นๆ อาทิ หนัง กระดาษ ผ้าใยสังเคราะห์ ซึ่งกระเป๋าผ้าใยธรรมชาติ หรือวัสดุรีไซเคิลจากพลาสติก จะมีบางชุมชนที่ผลิตและขายในชุมชนในรูปแบบสิ่งผลิต หากเป็นกระเป๋าผ้ารีไซเคิล ไม่ปรากฏให้เห็นในร้านค้าแหล่งท่องเที่ยว ทีมผู้วิจัยเล็งเห็นโอกาสจึงได้ออกแบบและทำต้นแบบกระเป๋าผ้ารีไซเคิล และผ้าคลุมไหล่ จากทดลองย้อมสีธรรมชาติ ที่มีรูปแบบการใช้งานง่าย สามารถนำไปผลิตเชิงการค้าและสร้างแบรนด์ ต่อได้ โดยทำงานร่วมกับชุมชนในการผลิต ภาพตัวอย่าง ที่ 10. และ 11. และต่อยอดการพัฒนาผ้ารีไซเคิลที่นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ เสื้อยืด กางเกงเล้ย เป็นลำดับต่อไป



ภาพที่ 10: ตัวอย่างกระเป๋าผ้า

ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)



ภาพที่ 11: ตัวอย่างผ้าคลุมไหล่

ที่มา: ทีมผู้วิจัย(2024)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติในชุมชนบ้านทอนลิบ เกาะลันตา โดยการสกัดสีย้อมจากเปลือกต้นแสมทะเลเพื่อย้อมผ้าบาติกและผ้ามัดย้อม ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการดังกล่าวสามารถผลิตสีย้อมที่มีเอกลักษณ์ โดยได้เนตสีน้ำตาลส้มเข้มถึงน้ำตาลอมแดง ซึ่งมีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

งานวิจัยนี้มีความสำคัญใน 3 มิติหลัก

1. การสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัสดุรีไซเคิล คือการนำเศษผ้าที่เหลือทิ้ง หรือหมดยาการใช้งาน กลับมาผลิตใหม่ เพิ่มคุณค่าให้กับวัสดุที่ไร้ประโยชน์
2. ความยั่งยืนทางทรัพยากร คือการใช้สีธรรมชาติจากพืชท้องถิ่นช่วยลดการใช้สารเคมีอันตรายในอุตสาหกรรมสิ่งทอ และส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ศักยภาพการพัฒนาชุมชน คือการส่งเสริมการเห็นคุณค่าของการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุรีไซเคิลและความสามารถในการผลิต อันเป็นแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากอย่างยั่งยืน

กระบวนการนี้ไม่เพียงตอบสนองตลาดผู้บริโภคที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม แต่ยังเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่งเสริมความยั่งยืนทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงชุมชนบ้านทอนลิบ เกาะลันตา ได้นำเปลือกต้นแสมทะเล ซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติท้องถิ่นมาใช้ในการผลิตสีย้อมธรรมชาติสำหรับทำผ้าบาติกและผ้ามัดย้อมจากผ้ารีไซเคิล กระบวนการดังกล่าวให้สีที่มีเอกลักษณ์ ได้แก่ สีน้ำตาลอมส้มและน้ำตาลอมแดง มีความคงทนต่อการใช้งาน และไม่ใช่สารเคมี จึงเป็นวิธีการที่ส่งเสริมความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม ช่วยลดผลกระทบต่อธรรมชาติ และสร้างคุณค่าเชิงเศรษฐกิจให้กับชุมชนผ่านผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ โดยวิเคราะห์ในมิติ ดังนี้

การเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุรีไซเคิล

การนำผ้าเหลือทิ้งในชุมชนกลับมาผลิตใหม่เป็นผ้ารีไซเคิล และนำมาสร้างลวดลายด้วยเทคนิคบาติกและมัดย้อม ที่ได้แรงบันดาลใจจาก ลายเปลือกไม้ ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุที่ไร้คุณค่า นอกจากจะลดขยะจากอุตสาหกรรมสิ่งทอแล้ว ยังตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ที่ให้ความสำคัญกับสินค้ารักษ์โลกและมีความงามเชิงศิลปะ ผลลัพธ์นี้ช่วยเสริมสร้างรายได้ใหม่ให้กับชุมชน และส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ในอนาคต



การใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน

การใช้เปลือกต้นแสมทะเลในการย้อมสีธรรมชาติ ช่วยลดการใช้สารเคมีที่เป็นอันตรายต่อสิ่งแวดล้อม กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ แต่ยังส่งเสริมการอนุรักษ์พืชท้องถิ่น ชุมชนสามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน

โอกาสในการขยายผลสู่ชุมชนอื่น

งานวิจัยนี้สามารถนำไปปรับใช้กับชุมชนอื่นได้ โดยถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการผลิตสีย้อมธรรมชาติและการออกแบบลวดลายเฉพาะตัว ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมพื้นถิ่น การนำวิธีนี้ไปพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือขยายกระบวนการในระดับอุตสาหกรรมขนาดเล็ก ยังสามารถเสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชนให้เข้มแข็ง พร้อมสร้างผลกระทบเชิงบวกในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

- คงคากุล, โศภิษฐ์. (2022). การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากกลุ่มชาติพันธุ์บนพื้นที่ดอยตุงโดยใช้ทฤษฎีความยั่งยืนเพื่อการส่งออกประเทศญี่ปุ่น. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 10(1), 10-20.
- ธีรกานต์ โพธิ์แก้ว. (2019). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของบ้านหินลูกเดียว อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดภูเก็ต. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562*.
- ประภัทร ไทยประดิษฐ์, เสรีย์ ตูประกาย, มงคล รัชชะ, & โกวิท สุวรรณหงษ์. (2023). การประเมินคาร์บอนฟุตพริ้นท์ของผลิตภัณฑ์กรณีศึกษา: กระบวนการผลิตแกอี่ไม้. *วารสารสิ่งแวดล้อมศึกษาการแพทย์และสุขภาพ*, 8(3), 178-186.
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์. (2566). ปรับประเทศไทยไปสู่เศรษฐกิจ-สังคมคาร์บอนต่ำ. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2567, จาก <https://tdri.or.th/2023/10/transforming-thailand-low-carbon-economy-Society>.
- เสวีย์ หยาง, & ลินินาถ เลิศไพโรจน์. (2024). กลยุทธ์การจัดการเศรษฐกิจหมุนเวียนของขยะสิ่งทออย่างยั่งยืน: กรณีศึกษาแบรนด์แฟชั่นในเมืองกานโจว มณฑลเจียงซี สาธารณรัฐประชาชนจีน. *วารสารศาสตร์ ศรีปทุม ชลบุรี*, 10(2), 144-160.
- ศิริวี อธิวนารถ. (2024). การพัฒนาสิ่งทอย้อมสีธรรมชาติจากกากเมล็ดโกโก้กับแนวคิดแฟชั่นยั่งยืน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ วิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์*, 11(1), 1-10.
- Jain, R., & Bhat, S. (2021). Sustainable natural dyeing practices in the textile industry. *Journal of Environmental Research*, 45(2), 65-78.
- Oyenuga, A., & Ehigie, P. (2022). The impact of mangrove tree bark on eco-friendly fabric dyeing processes. *International Journal of Textile Science*, 39(4), 153-162.
- Srisopa, S., et al. (2020). Recycled textiles in sustainable fashion: A case study from Thailand. *Fashion Studies Journal*, 17(1), 40-55.



“The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง”: การศึกษาการใช้เครื่องมือละครประยุกต์เพื่อสื่อสาร ความสำคัญในการสร้างรัฐสวัสดิการภายใต้สังคมเสรีนิยมใหม่

“THE CAPITAL: HOW MANY HEARTS DO YOU STILL HAVE?”: A STUDY OF UTILIZING APPLIED DRAMA TOOLS FOR COMMUNICATING THE SIGNIFICANCE OF PROMOTING A WELFARE STATE AMID NEOLIBERAL SOCIETY

รัชชัญญ์ ธรรมบุษดี

Rubkwan Thammaboosadee

ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Department of Performing Arts, School of Communication Arts, Bangkok University

(Received : Aug 17, 2023 Revised : Aug 29, 2023 Accepted : Aug 31, 2023)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษากิจกรรม “The Capital : คุณเหลือหัวใจกี่ดวง?” ที่ออกแบบจากกระบวนการผนวกแนวคิดทางสังคมศาสตร์เข้ากับกระบวนการละครประยุกต์ (Applied Drama) โดยใช้แนวคิด “ต้นทุนมนุษย์” ที่มนุษย์ในระบบเศรษฐกิจสังคมแบบเสรีนิยมใหม่ถูกบีบบังคับให้ต้องลงทุนในตัวเองเพื่อเอาชีวิตรอดในภาวะที่รัฐและทุนร่วมมือกันในการหากำไรกับชีวิตคนในทุกรูปแบบ งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เครื่องมือทางการละครในการสื่อสารให้เห็นถึงผลกระทบต่อนิยามของมนุษย์คนหนึ่งที่มีภาระต้นทุนชีวิตที่ต้องแบกในแต่ละสถานการณ์ชีวิตที่เข้มข้นขึ้นภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่ ผลการวิจัยนำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการละครประยุกต์ในการออกแบบกระบวนการโดยได้ผลลัพธ์ 6 กระบวนการได้แก่ 1) การเล่น 2) การสร้างตัวละคร 3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง 4) การสร้างกติกา 5) การออกแบบสถานการณ์และการตัดสินใจ และ 6) การสะท้อนความคิด เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์การมีส่วนร่วมใน ‘การเล่น’ ผ่านเส้นทางชีวิตของตัวละคร กระบวนการมุ่งเน้นไปที่การเปิดพื้นที่เพื่อแลกเปลี่ยนบทสนทนาผ่านกระบวนการทางการละครและการถอยออกจากตัวละครเพื่อร่วมกันถกเถียงแลกเปลี่ยนถึงข้อเสนอและความเป็นไปได้ร่วมกัน งานวิจัยนี้ได้วิเคราะห์ผลจากการนำกิจกรรมไปใช้ใน 3 พื้นที่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการทัศนทางการละครสามารถสร้างจิตสำนึกทางชนชั้นและสร้างความเห็นอกเห็นใจระหว่างผู้คนผ่านการนำร่างกายเข้ามาใกล้กันผ่านสถานการณ์ที่เป็นความเจ็บปวดร่วมกันในสังคม การเผยแพร่เครื่องมือและองค์ความรู้ของกิจกรรมสู่สาธารณะสามารถทำให้เกิดการต่อยอดในเชิงปฏิบัติการได้จริง และพบว่าปฏิบัติการทางวัฒนธรรมนั้นเป็นอีกเครื่องมือสำคัญในการสร้างความตื่นรู้ต่อการสร้างรัฐสวัสดิการผ่านการมองเห็นปัญหาความเหลื่อมล้ำจากล่างขึ้นบน

คำสำคัญ : ละครประยุกต์ เสรีนิยมใหม่ รัฐสวัสดิการ การเล่น อบรมเชิงปฏิบัติการ

ABSTRACT

This research investigates the transformative potential of the activity “The Capital: How Many Hearts Do You Still Have?” which combines socio-political concepts with applied drama. Focusing on the notion of ‘human capital’ and its relevance in a capitalist society, the study highlights how individuals are compelled to invest in themselves to navigate a system where the state and capital collude for their own interests. By employing applied drama techniques, the research aims to raise awareness about the structural challenges in economics, politics, and society. According to the research findings, six processes were applied in designing the activity including 1) Play 2) Characterization 3) Props 4) Rules 5) Situations Design and Decisions Making 6) Reflection. Through the process of ‘play’, participants engage in a life journey that illuminates the increasing burdens and intense situations faced within neoliberal logics. The process fosters dialogue, feelings exchange, and debate, encouraging collective exploration of solutions and possibilities for addressing systemic inequalities.

This research has analyzed the results of applying activities in three areas: Thammasat University, Bangkok University, and Khon

Kaen University. The findings reveal that the theatrical process can cultivate class consciousness and foster empathy among individuals through embodied engagement in shared experiences of pain within society. The findings highlight the significance of embodied experiences and cultural practices in cultivating class consciousness, empathy, and awareness, advocating for the creation of a welfare state that tackles social disparities.

Keywords : Applied Drama, Neoliberalism, Welfare State, Play, Workshop

บทนำ

แม้ประเทศไทยจะมีการเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ความเหลื่อมล้ำของรายได้ยังคงเป็นความท้าทายที่สำคัญ ประเทศไทยมีช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนอย่างมาก ความมั่งคั่งในประเทศไทยกระจุกอยู่เฉพาะชนชั้นนำและกลุ่มทุนใหญ่มาอย่างยาวนาน ข้อมูลในปี พ.ศ. 2559 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้มั่งคั่ง 10% บนของประเทศไทยถือครองความมั่งคั่งทั้งหมดถึง 79.9% ของทรัพย์สินทั้งหมด (Credit Suisse, 2016: 148) เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางสังคมศาสตร์เข้ากับมนุษยศาสตร์ในการสร้างความตระหนักถึงความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจนี้งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาวิเคราะห์กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “*The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง*” ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดทางสังคมศาสตร์และละครประยุกต์ โดยใช้แนวคิดเรื่อง Human Capital หรือ “ต้นทุนมนุษย์” เป็นแนวคิดตั้งต้น

Michel Foucault (2008) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ในการบรรยายเรื่อง *Birth of Biopolitics* ว่าระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่มองชีวิตของมนุษย์เป็นต้นทุนและเปลี่ยนปัจเจกบุคคลให้เป็นผู้ประกอบการ โดยวางภาระแห่งความสำเร็จหรือความล้มเหลวไว้บนบ่าของพวกเขาแต่เพียงผู้เดียว หลักคิดของเสรีนิยมใหม่มองชีวิตมนุษย์เป็นหน่วยลงทุนในการเลื่อนลำดับชั้นเพื่อให้พวกเขาสามารถมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ Wendy Brown (2015) ได้ชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่า การลงทุนในระบบเสรีนิยมใหม่ไม่ใช่เพียงแค่เส้นทางที่จะเป็นผู้ชนะหรือแค่ทางเลือกในการไต่ขั้นบันไดในระบบเท่านั้น แต่เป็นข้อบังคับและข้อกำหนดที่ประชาชนส่วนมากไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ลัทธิเสรีนิยมใหม่ได้ทำลายความสัมพันธ์ทางสังคมและการตลาด ส่งเสริมความรับผิดชอบส่วนบุคคลและการพึ่งพาตนเอง ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการลดทอนอำนาจของประชาชนในระบอบประชาธิปไตยในการต่อรองสิทธิและการเข้าถึงปัจจัยในการดำรงชีวิต ด้วยเหตุนี้ชีวิตของเราจึงเปรียบได้กับ “กิจการ” ในระบบเศรษฐกิจสังคมแบบเสรีนิยมใหม่ที่ถูกลบข้อบังคับให้ต้องลงทุนในตัวเองเพื่อความอยู่รอดในสถานะที่รัฐและทุนทำการร่วมมือกันเพื่อแสวงหาผลกำไรกับชีวิตของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพื้นฐาน เช่น การรักษาพยาบาล การศึกษา และที่อยู่อาศัย ตัวอย่างเช่นการที่ประชาชนต้องลงทุนจ่ายเงินกับการศึกษาเพื่อเป็นใบเบิกทางให้กับการทำงานที่ดีในอนาคต การถูกบีบบังคับให้ลงทุนกับบริษัทประกันสุขภาพของเอกชนเพื่อรองรับความเสี่ยงทางสุขภาพ แต่สำหรับประชาชนที่ไม่มีต้นทุนที่มากพอกลับต้องใช้ชีวิตกับการแบกรับความเสี่ยงที่มากขึ้นเรื่อยๆ ในชีวิต เหตุการณ์ที่ชัดเจนที่สุดในการขานรับสภาวะดังกล่าวก็คือการเกิดขึ้นของโรคระบาดโควิด 19 รายงานจาก Oxfam (2023) เผยให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทั่วโลกที่สูงขึ้นอย่างชัดเจนว่าผู้ที่มีต้นทุนมากกว่าสามารถผ่านพ้นวิกฤตไปได้อย่างรวดเร็วและยังทำให้ช่องว่างทางชนชั้นสูงขึ้นซึ่งปรากฏให้เห็นเช่นกันในประเทศไทยที่ผู้ที่มีความมั่งคั่งสามารถเข้าถึงบริการสาธารณสุขที่มีคุณภาพมากกว่า มีพื้นที่และเวลาที่สอดคล้องกับการทำงานจากบ้านได้มากกว่าแรงงานรายวันที่หาเช้ากินค่ำและอาศัยอยู่กันอย่างแออัดในชุมชน และยังรวมถึงความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการใช้กรอบแนวคิดของละครประยุกต์ในการเป็นเครื่องมือเพื่อสื่อสารถึงเงื่อนไขและโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองวัฒนธรรมของลัทธิเสรีนิยมใหม่

เครื่องมือทางการละครประยุกต์เป็นการใช้เทคนิคทางศิลปะการละครเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มคนทั้งระดับเล็กและใหญ่ Philip Taylor (2003) สำรวจแนวคิดและแนวทางปฏิบัติของละครประยุกต์ โดยเน้นให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างการเผชิญหน้าการเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมภายในชุมชน เช่นเดียวกับ James Thompson (2008) มองการเปลี่ยนแปลงผ่านกระบวนการของละครประยุกต์ที่สามารถนำสู่การทำลายบรรทัดฐานทางสังคม เพื่อมอบพลังให้กับผู้เข้าร่วมผ่านการออกแบบพื้นที่ เวลา และการกระทำ ที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้น โดยผู้เข้าร่วมไม่เพียงแต่สามารถแสดงตัวตนและคิดเชิงวิพากษ์แต่ยังสามารถสร้างพื้นที่การทำลายเรื่องเล่า การกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการสำรวจทางเลือกอื่นๆ โดยอาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ละครแทรกสอด ละครแบบมีส่วนร่วม ละครชุมชน ละครเพื่อการพัฒนา และละคร

เพื่อการศึกษา แนวทางเหล่านี้ล้วนใช้วิธีการสำรวจ การแสดงออก การเล่น การสวมบทบาท และการแก้ปัญหา ผ่านสุนทรียะทางการละคร ทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถสะท้อนประสบการณ์ของตน ทำทนายบรรทัดฐานที่มีอยู่ และจินตนาการถึงทางเลือกอื่นที่เป็นไปได้

ในฐานะผู้ทำงานด้านการศึกษาและการศึกษาศิลปะการแสดงผู้วิจัยจึงต้องการศึกษากระบวนการการใช้องค์ความรู้ทางการละครมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์การเล่น (Play) โดยใช้ตัวละครเป็นเครื่องมือในการเข้าร่วมกระบวนการ ภายใต้บทบาทที่ชีวิตของบุคคลหนึ่งสะท้อนถึงภาระที่ต้องแบกภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่ กระบวนการนี้เน้นการเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนบทสนทนา และการถอยออกจากตัวละครเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ร่วมถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดและความเป็นไปได้ต่าง ๆ เพื่อจัดการกับเงื่อนไขทางสังคมร่วมกัน ผู้วิจัยมุ่งหวังให้กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้เกิดการมองเห็นร่างกายที่ใกล้ชิดกันในระหว่างการทำกิจกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการแสดงปัญหาทางสังคมผ่าน

ประสบการณ์ร่วม และนำเสนอให้เห็นว่าเครื่องมือทางศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความตื่นรู้และมองเห็นปัญหาความเหลื่อมล้ำเพื่อสร้างรัฐสวัสดิการเพื่อรองรับความเสี่ยงในทุกมิติของชีวิตประชาชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบกิจกรรมสะท้อนผลกระทบของแนวความคิดเสรีนิยมใหม่ผ่านเครื่องมือการละครประยุกต์
2. เพื่อนำเสนอแนวทางและแนวคิดในการใช้เครื่องมือทางการละครเพื่อเผยแพร่ผลกระทบของแนวความคิดเสรีนิยมใหม่ในการต่อยอดองค์ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายที่สนใจในระดับสถานศึกษา ชุมชน หรือ สังคม

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยผ่านการปฏิบัติการ (Practice as Research หรือ PAR) โดยมุ่งเน้นกระบวนการในการออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือทางการละครประยุกต์ กระบวนการของ PAR และ การละครประยุกต์มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดเนื่องจากการเป็นกรณีศึกษาของการปฏิบัติทางศิลปะการแสดงและการศึกษาทางวิชาการเพื่อเชื่อมโยงขอบเขตระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ (Kershaw, 2009) แนวทางทั้งสองให้ความสำคัญกับประสบการณ์และความรู้ที่มาจากตัวตนและประสบการณ์ของผู้เข้าร่วม โดยตระหนักว่าการมีส่วนร่วมทางศิลปะการแสดงสามารถสร้างความเข้าใจและความเข้าใจใหม่ๆ ผ่านกระบวนการการมีส่วนร่วมในการดำเนินการในพื้นที่จริง ซึ่งกระบวนการการดำเนินวิจัยเป็นไปตามนี้

1. การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลผ่านกระบวนการดังนี้

- 1) ศึกษากรอบคิดเกี่ยวกับผลกระทบของระบบโครงสร้างเสรีนิยมใหม่ ทั้งในเชิงทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองและผลกระทบในเชิงปฏิบัติ ผ่านตำรา หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) ศึกษากรอบคิดทางการละครประยุกต์ เพื่อออกแบบพื้นที่และกิจกรรมในการสื่อสารผลกระทบของแนวความคิดเสรีนิยมใหม่ในกิจกรรม ‘The Capital คุณเหลือหัวใจกี่ดวง’ 3) นำกิจกรรมไปใช้ในการอบรมเชิงปฏิบัติการกับผู้เข้าร่วมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อศึกษากระบวนการที่ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสเข้ามาสัมผัสและเรียนรู้ประสบการณ์ตรง 4) การบันทึกข้อมูลภาคสนามในขณะที่กำลังดำเนินการกิจกรรม มีการเก็บข้อมูลผ่านการจดบันทึกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่กิจกรรมเกิดขึ้น การเขียนสะท้อนของผู้เข้าร่วม การบันทึกข้อความหรือความรู้สึกที่สำคัญ การตอบแบบสอบถาม การบันทึกภาพถ่าย และ การพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ 5) เผยแพร่หลักคิดของกิจกรรมสู่สาธารณะเพื่อสำรวจความเป็นไปได้ของบุคคลทั่วไปที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาถอดบทเรียนและบทวิเคราะห์โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

- 1) นำกรอบทฤษฎีเกี่ยวกับแนวความคิดเสรีนิยมใหม่มาเชื่อมโยงกับการออกแบบกิจกรรมผ่านทฤษฎีของละครประยุกต์ในกระบวนการออกแบบกิจกรรมต้นแบบ 2) ใช้ข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้จากการนำกิจกรรมไปลงพื้นที่แต่ละครั้งมาวิเคราะห์เพื่อปรับและพัฒนากิจกรรมสำหรับครั้งต่อไป 3) วิเคราะห์ข้อมูลจากการลงภาคสนามเพื่อถอดบทเรียนและวางกรอบคิดเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือทางการละครประยุกต์เพื่อออกแบบกิจกรรมในการเรียนรู้ 4) วิเคราะห์ข้อมูลจากกระบวนการทั้งหมดเป็นผลงานวิจัยเพื่อพัฒนาและต่อยอดผลงานต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งผลการวิจัยเป็น 2 ส่วนหลักตามจุดประสงค์ของงานวิจัยได้แก่ 1) บทวิเคราะห์การออกแบบกิจกรรมผ่านการละครประยุกต์ และ 2) การนำกิจกรรมไปปฏิบัติในพื้นที่จริงและการเผยแพร่กระบวนการสู่สาธารณะ

1. บทวิเคราะห์ข้อมูลจากการออกแบบกิจกรรมผ่านการละครประยุกต์

ข้อมูลต่อไปนี้เป็นบทวิเคราะห์กระบวนการออกแบบกิจกรรมผ่านกรอบของการละครประยุกต์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างของเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่ ผ่าน 6 ประเด็น ได้แก่ 1) การเล่น 2) การสร้างตัวละคร 3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง 4) การสร้างกติกา 5) การออกแบบสถานการณ์และการตัดสินใจ และ 6) การสะท้อนความคิด

1) การเล่น (Play)

การเล่น เป็นกรอบคิดสำคัญในการออกแบบกระบวนการของกิจกรรม *The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* ในมุมมองของการแสดงศึกษา การเล่น เป็นกระบวนการที่มีขอบเขตกว้างกว่าแค่การเล่นเกมที่มิกฎเกณฑ์และโครงสร้างตายตัว หรือกระบวนการที่นำสู่ความบันเทิงสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่กระบวนการเล่นยังสามารถนำสู่การเปลี่ยนแปลงหรือกระตุ้นให้เกิดความคิดและความรู้สึกใหม่ ๆ (Schechner, 2006) จุดมุ่งหมายของการเล่นในการเข้าร่วมกิจกรรม *The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* ไม่ได้เป็นไปในลักษณะของเกมการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ แต่เป็นการสร้างพื้นที่ในการจำลองสถานการณ์ (Mimicry or Simulation) ตามที่ Roger Caillois (1979) อธิบายไว้ว่าเป็นกระบวนการทำให้เชื่อผ่านการสมมติ (Make-Believe) เพื่อให้เกิดการจินตนาการ การเข้าสู่โลกที่ไม่ใช่ความจริง ดังที่ปรากฏในการแสดงละครเวที หรือละครเด็ก ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้มองการออกแบบกระบวนการการเล่น ผ่านคำอธิบายของ Richard Schechner (2006, 93) แม้เขาจะได้นำเสนอวิธีการทำความเข้าใจกระบวนการในการเล่นไว้ 7 วิธี ได้แก่ Structure (โครงสร้าง), Process (กระบวนการ), Experience (ประสบการณ์), Function (บทบาท), Evolutionary species and individual development of play (วิวัฒนาการและการพัฒนาการเล่น), Ideology (อุดมการณ์) และ Frame (กรอบ) ซึ่งในแต่ละกระบวนการมีความคาบเกี่ยวกัน ผู้วิจัยได้เลือกกรอบคิด 5 ประเด็นในการออกแบบกระบวนการในกิจกรรมนี้ ได้แก่ 1) การวางโครงสร้างการเล่น 2) กระบวนการ 3) ประสบการณ์ 4) บทบาทในการเล่น และ 5) กรอบในการเล่น

การออกแบบการเล่นในกิจกรรม *The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* เป็นการวางโครงสร้าง (Structure) ในการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบ กล่าวคือ ผู้วิจัยได้วางลำดับกิจกรรมต่างๆ รวมถึงกติกา เครื่องมือ และอุปกรณ์ต่างๆ สำหรับผู้เข้าร่วมอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามการกำหนดนี้ไม่ได้เป็นการกำกับอย่างตายตัว ผู้วิจัยใช้การออกแบบกระบวนการ (Process) ที่ประกอบด้วย การสร้างตัวละคร การตัดสินใจ และการสะท้อนความรู้สึก เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้สำนึกส่วนบุคคลและความเป็นตัวตนของตนเองในการตัดสินใจต่อเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างอิสระ กระบวนการนี้ทำให้เกิดการสร้างประสบการณ์ (Experience) ทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเล่น และประสบการณ์นี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ต่างๆ เช่นกัน ก่อนที่ผู้เล่นจะสามารถกลับมาสะท้อนความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนตัวผ่านกระบวนการสะท้อนความคิดและความรู้สึกต่อประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำทางทรัพยากรและต้นทุนที่เกิดขึ้นระหว่างเกม รวมถึงความสำคัญของการมีรัฐสวัสดิการซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายหลักของกิจกรรม (Function) โดยที่ผู้เข้าร่วมจะรับรู้ได้อย่างชัดเจนว่าเมื่อใดที่กระบวนการทางการเล่นได้เริ่มต้นและจบลง ซึ่งถูกออกแบบไว้เป็นกรอบ (Frame) ของการเล่นโดยผู้วิจัยอย่างชัดเจนตั้งแต่ก่อนเริ่มกิจกรรม

จากกระบวนการข้างต้นผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการเล่นในกิจกรรมนี้โดยสามารถอธิบายได้โดยย่อคือ เมื่อเริ่มกระบวนการ ผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้สร้างตัวละครและกำหนดความต้องการของตัวละครของตนเองได้อย่างอิสระ จากนั้นผู้เล่นในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับแจกถุงทุนที่มีจำนวนต้นทุนแตกต่างกันเพื่อใช้ในการใช้จ่ายในแต่ละสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ โดยในกลุ่มเดียวกันผู้เล่นบางคนอาจมีต้นทุนชีวิตสูงมากในขณะที่บางคนแทบไม่ได้รับต้นทุนเลย โดยกติกาสำคัญของกิจกรรมนี้คือการที่ผู้เล่นต้องพยายามรักษา “การ์ดหัวใจ” ที่เป็นตัวแทนของความรักในตัวเอง คักดิ์ศรี ความภูมิใจ และความรักต่อเพื่อนมนุษย์ให้ได้มากที่สุด จากนั้นผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้ที่พาให้ผู้เล่นเห็นสถานการณ์ชีวิตและความต้องการของตัวละครไปทีละสถานการณ์ ผู้เล่นสามารถตัดสินใจได้ตามที่ตัวละครต้องการภายใต้ทรัพยากรของตัวเองว่าจะเลือกใช้จ่ายต้นทุนที่มีอย่างไร โดยหลังจากการตัดสินใจทุกครั้งผู้เข้าร่วมจะเลื่อนตัวละครของตัวเองบนแถบวัดความสุขเพื่อประเมินว่าความสุขของตัวละครเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรหลังการตัดสินใจนั้น ขณะเดียวกันผู้ดำเนินรายการจะให้โอกาสผู้เล่นได้

แลกเปลี่ยนความรู้สึกในฐานะตัวละครในระหว่างดำเนินกิจกรรมจนครบทั้ง 10 สถานการณ์ จากนั้นผู้เข้าร่วมจะได้เขียนสะท้อนความรู้สึกของตัวละครต่อเส้นทางชีวิตที่ได้ดำเนินมา และสุดท้ายผู้ดำเนินนำกิจกรรมจะเชิญชวนให้ผู้เล่นถอยออกมาจากตัวละครเพื่อร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสะท้อนความรู้สึกของตนในฐานะประชาชนในสังคมต่อประเด็นเรื่องรัฐสวัสดิการและความเหลื่อมล้ำที่เชื่อมกันระหว่างเหตุการณ์สมมติกับเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายกระบวนการโดยละเอียดของแต่ละองค์ประกอบไว้ในบทวิเคราะห์ต่อจากนี้

2) การสร้างตัวละคร (Characterization)

การออกแบบตัวละครมีบทบาทอย่างมากในการละครประยุกต์ที่จะทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถเชื่อมต่อกับตัวละครในระดับอารมณ์และนำสู่การกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ นอกจากนี้การออกแบบตัวละครและการสวมบทบาทยังเป็นเครื่องมือในการสำรวจมุมมองและบรรทัดฐานทางสังคมที่มีความแตกต่างด้วยการรวบรวมอัตลักษณ์ ประสบการณ์ และมุมมองที่หลากหลาย เมื่อผู้เข้าร่วมสวมบทบาทของตัวละครทำให้สามารถเผชิญหน้ากับประสบการณ์ของความยุติธรรมทางสังคม อนาคต และความเหลื่อมล้ำได้ (Preston, 2016)

ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการนี้ในการเริ่มต้นกิจกรรม เมื่อเริ่มกระบวนการ ผู้เข้าร่วมจะแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน และแต่ละคนจะได้รับแผ่นกระดาษรูปทรงหลากหลายให้ผู้เล่นออกแบบตัวละครที่จะใช้ในการดำเนินเรื่อง (Protagonist) ผ่านการวาดใบหน้าตัวละครของตัวเอง ซึ่งอายุเริ่มต้นของตัวละครคือ 17 ปี เป็นวัยที่กำลังก้าวผ่านสู่การเติบโตและความเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องตัดสินใจทางเดินต่างๆในชีวิต ตัวละครนี้จะเป็ใครก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวผู้เล่นเอง หรือ ไม่จำเป็นต้องมีความสมจริงแต่อย่างใด ผู้เข้าร่วมจะตั้งชื่อให้ตัวละครและเขียนความต้องการสูงสุดในชีวิตของตัวละคร ว่าตัวละครตัวนี้ต้องการมีชีวิตแบบไหน มีอาชีพในฝันคืออะไร โดยความต้องการนี้จะเป็อะไรก็ได้เช่นกัน เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสิทธิของมนุษย์คนหนึ่งที่จะเลือกความปรารถนาตั้งต้นของตนเองได้

ในจุดนี้ผู้วิจัยต้องการใช้กระบวนการการยืดหยุ่นและเปิดกว้างเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อความฝันและความต้องการของมนุษย์นั้นมีความอิสระและไม่ถูกกำหนดด้วยกรอบโครงสร้างหรือสถานะทางสังคมแล้วนั้นความท้าทายในเส้นทางชีวิตของพวกเขาเมื่อเริ่มกิจกรรมไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่พวกเขาต้องการแต่กลับผูกติดกับโครงสร้างทางเศรษฐกิจสังคมที่ทำให้ความเปราะบางและสิ่งที่ต้องแลกในแต่ละสถานการณ์แตกต่างกัน นั้นจึงหมายถึงว่าหากผู้เล่นได้รับต้นทุนในชีวิตที่จำกัดการทำตามความฝันของตัวละครนั้นจะเป็นเรื่องยากเสมอไม่ว่าสิ่งที่ฝันนั้นจะเป็นอาชีพอย่างเกษตรกร หรือ นักบินอวกาศ เพราะระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมไม่ได้เพียงแค่สร้างกำแพงกั้นเส้นทางสู่การสร้างชีวิตที่สมบูรณ์และเปรียบพร้อมเท่านั้นแต่ขีดเส้นแบ่งขีดตั้งแต่ปัจจัยพื้นฐานของเด็กคนหนึ่งที่จะเติบโตขึ้นมาในสังคมตั้งแต่ การเข้ารับการศึกษาค้นฐาน การได้มีความรัก การได้พักผ่อน หรือ การได้รับการรักษาพยาบาลที่มีคุณภาพ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เองที่ทำให้ภาพสะท้อนผ่านการสร้างตัวละครซับซ้อนให้เห็นถึงความผิดปกติของโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมจึงไม่ใช่ความผิดที่ตัวละครมีความฝันหรือความต้องการ

การใช้กระบวนการนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมเลือกที่จะออกแบบตัวละครของตัวเองเพื่อเป็นการแยกขาดกับประสบการณ์ส่วนตัว อันอาจนำมาซึ่งความเปราะบางทางอารมณ์ในระหว่างการทำกิจกรรม และการสวมบทบาทในโลกสมมติชั่วคราวนี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมตระหนักว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นไม่ได้มีผลต่อชีวิตจริงและมีจุดสิ้นสุดในตอนท้ายเหมือนกับตอนจบของละคร

3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)

อุปกรณ์ประกอบการแสดงสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่จับต้องได้สำหรับผู้เข้าร่วมในการละครประยุกต์ ช่วยสร้างความรู้สึกของสถานที่ เวลา และบริบท นอกจากนี้ยังสามารถสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์อุปมาอุปไมยเพื่อสื่อสารประเด็นหรือข้อความที่ซับซ้อนได้อย่างเป็นรูปธรรมและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ออกแบบอุปกรณ์สำคัญนั้นคือการ์ดต่างๆใน “ถุงทุน” หรือ Capital Bag อันเป็นสัญลักษณ์แทน ต้นทุนชีวิตในรูปแบบต่างๆ ของประชาชนที่อยู่ในบริบทเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกัน และต้องใช้ต้นทุนเหล่านี้ในการ “จับจ่าย” เพื่อมีชีวิตรอดในสังคม

ในกิจกรรมนี้ ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับแจก “ถุงทุน” หรือ Capital Bag ในถุงจะประกอบด้วย การ์ดทุน 6 ประเภท คือ สุขภาพ เสรีภาพ การศึกษา เวลา เงินตรา และ หัวใจ โดยทุนเหล่านี้จะเป็นเหมือนกับสิ่งแลกเปลี่ยนที่ต้องใช้ในแต่ละสถานการณ์ชีวิต นอกจากเงินตราแล้วต้นทุนเหล่านี้เป็นภาพแทนของรัฐสวัสดิการที่เป็นเหมือนกับตาข่ายรองรับความเสี่ยงให้ชีวิตประชาชนตัวอย่างเช่น ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดการศึกษาในการเรียนต่อมหาวิทยาลัยแทนการจ่ายเงินจำนวนมาก หรือ ผู้เล่นสามารถใช้การ์ด



เวลาในการลาหยุดพักผ่อนได้อันเป็นภาพแทนของสิทธิการพักผ่อนของมนุษย์ นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถได้เงินได้หากมีเงินไม่พอในการใช้จ่าย แต่ต้องแลกกับใบแจ้งหนี้สีแดงที่ต้องเอาเงินมาถ่ถอนคืนเป็นสองเท่าอันเปรียบได้กับดอกเบี้ย

การออกแบบกองทุนนี้ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิด “Livability” ของ Ruut Veenhoven (1999) นักสังคมศาสตร์ชาวเนเธอร์แลนด์ ที่พูดถึงความสุขกับคุณภาพชีวิตของประชาชน และการศึกษารายงานจาก The Happiness Research Institute (2014, 25-27) ที่แสดงให้เห็นถึงเงื่อนไขการศึกษาความสัมพันธ์ของความสุขกับการสร้างสวัสดิการในประเทศเดนมาร์ก เงื่อนไขสำคัญในการคำนึงถึงการสร้างความสุขให้ประชาชนที่ไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องของเศรษฐกิจหรือความมั่งคั่งเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างสังคมที่ปลอดภัย (security) ทั้งทางเศรษฐกิจการเมืองและวัฒนธรรมผ่านการสร้างสวัสดิการ

ควบคู่กับความแข็งแรงทางประชาธิปไตย และการทำให้พลเมืองมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ในสังคม และนำสู่การมีชีวิตอย่างมีศักดิ์ศรีและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นใจสังคมซึ่งผู้วิจัยจึงเลือกใช้สัญลักษณ์หัวใจแทนความหมายของสิ่งนี้ แม้ตัวละคร 4 ตัวจะได้การ์ดต้นทุนแตกต่างกัน มีสิ่งหนึ่งที่พวกเขาได้เท่ากันเมื่อเริ่มเกมคือการ์ด “หัวใจ” หัวใจในที่นี้แสดงความเป็นมนุษย์และความรักในแง่ของความรักและเคารพในตัวเองและผู้อื่นรวมถึงศักดิ์ศรีในการใช้ชีวิตของตัวเอง การออกแบบการ์ดหัวใจนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดเรื่องความต้องการพื้นฐานของมนุษย์จาก Maslow's Hierarchy of Needs ของ Abraham Maslow (1943) โดยผู้วิจัยได้ผสมผสานแนวคิดเรื่องความรักและการรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง (Love and Belonging) ความมั่นใจในตัวเอง (Self-Esteem) การเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-Actualisation) เพื่อสะท้อนออกมาในการ์ดหัวใจ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้การ์ดนี้หมายรวมถึงความเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์ ความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ ที่สะท้อนแก่นของความเป็นมนุษย์

การออกแบบกติกาของกิจกรรมนี้โดยให้ผู้เล่น “พยายามรักษาหัวใจ” ไว้ให้ได้มากที่สุดนั้นเป็นการขับเน้นให้เห็นถึงเงื่อนไขในการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่ไม่ควรถูกพิจารณาถึงแค่ปัจจัยทางกายภาพอย่างเช่น ที่อยู่อาศัย อาหาร หรือ การรักษาพยาบาลเท่านั้น แต่การคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์เป็นส่วนสำคัญที่ต้องไปควบคู่กัน และกิจกรรมได้ออกแบบให้เห็นว่ายังมีมนุษย์ที่เกิดมาพร้อมต้นทุนที่จำกัดมากเท่าไร ทุกการตัดสินใจเพื่อให้พวกเขาได้ทำตามความฝันหรือเพียงแค่ความต้องการพื้นฐานในชีวิตกลับทำให้พวกเขายังต้องเสียหัวใจไปได้ง่าย ตัวอย่างเช่น การเลือกประกอบอาชีพที่รักหรือการเปลี่ยนงาน สำหรับผู้ที่เกิดในประเทศที่มีรัฐอุปถัมภ์ผ่านสวัสดิการอย่างเงินชดเชยการว่างงานที่ทำให้ใช้ชีวิตได้อย่างไร้กังวลในช่วงเวลาหนึ่ง หรือการสนับสนุนการเรียนรู้และฝึกทักษะ ทำให้การตัดสินใจเช่นนี้อาจเป็นเรื่องง่ายและทำให้พวกเขารักษาหัวใจไว้ได้ ในขณะที่กลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมต้นทุนจำกัดการตัดสินใจดังกล่าวจำเป็นต้องแลกมากับราคาที่ต้องจ่าย ทั้งการแบกรับภาระทางการเงินและความไม่แน่นอนในชีวิต ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงดังกล่าวด้วยการต้องทนทำงานที่ตนไม่ได้รับและยอมทิ้งความฝันก็เหมือนปัจจัยให้พวกเขาค่อย ๆ สูญเสียตัวตนไป กระบวนการนี้จะสามารถเติมเต็มให้เห็นถึงมิติทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่อาจวัดได้ผ่านเพียงแค่ข้อมูลเชิงสถิติและตัวเลขอย่างเดียวเท่านั้น

ความขัดแย้งสำคัญของโครงเรื่องในกิจกรรมนี้คือผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเงินที่มีจำนวนทุนที่แตกต่างกัน ซึ่งการออกแบบจำนวนทุนในถุงนี้ได้วางให้สอดคล้องกับความครอบคลุมของระบบสวัสดิการของแต่ละสังคม (ดูตารางที่ 1) ตัวอย่างเช่น ในถุง A ผู้เล่นจะได้การ์ด เสรีภาพ การรักษาพยาบาล การศึกษา และ เวลา เป็นจำนวนมาก แม้จะได้การ์ดเงินตราไม่มากมายแต่การ์ดเหล่านี้จะพาผู้เล่นผ่านสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตได้แบบไร้กังวลเปรียบกับได้เกิดในประเทศรัฐสวัสดิการถ้วนหน้าครบวงจร ในขณะที่ถุง B เป็นภาพของชนชั้นกลางในสังคมทุนนิยมสุดโต่งที่ไม่ได้มีสวัสดิการรองรับชีวิต โดยผู้เล่นจะได้การ์ดเงินตราจำนวนมาก ซึ่งในตอนต้นพวกเขาจะสามารถผ่านสถานการณ์พื้นฐานไปได้ด้วยการจ่ายเงิน แต่เมื่อต้องเจอกับเหตุการณ์อย่างการต้องเข้ารักษาพยาบาลติดๆ กันและไม่มีกองทุนสุขภาพมากพอทำให้ต้องแลกกับการจ่ายเงินจำนวนมาก และก็พบว่าหลายครั้งที่การ์ดเงินตราไม่สามารถแลกเวลาหรือหัวใจมาได้

ผู้เล่น/ การ์ด	การศึกษา	เงินตรา	เวลา	สุขภาพ	เสรีภาพ	หัวใจ
A	5	7	15	10	20	6
B	1	15	5	3	3	6
C	1	5	5	10	3	6
D	0	3	3	5	1	6

ตารางที่ 1: ตารางจำนวนการ์ดต้นทุนที่ผู้เล่นได้รับ
ที่มา: ผู้วิจัย

ลุง C เป็นลุงที่สะท้อนภาพชนชั้นกลางในประเทศไทยได้ดี มีการดการศึกษาพอประมาณที่จะทำให้เข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานได้หากจ่ายเงินเพิ่ม มีการรักษาพยาบาลพอให้รอด แต่มีการดเสรีภาพและเวลาจำกัด ซึ่งเมื่อสถานการณ์ผ่านไปแล้วจะเริ่มเห็นว่าตัวละครกลุ่มนี้จะติดกับอยู่กับการทำงานหาเงินมาเพื่อความจำเป็น บางครั้งอาจเป็นหนี้ แม้จะมีโอกาสปลดหนี้แต่ก็ไม่ก็รอบก็กลับมาเป็นหนี้อีกครั้ง สุดท้าย ลุง D คือภาพของต้นทุนชีวิตของตัวละครที่ถูกออกแบบมาเพื่อเปรียบกับกลุ่มชนชั้นล่างในประเทศไทยที่แทบไม่มีต้นทุนในชีวิตอะไร ต้นทุนการศึกษาเป็นศูนย์ การดเสรีภาพมีแค่ใบเดียวเท่านั้น เงินมีเพียงแค่ประทังชีวิต ซึ่งเมื่อดำเนินเกมไป ตัวละครกลุ่มนี้เป็นกลุ่มแรกที่ต้องเป็นหนี้เพื่อให้เล่นฉากต่อไปได้และติดอยู่กับกับดักความจนที่ไม่ผ่านไปสักทีแทบไม่สามารถล้มตาอำปากได้เลย

กระบวนการในการจับจ่ายต้นทุนต่างๆในชีวิตนี้เป็นภาพสะท้อนสำคัญของระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่ตามที่ Brown ได้เสนอไว้ ในแง่ของการแปรเปลี่ยนชีวิตผู้คนในสังคมเป็นกิจการและยิ่งผู้คนที่อยู่ได้เงื่อนไขเศรษฐกิจสังคมที่ไม่มีความประะบางก็ยิ่งทำให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตผ่านสถานการณ์พื้นฐานได้ยากมากขึ้น

4) การสร้างกติกา (Rules)

แม้กระบวนการของการละครประยุกต์จะสนับสนุนความลื่นไหลและการเปิดพื้นที่ให้เกิดการโต้ตอบที่คาดเดาไม่ได้ระหว่างผู้เข้าร่วม การออกแบบกฎกติกาถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการที่ผู้นำกิจกรรมจะสามารถทำให้เป้าหมายของละครประยุกต์บรรลุผลได้ การกำหนดแนวทางและขอบเขตที่ชัดเจนสำหรับผู้เข้าร่วมทำให้ทุกคนเข้าใจความคาดหวังและข้อจำกัดของการมีส่วนร่วม (Prentki and Preston, 2009) ผู้วิจัยได้ออกแบบกติกาให้มีความเรียบง่ายที่สุดเพื่อที่ผู้เข้าร่วมที่ไม่มีประสบการณ์ทางการละครมาก่อนจะสามารถร่วมกิจกรรมได้โดยอาศัยเพียงการตัดสินใจส่วนบุคคลเท่านั้นในการบริหารทรัพยากรซึ่ง

สอดคล้องกับการตัดสินใจในการใช้ต้นทุนต่างๆในชีวิตจริงที่ทุกคนเคยประสบมาก่อน โจทย์ที่ผู้เล่นได้ก่อนเริ่มเกมคือ “ต้องพยายามรักษาหัวใจของตัวละครไว้ให้ได้มากที่สุด” นัยหมายความว่าผู้เล่นทุกคนกำลังเข้าสู่สถานการณ์ที่วางตัวเองเป็นมนุษย์คนหนึ่ง เกิดมาอยู่ในสังคมที่ได้ต้นทุนชีวิตแตกต่างกัน แต่กำลังจะต้องเผชิญเหตุการณ์เดียวกัน ซึ่งจะฉายภาพให้เห็นว่าในภาวะที่ชีวิตมีต้นทุนที่จำกัดพวกเขาต้องจำใจแลกหัวใจไปอย่างเลี่ยงไม่ได้

นอกจากนี้ก่อนเริ่มเกม แต่ละกลุ่มจะได้รับแผนภูมิความสุขที่แบ่งแถบวัดความสุขไว้ โดยตัวละครแต่ละตัวจะเริ่มที่จุดกึ่งกลาง ในเกมนั้นตัวละครจะต้องเดินทางผ่าน 10 ฉาก 10 สถานการณ์ ที่เป็นความต้องการของตัวละคร และต้องตัดสินใจว่าจะทำอย่างไร เมื่อจบสถานการณ์นั้นผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลื่อนตัวละครกระดานของตัวเองบนแถบความสุข ว่าความสุขนั้นมากขึ้นหรือน้อยลง โดยคิดในฐานะตัวละครตัวนั้นๆและอิงจากความต้องการของตัวละครที่เขียนไว้ด้านหลังของกระดานตัวละครของตนเอง จากกติกาดังกล่าวเป็นเพียงแต่การวางโครงสร้างและกรอบการเล่นเท่านั้น ผลสุดท้ายของกิจกรรมไม่ได้เข้าสู่การหาผู้ชนะ แต่เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสประสบการณ์ “ในระหว่างทาง” ของการดำเนินผ่านสถานการณ์ต่างๆในฐานะตัวละครที่มีต้นทุนที่ถูกกำหนดมาแต่แรก

5) การออกแบบสถานการณ์และการตัดสินใจ (Situations Design and Decisions Making)

การออกแบบสถานการณ์ (Situations Design) ในการละครประยุกต์เป็นการจัดวางโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างตั้งใจและการจัดวางองค์ประกอบการแสดงละคร เช่น พื้นที่ เวลา ตัวละคร และความขัดแย้ง เพื่อกระตุ้นการตอบสนองที่เฉพาะเจาะจงและมีส่วนร่วมกับผู้เข้าร่วมในกระบวนการ การออกแบบสถานการณ์สามารถสร้างประสบการณ์ที่สมจริงซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าใจตัวละครและสถานการณ์ที่หลากหลายได้ ที่สำคัญกว่านั้นกระบวนการของละครประยุกต์ยังทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถถอยออกมาวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของพวกเขาต่อสถานการณ์ที่ได้เข้าร่วม การออกแบบสถานการณ์และความขัดแย้งสามารถเป็นบันไดให้ผู้เข้าร่วมมองเห็นทั้งภาพความขัดแย้ง ปัญหา รวมถึงความเป็นไปได้อื่นๆ และร่างกายอื่นๆในสังคม

สำหรับกระบวนการให้ทางเลือกในการตัดสินใจ (Decisions Making) เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการละครประยุกต์ ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการการตัดสินใจที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้สิทธิของตนเองในการเลือกทางเลือกผ่านสถานการณ์ที่สะท้อนถึงบริบทในชีวิตจริงได้ การตัดสินใจผ่านตัวละครสมมติต่อเหตุการณ์สมมติ ทำให้การพูดถึงประเด็นทางสังคมที่ซับซ้อนอย่างโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองเป็นเรื่องที่จับต้องได้ง่ายขึ้น และกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ระหว่างผู้เข้าร่วมในกลุ่มเดียวกัน อย่างไรก็ตามการวางเหตุการณ์สมมติให้ผู้เข้าร่วมตัดสินใจก็มีข้อจำกัดเช่นกัน Helen Nicholson (2015, 82) ได้ตั้งคำถามสำคัญต่อกระบวนการละครประยุกต์ไว้ว่าบ่อยครั้งที่การผนวกระหว่างโลกความจริงกับโลกสมมติอาจทำให้เป็นการยากสำหรับผู้เข้าร่วมในการตกผลึกประสบการณ์เพื่อนำสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เช่น ผู้เข้าร่วมอาจรู้สึกเจ็บปวดและเชื่อมโยงกับตัวละครในเหตุการณ์ที่ออกแบบในโลกสมมติ แต่ก็มีความเสี่ยงที่ความรู้สึกนั้นจะเป็นอารมณ์ร่วมทางการละครที่จบลงแค่ช่วงเวลานั้น



ด้วยเหตุนี้กระบวนการสำคัญในการการออกแบบสถานการณ์ผ่านเรื่องเล่าใน *The Capital คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* จึงไม่ใช่เป็นเพียงการสร้างอารมณ์ร่วมผ่านกระบวนการละครและศิลปะการเล่าเรื่องอย่างเดียวนั้น แต่ยังเป็นการตั้งใจถอดเปลี่ยนให้เห็นโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีความซ้อนทับกับเส้นทางชีวิตนอกพื้นที่การจัดกิจกรรม กล่าวคือเป็นสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตปกติ เช่น การเจ็บป่วย การมีความรัก การไปเที่ยว หรือ การพักผ่อน เพียงแต่เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นถูกจัดวางให้ชัดเจน ว่า “เป็นเรื่องสมมติ” สำหรับผู้เข้าร่วมตั้งแต่แรกผ่านการสร้างตัวละครสมมติ เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้มองเห็นถึงความสัมพันธ์ทางอำนาจทางเศรษฐกิจการเมืองที่อยู่ในแต่ละสถานการณ์โดยไม่จำเป็นต้องนำประสบการณ์และความทรงจำของตัวเองมาประกอบการตัดสินใจทั้งหมดในระหว่างการเล่นกิจกรรมนี้

SITUATION 1

วันนี้เรียนจบ ม.ปลายแล้ว อยากจะเรียนต่อมหาวิทยาลัยจ้ะเลย



ภาพที่ 1 ตัวอย่างสถานการณ์ที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อเริ่มกิจกรรมผู้เข้าร่วมจะต้องเผชิญกับสถานการณ์โดยจะเริ่มจากเรื่องพื้นฐานอย่างการศึกษา สถานการณ์แรกคือการเข้ารับการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย (ภาพที่ 1) ซึ่งหากผู้เล่นไม่ได้รับการศึกษา ก็ต้องทำงานทันทีโดยรับค่าแรงขั้นต่ำ แต่หากได้รับการศึกษาในฉากต่อไปผู้เล่นจะมีตัวเลือกในการทำงานที่รักและได้รายได้มากขึ้น เรื่องราวจะดำเนินไปและมีสถานการณ์ที่ทำให้ผู้เล่นต้องตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขของทุนที่ตัวเองมีอยู่ เช่น ถ้าตัวละครต้องการลาพักร้อนไปพักผ่อนแต่ต้องแลกกับเงินและเวลาจำนวนมาก ผู้เล่นจะตัดสินใจอย่างไร และแน่นอนว่าการไม่ได้ทำในสิ่งที่ต้องการก็อาจส่งผลต่อระดับความสุขของตัวละครด้วย

SITUATION 10

บริษัทไลฟนังงานกะหนักหนา ไม่จ่ายค่าชดเชยเต็ม
จำนวน ฉันรู้สึกแย่มากกับความไม่เป็นธรรมและอยาก
ต่อสู้แต่บริษัทเสนอเงินค่าปิดปากให้ เราควรทำยังไงดี



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสถานการณ์ที่ 10
ที่มา: ผู้วิจัย

หลังสถานการณ์ที่ 5 ผ่านมาครึ่งทางเป็นฉากที่ผู้เล่นต้องเสียภาษี ถึงตรงนี้จะเริ่มชัดขึ้นแล้วว่าตัวละครแต่ละตัวอยู่ในโครงสร้างสังคมที่ต่างกัน ในขณะที่ตัวละคร A เสียภาษีมากที่สุด แต่เขาได้คืนกลับมาทั้งต้นทุน เวลา สุขภาพ และเสรีภาพ ในขณะที่ตัวละครที่เสียภาษีน้อยและได้กลับมาแค่การ์ดสุขภาพใบเดียว จุดนี้จึงเป็นจุดที่เริ่มสะท้อนให้ผู้เล่นได้เห็นว่าพวกเขาไม่จำเป็นต้องมีการเงินมากมายแต่สิ่งสำคัญคือหลักประกันชีวิตที่มั่นคงและปลอดภัย หลังจากจุดนี้ ในทางการละครจะเป็นจุดที่นำไปสู่จุดวิกฤติที่อุปสรรคเข้มข้นเรื่อย ๆ ในสถานการณ์โควิด 19 กิจกรรมนี้ได้จำลองภาพให้เห็นว่าทุกเหตุการณ์ต่อจากนี้ตัวละครจะต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่บีบบังคับให้ใช้ต้นทุนไม่ว่าจะเป็นการ Work from Home การต้องเข้ารับรักษาตัวในโรงพยาบาลเนื่องจากติดโควิด การถูกให้ออกจากงาน ซึ่งทั้งหมดต้องแลกด้วยต้นทุนหลายอย่าง ตัวละคร B C D มีแนวโน้มที่จะเริ่มก่อนหน้าเพื่อต้องเอาชีวิตรอด หรือยอมเสียหัวใจเพื่อแลกกับเงินเพื่อรักษาพยาบาล เมื่อมาถึงจุดสำคัญหรือจุดวิกฤตสุดท้ายของเกมคือฉากสุดท้ายนั้นคือตัวละครโดนเลิกจ้างอย่างไม่เป็นธรรมและบริษัทเสนอเงินปิดปากให้ตัวละคร หรือตัวละครสามารถเลือกที่จะเรียกร้องสิทธิของตัวเอง (ภาพที่ 2) กิจกรรมนี้ได้ออกแบบไว้แล้วว่าตัวละครทุกตัวจะเหลือต้นทุนอย่างน้อยที่จะเลือกแบบใดก็ได้และนำสู่จุดจบของกิจกรรม

6) Reflection การสะท้อนความคิด

กระบวนการการสะท้อนความคิดเป็นกลุ่มเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเครื่องมือละครประยุกต์ Palo Freire (1970) ได้บรรยายถึงกระบวนการ *Reflect* ในงานเขียน *Pedagogy of the Oppressed* ไว้ว่าการสะท้อนความรู้และประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมเป็นส่วนสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ของผู้ถูกกดขี่ เป็นหัวใจในการเชื่อมโยงความคิดเข้ากับการกระทำ นอกจากนี้กระบวนการสะท้อนความคิดยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมและผู้นำกิจกรรมสามารถตรวจสอบและวิเคราะห์ประสบการณ์ การเรียนรู้ และผลกระทบของกระบวนการละครร่วมกันได้ ผู้เข้าร่วมสามารถท้าทายสมมติฐาน อคติ และแบบแผนของตนเอง เป็นการแบ่งปันข้อสังเกตและอภิปรายประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม หรือการเมืองที่แฝงอยู่ในกระบวนการ (Thompson 2008) ผู้วิจัยมองว่าการแยกส่วนกระบวนการสะท้อนความคิดนี้ออกจากตัวกิจกรรมการเล่น ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมตั้งคำถามกับเรื่องเล่าและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการได้อย่างละเอียดมากขึ้น

ในกิจกรรมนี้การตัดสินใจของผู้เล่นนี้ไม่มีคำตอบตายตัว ไม่มีถูกผิด สิ่งที่สำคัญมากพอ ๆ กับระหว่างการเดินทางไปฉากต่าง ๆ คือการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันทั้งระหว่างและหลังจากฉากสุดท้ายที่จะนำไปสู่การสะท้อนความคิด (Reflection) ผ่านทั้งบทบาทของการเป็นตัวละครในระหว่างกระบวนการและการถอยห่างออกมาเพื่อมองย้อนและเทียบเคียงกับชีวิตของตัวเอง จุดมุ่งหมายสูงสุดของการจัดกิจกรรมนี้จึงเป็นการเปิดพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เล่นได้สำรวจรอยแยกทางชนชั้นของโครงสร้างในสังคมไปพร้อมๆ กับการสำรวจร่างกายและความทรงจำของตัวเองในฐานะประชาชนที่อยู่ท่ามกลางความเหลื่อมล้ำที่กว้างขึ้นในสังคมไทย และเปิดพื้นที่ในการจินตนาการและหาทางออกร่วมกัน

2. การนำกิจกรรมไปปฏิบัติในพื้นที่จริงและการเผยแพร่กระบวนการสู่สาธารณะ

2.1 กลุ่มกรณีศึกษา

กระบวนการการเลือกกลุ่มศึกษาเป็นการมุ่งเน้นกลุ่มนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยเป็นหลัก เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการนำเสนอองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจการเมืองและผลกระทบของอุดมการณ์เสรีนิยมใหม่ผ่านเครื่องมือสร้างสรรค์ กลุ่มกรณีศึกษาหลักที่ใช้วิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการจัดกิจกรรมในพื้นที่การศึกษา 3 พื้นที่หลัก ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ 3) มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1) พื้นที่ศึกษาที่ 1: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

กระบวนการของการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ถูกคิดค้นและทดลองครั้งแรกในกระบวนการเรียนการสอนหัวข้อ “ความสุขกับรัฐสวัสดิการ” ในวิชา เศรษฐกิจการเมืองของกลุ่มประเทศรัฐสวัสดิการ หลักสูตรปริญญา การเมือง และเศรษฐศาสตร์ ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ปี พ.ศ. 2563 ผู้เข้าร่วมในกิจกรรมนี้เป็นนักศึกษา วิทยาลัยสหวิทยาการ อายุ 20-22 ปี จำนวนประมาณ 20 คน โดยนักศึกษากลุ่มนี้คือนักศึกษาที่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์การเมืองและกรอบแนวคิดเกี่ยวกับลัทธิเสรีนิยมใหม่และรูปแบบรัฐสวัสดิการในแต่ละประเทศ การจัดวางลำดับการจัดกิจกรรมจึงเริ่มด้วยการบรรยายภาพความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจการเมือง ความสุข และ รัฐสวัสดิการก่อนการเริ่มจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงกับองค์ความรู้

เดิมที่พวกเขาได้ศึกษามา ก่อนที่จะพาพวกเขาเข้าพื้นที่ของกิจกรรมการละครประยุกต์ที่อาจเป็นรูปแบบการศึกษาที่พวกเขาไม่คุ้นเคย

จุดประสงค์ตั้งต้นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้คือเพื่อโต้แย้งว่าความสุขนั้นแม้จะเป็นเป็นเรื่องปัจเจกแต่ก็มีความเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงเสรีภาพและความเท่าเทียมกันในสังคมโดยเนื้อแท้ สังคมไทยมักเริ่มต้นด้วยการปลูกฝังให้บุคคลเห็นความสำคัญกับความสุขส่วนตัว โดยทำหน้าที่เป็นกลไกในการคัดจูนระบบเศรษฐกิจการเมืองที่ไม่ยุติธรรม แม้จะมีจุดเริ่มต้นที่แตกต่างกัน แต่ภายในกลุ่มเดียวกันและเผชิญสถานการณ์เดียวกัน ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งอาจเริ่มต้นด้วยการติดลบทางต้นทุน ในขณะที่อีกคนหนึ่งเกิดมาในสังคมที่มีการกดขี่เสรีภาพไม่จำกัด

จากการดำเนินกิจกรรมผู้เข้าร่วมคนหนึ่งได้สะท้อนว่าต้นทุนที่ได้รับตั้งแต่เริ่มต้นนำไปสู่การเลือกชีวิตที่แตกต่างกันอย่างมาก ผู้เล่นที่ได้รับธง B แสดงความคิดเห็นว่าแม้ชีวิตของตัวละครที่เขาเล่นอาจไม่ราบรื่น แต่เขาก็รู้สึกดีขึ้นมากเมื่อเห็นตัวละคร D อยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่าและไม่ได้รับโอกาสเช่นเดียวกับพวกเขา¹ ทำให้เขาเข้าใจภาพสะท้อนอันชัดเจนของความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมไทย เมื่อทุกครั้งที่มีปัจเจกชนประสบปัญหาพวกเขามักถูกบอกให้เปรียบเทียบกับคนที่ด้อยโอกาสกว่าเพื่อทำให้รู้สึกดีกับตัวเองมากขึ้น และเป็นการทำให้ปัจเจกมองข้ามความอยุติธรรมในสังคม ผู้เข้าร่วมอีกคนยังสะท้อนให้เห็นอีกว่า ในภาวะที่บุคคลหนึ่งตกอยู่ในสภาวะที่มีความไม่มั่นคงปลอดภัยทางเศรษฐกิจ การเลือกที่จะปกป้องตัวเองเป็นเรื่องที่ตัดสินใจได้ง่ายกว่าการเห็นอกเห็นใจคนอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสะท้อนหลักคิดปัจเจกนิยมของเศรษฐกิจการเมืองเสรีนิยมใหม่อย่างชัดเจน

จากการดำเนินกิจกรรมครั้งแรกนี้ทำให้ผู้วิจัยเห็นได้ชัดเจนถึงความสำคัญของระหว่างการเดินทางระหว่างฉากต่างๆของผู้เล่นและบทสนทนาที่เกิดขึ้นในการแลกเปลี่ยนหลังจากฉากสุดท้าย ผู้วิจัยพบว่าแม้จุดแห่งความสุขของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันไปต่อให้จะเป็นผู้เล่นที่จะได้รับทรัพยากรเริ่มต้นเท่ากันก็ตาม สิ่งที่สำคัญกว่าการวัดว่าใครมีความสุขมากน้อยกว่ากันคือต้นทุนชีวิตที่แตกต่างกันตั้งแต่จุดเริ่มต้นซึ่งสอดคล้องกับกลไกของกระบวนการ (Function) ที่ออกแบบไว้แต่ต้น

2) พื้นที่ศึกษาที่ 2: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (กรกฎาคม พ.ศ. 2565)

ในช่วงปี พ.ศ. 2563 การอุบัติขึ้นของโรคระบาดโควิด 19 ได้นำความท้าทายทุกรูปแบบมาสู่ระบบสาธารณสุขอย่างชัดเจน ไม่เพียงแต่สุขภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการศึกษา เศรษฐกิจ การคมนาคม และที่อยู่อาศัยด้วย การเกิดโรคระบาดได้พิสูจน์และยืนยันว่าการจัดการทรัพยากรของรัฐบาลเกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของประชาชน เมื่อรอยแผลแห่งความเหลื่อมล้ำได้เผยให้เห็นอย่างชัดเจนทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาเนื้อหาของกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์โรคระบาดมากขึ้นเพื่อเน้นย้ำให้เห็นว่าในภาวะที่สาธารณสุขของประเทศเปราะบางที่สุดนั้นผู้ที่ต้องแบกรับความลำบากที่สุดคือผู้ที่มีทรัพยากรน้อยที่สุดและบทบาทของการรับประกันความเสี่ยงของรัฐต่อประชาชนก็ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของ งาน IDIERI 10th ซึ่งภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ร่วมกับ ศูนย์วิจัย IDIERI (International Drama in Education Research Institute) University of Warwick ประเทศสหราชอาณาจักร เปิดพื้นที่ให้นักปฏิบัติการด้านศิลปะการแสดงในประเทศไทยเข้าร่วมจัดอบรมเชิงปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับ Applied Theatre, Drama in Education, Theatre for Development และ Performance Studies ที่มีความตั้งใจในการทำลายกำแพงองค์ความรู้ทางวิชาการและเครื่องมือการปฏิบัติการทางศิลปะการแสดงไม่ใหักระจุกตัวอยู่เพียงแค่พื้นที่ในโลกตะวันตกเท่านั้น การจัดกิจกรรมเริ่มจากการจัดงานในพื้นที่ประเทศไทยก่อนจะนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปเสวนาต่อในการประชุมออนไลน์นานาชาติ ลักษณะเฉพาะของการจัดกิจกรรมในพื้นที่เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 ณ ภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ภาพที่ 3) จึงเป็นการเชื่อมต่อองค์ความรู้จากการจัดกิจกรรมเข้าสู่พื้นที่ในระดับนานาชาติ รวมถึงผู้เข้าร่วมจำนวน 12 คน จากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ยังมีความหลากหลายมากกว่ากิจกรรมที่จัดที่ชั้นเรียนในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เข้าร่วมประกอบด้วยนักศึกษาระดับนักศึกษามหาวิทยาลัยและบุคคลทั่วไปที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 – 55 ปี ทำให้เปิดโอกาสให้เห็นถึงความแตกต่างของประสบการณ์และการร่วมแสดงความคิดเห็นที่มีความซับซ้อนในเรื่องของการมองความเปราะบางทางเศรษฐกิจ ความฝัน และความปรารถนาต่อสังคม

นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบสถานการณ์เพิ่มเติมเพื่อให้ตัวละครแต่ละตัวพยายามหาทางออกร่วมกันในช่วงเวลาที่ท้าทายที่สุดในตอนท้ายโดยได้คาดหวังว่าจะทำให้กิจกรรมนำสู่การสร้างจินตนาการสู่การแก้ไขปัญหาได้ด้วย แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยค้นพบหลังจากการจัดกิจกรรมดังกล่าวผ่านการวิเคราะห์หลังการจัดกิจกรรมและการสนทนากับผู้เข้าร่วมว่า

¹ จากข้อมูลการจัดบันทึกของผู้วิจัยในการทำกิจกรรมเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

กระบวนการที่เพิ่มเติมมานั้นมีความซับซ้อนมากขึ้นสำหรับผู้สูงอายุที่ไม่มีประสบการณ์ทางการละครมาก่อน และมีความท้าทายในการที่ตัวละครที่ได้รับต้นทุนน้อยตั้งแต่แรกจะหาทางออกในสถานะเงื่อนไขที่บีบบังคับให้พวกเขาต้องดิ้นรนเพื่อมีชีวิตรอด



ภาพที่ 3 ภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม
 ธีม: ผู้วิจัย

สำหรับประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นข้อคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมท่านหนึ่งในฐานะนักศึกษา อายุ 18-22 ปี ได้สะท้อนให้เห็นถึงสถานะความเปราะบางและความหวังได้อย่างชัดเจน โดยผู้เข้าร่วมเป็นผู้ที่ได้รับทุนที่มีสวัสดิการรองรับทุกมิติในชีวิตได้ระบุว่าตนรู้สึกมีอำนาจ รู้สึกว่าการได้ใช้ชีวิตในโลกที่ทุกอย่างเป็นไปได้ทำให้ชีวิตเบาตัวขึ้นมาก และเมื่อเปรียบเทียบกับชีวิตจริงของตนที่ตรงข้ามกับเงื่อนไขที่สุดแล้ว ยิ่งทำให้เห็นว่าเงื่อนไขทางเศรษฐกิจสังคมเป็นตัวแปรสำคัญในการใช้ชีวิตในประเทศไทยซึ่งส่งผลต่อสุขภาพจิตโดยตรง นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมที่เป็นบุคคลทั่วไปในวัยทำงานอายุ 30-40 ปี ก็ได้สะท้อนความคิดในเชิงเดียวกันว่าเมื่อตนได้สวมบทบาทผู้เล่นที่มีต้นทุนน้อยที่สุดทำให้เข้าใจถึงเงื่อนไขความอึดอัดที่ไม่อาจนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตได้เลย และยังมีแนวโน้มที่จะส่งต่อความยากจนสู่ลูกหลานต่อไป²

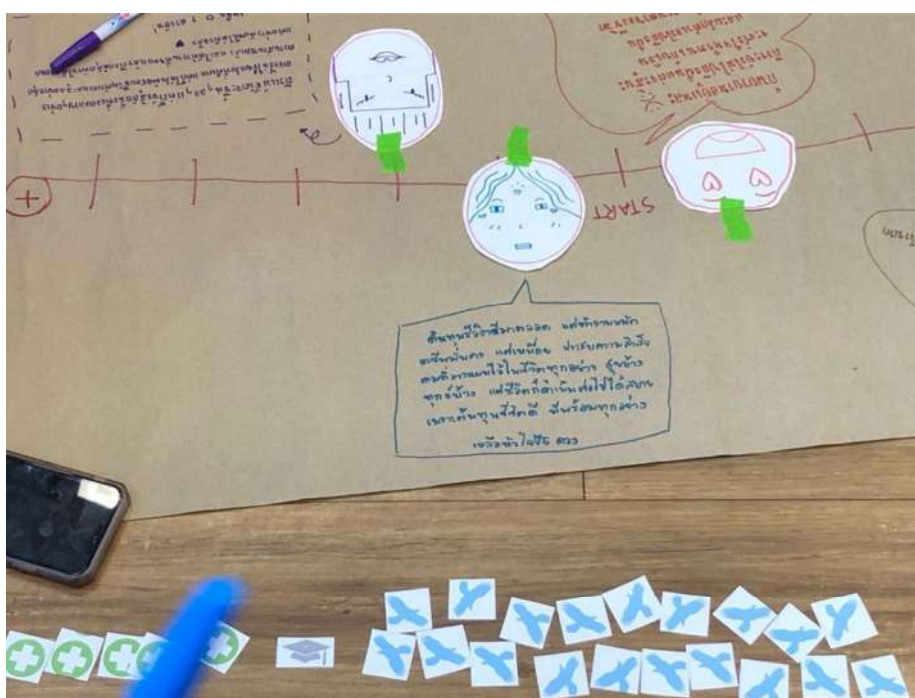
การสะท้อนข้างต้นนี้ชี้ให้เห็นว่าแม้ผู้เข้าร่วมจะอยู่ในช่วงวัยและสถานะต่างกันในชีวิตจริง การเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้พาให้ผู้เข้าร่วมเห็นถึงแกนของปัญหาที่มากกว่าแค่การปรับทัศนคติและความพอใจส่วนบุคคล ดังที่ Lauren Berlant (2011) ได้วิเคราะห์ไว้ในงานเขียน *Cruel Optimism* ว่ากลไกทางวัฒนธรรมของลัทธิเสรีนิยมใหม่ที่พยายามปลุกฝังว่าการคิดบวกท่ามกลางความไม่เป็นธรรมจะสามารถประสบความสำเร็จได้มากกว่าคนที่เอาแค่นักด่าโครงสร้างและระบบ ผู้วิจัยต้องการฉายภาพให้เห็นผ่านกิจกรรมดังกล่าวว่าถึงแม้ความสุขของตัวละครแต่ละตัวจะอยู่ต่างหากกันเพียงใด มันไม่ได้ส่งผลต่อความสามารถในการเข้าถึงบริการสาธารณะและสวัสดิการพื้นฐาน อีกนัยหนึ่งคือการที่ตัวละครตัวหนึ่งมีความสุขหรือความพอใจกับชีวิตไม่อาจสรุปได้ว่าตัวละครนั้นไม่ได้รับผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ เช่นเดียวกันกับการที่ตัวละครที่มั่งคั่งอาจไม่ได้มีความสุขมากนัก แต่นั่นก็ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างความเหลื่อมล้ำที่กดทับคนข้างล่างอยู่เช่นกัน ในทางกลับกันมายาคติของการที่ส่งเสริมปัจเจกให้พยายามมีความสุขหรือการมองโลกในแง่บวกมักถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการทำให้ผู้คนมองข้ามโครงสร้างการกดขี่หรือการที่มันเป็นธรรม

3) พื้นที่ศึกษาที่ 3: มหาวิทยาลัยขอนแก่น (กันยายน พ.ศ. 2565)

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรม อบรมเชิงปฏิบัติการ: *The Capital - คุณมีหัวใจกี่ดวง?* (ฉบับโควิด-19) ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอผลงานโครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ศิลปกรรมวิจัยประจำปี 2565 (FAR8)

² จากข้อมูลการจดบันทึกของผู้วิจัยในการทำกิจกรรมวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

“ศิลป์ทำเวลา เวลาทำศิลป์” The Future of Arts : The Challenges of Artists วันที่ 3-4 กันยายน พ.ศ. 2565 ณ อุทยานวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในขณะที่มีการจัดกิจกรรม ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑลเป็นหลัก การจัดกิจกรรมครั้งนี้เป็นการย้ายพื้นที่ในการเข้าร่วมสู่พื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แม้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้จะเป็นนักศึกษาอายุ 18 – 25 ปี แต่กลุ่มนักศึกษาเหล่านี้คือผู้ที่มีประสบการณ์ในเชิงพื้นที่ที่ใกล้ชิดกับความเหลื่อมล้ำและความยากจนในพื้นที่ ซึ่งอาจรวมถึงความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงอาชีพและทรัพยากรที่แตกต่างจากพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคอีสานถือว่าเป็นพื้นที่ที่มีสภาพความยากจนสูงที่สุดในประเทศไทย และเป็นภาคที่พบปัญหาด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างรุนแรง (พอพันธ์, 2560) สาเหตุหลักของความยากจนในภาคอีสานมีหลายปัจจัย อาทิ เช่น อัตราการศึกษาที่ต่ำ การขาดสิทธิ์และการเข้าถึงทรัพยากรสาธารณะและบริการสาธารณะที่มีคุณภาพ เช่น การศึกษา การดูแลสุขภาพ การขาดสิทธิ์ในการเข้าถึงทรัพยากรสาธารณะส่งผลให้ประชากรมีโอกาสในการพัฒนาและฟื้นฟูชีวิตที่จำกัด ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของกิจกรรมนี้โดยตรงที่ต้องการนำเสนอเรื่องความเหลื่อมล้ำทางต้นทุน



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเขียนสะท้อนความคิดของตัวละคร
 ที่มา: ผู้วิจัย

Helen Nicholson (2015, 57) ได้เสนอไว้ในกระบวนการเรียงลำดับกิจกรรมในกระบวนการละครประยุกต์ว่าการออกแบบให้ผู้เข้าร่วมได้จุ่มเข้าไปกับประสบการณ์การละครตั้งแต่ต้นก่อนมีศักยภาพที่จะนำสู่การสร้างบทสนทนาเชิงลึกในภายหลังสามารถเป็นกลยุทธ์ทางการละครที่ไม่เหมือนกับศาสตร์อื่นๆ คือการทำให้ผู้คนได้ยึดโยงความคิดและความรู้สึกผ่านสุนทรียะและผัสสะทางอารมณ์ผ่านประสบการณ์ตรง รูปแบบของกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาต่อจากการจัดกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยการเริ่มกิจกรรมด้วยกระบวนการทางการละครตั้งแต่แรกและปิดท้ายกิจกรรมด้วยการเสวนาในกลุ่มแทนที่จะนำเงื่อนไขในการหาทางออกร่วมกันเข้ามาในกระบวนการละครโดยตรง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ถอยออกมาจากบทบาทเพื่อร่วมกันเสวนาถึงความเป็นไปได้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้เข้าร่วมมากกว่าในฐานะตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการบรรยายสรุปความหมายและกระบวนการการสร้างรัฐสวัสดิการในต่างประเทศและในประเทศไทยในตอนท้ายของจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้เห็นเงื่อนไขเศรษฐกิจการเมืองในโลกความเป็นจริงไปคู่ขนานกับการทำกิจกรรม

จากการเสวนาหลังกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมที่ต้องการให้สังคมดีขึ้นอย่างชัดเจน การเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์ และความปรารถนาที่จะยืนหยัดร่วมกับผู้ที่เผชิญกับความยากลำบากแม้ตนอาจไม่ได้รับผลกระทบโดยตรง แม้หลายครั้งเป็นการง่ายกว่าที่จะตัดสินผู้อื่นผ่านอคติของตนที่ถูกกำหนดโดยกรอบศีลธรรมอันจำกัดต่างๆ เช่น “คนจนเพราะขี้เกียจ” หรือ “เป็นคนเลวถึงจน” ซึ่งวาทกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นการผลิตสร้างผลลบความเหลื่อมล้ำ

ให้กับคนชนชั้นล่าง (Tyler, 2020) และทำให้เรามองข้ามโครงสร้างที่มีข้อบกพร่องโดยพื้นฐานซึ่งทำให้ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมยังคงอยู่ด้วยการแปะฉลากสาเหตุของความยากจนไว้ที่เรื่องของคุณธรรมส่วนบุคคล

นักศึกษาท่านหนึ่งซึ่งรับบทเป็นตัวละครมีต้นทุนเริ่มต้นต่ำที่สุดได้ตัดสินใจสะสมหนี้เพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาตั้งแต่เริ่มกิจกรรมเพื่อค้นหาทางเลือกในชีวิตที่มากขึ้น อย่างไรก็ตามชีวิตของตัวละครนี้ไม่เคยง่ายขึ้นเลยหลังจากนั้น การมีทางเลือกในชีวิตมากขึ้นมาพร้อมกับภาระหนี้ที่ตามหลอกหลอนเขาจนจบเกม "ถ้าเล่นเกมแล้วเครียดขนาดนี้ ชีวิตจริงจะขนาดไหน" ³ เขาตั้งคำถามต่อเงื่อนไขในชีวิตความเป็นจริงที่เขายอมรับว่าบทบาทในเกมแตกต่างจากสถานะทางสังคมของเขา

นักศึกษาอีกท่านซึ่งรับบทตัวละครมีเงินทุนเริ่มต้นมากมายเลือกที่จะเข้าร่วมการต่อสู้ร่วมกับเพื่อนๆ ในฉากสุดท้ายแม้ตัวละครของเธอจะไม่ได้เดือดร้อนเลยก็ตาม เธอยืนยันว่าเธอต้องการการกระตือรือร้นมากกว่าความมั่งคั่ง และต้องการเห็นเพื่อนของเธอได้มีชีวิตที่มีทางเลือกเหมือนเธอเช่นกัน ในขณะที่นักศึกษาอีกท่านที่ได้รับบทตัวละครที่ต้นทุนน้อยที่สุดและต้องแบกความฝันไว้ตลอดทั้งเกม เธอตระหนักว่าเธอไม่เคยได้อะไรตอบแทนเลยนอกจากหนี้สิน แต่ตอนสุดท้ายเธอก็ยังเลือกที่จะไม่รับเงินปิดปากจากนายจ้างและยอมเพิ่มหนี้เพื่อออกมาเรียกร้องสิทธิของตัวเอง โดยระบุว่าตัวละครของเธอพยายามสะสมความมั่งคั่งมาตลอดทั้งเกม แต่ด้วยทุนที่เธอมี มันเป็นไปได้ เธอได้เรียนรู้ว่าเราไม่แค่ต้องการเงินเพื่อความอยู่รอด เราต้องการสิทธิขั้นพื้นฐานอื่นๆ เช่นกัน จากเรื่องเล่าจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้ได้ชี้ให้เห็นถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสังคมที่บุคคลสามารถเข้าถึงความสุขและความสมหวังได้อย่างเท่าเทียมกันพวกเขาสนับสนุนการที่รัฐบาลควรเข้ามาจัดการในการสร้างทางเลือกในชีวิตที่หลากหลายและสนับสนุนให้ผู้อื่นมีโอกาสเช่นเดียวกัน

2.2 การเผยแพร่และต่อยอดองค์ความรู้

นอกจากการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ณ พื้นที่จริงแล้ว ผู้วิจัยได้นำกระบวนการดังกล่าวจัดทำเป็นข้อมูลสาธารณะเพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปโดยเฉพาะผู้ปฏิบัติการด้านการศึกษาที่ต้องการนำข้อมูลไปพัฒนาต่อ โดยผู้วิจัยได้เขียนบทความเรื่อง “คุณเหลือหัวใจกี่ดวง? “The Capital”: ต้นทุน รัฐสวัสดิการ และ ความสุข”⁴ ในเว็บไซต์ของ We Fair หน่วยงานที่ขับเคลื่อนประเด็นเกี่ยวกับการสร้างรัฐสวัสดิการ หลังจากการเผยแพร่บทความทำให้กระบวนการนี้เป็นที่สนใจของกลุ่มคนทำงานในแวดวงทางการศึกษา ผู้วิจัยได้รับติดต่อจากมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย (Thai Civic Education Foundation) เพื่อให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการการออกแบบกิจกรรมในบทความ “CIVIC CLASSROOM ตอนที่ 18 : เรียนรู้รัฐสวัสดิการผ่านเกม”⁵ เพื่อให้ข้อมูลนำสู่สาธารณะและมีการต่อยอดองค์ความรู้มากขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้จัดทำไฟล์ Digital Toolkits⁶ สำหรับการเรียนรู้เพื่อส่งต่อคู่มือการทำกิจกรรมให้กับผู้ที่สนใจ และได้ร่วมกับศูนย์วิจัยรัฐสวัสดิการทางความเป็นธรรมศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในการส่งมอบกิจกรรมนี้ให้เป็นเครื่องมือหลักในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐสวัสดิการในงานเสวนาต่างๆ เพื่อทำให้องค์ความรู้ขยายวงต่อบุคคลในกลุ่มที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น หลังจากการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะที่ระบุไปข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้รับติดต่อจากกลุ่มครูโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวนหนึ่งในการขอข้อมูลเพิ่มเติมไปเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ต่อไป ตัวอย่างหนึ่งจากจดหมายที่ผู้วิจัยได้รับจากครูโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งระบุว่า

ได้อ่านงานเขียนเกี่ยวกับบอร์ดเกมรัฐสวัสดิการที่อาจารย์แชร์ไว้ในเว็บไซต์ We Fair จึงอยากขอไฟล์บอร์ดเกมของอาจารย์ มาปรับใช้ในวิชาพระพุทธศาสนา ชั้น ม.6 เพื่อชวนนักเรียนนิพากษ์ทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงและระบบศีลธรรมแบบปัจเจกชน ถ้าอาจารย์ไม่ขัดข้อง ขออนุญาตปรับเกมเล็กน้อยให้เข้ากับวัตถุประสงค์นะคะ⁷

³ จากข้อมูลการจดบันทึกของผู้วิจัยในการทำกิจกรรม วันที่ 3 กันยายน พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยขอนแก่น

⁴ เข้าถึงข้อมูลได้จาก <https://wefair.org/the-capital/>

⁵ เข้าถึงข้อมูลได้จาก <https://rb.gy/38fiw>

⁶ เข้าถึงข้อมูลได้จาก https://drive.google.com/drive/folders/141_KLR3am2-L_HAgAbG6MuRxBQef9ohR

⁷ ส่วนหนึ่งจากจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยได้รับจากผู้สนใจ (ธันวาคม, 2563)



นอกจากนี้หลังจากมีการนำกิจกรรมไปใช้อย่างต่อเนื่องโดยศูนย์วิจัยรัฐสวัสดิการทางความเป็นธรรมศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2564 เป็นต้นมา ทำให้เครื่องมือนี้ยังคงเป็นที่สนใจสำหรับกลุ่มผู้ปฏิบัติงานทางการศึกษา อีกตัวอย่างข้อความที่ผู้วิจัยได้รับจากครูมัธยมศึกษาในจังหวัดระยองระบุว่า:

ผมอ่านบทความที่อาจารย์เขียนจบแล้วรู้สึกประทับใจมาก และสนใจนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในการเรียนการสอนในภาคการศึกษาหน้า จึงขออนุญาตรบกวนอาจารย์เรื่อง "ไฟล์เพิ่มเติมสำหรับการทำเวิร์คชอป" ที่ระบุไว้ท้ายบทความ และขอสอบถามว่าอาจารย์พอมีคู่มือสำหรับการจัดกิจกรรมนี้นอกเหนือจากบทความข้างต้นบ้างไหมครับ สุดท้ายนี้ ผมขอขอบคุณและส่งกำลังใจมาให้อาจารย์และทีมงานที่สร้างสรรค์กิจกรรมนี้ขึ้นมา ผมเชื่อว่ากิจกรรมนี้เป็นประโยชน์มากๆ ไม่ใช่เฉพาะต่อความเข้าใจเรื่องรัฐสวัสดิการ แต่ต่อการสร้างสังคมไทยที่น่าอยู่ขึ้นในวันนี้และวันข้างหน้าด้วย⁸

ข้อความข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงความตื่นตัวและความสนใจของผู้ปฏิบัติงานทางการศึกษาที่ต้องการนำข้อมูลไปต่อยอดต่อโดยพัฒนาให้สัมพันธ์กับองค์ความรู้ที่หลากหลาย การเผยแพร่ข้อมูลกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลและองค์ความรู้ให้เป็นสมบัติของสาธารณะเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อสังคมในวงกว้าง

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กระบวนการใช้การละครประยุกต์ในการออกแบบกิจกรรมสามารถนำพาผู้เข้าร่วมให้ทำความเข้าใจประสบการณ์ตรงของความเหลื่อมล้ำทางต้นทุนชีวิตในมิติต่าง ๆ และเข้าใจถึงความจำเป็นของการจัดตั้งรัฐสวัสดิการและเน้นย้ำให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมไทย ผ่านกระบวนการเล่น การสวมบทบาท การตัดสินใจ และการสร้างประสบการณ์ร่วม รวมถึงการสะท้อนความคิดผ่านการถอยห่างเพื่อกลับมาเชื่อมโยงประสบการณ์นั้นกับสังคมปัจจุบัน
2. การเลือกใช้ความเจ็บปวดร่วมกันของสังคมเป็นความขัดแย้งหลักในเส้นเรื่องของสถานการณ์ในการจัดกิจกรรมสามารถชี้ให้เห็นถึงผลกระทบของการระบาดใหญ่ของโควิด-19 ต่อแง่มุมต่าง ๆ ของประชาชนในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจและสังคม
3. การจัดลำดับขั้นตอนในกิจกรรมมีความสำคัญอย่างยิ่ง ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์พื้นฐานของผู้เข้าร่วม เครื่องมือทางการละครประยุกต์ควรเป็นเครื่องมือที่นำพาผู้เข้าร่วมที่มีประสบการณ์หลากหลายในการเข้าสู่พื้นที่สมมติและกติกากำหนดร่วมกัน ก่อนจะเปิดพื้นที่ให้เกิดการแสดงความคิดเห็นและประสบการณ์เชิงลึกตอนท้าย
4. การแลกเปลี่ยนความคิดและการสะท้อนความคิดหลังการจัดกิจกรรมเผยให้เห็นถึงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อสังคมที่ดีขึ้น ความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ และความมุ่งมั่นที่จะยืนหยัดต่อสู้กับปัญหาต่างๆ อย่างชัดเจน แม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้ผลลัพธ์โดยตรงในชีวิตจริง เมื่อเทียบเคียงกรณีศึกษาแล้วประสบการณ์ร่วมที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นถึงความตระหนักในความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานในโครงสร้างทางสังคมเพื่อให้บรรลุถึงสังคมที่เท่าเทียมกันมากขึ้น
5. จากการวิเคราะห์ผลจากการจัดกิจกรรมในแต่ละพื้นที่สะท้อนให้เห็นว่าความแตกต่างทางพื้นที่การจัดกิจกรรม อายุ และสถานะทางสังคมของผู้เข้าร่วม ส่งผลต่อการสะท้อนความคิดและความรู้สึกที่หลากหลายและคาดเดาไม่ได้จึงเป็นเรื่องจำเป็นที่ผู้นำกิจกรรมต้องอาศัยการรับฟังและประมวลผลในแต่ละครั้งเพื่อนำพาให้บทสนทนาหลังจากการจัดกิจกรรมไปสู่ขอบเขตของการวิพากษ์ระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่
6. งานวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเผยแพร่ข้อมูลกิจกรรมเป็นความรู้สาธารณะ การใช้ศิลปะและการละครทำให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงกับมนุษย์คนอื่นในสังคมและทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามเกี่ยวกับความเท่าเทียมกันทางสังคมและสิทธิมนุษยชน ทำให้หัวข้อที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้น ส่งเสริมความเข้าใจ เสียงตอบรับจากผู้เข้าร่วมบ่งชี้ถึงศักยภาพของกิจกรรมเหล่านี้ที่นอกจากจะเสริมสร้างความเข้าใจแล้วยังช่วยสร้างความเปลี่ยนแปลงในระดับวัฒนธรรมต่อความตื่นรู้ถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำในสังคมได้

จากข้อมูลข้างต้นหากพิจารณาแล้วจะเห็นว่ากระบวนการทางการละครมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เรามองเห็นความเหลื่อมล้ำภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจการเมืองเสรีนิยมใหม่อย่างชัดเจนผ่านการลงมือปฏิบัติและการมีประสบการณ์ร่วมกันใน

⁸ ส่วนหนึ่งจากจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยได้รับจากผู้สนใจ (มีนาคม, 2566)

สถานการณ์ที่สร้างขึ้น และเป็นช่องทางที่ผู้เข้าร่วมสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับตนเองและสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวพวกเขาได้ หากเวลาผ่านไปแล้วผู้เข้าร่วมยังสามารถสังเกตและสอบถามว่าความฝันและความสุขของเขายังคงเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรโดยอ้างอิงถึงประสบการณ์จากกิจกรรมที่ได้เข้าร่วม กิจกรรมนี้ยังเป็นพื้นที่ในการจินตนาการและตัดสินใจเพื่อสร้างความเป็นไปได้ใหม่ในอนาคตผ่านการที่ผู้เข้าร่วมสามารถออกแบบตัวละคร การสวมบทบาท การตัดสินใจ และการสะท้อนความคิด ซึ่งเป็นการส่งเสริมการตั้งคำถามเกี่ยวกับความเท่าเทียมและสิทธิของมนุษย์ในสังคม ทำให้เกิดการสร้างความเข้าใจและทำให้เรื่องโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองที่มักถูกอธิบายอย่างซับซ้อนเรียบง่ายขึ้นและเข้าถึงได้สำหรับผู้ที่อยู่ในช่วงวัยและสถานะแตกต่างกัน

สุดท้ายนี้งานวิจัยนี้ยืนยันว่าศิลปะและการละครยังเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เข้าร่วมได้อยู่ใกล้ความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นและเข้าใจถึงประสบการณ์และความรู้สึกของคนอื่น การสวมบทบาททำให้ผู้เข้าร่วมรับรู้ถึงสถานการณ์ที่ต่างกันและสามารถสังเกตและสัมผัสปัญหาและแง่มุมที่อาจแตกต่างจากชีวิตจริง และนำสู่สร้างการเชื่อมโยงและสร้างการพูดคุยที่สามารถส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ โดยสรุปแล้วการนำศิลปะและการละครประยุกต์มาใช้ในการบวนการการศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการตระหนักรู้ให้กับผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับประเด็นปัญหาความเหลื่อมล้ำและความสำคัญของการสร้างรัฐสวัสดิการได้อย่างลึกซึ้งทั้งในระดับการมองเห็นปัญหาโครงสร้างและระดับอารมณ์ความรู้สึกและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมเพื่อตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบถึงผลสำเร็จในการใช้เครื่องมือทางการละครประยุกต์เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมทางการศึกษาที่สามารถสื่อสารได้กับกลุ่มคนหลายช่วงวัย เพื่อให้ตระหนักถึงผลของโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่อันเป็นการคงไว้ซึ่งความเหลื่อมล้ำ โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในเชิงปฏิบัติการและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้ปฏิบัติงานด้านการศึกษาคือเป็นกลุ่มสำคัญในการนำผลของงานวิจัยชิ้นนี้ไปออกแบบและต่อยอดองค์ความรู้ในห้องเรียน เนื่องจากผลศึกษาจากกระบวนการวิจัยชิ้นนี้ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วม พื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่ในการสร้างบทสนทนา ดังนั้นผู้ปฏิบัติการทางการศึกษาเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพและทรัพยากรบุคคลในการสร้างการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือต่างๆที่ทำให้ผู้เรียนได้เข้าถึงประสบการณ์ อารมณ์ และความรู้ ได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนั้นนักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์สามารถนำงานวิจัยชิ้นนี้เป็นตัวอย่างของการผนวกองค์ความรู้แบบสหวิทยาการอันสามารถนำสู่การลดช่องว่างในการเข้าถึงและส่งต่อความรู้โดยใช้เครื่องมือทางศิลปะการละครเพื่อยึดโยงองค์ความรู้และทฤษฎีเข้ากับประสบการณ์และ อารมณ์ความรู้สึก

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นที่การเผยให้เห็นปัญหาเชิงโครงสร้างของความเหลื่อมล้ำเป็นจุดเริ่มต้น งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาการวิจัยเครื่องมือทางศิลปะการแสดงให้ไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนี้งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการประสานงานร่วมกับเครือข่ายการศึกษาที่สามารถนำเครื่องมือไปเผยแพร่ต่อผู้ใช้ประโยชน์โดยตรงมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- พอพันธ์ อุยยานนท์. (2560). *เศรษฐกิจอีสาน: พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. USA: Duke University Press.
- Brown, W. (2015). *Undoing the demos: Neoliberalism's stealth revolution*. New York: Zone Books.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Credit Suisse. (2016). *Global Wealth Databook 2016*. Zurich: Credit Suisse AG.
- Freire, P. (2020). Pedagogy of the oppressed. *Toward a sociology of education*. 374-386.
- Foucault, M. (2008). The birth of biopolitics. *Lectures at the Collège de France, 1978-79* (M. Senellart, Ed.).



Palgrave Macmillan.

- Kershaw, B. (2009). *Practice-as-research: An introduction*. In L. Allegue, S. Jones, B. Kershaw, & A. Piccini (Eds.), *Practice-as-Research in performance and screen* (pp. 1-16). Palgrave Macmillan.
- Maslow, A. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Nicholson, H. (2015). *Applied Drama: The Gift of Theatre* (Theatre and Performance Practices) (2nd ed.). USA: Springer.
- Prentki, T., & Preston, S. (2009). *The Applied Theatre Reader*. England: Routledge.
- Preston, S. (2016). *Applied Theatre: Facilitation: Pedagogies, Practices, Resilience*. London: Bloomsbury Publishing.
- Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An Introduction* (3rd ed.). England: Routledge.
- Tyler, I. (2020). *Stigma, The Machinery of Inequality*. London: Zed Books.
- Taylor, P. (2003). *Applied Theatre: Creating Transformative Encounters in the Community*. Intellect Books.
- The Happiness Research Institute. (2014). *The Happy Danes*. Exploring the reasons behind the high levels of happiness in Denmark. Copenhagen.
- Thompson, J. (2008). *Applied Theatre*. Bewilderment and Beyond. Switzerland: Peter Lang.
- Veenhoven, R. (1999). Quality-of-life in individualistic society: A comparison of 43 nations in the early 1990s. *Social Indicators Research*, 48(2), 157-186.

การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว CREATING VISUAL ARTS BASED ON BELIEFS AND FEARS.

สุริวัลย์ สุธรรม

Suriwan Sutham

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Department of Art Education, Faculty of Education, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

E-mail: Suriwan.su@bsru.ac.th

(Received : Oct 20, 2023 Revised : Dec 26, 2023 Accepted : Dec 30, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสัญลักษณ์ของมายาคติแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะ และ 2) เพื่อนำเสนอมุมมอง วิธีคิด และการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art) และเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ กำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) พิจารณาจากกลุ่มประชากรที่ได้รับสิ่งกระตุ้นเร้าความเชื่อและความกลัว โดยกำหนดช่วงอายุ 18 ปี - 70 ปีขึ้นไป เป็นตัวแทนกลุ่มอาชีพ จำนวน 131 คน ตัวแทน 4 จังหวัด 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ 4) จังหวัดนครปฐม เครื่องมือที่ใช้แบบสัมภาษณ์ (Interview) ที่ผ่านการตรวจคุณภาพ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านและผ่านการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เพื่อใช้ข้อมูลดังกล่าวเป็นฐานคิดที่ช่วยค้นหาประเด็นทางความคิดที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความกลัว รวมไปถึงการตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะของผู้วิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art) ที่มีความสอดคล้องกับภาษาภาพ สนับสนุนและเผยให้เห็นทัศนะที่นำไปสู่การรับรู้ เป็นผลมาจาก “สื่อ” (Mass Media) ตัวกลางสำคัญเชื่อมโยงและชักจูงผู้คนในสังคมและมีส่วนในการบ่มเพาะ “ความเชื่อ” เป็นพื้นฐานความคิดการแสดงออก “ความกลัว” ในยุคดิจิทัลที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ มายาคติ (Mythologies) ที่มีรูปลักษณ์ของความงาม ผันแปรไปตามยุคสมัย เรื่องราวเนื้อหาถูกแสดงผ่านรูปแบบงานจิตรกรรม ตามแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยอย่างมีนัยยะสำคัญ⁹

คำสำคัญ : ทัศนศิลป์, ความเชื่อ, ความกลัว

Abstract

Research on “Creating visual art from beliefs and fears” The objectives of this research are: 1) to study the symbols of beliefs and fears. Interpreting the surrounding context according to one's point of view, and 2) presenting perspectives, ways of thinking, and communicating meaning through works of visual art in the form of symbolism in art and disseminating contemporary art works to the public. Define purposeful sampling based on the population that receives belief and fear stimuli. The age range was set to be 18–70 years and over, representing 131 professional groups representing 4 provinces: 1) Bangkok Province, 2) Samut Prakan Province, 3) Nonthaburi Province, and 4) Nakhon Pathom Province. The tool uses an interview form that has passed the quality inspection (IOC) of five experts and has passed the ethics request for human research. To use such information as a basis for thinking. That helps find thought issues related to beliefs and fears. Including the interpretation of the surrounding context according to the researcher's point of view.

The research results found that the study of the theory of semiotics and symbolism in art is consistent with visual language. Support and reveal viewpoints that lead to awareness as a result of “mass media,” an important intermediary that connects and influences people in society and plays a part in cultivating “belief” as the basis for connecting ideas. The expression “fear” In the digital age, there are undeniable myths about

⁹ งานวิจัยเรื่องนี้ ได้รับสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุน งบประมาณแผ่นดิน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา”

beauty. It varies according to the era. The story's content is expressed in the form of a painting. Following the guidelines for creating contemporary art in a significant way.

Keywords: Visual art, Belief, Fear

บทนำ

มนุษย์เรานั้น พยายามที่จะค้นหาความจริงให้ปรากฏ เพื่อจุดมุ่งหมายในการตอบสนองในเรื่องของการพิสูจน์ทราบ การสื่อสารทางความคิด อารมณ์ความรู้สึก และจิตใจให้ตรงกัน แต่เนื่องด้วยในระดับของผัสสะ สติปัญญารวมไปถึงจินตนาการ ที่ยังห่างไกลจากอุปสรรค จึงทำให้ปรากฏรูป “การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” เพื่อจุดมุ่งหมายที่นำไปสู่จุดใดจุดหนึ่งทางการรับรู้ หรือ ชักจูงความคิดของผู้คนในสังคม ซึ่งใช้การสื่อสารในเหล่าหมู่ปวงชนให้สามารถรับรู้ได้ เป็นที่มาของปัญหาและทำให้ผู้วิจัยสนใจถึงความต้องการของพื้นที่ (Situation Review) ที่แตกต่างกันไปที่บ่มเพาะชุดความคิดและความเชื่อเป็นจุดเริ่มต้นของหลักการและเหตุผล ที่ใช้เป็นแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์ “ชุดความเชื่อ” ได้แทรกซึมอยู่ทุก ๆ บริบทที่ไม่อาจปฏิเสธได้ เข้าไปอยู่ในความรู้สึกนึกคิด จิตใจ ผ่านการรับรู้ในขั้นของการสำนึก ลึกลงไปนั้นการรับรู้ยังรากลึกภายในจิตใต้สำนึกด้วยเช่นกัน แม้ว่าความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้เดินทางมาไกลมากเพียงใด มนุษย์ยังมีความเชื่อที่มาในรูปแบบของมายาคติ นอกเหนือจากสิ่งที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ความเชื่อผ่านรูปธรรมนั้น สามารถรับรู้ได้ โดยไม่ต้องผ่านการพิจารณาไตร่ตรอง หรือใช้ระดับสติปัญญาในขั้นสูง เพราะมายาคติมีรูปลักษณะของความงาม ที่สำคัญมีการพัฒนาผันแปรไปตามยุคสมัยเสมอมา มีการเชื่อมโยงเรื่องราวเนื้อหาที่เป็นปัจจุบันขณะ ถูกบรรจุอยู่ในวัตถุนั้น ๆ เสมอ “ความเชื่อ” การทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับมิติทางความเชื่อ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ “ความเชื่อ” แบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ 1. ความเชื่อที่เป็นนามธรรม และ 2. ความเชื่อที่เป็นนามเป็นรูปธรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้กล่าวถึง ความเชื่อความศรัทธาความเลื่อมใส ไว้ว่า “ความกลัวและความไม่รู้” เป็นเหตุให้เกิดความเชื่อ และความเชื่อก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดศาสนา ในสังคมมนุษย์สมัยโบราณ (Primitive society) ถึงแม้ในปัจจุบันนี้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าไปมากก็ตาม แต่มนุษย์ยังมีพฤติกรรมที่แสดงออกทางด้านความเชื่อในชีวิตประจำวันอยู่ในทุกมิติ

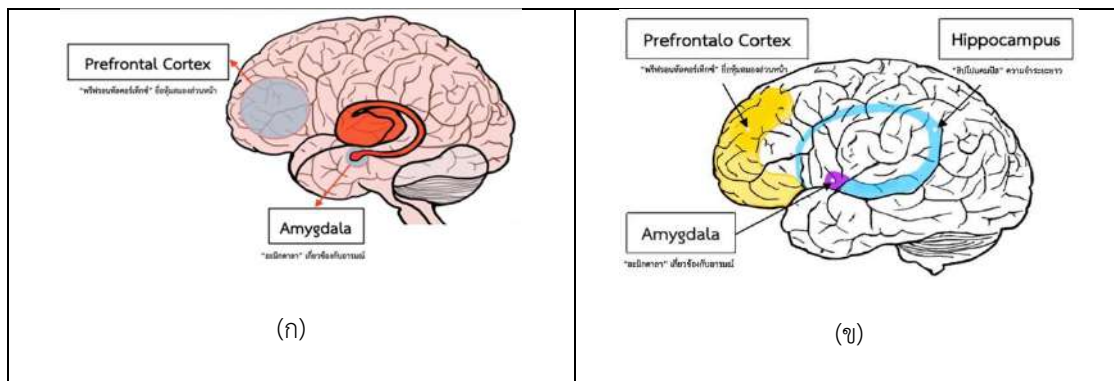
ล้าภู แก้วกล้า ได้อธิบายไว้ในงานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของค่านิยมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสี่ยงดวงในสังคมไทย พบว่า เกิดจาก “ค่านิยมที่ถูกฝังมาจากระบอบ” จะแยกได้จาก “ค่านิยมสังคมเมือง” กับ “ค่านิยมชนบท” โดยค่านิยมสังคมเมืองจะเน้นที่ความทันสมัย ไม่เชื่อใจใครง่าย เห็นแก่ตัว ในขณะที่สังคม ชนบทจะเน้นที่ความเป็นกันเอง รักญาติพี่น้อง ชีวิตขึ้นอยู่กับธรรมชาติมี “ความเชื่อ” เรื่องโชคลาง ชอบการเสี่ยงโชคโดยเฉพาะเรื่องของการนับถือผีหรือสิ่งเร้นลับ โดยบทความนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงมิติของความเชื่อและค่านิยมที่มีอย่างช้านานในสังคมไทย (ล้าภู แก้วกล้า. 2564)

ดิช นัท อันท์ ได้กล่าวถึงเรื่องของ “ความกลัว” ตามทัศนะของเขาในหนังสือเรื่อง “กลัว หัวใจของปัญญาญาณเพื่อผ่านพ้นพายุ” การได้เรียนรู้ เผชิญหน้า และเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงต้นเหตุที่แท้จริงแห่ง “ความกลัว” และสามารถนำพาไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เพื่อสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเบิกบานและมี “สติ” อย่างเต็มเปี่ยมในทุกช่วงขณะจิต หลุดพ้นจากพันธนาการต่าง ๆ ที่ผูกมัดตัวเราไว้ และเข้าถึงความเป็นอิสระซึ่งเป็น “ความสุขที่แท้จริง” ได้ในที่สุด ซึ่งเป็นจุดหมายปลายทางของชีวิตเราทุกคน (ดิช นัท อันท์ ผู้แปล นพ.ชวโรจน์ เกียรติกำพล. 2564. หน้า 160)

กายวิภาคและสรีรวิทยาระบบประสาท “การทำงานของสมองกลีบในสมองอะมิกดาลา” (Amygdala) ผู้วิจัยอธิบายการทำงานทางสมองที่ควบคุมการทำหน้าที่ต่างกันไป มีความสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเซลล์ประสาท (Subcortical Nuclei) อยู่ในสมองส่วน (Piriform Lobe) ทางด้านในและด้านหน้าเป็นกลีบสมองส่วนที่อยู่ด้านข้าง (Temporal Lobe) ลักษณะคล้ายเมล็ดอัลมอนด์ (Almond) และสมองที่เรียกว่า เทมโปรอล (Temporal Lobe) มีความสำคัญในการรับรู้และตอบสนองทางอารมณ์ ทำหน้าที่เกี่ยวกับ “ความจำ” การเชื่อมโยงการรับรู้เกี่ยวข้องกับความจำ “การรับรู้วัตถุ” การเข้าใจภาษาการพูด การฟัง ศิลปะดนตรี ได้กลั่น เป็นต้น ส่วนของฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) รูปร่างโค้งคล้ายม้วน ทำหน้าที่เกี่ยวกับความทรงจำที่ฝังลึก ประกอบกับอมิกดาลาทำหน้าที่แสดงอารมณ์ กล่าวคือ ทางเดินประสาทที่เชื่อมโยงทั้งสองส่วนนี้ เกี่ยวข้องในแง่พฤติกรรมและการแสดงออกด้านอารมณ์อย่างรุนแรง เมื่อความทรงจำถูกกระตุ้น จะเป็นตัวตัดสินใจ พฤติกรรมตอบสนองควรจะเป็นอย่างไร (สรยุทธ รัตนพจนารถ. 2565) (รูปภาพที่ 1)

ตามทัศนะของผู้วิจัย “สมองกับอารมณ์” มีความเชื่อมโยงและสำคัญอย่างมาก มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมแสดงออก และการตัดสินใจ ผู้วิจัยเล็งเห็นผลพวงมาจาก “ความกลัว” ที่กดเราไว้ให้จมจ่อมอยู่กับเรื่องที่ผ่านมาแล้ว (อดีต) และเรามักจะกังวลกับเรื่องที่ยังไม่ได้เกิดขึ้น (อนาคต) ทุกขณะที่เราทุกคนได้สัมผัสได้ถึงความกลัวเป็นผลทำให้เราเกิดความทุกข์ใจในทันที การทำความเข้าใจถึงมิติของ “ความกลัว” เพื่อการดำรงชีวิตโดยปราศจากความกลัว หรือ เข้าใจถึงที่มาของความกลัว จึงเป็น

ประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา และใช้เป็นฐานข้อมูลที่น่าสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในครั้งนี้ ส่วนความเชื่อเป็นผลของจิต ความเชื่อ (คิดเชิงบวก) คือ ความพึงพอใจจะช่วยนำพาจิตใจสู่การปรับเปลี่ยน ช่วยสนับสนุนและส่งเสริมพฤติกรรมด้านดีให้เกิดขึ้น มีความยืดหยุ่นและการแก้ปัญหา และยังช่วยให้เกิดสุขภายในจิตใจ อธิบายอย่างง่าย คือ พลังแห่งความเชื่อเป็นโปรแกรมของจิตได้สำนึก เมื่อเราเชื่อจิตได้สำนึก จิตสั่งให้ทำในสิ่งดีต่อการดำเนินชีวิต เป็นต้น ผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมายาคติกับความเชื่อในสังคมสัมพันธ์กับจิตใจที่บรรจุความหมาย รวมไปถึงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของผู้คน ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานของสมอง เป็นเป้าหมายสำคัญของผู้วิจัย (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ภาพประกอบ (ก) แสดงการทำงานของสมองในส่วนที่ต้องอาศัยเชื่อหุ้มสมองส่วนหน้า

(Prefrontal Cortex) และอะมิกดาลา (Amygdala) ปรากฏเป็นอาการผ่านทางกายภาพ

(ข) แสดงการทำงานของสมอง อะมิกดาลา (Amygdala)

ที่มา : สุริวัณย์ สุธรรม, 2566

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสัญลักษณ์ของวัตถุแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะ
2. เพื่อนำเสนอมุมมอง วิถีคิด และการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in arts) และเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบสัญลักษณ์นิยม ชุด “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว”
2. ผลสัมฤทธิ์ทางด้านเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อและความกลัว สามารถสร้างสัญลักษณ์ความหมายให้ปรากฏในผลงานที่นำไปสู่การสร้างภาพแทน (Representation) ตามทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผลงานจิตรกรรมรูปแบบสัญลักษณ์นิยม เรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” เป็นโครงการที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อและความกลัวอาจหมายถึงแรงปรารถนาที่มนุษย์เชื่อในมายาคติของรูปธรรม (ภายนอก) ช่วยบรรเทาความรู้สึกกลัวในหลายมิติ และแสวงหาทั้งทางกายภาพภายนอกและจิตใจตามทัศนคติส่วนตัว การใช้รูปทรงสตรีเพช (สัญลักษณ์) ที่มีความงาม การเปรียบเทียบคุณค่าและมูลค่า ที่แสดงความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจ

การตั้งสมมติฐานในมายาคติผ่านรูปธรรมความเชื่อเหล่านี้ สร้างสัญลักษณ์ความหมายไปพร้อมกับการพิจารณาให้ปรากฏในผลงาน เรื่องราวของค่านิยมแบบพุทธวัฒนธรรม ที่นำไปสู่การสร้างภาพแทน (Representation) สะท้อนความจริงเสมือน ตามทัศนคติของผู้วิจัย



การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น (Independent Variable)

ตัวแปรตาม (Dependent Variable)



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

ภายใต้หัวข้อ “การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว”	
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	- ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) - มายาคติ (Mythologies)
วิธีคิด กระบวนการสร้างสรรค์	ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art)
การวิเคราะห์-สังเคราะห์ สัญลักษณ์ และการสื่อความหมาย	- สร้างองค์ความรู้เอกสารวิชาการศิลปะในลักษณะอื่น ๆ - เผยแพร่ผลงาน ตีพิมพ์สู่จิตใต้สำนึกและเผยแพร่สู่สาธารณะ

ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยการวิจัยที่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เป็นการวิจัยที่เน้นความเป็นธรรมชาติของการสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยเชิงคุณลักษณะหรือการวิจัยเชิงคุณสมบัติ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง ผู้ที่ยินยอมตอบแบบสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยในครั้งนี้จะใช้ข้อมูลของช่วงวัยที่มีอายุระหว่าง 18 ปี ขึ้นไป เป็นตัวแทน 4 จังหวัด 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ 4) จังหวัดนครปฐม โดยแบ่งกลุ่มอาชีพและช่วงวัย

ซึ่งกำหนดจำนวน ของผู้เข้าร่วมวิจัยไม่น้อยกว่า 76 คน เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลที่น่าไปสู่การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ และไม่ใช่ข้อมูลกลุ่มเยาวชนและกลุ่มเปาะบาง

ขอบเขตของการวิจัยด้านเนื้อหา การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ภายใต้เรื่อง การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว เพื่อสะท้อนความคิดความหมายภายใต้บริบทสังคม ตามทัศนะของผู้วิจัย

ขอบเขตด้านประชากร การวิจัยในครั้งนี้จะใช้ข้อมูลของช่วงวัยทำงานแล้ว ที่มีอายุระหว่าง 18 ปี ขึ้นไปและไม่ใช้ข้อมูลกลุ่มเยาวชน หรือที่เป็นกลุ่มเปาะบางในสังคมไทย ดังนั้นกลุ่มตัวอย่าง ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาโดยจะเริ่มต้นตั้งแต่ช่วงอายุ 18 – 70 ปี ขึ้นไป โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง (ตัวแทนกลุ่มอาชีพและช่วงวัย) จำนวน 131 คน ซึ่งเป็นจังหวัดในเขตปริมณฑล แผนผังขอบเขตของการเก็บข้อมูลและกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งตามการลงพื้นที่ กลุ่ม

อาชีพ และช่วงวัย ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมวิจัย ๗ ที่ตอบแบบสัมภาษณ์กำหนดจำนวนไม่น้อยกว่า 76 คน ซึ่งได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี ผลปรากฏว่า มีผู้ตอบแบบสัมภาษณ์มากถึง 131 คน คิดเป็นร้อยละ 172.36 เปอร์เซ็น

กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มประชากร แบ่งตามกลุ่มอาชีพ ที่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ 1. อาชีพราชการ 2. อาชีพรับจ้าง 3. อาชีพอิสระ และ 4. อาชีพงานฝีมือ แบ่งตามกลุ่มช่วงวัย (Generation) ที่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ 1. Builder อายุ 71 ปีขึ้นไป (4.8%) 2. Baby Boomer อายุ 55 – 72 (18.4%) 3. Generation X อายุ 40 - 54 (23.8%) 4. Generation Y อายุ 25 - 39 (22.2%) 5. Generation Z อายุ 10 - 24 (19.7%) *สัมภาษณ์ผู้มีอายุ 18 ปี ขึ้นไปและ 6. Alpha อายุ 1 - 9 (11.1%) * ไม่ใช่ข้อมูลที่เป็นกลุ่มเยาวชน/กลุ่มเปาะบาง จากการศึกษาเรื่องค่าครองชีพในประเทศไทย ในสังคมยุคดิจิทัลกับสภาวะความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเข้ากับตัววัตถุ เป็นผลให้ค่าครองชีพในประเทศไทยสูงเป็นเงาตามตัว “ความกลัวมีเงื่อนไข” เป็นประเด็นสำคัญและพฤติกรรมใช้จ่ายใช้สอยทั้งจาก “สื่อ” (ตัวกระตุ้น) “เงิน” (ความปรารถนา) (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ภาพที่ 2.4 แสดงภาพ จังหวัดที่มีค่าครองชีพสูงที่สุดในประเทศไทย (ในเขตพื้นที่วิจัย)

(ก) อันดับที่ 1 จังหวัดธนบุรี มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนต่อครัวเรือน 33,995 บาท

(ข) อันดับที่ 3 กรุงเทพมหานคร มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนต่อครัวเรือน 31,866 บาท

(ค) อันดับที่ 6 จังหวัดสมุทรปราการ มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนต่อครัวเรือน 27,484 บาท

ที่มา : Top New. (2565). 4 จังหวัด ค่าครองชีพสูงที่สุดในประเทศไทย เงินเดือนไม่ถึง 35,000 อยู่ยากบอกเลย. ค้นเมื่อ [24 กันยายน

2565]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=YNOfxOKrU>

ผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอบเขตของการเก็บข้อมูลและกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งตามการลงพื้นที่ ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลจาก “แบบการสัมภาษณ์” ผู้เข้าร่วมวิจัย ๗ ดังนี้



ภาพที่ 5 ขอบเขตของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ (Interview) เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง 5 กลุ่มอายุระหว่าง อายุ 18 – 71 ปีขึ้นไปโดยผู้วิจัยลงพื้นที่ 4 จังหวัด (ก) จังหวัดกรุงเทพมหานคร ณ โรงเรียนสตรีศรีสุวรรณ์ (นางสาวจิตรลดา รัก

สัตย์, ผู้ให้สัมภาษณ์ 23 มกราคม 2566) (ข) จังหวัดสมุทรปราการ

(นายคมล แดงไผ่, นายชัยนิต มะทะ, นายสุวิทย์ พนมรัมย์, นางประจวบ พนมรัมย์, นางสมใจ แสงสุข, ผู้ให้สัมภาษณ์ 8 มกราคม 2566) (ค) จังหวัดนนทบุรี (นางสุธาทิพย์ สว่างผล, ผู้ให้สัมภาษณ์ 8 ธันวาคม 2565)

(ง) จังหวัดนครปฐม (นางนิภา ลิ้มพิทักษ์, ผู้ให้สัมภาษณ์ 7 มกราคม 2566)



ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

การเก็บข้อมูลภาคสนาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

นำแบบสัมภาษณ์ (Interview) เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว โดยผู้วิจัยลงพื้นที่ 4 จังหวัด คือ 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ 4) จังหวัดนครปฐม โดยแบ่งตามกลุ่มอาชีพทั้ง 5 กลุ่ม คือ 1) อาชีพราชการ 2) อาชีพรับจ้าง 3) อาชีพอิสระ 4) อาชีพงานฝีมือ และ 5) นักศึกษา/บุคคลทั่วไป และใช้เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ โดยกำหนดผู้เข้าร่วมวิจัยฯ ที่ตอบแบบสัมภาษณ์ จำนวน 130 คน และมีแบบประเมินเครื่องมือ ที่ต้องผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องการตรวจคุณภาพ (IOC) (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ (จำนวน 5 ท่าน) และดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ก่อนนำเครื่องมือไปใช้จริงและใช้ข้อมูลดังกล่าว เป็นฐานคิดที่ช่วยค้นหาสัญลักษณ์ของวัตถุแห่งความเชื่อและความกลัว โดยการตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะของผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

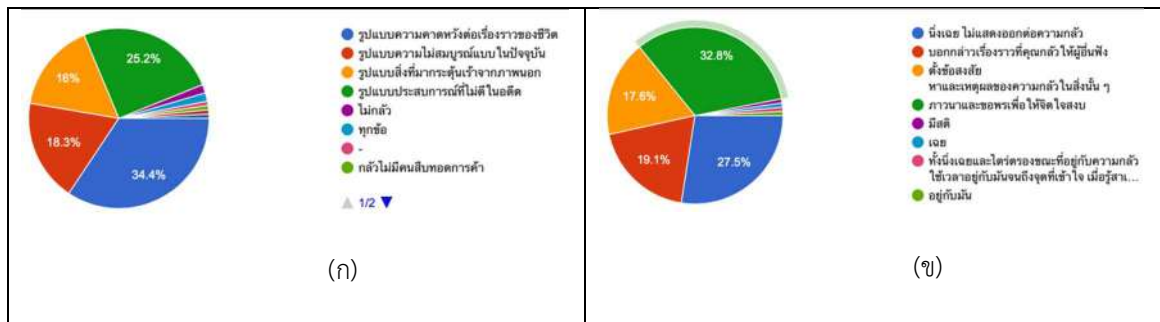
การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้ “แบบสัมภาษณ์ (Interview)”

ผลการวิจัย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแสดงลำดับที่ จำนวน และร้อยละ ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ข้อความที่ 2.1 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับที่	คำถาม : คุณมีความเชื่อในรูปลักษณ์วัตถุ แบบใดบ้าง	จำนวน	ร้อยละ
1	สถานที่ศักดิ์สิทธิ์	82	63.1%
2	บุคคลที่เคารพนับถือ	73	56.2%
3	เครื่องราง ของขลัง สิ่งของมงคล	55	42.3%
4	สิ่งลึกลับ ตำนาน เรื่องเล่า	36	27.7%
5	อื่น ๆ	9	7.1%
รวม		255	384.4%

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566



ภาพที่ 6 ตัวอย่างข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับ “ความกลัว” ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

(ก) ข้อคำถามที่ 2.5 คุณมีความมุ่งหวังอะไรจากสิ่งที่คุณเชื่อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(ข) ข้อคำถามที่ 2.9 คุณมีวิธีการปฏิบัติและจัดการความกลัวอย่างไร

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

ผลการวิเคราะห์พบว่า จากการศึกษาสัญลักษณ์ของมายาคติแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนคติของผู้วิจัย ที่จำแนกตามอายุ กลุ่มประชากรครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง ช่วงวัยผู้ใหญ่ที่กำลังทำงานวัยกลางคนและผู้สูงอายุ มีแนวโน้มที่มีความเสี่ยงต่ออาการวิตกกังวล หรือความกลัวในทุกมิติ อันส่งผลต่อปัญหาทางด้านสุขภาพจิตและอาจบั่นทอนสุขภาพร่างกาย จากปัจจัยโครงสร้างสังคมก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Age) อย่างเต็มตัวได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของคนในยุคปัจจุบันในหลายมิติ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) มีความสอดคล้องกับภาษาภาพที่ต้องการสื่อความหมาย ที่มาจากความรู้สึกนึกคิด การถูกหล่อหลอมจากสภาพสังคมและวัฒนธรรม ผู้วิจัยพบว่า มีประเด็นที่นักศึกษาศึกษาเกี่ยวกับบริบททางความเชื่อในสังคมไทย ที่นำไปสู่แนวความหลากหลายในความเชื่อทางวัฒนธรรมและความเชื่อส่วนบุคคล การบ่มเพาะแต่ละบุคคลจากบริบทแวดล้อมที่ต่างกัน เพื่อแสดงภาพของเนื้อหาของความงามนัยความเชื่อ ผ่านมุมมองตามทัศนคติ โดยใช้สัญลักษณ์ที่แทนค่าเพื่อก้าวข้ามจินตนาการต่อการรับรู้ สัญลักษณ์ (Semiology) สัญลักษณ์เป็นคำสมาสจากรากศัพท์ สัญลักษณ์ + วิทยา (คือวิชาในภาษาบาลี) คือ การศึกษาอย่างเป็นระบบของกระบวนการสัญลักษณ์ (Symbolism) และการสร้างความหมายที่สื่อสารบางสิ่ง ซึ่งโดยปกติเรียกว่า การแปรความหมาย อาจเป็นไปได้โดยเจตนาหรือไม่เจตนา ขบวนการเหล่านี้สนับสนุนความคิดทางจินตนาการ และทางความฝัน “สัญลักษณ์” สามารถอธิบายความหมายแฝงเรื่อง “ความเชื่อและความกลัว” ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในผลงาน

มายาคติ (Mythologies) เป็นสัญลักษณ์ที่คนในสังคมร่วมกันสร้างขึ้น เพื่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมซึ่งยากต่อการเข้าถึงความจริงและยังครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย แล้วยังสื่อความหมายใหม่ในอีกระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ ตามทัศนคติของผู้วิจัย “มายาเป็นได้มากกว่าที่เห็น หรือ ยิ่งกว่าที่ได้สัมผัส” เรียกได้ว่า “การสร้างมโนภาพที่เกินจริง” และฝังลึกลงไปจิตใจได้สำนึก ทำให้เกิดทัศนคติ ความเชื่อ ฝังอยู่ในความคิด ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต มายาคตินั้น ทำงานด้วยการเข้าไปครอบงำความหมายเชิงผัสสะ และประโยชน์ใช้สอยของสรรพสิ่ง แล้วทำให้นัยสื่อความหมายใหม่อีกระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงค่านิยมและอุดมการณ์เป็นโครงสร้างแนวคิด วิธีคิดที่ช่วยสนับสนุนในการสร้างสรรค์

การศึกษาอิทธิพลจากงานศิลปกรรม

ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism Art) คือ ขบวนการทางศิลปะที่เกิดขึ้นมีที่มาจากประเทศฝรั่งเศสและประเทศเบลเยียม ขบวนการดังกล่าวเริ่มต้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ประกอบไปด้วยการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่หลากหลายรูปแบบรวมถึงการเขียนบทวรรณกรรม กลุ่มนี้ให้ความสนใจในเรื่องของจินตนาการ หรือจิตใต้สำนึกเป็นสำคัญ ขบวนการทางความคิดเหล่านี้ช่วยสนับสนุนเจตภาพ (Spirituality) ที่เป้นความฝันและจินตนาการ แนวคิดของพวกเขา ก็ยังคงส่งอิทธิพลและสร้างแรงบันดาลใจต่อวงการศิลปะมาถึงปัจจุบัน อาทิเช่น ศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art) หรือศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ฯลฯ ให้อิทธิพลของศิลปวัฒนธรรมตะวันตกที่มีในประเทศไทย (Molsymbolic. 2011) เพื่อทำการศึกษากายใต้โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว ผู้วิจัยได้คัดสรรผลงานศิลปะที่สื่อสารประเด็น



“ความเชื่อและความกลัว” ที่น่าสนใจจากศิลปิน 3 ท่านเคียงคู่กับผลงานผู้วิจัยรวม 4 ท่านรูปแบบตาราง ดังนี้ 1. มาริน่า อับราโมวิช 2. หลุยส์ บูชัวส์ 3. มณฑิเตอร์ บุญมา และ 4. สุริวัณย์ สุธรรม

การศึกษาศิลปิน กรณีศึกษาศิลปินที่เกี่ยวข้องทั้ง 3 ท่าน ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ความสนใจในเรื่องชีวิตความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด “ความเชื่อและความกลัว” ที่เชื่อมโยงไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหาตามแนวคิดที่ตั้งไว้ สะท้อนเรื่องของคุณค่าและคุณภาพชีวิตที่ผุดผื่นของผู้คนในสังคม ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ได้ก่อให้เกิดคำถามขึ้นในใจว่า “มูลค่า หรือ คุณค่า” สิ่งไหนเป็นสิ่งสำคัญกับชีวิต ดังนั้นกรอบของแนวคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่เกี่ยวกับ “การขัดเกลาทางสังคม” หรือ “การปลูกฝังทางวัฒนธรรม” และหลักคิดทฤษฎี “มายาคติ” จึงกลายเป็นโครงสร้างที่ช่วยสนับสนุนข้อเท็จจริงและชี้ให้เห็นปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่

ตารางที่ 2 สาเหตุและปัจจัยที่นำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 4 ท่าน ดังนี้

ศิลปิน	1. มาริน่า อับราโมวิช (Marina Abramovic)	2. หลุยส์ บูชัวส์ (Louise Bourgeois)	3. มณฑิเตอร์ บุญมา (Monthian Bunma)	4. สุริวัณย์ สุธรรม (Suriwan Sutham)
ปัจจัย ต่าง ๆ ในงาน	 “Rhythm 0”, 1974	 “มามอง” (Maman), 1980	 “วัดใจ: ศาลาวัดใจ”, 2538	 “ความจริงเสมือนของชีวิต”
ความ เชื่อ ความ กลัว	อับราโมวิชมักเล่นกับความรู้สึก “กลัว” สร้างความหวาดเสียวให้ผู้ชมเสมอและเปิดโอกาสให้ผู้ชม “กระทำการ” อะไรก็ได้	บูชัวส์ “เหยื่อของความรุนแรง” ภายในครอบครัวเป็นความกลัวที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ความทรงจำมืดในวัยเด็ก	มณฑิเตอร์เชื่อในพุทธศาสนา ประเพณีสะท้อนวิถีชีวิตบริบททางสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ภายนอกและภายใน (จิตใจ) แสดงออกผ่านสิ่งของวัตถุ	กลัวมีเงื่อนไขเป็นประเด็นสำคัญ ส่งผลต่อจิตใจ “สื่อ” ตัวกระตุกมายาคติที่ถูกปลูกฝังในความรู้นึกคิด และเชื่อว่าสร้างความสุข (ภายนอก) ได้จริงหรือไม่
เนื้อหา	คนที่พร้อมจะทำร้ายเธอด้วยอุปกรณ์เผยให้เห็นถึง “เบื้องลึกของจิตใจมนุษย์” พร้อมกระทำรุนแรงกับอีกฝ่ายโดยชอบธรรม คล้ายทางการเมืองอำนาจการปกครองและพฤติกรรมนำไปสู่แต่ต่อสังคมผ่านศิลปะ	เป็นผลผลิตจากประสบการณ์ในวัยเด็กของเธอ การชกมวยของแม่มุมก็คือการ “สร้าง รื้อ และ ทำใหม่” วัฏจักรนี้คือการสร้างสรรค์งานของบูชัวส์เช่นกัน เป็นคำถามใหญ่ในชีวิตโดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ	“ของเก่ากับของใหม่” (ภาพแทน) ความตึงเครียดและความกลมกลืนระหว่างสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่อย่างมีนัยยะสำคัญบางครั้งหยิบยกเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนาและประเพณีในบริบทของยุคโลกาภิวัตน์	ยุคดิจิทัลคุณค่า/คุณภาพชีวิตที่ผุดผื่นในสังคม ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ได้ก่อให้เกิดคำถามขึ้นในใจว่า “มูลค่า หรือ คุณค่า” สิ่งไหนเป็นสิ่งสำคัญกับชีวิตมนุษย์
รูปแบบ	ผลงานศิลปะการแสดงสด (Performance Art)	ประติมากรรม (Sculpture)	ศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art), ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) สื่อผสม (Mixed Media)	ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art)



ศิลปิน	1. มารินา อับราโมวิช (Marina Abramovic)	2. หลุยส์ บูชัวส์ (Louise Bourgeois)	3. มณฑิยา บุญมา (Monthian Bunma)	4. สุริวัลย์ สุธรรม (Suriwan Sutham)
สัญลักษณ์	ศิลปินปรากฏตัวด้วย “เรือนร่าง” เปลือยเธอวางสิ่งของที่ เป็นวางวัสดุอุปกรณ์ 72 ชิ้นมี ขนนก, ขอนล่อม ขนมปิง, ขวด แชมเปญ, สีนํ้ามัน, ขนเฟอร์, เสื้อผ้า, กรรไกร, มีดโกนหนวด, โข, ญอแจมือ และปืนที่บรรจุ กระสุนหนึ่งนัด วางบนโต๊ะ	“แมงมุม” คือ แม่ เพราะแมงมุม เป็นผู้ถักทอ (ใยแมงมุม) สร้าง (บ้าน) และปกป้อง (ลูก) ใน ขณะเดียวกันแมงมุมก็มีความน่า กลัวและขัดแย้ง เช่น แข็งแรง แต่ ในขณะเดียวกันก็บอบบาง	“ใต้เศียรพระพุทธรูป” รูปทรง กระบือสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ และความศรัทธาผ่านสัญลักษณ์ ทางศาสนาพุทธความเชื่อเรื่อง ราศีทางโหราศาสตร์ทั้ง การแพทย์แผนไทย ฯลฯ ของ มณฑิยา	ภาพของสตรีเพศกับ “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) เป็นการ ใช้ AI สร้างรูปบุคคล (Image Generator) ภาพแทน ความเชื่อและ ค่านิยมสมัยใหม่ ถูกบิดเบือนไม่ได้ อยู่ ในความจริง (สัจจะ) สะท้อนสภาวะ ของโลกสมัยใหม่ในยุคดิจิทัล

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

ที่มา : กัญญชล นาวานุเคราะห์. (2561). หลุยส์ บูชัวส์...มาสเตอร์พีซในวัยแปดสิบ.

ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.creativethailand.org/view/article-read?article_id=27787

ที่มา : Il Sapere. (2018). Marina Abramovic on performing 'Rhythm 0' 1974. ค้นเมื่อ [12 ธันวาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4>

ที่มา : Research Gate GmbH. (2023). “Temple of Mind: Sala for the Mind”, 1995. ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.researchgate.net/figure/Temple-of-the-Mind-Sala-for-the-Mind-1995-Montien-Boonma-Herbal-medicine-wood-brass_fig20_267197314

การศึกษากรอบหลักคิด แนวคิดทฤษฎี และลักษณะสำคัญในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินแต่ละท่านต่างมีส่วนเกี่ยวข้องในการนำเสนอประเด็นสาระในภาพรวมที่นำไปสู่ภาษาจิตรกรรม ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้ความสนใจไปที่พฤติกรรมการแสดงออก มนุษย์รวมถึงพฤติกรรมภายใน คือ ส่วนที่เป็นค่านิยม “ความเชื่อและความกลัว” ความรู้สึก ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นเร้าส่งผลการแสดงออกภายนอก สอดคล้องกับหลักคิดทฤษฎีเรื่อง “สื่อ” (Mass Media) ที่เป็นตัวการสำคัญในการกำหนดความสนใจของผู้คน นำไปสู่ประเด็นทางความคิดในการทำงานศิลปะ ภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว (ตารางที่ 4)

ผู้วิจัยให้ข้อสรุปในการทำงานศิลปะ 3 ประการดังนี้

ประการที่ 1 ลักษณะเฉพาะที่แสดงตัวตน

ประการที่ 2 แสดงทัศนคติที่สะท้อนปัญหาผ่านสัญลักษณ์

ประการที่ 3 มุ่งมั่นที่จะสร้างผลงานที่อยู่ภายในจิตใจด้วยภาษาทางทัศนศิลป์

การวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายด้วยวิธีการในทฤษฎีสัญญะวิทยาเกี่ยวกับทฤษฎีมายาคติ จากการวิเคราะห์กระบวนการสร้างงานศิลปะในข้อ 1 นั้น จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์มีความสนใจ แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาพ “ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)” ซึ่งเป็นวิธีในการค้นหา ความหมายแฝงและความหมายตรง (connotative and denotative meanings)” ทั้งสองคำนี้เป็นศัพท์ที่ โรลองด์ บาร์ธ ผู้เป็นทั้งนักเขียน นักวิจารณ์ และ ครูชาวฝรั่งเศส ใช้เพื่อถอดรหัสเครื่องหมายต่าง ๆ ถูกอธิบายไว้ในบทที่ 2 โดยขอยกตัวอย่างข้อความที่ช่วย อธิบายแนวทางในการถอดความหมายของภาพที่กล่าวไว้ว่า “เราแทบไม่ได้เอาใจใส่ หรือสนใจต่อ กระบวนการคิดที่เกิดขึ้นเมื่อเรามองดูภาพ ๆ หนึ่ง ทั้งนี้เพราะว่า เราได้เห็นภาพนับเป็นพันภาพในแต่ละวัน



แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาพ (Reading an image) ถือเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างหนึ่ง ด้วยเหตุนี้หากว่าเราต้องการให้ใครสักคนมีความสามารถในการอ่านภาพ ขอให้เลือกวิธีการสำหรับการถอดรหัสภาพ (decoding the image) ในฐานะที่เป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่ง ผู้วิจัยต้องการอธิบายแนวคิดในการอ่านภาพ และการถอดรหัสที่เป็นดังความหมายซ่อนภายในผลงานจิตรกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีสัญวิทยาและทฤษฎีมายาคติ ซึ่งเป็นการศึกษา กระบวนการมองเรื่องราว สถานการณ์ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างรู้เท่าทัน โดยใช้ความคิด พิจารณาอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีลำดับและขั้นตอน มีการพิสูจน์ข้อเท็จจริงของการสื่อความหมายต่าง ๆ ด้วยการจำแนกการทำงานอย่างเป็นระบบ เช่น ส่วนที่ 1 สัญวิทยา จำแนกออกเป็นรูปสัญลักษณ์ความหมายสัญลักษณ์ ทั้งแบ่งหน้าที่ตามวิธีการทำงาน (Mode) ส่วนที่ 2 มายาคติ จำแนกออกเป็น ความหมายตรง และความหมายแฝง ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ เพื่อนำมาประกอบการศึกษาและพิจารณาสถานะการณ์ที่เป็นกลอุบายต่าง ๆ เพื่อให้ไม่ถูกชักจูงไปกับความเคยชิน หรือ ตัดสินเพียงแค่การรับรู้ในสัมผัสแรกทางคติความเชื่อ หรือความศรัทธา ที่มักมีมายาคติครอบงำอยู่อย่างมีนัยยะสำคัญ

ตารางที่ 3 แนวคิดการสร้างความหมายแฝง แนวคิดการสร้างความหมายแฝงของการสื่อสารในผลงานชื่อ “ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)” การสื่อสารมี 4 ชั้น ที่เป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

การสื่อสารชั้นที่ 1 รูปสัญลักษณ์ (Signifier)	วัตถุ สื่อกลางทางกายภาพ ความหมายเชิงประจักษ์ จากประโยชน์ใช้สอย (Function)
การสื่อสารชั้นที่ 2 ความหมายสัญลักษณ์ (Signified)	ความสัมพันธ์ (Relations) ทางความหมาย ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ โดยเป็น ที่ตกลงและยอมรับร่วมกันของคนในสังคม
การสื่อสารชั้นที่ 3 มายาคติ (Mythologies)	การครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่งแล้ว เกิดการสื่อความหมายใหม่ที่เป็น ความหมายเชิงค่านิยม อุดมการณ์ ในลักษณะเป็นสิ่งที่หรือตัวแทนของสิ่งหนึ่ง (Representation)
การสื่อสารชั้นที่ 4 ถอดรหัส (Decoding the Image)	นัยยะความหมายในตัววัตถุที่ต้องทำการถอดรหัส

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

จากการศึกษาการวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายด้วยวิธีการในทฤษฎีสัญวิทยากับทฤษฎี มายาคติข้างต้นนั้น จะสังเกตได้ว่า ผู้วิจัยมีแนวคิดที่เจตนาคือเชื่อมโยงกันหลายด้าน ทั้งมุมมอง วิธีคิด วิธีการในการวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ให้เราเข้าใจการทำงานที่แท้จริงของแต่ละหน่วย “สื่อ” และการสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ดังนี้

จากรูป “ความจริงเสมือนของชีวิต” ผู้วิจัยอธิบายการสื่อความหมายมี 4 ชั้น ดังนี้

การสื่อสารชั้นที่ 1. รูปสัญลักษณ์ ความหมายตรงคือ รูปสัญลักษณ์ความหมายตรงแบบไม่สมเหตุสมผลกัน แสดงภาพของสตรีเพศที่น่าจะต้องอยู่คู่บุรุษเพศ แต่กลับแสดงภาพของสตรีเพศที่อยู่ร่วมกับ “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient)

การสื่อสารชั้นที่ 2. ความหมายสัญลักษณ์ มีความสัมพันธ์ในสองลักษณะที่ 1. มีความสัมพันธ์เข้า ครึ่งทับใบหน้าครึ่งฉีกด้านซ้าย และลักษณะที่ 2. มีส่วนที่ไม่สมเหตุสมผลกัน คือ “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) ที่มาปรากฏอยู่เบื้องหน้าของสตรีเพศ 50% ของภาพเป็นการใช้ AI สร้างรูปบุคคล (Image Generator) วิธีสร้างภาพบุคคล (ภาพแทน) ความเชื่อและค่านิยมสมัยใหม่

การสื่อสารชั้นที่ 3. มายาคติ ความหมายแฝง มีความสัมพันธ์ในสองลักษณะ คือ ลักษณะ 1. ความสัมพันธ์ที่เป็นไปในทิศทางที่เกี่ยวเนื่องกัน คือ สิ่งที่มีคุณค่าทางใจและมีมูลค่า (สตรีเพศกับสีเส้นที่หลากหลาย) และ ลักษณะ 2. คือ ขัดแย้งและไม่

สมเหตุสมผลกัน คือ ดาโตชนตายาว (มาตรฐานทางความงาม) “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) พลังอำนาจและกระแสเทคโนโลยีสมัยใหม่ คือ Artificial Intelligence (AI) ความฉลาด ความทันสมัย โลกในอนาคต



ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3
รูปสัญลักษณ์ (Signifier) ความหมายตรง (Denotation)	ความหมายสัญลักษณ์ (Signified)	มายาคติ (Mythologies) ความหมายแฝง (Connotation)
สตรีเพศ (Womenkind) เพศหญิง คู่กับ บุรุษเพศ	เพศหญิง เพศสถานะ มารดา ภรรยา หรือบุตรสาว	มาตรฐานทางความงาม ดาดมชนตายาว เป็นสิ่งสมมุติ
ภาพหญิงสาว (ครึ่งหน้า) ช่องสีกราเดียนต์ (Color Gradient)	ใช้ AI สร้างรูปบุคคล (Image Generator) วิธีสร้างภาพบุคคล (ภาพแทน) ความเชื่อและค่านิยมสมัยใหม่	พลังอำนาจและกระแสเทคโนโลยีสมัยใหม่ ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ (AI) ความฉลาด ความทันสมัย โลกในอนาคตแห่งอารยดิจิทัล

ภาพที่ 7 การสื่อสารชั้นที่ 1-3 และการสื่อสารชั้นที่ 4 คือ ภาพผลงานศิลปะ (ความหมายแฝง)

ในผลงาน“ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

การสื่อสารชั้นที่ 4. ความหมายแฝง ที่ต้องการถอดรหัสภาพ (decoding the image) จากการตีความ รูปสัญลักษณ์ ความหมายสัญลักษณ์และมายาคติ ให้เกิดภาพตัวแทนของความเชื่อ ความหมายแฝงที่ถูกจัดการด้วย กระบวนการประกอบสร้างจากความคิดเขียนของรูปทรงคน (สตรีเพศ) เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้แสดงภาพประเด็นที่เป็นชุดความคิดในเรื่องประเด็นความเชื่อและความกลัว กล่าวถึงความทันสมัยหรือการยอมรับ เพื่อเป็นการหยอกล้อกับความจริงและสิ่งลวง ในที่นี้คือภาพสตรีเพศที่อยู่ร่วมกับวัตถุทางเทคโนโลยีระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) รวบรวมว่า ผลงานชิ้นนี้ใช้ AI วาดรูปให้ (AI Text to Image Generator) เหมือนมีเวทมนตร์สร้างภาพตามคีย์เวิร์ด (Keyword) คล้ายกับเป็นภาพตัวแทนความปรารถนาที่ถูกสร้างขึ้น

บรรจุความหมาย “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) ภาพที่ปรากฏสามารถอยู่ ร่วมกันได้ในงานจิตรกรรมชิ้นนี้ นอกจากนั้นผู้วิจัยยังมีเจตนาเล่นกับความไม่สัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ ในภาพวัตถุที่อยู่ร่วมกันความเสมือนจริง การใช้สีสังเคราะห์ เคียงคู่ (ครึ่งภาพ) ภาพสตรีเพศที่ถูกตีความ กลัวคือ ความจริง (Truth) ที่นำไปสู่ “ความเสมือนจริง” (สตรีเพศ) ซึ่งผู้วิจัยเจตนา นำเสนอภาพที่สะท้อนสภาวะการณ์ และการซ่อนทับในมิติทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมทางสังคม และระบบเศรษฐกิจ ทั้งหมดนี้ล้วนมีที่มาจากความปรารถนาในโลกของวัตถุนิยม เป็นปัจจัยสำคัญมีส่วนในการกำหนดคุณค่า หรือ มูลค่า หรือ มาตรฐานตัวตนที่ไม่มีอยู่จริง (ภาพที่ 7)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินงานวิจัย การเก็บข้อมูล ถูกจัดเรียบเรียงวิธีการอภิปรายผล ซึ่งความสอดคล้องถึงแนวคิดเป็นการนำเสนอผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความกลัว นำไปสู่อภิปรายผลที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” ผลการวิจัยมีความสอดคล้อง พบว่า ตรงตาม วิทยุ โย จิตต์ธรรม ซึ่งได้แบ่งประเภทความเชื่อออกเป็น 6 ประเภท 1) ความเชื่อที่เกิดจากความกลัว 2) ความเชื่อที่เกิดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ 3) ความเชื่อเกี่ยวกับ ยากกลางบ้าน 4) ความเชื่อทางไสยศาสตร์ 5) ความเชื่อเกี่ยวกับ โชคลาง และ 6) ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยาม นิमितผืน จากข้อความเป็นสิ่งยืนยันข้อเท็จจริง ให้เห็นตรงกันในการเก็บข้อมูลว่าความเชื่อในสังคมไทยจากกลุ่มประชากรตัวอย่างในงานวิจัย ยังวนเวียนกับความเชื่อที่ถูกติดกับวิถีชีวิตและดำเนินไปกับการยึดโยงทางความคิด สังคมในอดีตกับเรื่องราวที่เล่าขานต่อ ๆ กันมา เพื่อมาใช้เป็นแนวทางกับชีวิตตนเอง (วิทยุ โย จิตต์ธรรม. 2516. หน้า 46 - 47)

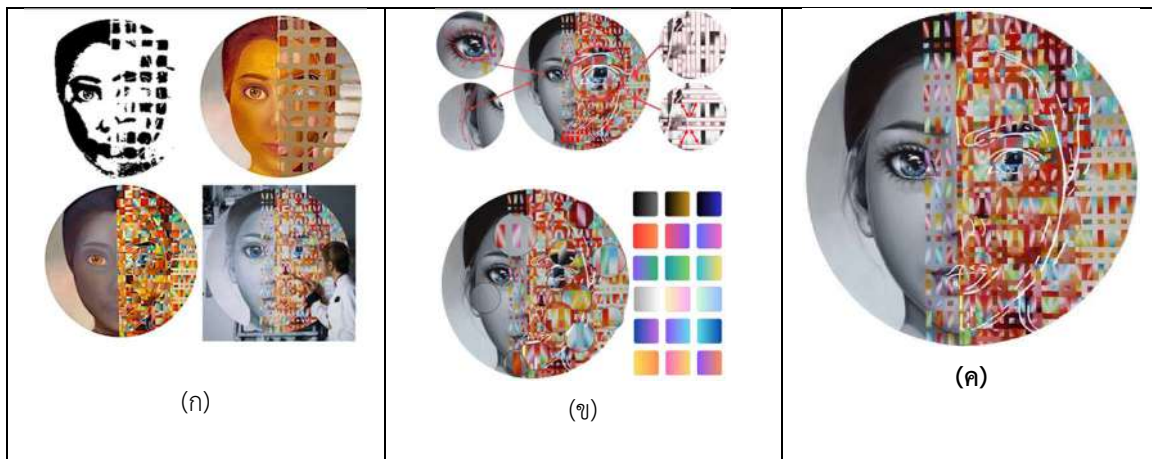
ผลการวิจัยพบว่า บทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่ใช้ข้อมูลวิจัยเป็นฐานคิดสำคัญในการค้นหาสัญลักษณ์ที่นำไปสู่ประเด็นในการสื่อสารผ่านงานทัศนศิลป์ในสังคมไทย การวิจัยที่แสดงความชัดเจนในมิติทางการแสวงหา ตั้งคำถาม สัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ ผลจากงานวิจัยกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้ คือ แบ่งตามกลุ่มอาชีพและช่วงวัย สักกลุ่มอาชีพ ได้แก่ 1) อาชีพรับราชการ 2) อาชีพรับจ้าง 3) อาชีพอิสระ 4) อาชีพงานฝีมือ ตัวอย่างจำนวน 131 ราย เป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ 4 จังหวัด 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ

4) จังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้แสดงความคิดเห็นข้อเสนอแนะที่มีทัศนะต่างกันไปอย่างมีนัยยะสำคัญ

ผลการวิจัยพบว่า จากข้อคำถามในการสัมภาษณ์ ช่วยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยฯ ตระหนักถึงเป้าหมายในชีวิต (คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น) หรือหลีกเลี่ยงสิ่งที่จะทำให้เกิดปัญหา (ความกลัว) กรณีเกิดความกลัวหรือความเชื่อแบบ ไร้เหตุผล ให้คิดหาเหตุผลแบบมีเงื่อนไข ว่าสิ่งที่กลัวหรือความเชื่อนั้นเกิดประโยชน์หรือไม่ ประเมินจากการวิเคราะห์แยกแยะสิ่งที่ควรนำมาใช้ สิ่งที่เป็นสาระสำคัญและไม่สำคัญ การปฏิบัติและลงมือทำด้วยตัวเองคือ ความคิดและความรู้สึกที่ออกมาจากตัวตนของผู้ให้สัมภาษณ์

สอดคล้องแนวคิดทฤษฎีของแฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์กับความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยระบุว่า สัญลักษณ์ มี 2 มิติ มิติที่ 1 คือ มิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งเรียกว่า “ภาษา” หรือ หลักเกณฑ์ที่ใช้และมิติที่ 2 คือ “คำพูด” (Saussure, F. de. 1960).

จากแนวคิดทฤษฎีที่สนับสนุน การตีความแปลค่าความหมาย ถอดรหัสทางภาษาเปลี่ยนเป็นภาษาของภาพ จากข้อความของผู้ให้สัมภาษณ์และทัศนคติของผู้วิจัยได้รับข้อมูลหลากหลายมิติทางความคิด ทราบถึงข้อเท็จจริงทางประสบการณ์ส่วนบุคคล ภาพความคิดความทรงจำเผยภาพที่แสดงออกต่อพฤติกรรม เผยให้เห็นเงื่อนไขและข้อเท็จจริงอย่างมีนัยยะสำคัญ จากการสัมภาษณ์ คำพูดและภาษา ทำที่ทางพฤติกรรมหรือภาษากาย ที่เผยให้เห็นและนำไปสู่ ของข้อเท็จจริงในการแสดงออกผ่านการเล่า เพื่อสื่อความหมายต่อสิ่งที่เชื่อและสิ่งที่กลัว



ภาพที่ 8 ชื่อผลงาน “ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)” (2566). [จิตรกรรม] ขนาด 100 X 100 cm. Oil and Acrylic on Cotton mixed Linen. (ก) ขั้นตอนการสร้างสรรค์และเก็บรายละเอียด (ข) ดวงตาเป็นจุดเด่น ช่องสี “ศิลปะพิกเซล” (Pixel Art) และช่องสี “สีกราเดียนต์” (Color Gradient) จงใจให้มีสีสันฉูดฉาดคล้าย “สื่อ” โฆษณาที่เป็นตัวกระตุ้นเร้าที่สำคัญ ในการกำหนดค่านิยมของผู้คนในสังคม (ค) ผลงานที่แล้วเสร็จสมบูรณ์

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

การอภิปรายผลจากงานศิลปกรรม

การอภิปรายผลจากงานศิลปกรรม การศึกษาแนวคิดและสัญลักษณ์ในจากความเชื่อและความกลัว ซึ่งให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายหรือเข้าใจประเด็นสำคัญ ลู่ทางในรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลจากงานศิลปกรรมต่อการสร้างสรรค์ ซึ่งสำคัญมากที่จะใช้วิเคราะห์และการอภิปรายผล เข้าถึงเนื้อหาแนวความคิด รวมถึงการประกอบสร้างของรูปสัญลักษณ์ ความสัมพันธ์กับลัทธิทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงได้จัดลำดับจากการวิเคราะห์ เพื่อให้ทำความเข้าใจการอภิปรายผลจากงานศิลปกรรม ดังนี้

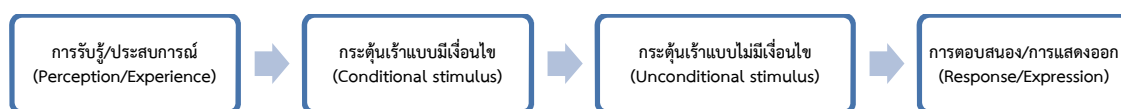


ภาพที่ 9 ผู้วิจัยแสดงกระบวนการและขั้นตอน ที่นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว
 ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

จากภาพผู้วิจัยแสดงกระบวนการและขั้นตอน นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม การผนวกและเชื่อมโยงถึงเนื้อหาและความสอดคล้องกับลัทธิทางศิลปะที่สะท้อนเป็นผลลัพธ์ทางรูปแบบของการสนับสนุน และสร้างสภาพความขัดแย้งระหว่างความฝันและความเป็นจริง อธิบายถึงบางส่วนของจิตนาการและลดทอนรูปทรง กระตุ้นความคิดทางความรู้สึกในผลงานศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism Art) สื่อสารผ่านรูปของสัญลักษณ์ที่มีความหมายแฝงทางการรับรู้การแทนค่าหรือการแปรเปลี่ยนอย่างมีนัยยะสำคัญ ที่มีฐานข้อมูลในลู่ทางเดียวกันในด้านเนื้อหาความเชื่อและความกลัวที่สอดคล้อง หากความเป็นไปได้ในการพัฒนางานวิจัยในครั้งนี้

ประเด็นที่สำคัญของข้อค้นพบ

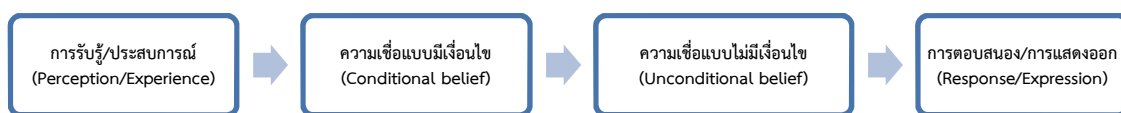
ประเด็นที่ 1 จากการวิจัยข้อค้นพบ เรื่อง “ความกลัว” ส่งผลกระทบในสองทิศทาง 1) “ความกลัวจากการกระตุ้นเร้า” ภายนอกอย่างมีเหตุผล ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงอยู่ของชีวิตและการดำเนินไปของชีวิต ความกลัวที่จะนำไปสู่ในการพัฒนาชีวิตไปในทิศทางที่ดีขึ้นและปรับปรุงแก้ไข 2) “กลัวอย่างไรเหตุผล” ไม่สามารถที่จะอธิบายถึงสาเหตุที่มาอาจนำไปสู่ ปัญหาและอุปสรรคต่อการดำรงชีวิต ขาดสติ และการยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 10 แสดงภาพข้อค้นพบองค์ประกอบของความความกลัว
 ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

จากภาพข้างต้น แสดงภาพข้อค้นพบองค์ประกอบของความความกลัว การเรียนรู้จากการสังเกต 4 องค์ประกอบ อธิบายดังนี้ 1) การรับรู้/ประสบการณ์ (Perception/Experience) พฤติกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์ทางอ้อม 2) กระตุ้นเร้าแบบมีเงื่อนไข (Conditional stimulus) ได้รับกระตุ้นเร้าจากสิ่งแวดล้อมโดยตรง เช่น สื่อ พ่อ แม่ คนในครอบครัว หรือบุคคลที่เคารพนับถือ เป็นต้น 3) กระตุ้นเร้าแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional stimulus) ได้รับกระตุ้นเร้าจากภายในจิตใจ จินตนาการ ความฝัน หรือจิตใต้สำนึก และ 4) การตอบสนอง/การแสดงออก (Response/Expression) พฤติกรรมแสดงออกต่อความกลัว (ภาพที่ 10)

ประเด็นที่ 2 จากการวิจัยข้อค้นพบ เรื่อง “ความเชื่อ” พบว่า มุมมองและทัศนคติ ความเชื่อที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต 1) ความเชื่อเชิงบวก ความรู้สึกนึกคิด การยกระดับทางความคิด/ทัศนคติ ที่มีผลดีต่อจิตใจส่งผลทำให้เกิดการเสริมแรงในทิศทางที่ดีงาม 2) ความเชื่อเชิงลบ ขาดการคิดวิเคราะห์ ขาดการสังเคราะห์อย่างมีเหตุผล หรือการลำดับขั้นตอนที่ผิดวิธี นำมาซึ่งปัญหาและอุปสรรคอุปสรรคต่อการดำเนินไปของชีวิต



ภาพที่ 11 แสดงภาพข้อค้นพบองค์ประกอบความเชื่อ

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

“การเกิดของความเชื่อ” ตามทัศนะของผู้วิจัยแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้ ดังนี้ 1) การรับรู้/ประสบการณ์ (Perception/Experience) พฤติกรรมการรับรู้จากประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์ทางอ้อม 2) ความเชื่อแบบมีเงื่อนไข (Conditional belief) ปัจจัยจากสภาพแวดล้อมธรรมชาติ บุคคลที่เคารพนับถือ เชื่อตามขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น 3) ความเชื่อแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional belief) ความเชื่อจากเรื่องโชคชะตาเครื่องรางของขลัง คำทำนาย สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตำนานเล่าขาน เป็นต้น และ 4) การตอบสนอง/การแสดงออก (Response/Expression) พฤติกรรมการแสดงออกต่อความเชื่อ (ภาพที่ 11)

ประเด็นที่ 3 จากการวิจัยข้อค้นพบ จากการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์นั้น จากการศึกษาสัญลักษณ์ของวัตถุแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะ พบว่า สอดคล้องและสนับสนุนกระบวนการในการเก็บข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบทางพฤติกรรม ทัศนคติ ผ่านมุมมองที่ยวนเวียนกับความเชื่อที่ผูกติดกับวิถีชีวิตและดำเนินไปกับการยึดโยงทางความคิด สังคมในอดีตกับเรื่องราวที่เชื่อถูกเล่าขานต่อ ๆ กันมา ทั้งจากครอบครัวและบุคคลที่เคารพนับถือ “ความกลัว = ความไม่รู้” เป็นเหตุให้ “เกิดความเชื่อ” (Primitive society) ที่มีความเที่ยงตรงและเข้าถึง เป็นประเด็นที่ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์นำเสนอมุมมอง วิชิต และการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบศิลปะสัญลักษณ์นิยม เชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

ประเด็นที่ 4 จากการวิจัยข้อค้นพบ ศิลปินกรณีศึกษา พบว่า สัญลักษณ์ของมายาคติแห่งความเชื่อและความกลัว มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อย่างมีนัยยะสำคัญ ที่สนับสนุนเชื่อมโยงทางความคิดนำไปสู่การตีความในการสร้างสรรค์ผลงานหลักทฤษฎี ยังเป็นองค์ประกอบหลักที่ช่วยให้ ผลงานผู้วิจัยลงลึกไปถึงการวิเคราะห์สังเคราะห์ตีแผ่ประเด็นให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น หลักคิดทฤษฎี “มายาคติ” จึงกลายเป็นโครงสร้างที่ช่วยสนับสนุนข้อเท็จจริง และชี้ให้เห็นปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ความจริงและความลวงเผยให้เห็นสิ่งที่ซ่อนเร้นแอบแฝงอำพรางเอาไว้ ผู้วิจัย เล็งเห็นถึงความสำคัญจากสถานการณ์ปัจจุบัน ที่ผู้คนในสังคมไม่สามารถแยกข้อเท็จจริง จากความคุ้นชินออกจากกันได้ ศิลปินกรณีศึกษาทั้งสามท่าน ชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องในด้านจิตใต้สำนึกและจิตไร้สำนึก ที่แฝงอยู่ในตัวตนของมนุษย์ ที่เผยให้เห็นด้านดีและไม่ดี เมื่อได้รับการกระตุ้นเร้า ทั้งทางตรงและทางอ้อม นำไปสู่ความเข้าใจลำดับขั้นของความคิด ด้านมืด/ด้านสว่าง อย่างมีเงื่อนไขและนัยยะสำคัญในการแสดงออกของการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย (ตารางที่ 4)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะวิจัยครั้งต่อไปจากผลการศึกษาวิจัยภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว ยังต้องพัฒนาต่อยอดในทุกมิติสังคมมากขึ้น จากการเก็บข้อมูลตัวอย่างอาจไม่ครอบคลุมในทุกบริบทของชนชั้นกรรมชาติ เป็นเพียงกลุ่มตัวอย่างใช้เป็นฐานข้อมูล เพื่อการนำเสนอแง่มุมในการสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้นำเสนอที่เป็นเป้าหมายให้กับการทำวิจัยในครั้งนี้ เป้ามมองข้อเท็จจริงที่มาและความสำคัญจากข้อคำถามหรือการตั้งข้อสังเกต มีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัยครั้งต่อไปได้ดังนี้

1. นำเสนอแง่มุมความเชื่อและความกลัวที่แทรกในบริบทปัจจุบัน เพื่อขยายขอบเขตเชิงลึกให้เห็นถึงมิติทางสังคมที่ทันต่อเหตุการณ์ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป
2. การวิจัยที่แสดงให้เห็นวิธีการ เทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ เพื่อต่อยอดในทุกช่วงเวลาและหาความเป็นไปได้ในการสื่อสารด้วยภาษาจิตรกรรม



3. การวิจัยแหล่งที่มานำไปสู่รูปแบบ เนื้อหา กระบวนการ การประกอบสร้าง พยายามตระหนักถึงการเรียนรู้สิ่งต่างออกไปจากความคุ้นชิน เพื่อพัฒนาตนเองและรูปแบบในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทางวิถีกระบวนการคิด นำไปสู่การเผยแพร่ให้เป็นประจักษ์ต่อสาธารณชน และยกระดับความคิด การพัฒนาความสมบูรณ์เชิงคุณภาพ และเป็นไปได้ในการวิจัยครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ดิช นัท ฮันท์ ผู้แปล นพ.ชวโรจน์ เกียรติกำพล. (2564). *กลัว: หัวใจของปัญญาญาณเพื่อผ่าน พ้นพายุ: Fear Essential Wisdom for Getting Through the Storm*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟรีมายด์.
- ภิญโญ จิตต์ธรรม. (2516). *ขนบธรรมเนียมประเพณีในคดีชาวบ้าน อันดับ 12*. (46 - 47). สงขลา: มงคลการพิมพ์
- มงคลการพิมพ์ลำภู แก้วกล้า. (2564). อิทธิพลของค่านิยมที่มีผลต่อพฤติกรรมความเสี่ยงดวงในสังคมไทย. *วารสารวามัญของแหวกพุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 8(1), 131-140.
- กัญญ์ชลา นาวานุเคราะห์. (2561). หลุยส์ บูชัวส์...มาสเตอร์พีซในวัยแปดสิบ. ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.creativethailand.org/view/article-read?article_id=27787
- สรยุทธ รัตนพจนารถ. (2565). *อเมกดาลา อไมกดาลา Amygdala*. ค้นเมื่อ [17 มีนาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.novabizz.com/NovaAce/Physical/Amygdala.htm>
- Il Sapere. (2018). *Marina Abramovic on performing 'Rhythm 0' 1974*. ค้นเมื่อ [12 ธันวาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=kjKz3JzoD4>
- Molsymbolic. (2011). *สัญลักษณ์นิยม (Symbolism)*. ค้นเมื่อ [12 ธันวาคม 2563]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://molsymbolic.wordpress.com/2011/09/26/สัญลักษณ์นิยมsymbolism/>
- Research Gate GmbH. (2023). *"Temple of Mind: Sala for the Mind", 1995*. ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.researchgate.net/figure/Temple-of-the-Mind-Sala-for-the-Mind-1995-Montien-Boonma-Herbal-medicine-wood-brass_fig20_267197314
- Saussure, F. de (1960). *Course in General Linguistics*. ค้นเมื่อ [12 มีนาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.artbangkok.com > Article-Visual Art>
- Top New. (2565). *4 จังหวัด ค่าครองชีพสูงสุดในประเทศไทย เงินเดือนไม่ถึง 35,000 อยู่ยากบอกเลย*. ค้นเมื่อ [24 กันยายน 2565]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=YNoOFxOKcrU>



การศึกษาเรื่องบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย
ที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตก
A STUDY OF THE PERSONALITY OF LUXURY BRANDS
THAT ALIGN WITH THE WESTERN ZODIAC CONCEPT

สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล¹ ปวินท์ บุนนาค²

Stephanie Pailin Thiel and Pawin Bunnag

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctor of Philosophy in Creative Arts Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University

(Received : Apr 9, 2024 Revised : May 13, 2024 Accepted : May 14, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตกโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยใช้การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องประเภทและบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยและบุคลิกภาพของแต่ละราศีตามแนวคิดของจักรราศีตะวันตกเพื่อนำไปสร้างเครื่องมือทางการวิเคราะห์ผลเพื่อหาความเชื่อมโยงกับผู้เชี่ยวชาญด้านแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด และผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์ตะวันตก เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความถูกต้องโดยจากความสำคัญของแนวคิดจักรราศีตะวันตกที่บ่งบอกเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลสามารถนำมาปรับใช้กับชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลายรวมถึงในงานออกแบบที่ต้องพึ่งพาความเชื่อในการขับเคลื่อนองค์กร สอดคล้องกับการเติบโตของธุรกิจกลุ่มสินค้าฟุ่มเฟือยที่มีความต้องการสูงขึ้น อีกทั้งยังต้องการความหลากหลายในการสื่อสารที่มากขึ้นตามความต้องการของผู้บริโภคและคู่แข่งในตลาดที่มากขึ้น ภาพลักษณ์องค์กรจึงเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จขององค์กร โดยจากผลการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผล พบว่าแต่ละราศีจากแนวคิดจักรราศีตะวันตก มีความสอดคล้องกับแนวคิดบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยมากกว่าสองบุคลิกภาพขึ้นไป โดยมีราศีที่มีบุคลิกภาพความหรูหราเป็นบุคลิกภาพหลักที่ตรงกับบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย และราศีที่มีบุคลิกที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย โดยบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตก จะสามารถนำไปพัฒนาเพื่อศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์ของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย เพื่อการสื่อสารภาพลักษณ์ที่แตกต่าง สร้างความสำเร็จในการแข่งขันทางธุรกิจต่อไป

คำสำคัญ : บุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย, จักรราศีตะวันตก, โหราศาสตร์ตะวันตก

ABSTRACT

This research aims to identify the personalities of luxury brands that fit the Western zodiac concept using qualitative research. The researcher studied relevant literature on the types and personalities of luxury brands and the personalities of each zodiac sign based on the Western zodiac concept to create analytical tools to find connections with experts in luxury brands, marketing, and Western astrology to consider and verify the accuracy. The Western zodiac concept, which emphasizes personal identity, has become increasingly popular in everyday life and is now being applied to design practices that rely on beliefs to drive organizational

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล zigaroxuz@gmail.com

² อาจารย์ที่ปรึกษา คณะศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

popular in everyday life and is now being applied to design practices that rely on beliefs to drive organizational success. This trend aligns with the growth of the luxury goods industry, where demand is high and there is a need for more diverse communication strategies to cater to a wider range of consumers and market competitors. As a result, corporate branding has emerged as a crucial factor in organizational success. From the results of data collection and discussion, it was found that each zodiac sign from the Western zodiac concept is consistent with the concept of luxury brand personalities with more than two or more personalities. There are zodiac signs with a luxury personality as their main personality, which matches the personality of luxury brands, and zodiac signs whose personalities correspond to the personalities of luxury brands. The personality of luxury brands that fit the Western zodiac concept can be studied to study the design of luxury brand identities to communicate a different image and create success in business competition in the future.

Keyword : Luxury Brand Personality, Western zodiac, Western astrology

บทนำ

จักรราศีตะวันตก (The western zodiac) เป็นระบบการตีความท้องฟ้าที่มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์ ตั้งแต่สมัยเมโสโปเตเมียโบราณ ได้พัฒนาไปสู่ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่ยังคงมีอิทธิพลต่อแง่มุมต่างๆ ของสังคม รวมถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคและการรับรู้ถึงแบรนด์ โดยจักรราศีตะวันตกเป็นแนวคิดทั่วไปในหลายประเทศในอารยธรรมตะวันตก การสำรวจพบว่าประมาณ 90% ของประชากรรู้จักจักรราศีของตน และเกือบครึ่งหนึ่งอ่านดวงชะตาของตนเป็นประจำ คอลัมน์โหราศาสตร์ช่วยเพิ่มยอดขายให้กับหนังสือพิมพ์และนิตยสารหลายล้านเล่ม และเป็นหัวข้อยอดนิยมในรายการโทรทัศน์และวิทยุ (Ortega, F. F. R. n.d) จักรราศีนี้เริ่มต้นเมื่อหลายพันปีก่อนกับนักดาราศาสตร์ชาวบาบิโลน นักดาราศาสตร์ยุคแรกเหล่านี้มองหาแผนที่ดวงดาวบนท้องฟ้าเพื่อสร้างปฏิทินเกษตรกรรมที่จะกำหนดว่าเมื่อใดควรปลูกและเก็บเกี่ยวพืชผลโดยพิจารณาจากการขึ้นและตกตามธรรมชาติของดาวฤกษ์หรือกลุ่มดาวนั้นๆ (Zodiacsign.com., n.d) ในช่วงวัฒนธรรมสมัยนิยมการปรากฏที่โดดเด่นที่สุดคือดวงชะตาที่นำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับบุคลิกภาพและการทำนายตามราศียังคงได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง เว็บไซต์ บัญชีโซเชียลมีเดีย และแม้แต่สื่อแบบดั้งเดิมจำนวนนับไม่ถ้วนก็ให้ความสำคัญกับความสนใจนี้ จักรราศีตะวันตกมักปรากฏในความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ ทั้งภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และแม้แต่วิดีโอเกม สามารถใช้ในการพัฒนาตัวละคร องค์ประกอบโครงเรื่อง หรือเพียงแค่เพิ่มความลึกให้กับได้ จักรราศีสามารถให้ความรู้ลึกถึงตัวตนและการเป็นเจ้าของแก่แต่ละบุคคลโดยการเชื่อมโยงพวกเขาเข้ากับลักษณะเฉพาะที่เจาะจง และอาจส่งเสริมการเชื่อมต่อกับชุมชนขนาดใหญ่ที่สนใจในโหราศาสตร์ (Jastrow, M., Blau, L., Kohler, K., n.d.)

จักรราศีตะวันตกนอกจากจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการทำนายเหตุการณ์ หรือบุคลิกภาพแต่ละบุคคลแล้ว ได้ถูกนำมาใช้ในศาสตร์การออกแบบเช่นเดียวกัน โดยเว็บไซต์ The french bedroom company (2019) กล่าวว่า การใช้เครื่องหมายทางดวงดาวของบุคคลเพื่อช่วยในการตัดสินใจออกแบบตกแต่งภายใน สามารถสร้างพื้นที่ที่อบอุ่นและเป็นกันเองที่สะท้อนถึงบุคลิกภายในของบุคคลได้อย่างแท้จริง ตั้งแต่สิ่งที่ต้องมีไปจนถึงสิ่งที่ต้องหลีกเลี่ยงในแง่ของสี สไตล์ และเครื่องประดับ นอกจากนี้ยังมีบทความจาก Eluxe magazine (2022) ได้ทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านจักรราศีตะวันตกจาก PsychicWorld.com เพื่อค้นหาว่าสไตล์การออกแบบภายในแบบใดที่เหมาะสมกับแต่ละราศีมากที่สุดและได้นำผลของข้อมูลไปทำการสำรวจกับผู้คน 3,634 คน โดยแสดงภาพต่างๆ ตามสไตล์การตกแต่งภายในที่แตกต่างกัน และถามว่าการออกแบบใดที่พวกเขาชอบมากที่สุด คำตอบจะถูกจัดหมวดหมู่ตามราศี โดยผลลัพธ์ที่ได้นั้นมีการออกแบบที่มีความแตกต่างกันทางบุคลิกภาพ แสดงถึงลักษณะนิสัยของคนแต่ละราศีผ่านออกแบบห้องของพวกเขา ในขณะที่วงการแบรนด์แฟชั่นหลายแห่งก็ได้รวมสัญลักษณ์ราศีไว้ในการออกแบบตลอดเส้นทางประวัติศาสตร์แฟชั่นเช่นเดียวกัน ตัวอย่างหนึ่งที่โดดเด่นคือ Elsa Schiaparelli (1938) นักออกแบบแฟชั่นชาวอิตาลีระดับตำนานซึ่งเป็นที่รู้จักจากการสร้างสรรค์แนวเหนือจริงและแปลกประหลาด ในคอลเลกชันฤดูใบไม้ร่วง/ฤดูหนาวปี 1938 ของเธอ Schiaparelli นำเสนอชุดเสื้อผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากจักรราศี คอลเลกชันนี้โดดเด่นด้วยงานปักและงานลูกปัดอันวิจิตรบรรจง ซึ่งแสดงถึงสัญลักษณ์ทางโหราศาสตร์และกลุ่มดาวบนผ้าที่หรูหรา เช่น กำมะหยี่และผ้าซาติน คอลเลกชันนี้เป็นการแสดงออกถึงความโดดเด่นและเป็นนวัตกรรมใหม่ ในยุคนั้น

อุตสาหกรรมด้านบริการลึกลับ (Psychic Services) ครอบคลุมบริการอภิปรายมากมาย รวมถึงการอ่านฝ่ามือ โหราศาสตร์ การอ่านออร่า และสื่อกลาง ในช่วงปี 2559 ถึง ปี 2564 รายได้สำหรับอุตสาหกรรมนี้คาดว่าจะเพิ่มขึ้นในอัตรา 0.5 เปอร์เซ็นต์ต่อปีเป็น 2.2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งรวมถึงการเติบโต 2.6 เปอร์เซ็นต์ที่คาดการณ์ไว้ในปี 2564 เพียงปีเดียว (Ibisworld, 2021) ในประเทศไทยพบว่าคนไทยหลากหลายเจนเนอเรชัน วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล หรือ ซีเอ็ม เอ็มยู (CMMU) ข้อมูลงานวิจัยเผยว่าคนไทยกว่า 52 ล้านคนซึ่งเป็นกลุ่มคนส่วนใหญ่ของประเทศมีความเชื่อ ในเรื่อง “โซกลาง” (SME Thailand, 2021) นอกจากนี้ยังพบอีกว่าความเชื่อโซกลางที่มีผลกับคนไทยมาก เป็นอันดับหนึ่งคือ พยากรณ์ โหราศาสตร์ โดยมีชื่อเรียกอีกชื่อว่า “สายมู” ที่ย่อมาจากคำ ว่ามูเตลู ซึ่งในช่วงปี 2560-2564 การตลาดมีการใช้ความเชื่อสายมูกันอย่างแพร่หลาย ตัวอย่างเช่นธนาคารไทยพาณิชย์ ได้นำความเชื่อเรื่องของนางกวัก มาออกแบบเป็นมาสคอตของระบบแอปพลิเคชันทางขององค์กร เพื่อเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายที่เป็นSMEใช้เป็นช่องทางการให้โซกลางค้าขายคล่องตัวมีรายได้เข้ามาไม่ขาดตามความเชื่อ เรื่องตุ๊กตานางกวักที่มีอยู่ตามร้านค้าต่างๆธุรกิจขายภาพขึ้นหน้าจอโทรศัพท์เพื่อเรียกทรัพย์ตามการเปิดไฟ ดวงชะตาเพื่อเลือกภาพ ที่เหมาะสมของแต่ละบุคคล

ความนิยมในแนวคิดจักรราศีตะวันตกมีบทบาทอย่างมากในหลายธุรกิจโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มสินค้าแฟชั่นซึ่งมีลักษณะเฉพาะมากกว่าสินค้าจำเป็นและธรรมดาเมื่อเทียบกับผลิตภัณฑ์อื่นๆในหมวดหมู่ ซึ่งรวมถึงราคา คุณภาพ ความสวยงาม ความหายาก ความพิเศษ และความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ค่อนข้างสูงส่ง (Heine, K. 2012) จากงานวิจัยพบว่าความหรูหรา ไม่ได้เกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์เท่านั้น แต่เป็นการรวมกันของปัจจัยต่างๆ ในระดับขั้นสูงสุด แบรินด์หรูจะสอดคล้องกับคุณค่าและอัตลักษณ์ของผู้บริโภค ทำให้เกิดการเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่ลึกซึ้ง ซึ่งให้เห็นว่าแบรนด์หรูจำเป็นต้องทำมากกว่าแค่การขายสินค้าราคาแพง พวกเขาจำเป็นต้องปลูกฝังภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในด้านสถานะ การแสดงออก และการเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Becker et al., 2018) แบรินด์หรูอย่าง Gucci ใช้สัญลักษณ์ราศีในการออกแบบคอลเลกชัน "GG Psychedelic" ในปี 2016 ซึ่งมีเสื้อสเวตเตอร์ที่มีสัญลักษณ์จักรราศี (Fashionista, n.d.) ในปี 2018 Uniqlo Japan ได้เปิดตัว Uniqlo IQ ผู้ช่วยซื้อปิ้งดิจิทัลที่ใช้ Google Assistant และระบบปฏิบัติการบนโทรศัพท์มือถือเพื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ตามดวงชะตาประจำวันของบุคคลตลอดจนสามารถเชื่อมจุดข้อมูลอื่นๆได้อีกด้วย และจากการวิจัยจากบริษัทข้อมูลค่าปลีกและการวิเคราะห์ Edited พบว่าผลิตภัณฑ์โหราศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นจักรราศีตะวันตก นักขัตราจีน ในตลาดสินค้าแฟชั่นเพิ่มขึ้น 76 เปอร์เซ็นต์เมื่อเทียบเป็นรายปีทั่วทั้งสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรโดยมีผู้สนับสนุนรายใหญ่ที่สุด Gucci, Bottega Veneta และ Burberry ยิ่งไปกว่านั้น มีเพียง 8 เปอร์เซ็นต์ของสินค้าเท่านั้นที่มีราคาต่ำกว่า 50 ดอลลาร์ (Warren, L., 2020)

จากการศึกษาข้อมูลผู้วิจัยพบว่าแนวคิดจักรราศีตะวันตกมีหลักการทำนายอัตลักษณ์ของบุคคลจากดวงดาวบนเอกภพเฉพาะและถูกใช้มาอย่างยาวนานจนเป็นที่ยอมรับทางสากลและเป็นที่นิยมในสังคมไทย อีกทั้งยังมีการนำแนวคิดจักรราศีตะวันตกมาใช้ในการชีวิตประจำวันกันอย่างแพร่หลายทั้งในเชิงการค้าเงินธุรกิจ เพื่อขับเคลื่อนองค์กรและในเชิงการออกแบบ จากผลการวิจัยพบว่านักธุรกิจในสาธาณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวมีแนวทางการบริหารจัดการธุรกิจที่มีกรวมเอาโหราศาสตร์และจักรราศีในการเลือกเวลาเปิดทำการ ช่วงเวลาที่โชคดี สีและโลโก้สำหรับภาพลักษณ์องค์กร และการวางแผนส่งเสริมการขาย (Nakhavith, T. 2014) ซึ่งในขณะเดียวกันในการพัฒนาแบรนด์ในประเทศไทยของกลุ่มสินค้าแฟชั่นต้องการภาพลักษณ์องค์กรที่สื่อสารความแตกต่างทางอัตลักษณ์เป็นที่สำคัญเช่นกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อระบุบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าแฟชั่นที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตก

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพจักรราศีตะวันตก (Western Zodiac Personality) ระบบจักรราศีประกอบด้วย 12 ราศี มีต้นกำเนิดมาจากดาราศาสตร์และตำนานโบราณ แต่ละราศีมีความหมายเชิงสัญลักษณ์และต้นแบบตามรากฐานทางประวัติศาสตร์ การตีความเชิงสัญลักษณ์ได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นและรวมเข้ากับวัฒนธรรมต่างๆ ทำให้เกิดความเชื่อและเรื่องเล่าเกี่ยวกับ

ลักษณะบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับแต่ละราศี (Kathleen, S. 2015) ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับจักรราศีจากหนังสือ เว็บไซต์ รวมถึงการใช้งานของจักรราศีในการทำงานออกแบบประเภทต่าง ๆ เช่น การออกแบบตกแต่งภายใน งานออกแบบแฟชั่น และการออกแบบกราฟิก โดยมีเกณฑ์การเลือกข้อมูลจากหนังสือที่ได้รับความนิยมด้านโหราศาสตร์ มากกว่า 5 ปีขึ้นไป เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือเป็นที่นิยมในวงการโหราศาสตร์ ประกอบด้วย หนังสือ Astrology for real life (2019) เว็บไซต์ astrology.com (n.d), horoscope.com (n.d) เว็บไซต์ที่รวบรวมเรื่องราวโหราศาสตร์ที่เป็นที่รู้จักอย่างสากล เว็บไซต์จากนิตยสาร House Beautiful (2022) เป็นนิตยสารเกี่ยวกับการตกแต่งภายในที่เน้นเรื่องการตกแต่งและศิลปะในบ้าน บทความ Vogue Living (2019) จากเว็บไซต์นิตยสาร Vogue Australia นิตยสารที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่การศึกษาเรื่องของบุคลิกภาพของแต่ละราศีเป็นหลัก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ตีความผ่านทฤษฎีของดวงดาวและเป็นสิ่งที่ทำให้เข้าใจไปในทิศทางเดียวกันได้ง่าย

แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย (Luxury Brand Personality) แบรนด์หรูมักจะเต็มไปด้วยลักษณะบุคลิกภาพที่แตกต่างกันซึ่งมีส่วนทำให้เกิดเสน่ห์และความพึงพอใจในหมู่ผู้บริโภค (Kapferer & Bastien, 2009) การวิจัยชี้ให้เห็นว่าแบรนด์หรูมักถูกมองว่ามีลักษณะเฉพาะ เช่น ความพิเศษ ความหรูหรา ความสง่างาม และศักดิ์ศรี (Vigneron & Johnson, 1999) แบรนด์เหล่านี้ปลูกฝังความรู้สึกของความประณีตและความเป็นเลิศ กระตุ้นความรู้สึกชื่นชมและความปรารถนาในหมู่ผู้บริโภค (Keller, 2009) โดย จากวิจัย Personality - driven luxury brand management (2009) ได้ระบุมิติบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่แตกต่างกันไว้ 5 มิติ ได้แก่ แบบดั้งเดิม (Tradition) , แบบน่านีความ (Modesty) , แบบชนชั้นสูง (Elitism) , แบบแหกคอก (Eccentricity) และแบบเย้ายวน (Sensuality) มิติเหล่านี้สามารถอธิบายเพิ่มเติมเป็นบุคลิกภาพ 10 ประเภท ได้แก่ แบบดั้งเดิม (Traditional) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Hermes , แบบทันสมัย (Modern) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ DKNY , แบบชนชั้นสูง (Elitist) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Gucci , แบบเสมอภาค (Democratic) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Strellson, แบบโดดเด่น (Conspicuous) ตัวอย่างเช่น Louse Vuitton, แบบสบาย ๆ (Understated) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Jil Sander , แบบน่านีความ (Reputable) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Bogner, แบบแหกคอก (Eccentric) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Moshino, แบบเย้ายวน (Sensual) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Jean Paul Gaultier, และแบบหนักแน่น (Tough) ตัวอย่างเช่น แบรนด์ Boss โดยแต่ละบุคลิกมีค่าจำกัดความสามารถที่จะกลึงถึงบุคลิกภาพแต่ละด้าน ซึ่งขึ้นอยู่กับตำแหน่งและกลยุทธ์ทางการตลาด ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดนี้เป็นแนวคิดหลักในการหาความเชื่อมโยงเพื่อให้ได้คำตอบทางการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน และได้รับอนุมัติในส่วนของการดำเนินการและเครื่องมือในการทำวิจัย (โครงการวิจัยที่ O2100.660088) จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนกลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยวิธีการดำเนินการวิจัย เป็นการใช้รูปแบบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้ผลการวิจัยตรงตามวัตถุประสงค์ โดยศึกษาข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เรื่องบุคลิกภาพจักรราศีตะวันตกจำนวนทั้งสิ้น 12 ราศี จากแหล่งข้อมูลสิ่งพิมพ์ บทความ รวมถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาด้านบุคลิกภาพและการนำไปใช้งานทางศาสตร์การออกแบบเป็นหลัก เพื่อสร้างเครื่องมือวิจัยที่ 1 คือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญด้านจักรราศีตะวันตก 4 ท่าน เพื่อสรุปบุคลิกภาพของแต่ละราศีของจักรราศีตะวันตกที่โดดเด่นที่สุด และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยโดยมุ่งเน้นที่เนื้อหาของประเภทสินค้า แบรนด์หรู และ บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย 10 ประเภท เพื่อสร้างเครื่องมือวิจัยที่ 2 คือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญด้านแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย 6 ท่าน เพื่อสรุปบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยทั้ง 10 ประเภทด้วยแบรนด์หรูที่เป็นตัวแทนแต่ละหมวดหมู่สินค้าของแต่ละบุคลิกภาพ และนำผลสรุปจากเครื่องมือที่ 1 และ เครื่องมือที่ 2 มาสร้างเครื่องมือที่ 3 เพื่อหาความเชื่อมโยงของบุคลิกภาพจักรราศีตะวันตก และบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย คือการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญด้านจักรราศีตะวันตก 4 ท่าน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 4 ท่าน ผู้วิจัยเลือกการสนทนาแบบกลุ่ม โดยใช้การสนทนากึ่งโครงสร้าง (Semi structured) เพื่อให้ได้ความคิดเห็นที่ เป็นมุมมองนอกเหนือจากขอบเขตความรู้ของผู้วิจัยแต่ยังคงไว้ซึ่งทิศทางของคำตอบเพื่อนำไปวิเคราะห์หาคำตอบทางการวิจัย



ผลการงานวิจัย

ผลการวิเคราะห์จากเครื่องมือวิจัยที่ 1 (บุคลิกภาพจักรราศีตะวันตก)

ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับจักรราศีจากหนังสือ เว็บไซต์ รวมถึงการใช้งานของจักรราศีในการทำงาน ออกแบบประเภทต่าง ๆ เช่น การออกแบบตกแต่งภายใน งานออกแบบแฟชั่น และการออกแบบกราฟิก โดยมีเกณฑ์การเลือก ข้อมูลจากหนังสือที่ได้รับความนิยมน่าเชื่อถือ ผู้เขียนมีประสบการณ์ด้านโหราศาสตร์มากกว่า 5 ปีขึ้นไป เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือเป็นที่ นิยมในวงการโหราศาสตร์ ที่ได้รับไว้ในแนวคิดทฤษฎี โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่การศึกษาเรื่องของบุคลิกภาพของแต่ละราศีเป็นหลัก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ตีความผ่านทฤษฎีของดวงดาวและเป็นที่ทำให้เข้าใจไปในทิศทางเดียวกันได้ง่าย โดยจากการสรุปผลการ รวบรวมข้อมูลวรรณกรรมจักรราศีตะวันตก ผู้วิจัยพบความสอดคล้องกันในด้านของบุคลิกภาพของแต่ละจักรราศีตะวันตก จึงได้ทำ การสกัดข้อมูลที่ตรงกันของแต่ละวรรณกรรมและนำไปวิเคราะห์และพิจารณาโดยการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์ 4 ท่านเพื่อทำการยืนยันข้อมูลและสรุปข้อมูลด้านตัวแปรจักรราศีตะวันตกที่เป็นตัวแปรสำคัญของงานวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ ได้เห็นลงความเห็นตรงกันและสรุปได้ดังนี้

1. ราศีเมษ (Aries) มีบุคลิกภาพได้แก่ กล้าได้กล้าเสีย (Bold) กระฉับกระเฉง (Energetic) และ การผจญภัย (Adventurous) ชาวราศีเมษมีความมั่นใจ ชอบผจญภัยและหุ่นหันปล้นแล่นมีความกล้าหาญและความเป็นผู้นำ รวมถึงมีแนวโน้ม ที่จะกระโจนเข้าสู่ความท้าทายและโครงการใหม่ๆ ด้วยความกระตือรือร้นและมีพลัง พวกเขาความรู้สึก เป็นตัวของตัวเองที่ แข็งแกร่งกล้าได้กล้าเสียซึ่งบางครั้งอาจถูกมองว่า เป็นความเห็นแก่ตัวหรือขาดการคำนึงถึงผู้อื่น อย่างไรก็ตาม ชาวราศีเมษยังมี เส้นตามธรรมชาติและมักมีแม่เหล็กที่ดึงดูดผู้คนให้เข้ามาหาพวกเขา พวกเขามีความกระตือรือร้น หลงใหล และมีแรงผลักดัน แต่ ก็สามารถหุ่นหันปล้นแล่นและโกรธง่ายได้เช่นกัน

2. ราศีพฤษภ (Taurus) มีบุคลิกภาพได้แก่ สะดวกสบาย (Comfortable) หูหรรษา (Luxurious) และ ติดดิน (Earth) ราศีพฤษภขึ้นชื่อว่ามีคามน่าเชื่อถือ เป็นการเป็นงาน และมุ่งมั่น ชาวราศีพฤษภให้ความสำคัญ กับความมั่นคง ความ สะดวกสบาย และความปลอดภัย และมักมีจรรยาบรรณในการทำงานสูง พวกเขามีความอดทน ยืนหยัด และมีระเบียบ วิธีในการใช้ชีวิต และมักจะตัดสินใจช้า ชอบที่จะใช้เวลาชั่งน้ำหนักตัวเลือกทั้งหมดและพิจารณาผลที่ตามมาในระยะยาว ชาวราศีพฤษภยังเป็นที่รู้จักในด้านความรักความหุนหรรษาและความชื่นชมต่อสิ่งที่ดีกว่า ในชีวิตพวกเขามีความรู้สึกดีในตัวเอง และค่อนข้างดีฮั่น แต่พวกเขาก็อบอุ่น ซื่อสัตย์

3. ราศีเมถุน (Gemini) มีบุคลิกภาพได้แก่ ผสมผสาน (Eclectic) ขี้เล่น (Playful) และ ปรับตัวได้ (Adaptable) ชาวราศี เมถุนเป็นคนมีไหวพริบ ขี้สงสัย และปรับตัวได้ง่ายชาวราศีเมถุนขึ้นชื่อเรื่องความเฉลียวฉลาด ทักษะการสื่อสาร และความรักใน ความหลากหลาย และการเปลี่ยนแปลง พวกเขามีความอยากรู้อยากเห็นโดยธรรมชาติ และ สนุกกับการ เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ซึ่งอาจทำให้พวกเขาไม่เป็นระเบียบ หรือไม่แน่ใจในบางครั้ง ชาวราศีเมถุนชอบเข้าสังคม และสนุกกับการมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และพวกเขาก็มีพรสวรรค์ที่ยอดเยี่ยมในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ทางสังคมพวกเขามี ความเฉลียวฉลาดและอารมณ์ขันรวมถึงความสามารถในการมองปัญหาหลายๆ ด้าน

4. ราศีกรกฎ (Cancer) มีบุคลิกภาพได้แก่ อบอุ่น (Cozy) ย้อนอดีต (Nostalgic) และซาบซึ้ง (Sentimental) ชาวราศี กรกฎมีความลึกซึ้งทางอารมณ์และสัญชาตญาณที่แข็งแกร่งพวกเขามักจะเลี้ยงดูและห่วงใยคนที่ตนรัก และให้ความสำคัญกับ ความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของพวกเขา ชาวราศีกรกฎมีความอ่อนไหว เห็นอกเห็นใจและมีความรู้สึกปลอดภัย สูงพวกเขามีความปรารถนาที่จะมีชีวิตในบ้านที่มั่นคงและสะดวกสบาย และสนุกกับการทำให้ผู้อื่นรู้สึกสบายใจ ในทางกลับกัน ชาวราศีกรกฎมีอารมณ์แปรปรวน ยึดติดและไวต่อคำวิจารณ์มากเกินไป แต่พวกเขาสามารถต่อสู้ กับความสงสัยในตนเอง และความไม่มั่นคงได้ แต่โดยทั่วไปแล้วมีความต้องการอย่างแรงกล้าที่จะรู้สึกรักและถูกชื่นชม

5. ราศีสิงห์ (Leo) มีบุคลิกภาพได้แก่ น่าทึ่ง (Dramatic) งดงาม (Glamorous) และ มีเสน่ห์ (Charismatic) ราศีสิงห์ มักมีความมั่นใจ ความหยิ่งผยอง ความกล้าหาญ ความกระตือรือร้น และความเป็นผู้นำที่แข็งแกร่ง ชาวราศีสิงห์มักมีความคิด สร้างสรรค์ใจกว้างและมีความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองสูง พวกเขามักจะชอบเป็นจุดสนใจและเป็นศูนย์กลางของความสนใจแต่ก็มีความอบอุ่นและรักคนที่อยู่ในแวดวงของพวกเขาได้เช่นกัน อย่างไรก็ตาม พวกเขายังสามารถแสดงอารมณ์ฉุนเฉียว ดีฮั่นและมี แนวโน้มที่จะหยิ่งโสมากเกินไป

6. ราศีกันย์ (Virgo) มีบุคลิกภาพได้แก่ เรียบง่าย (Minimalist) ใช้งานได้จริง (Practical) และ มีระเบียบ (Organized) ชาวราศีกันย์ขึ้นชื่อเรื่องการปฏิบัติจริงความเฉลียวฉลาด และความใส่ใจในรายละเอียด พวกเขามักจะเชื่อถือได้ และมีประสิทธิภาพ ทำให้พวกเขาแก้ปัญหาได้ดี ชาวราศีกันย์มีจรรยาบรรณในการทำงานที่แข็งแกร่งและมุ่งมั่นเพื่อความสมบูรณ์แบบในทุกสิ่ง

พวกเขาทำ แต่ก็อาจวิจารณ์ตนเองและผู้อื่นมากเกินไปพวกเขาให้ความสำคัญกับระเบียบและความมั่นคงและอาจวิตกกังวลในสถานการณ์ที่วุ่นวายหรือคาดเดาไม่ได้ ชาวราศีกันย์อาจเป็นคนซื่อสัตย์และเก็บตัว แต่ก็ขึ้นชื่อเรื่องความใจดีและมีน้ำใจต่อผู้อื่น

7.ราศีตุลย์ (Libra) มีบุคลิกภาพได้แก่ สมดุล (Balanced) สง่างาม (Elegant) และ กลมกลืน (Harmonious) ชาวราศีตุลย์ขึ้นชื่อเรื่องเสน่ห์ ความสง่างาม และความยุติธรรม พวกเขาให้ความสำคัญกับความสมดุล ความกลมกลืน และความสวยงาม และมักมีความยุติธรรมสูง ชาวราศีตุลย์เป็นนักสื่อสารที่ดีและชอบเข้าสังคม ทำให้เป็นนักการทูตโดยธรรมชาติ พวกเขามีเสน่ห์ มีมารยาทดี และมีสไตล์ที่แข็งแกร่ง ซื่อสัตย์ ราศีตุลย์อาจเป็นคนไม่เด็ดขาด หลีกเลียงความขัดแย้ง และต่อสู้กับการตัดสินใจ พวกเขายังสามารถจดจ่อกับรูปร่างหน้าตามากเกินไปและไม่เต็มใจที่จะรับมือกับอารมณ์ที่ลึกลงไปหรือสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์

8.ราศีพิจิก (Scorpio) มีบุคลิกภาพได้แก่ ลึกลับ (Mysterious) เข้มข้น (Intense) และ กระสับกระส่าย (Edgy) ชาวราศีพิจิกมีบุคลิกที่รุนแรง ลึกลับ และครุ่นคิด พวกเขามีอารมณ์ลึกซึ้ง มีสัญชาตญาณและมักจะมีสัญชาตญาณที่แข็งแกร่ง ชาวราศีพิจิกมีความมุ่งมั่นและแรงผลักดัน และจะไม่ยอมแพ้ง่ายๆ เมื่อทำตามเป้าหมายพวกเขายังรักอิสระและเป็นส่วนตัว และอาจดูเหมือนอยู่ห่างเหินหรือแยกตัวออกไปกับตัวอื่น ในด้านลบ ชาวราศีพิจิกสามารถแสดงความเป็นเจ้าของ ขี้หึง และไม่ไว้วางใจได้ พวกเขาสามารถต่อสู้กับการควบคุมอารมณ์และอาจเก็บความขุ่นเคืองไว้เป็นเวลานาน ชาวราศีพิจิกยังขึ้นชื่อในเรื่องความหลงใหล ความภักดี และความรู้สึกเห็นอกเห็นใจอย่างลึกซึ้งต่อผู้ที่ตนรัก

9.ราศีธนู (Sagittarius) มีบุคลิกภาพได้แก่ โบฮีเมียน (Bohemian) สากล (Global) และผจญภัย (Adventurous) ชาวราศีธนูเป็นที่รู้จักกันดีในเรื่องการผจญภัย มองโลกในแง่ดี และมีชีวิตชีวาพวกเขามีความอยากรู้อยากเห็น รักอิสระ และชอบที่จะสำรวจความคิดและประสบการณ์ใหม่ๆ ชาวราศีธนูมีอารมณ์ขันที่ยอดเยียมและชอบทำให้ผู้อื่นหัวเราะ พวกเขาให้คุณค่ากับอิสรภาพและมีความรู้สึกเป็นอิสระอย่างมาก พวกเขาสามารถหุนหันพลันแล่น ขวามผ่าซอก และต่อสู้กับความมุ่งมั่นและทำตามหน้าที่ความรับผิดชอบ ในทางกลับกันชาวราศีธนูยังซื่อสัตย์ ใจกว้าง และมีความรู้สึกถึงความยุติธรรม พวกเขาเป็นนักพนันโดยธรรมชาติและมักจะมองหาการผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ครั้งต่อไปอยู่เสมอ

10.ราศีมังกร (Capricorn) มีบุคลิกภาพได้แก่ คลาสสิก (Classic) มีระเบียบวินัย (Disciplined) และเหนือกาลเวลา (Timeless) ชาวราศีมังกรขึ้นชื่อเรื่องระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และความทะเยอทะยาน พวกเขาใช้งานจริงจัง ทำงานหนัก และมักมีความรับผิดชอบสูง ชาวราศีมังกรให้ความสำคัญกับความมั่นคงและขนบธรรมเนียมประเพณีและมีรยาบรรณในการทำงานที่ดีพวกเขามักเป็นคนเก็บตัว ปฏิบัติจริง และอดทน และคนอื่นอาจมองว่าเย็นชาหรือห่างเหิน อย่างไรก็ตาม พวกเขาเป็นที่รู้จักในด้านความน่าเชื่อถือ ความมุ่งมั่น และสามารถในการประสบความสำเร็จในอาชีพการงาน ในด้านลบชาวราศีมังกรอาจมองโลกในแง่ร้าย ดื้อรั้น และให้ความสำคัญกับสถานะและความสำเร็จทางวัตถุมากเกินไป พวกเขาสามารถต่อสู้กับการแสดงอารมณ์และความรู้สึกท่วมท้นจากความรับผิดชอบของพวกเขา

11.ราศีกุมภ์ (Aquarius) มีบุคลิกภาพได้แก่ ล้ำยุค (Futuristic) ไม่ซ้ำใคร (Unique) นวัตกรรม (Innovative) ชาวราศีกุมภ์มีความเป็นปัจเจกชน ความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์พวกเขาเป็นอิสระ คิดล่วงหน้า และมักถูกมองว่าเป็นคนนอกหรือแหวกแนวชาวราศีกุมภ์ให้คุณค่ากับอิสรภาพและสำนึกในมนุษยธรรม พวกเขามักมีมนุษยธรรมเห็นอกเห็นใจและมีความปรารถนาที่จะทำให้โลกนี้น่าอยู่ขึ้น ซื่อสัตย์ ชาวราศีกุมภ์สามารถแยกตัวออกไป คาดเดาไม่ได้และต่อสู้กับความใกล้ชิดทางอารมณ์ พวกเขาสามารถดูเหมือนห่างเหินและไม่สนใจความรู้สึกของผู้อื่น อย่างไรก็ตามเรื่องนี้ ชาวราศีกุมภ์ยังเป็นที่รู้จักในด้านความคิดสร้างสรรค์ ความเฉลียวฉลาด และความรู้สึกที่แน่นแฟ้นของมิตรภาพและชุมชน

12.ราศีมีน (Pisces) มีบุคลิกภาพได้แก่ ขวมนฝัน (Dreamy) โรแมนติก (Romantic) มีจินตนาการ (Imaginative) ชาวราศีมีนขึ้นชื่อเรื่องความละเอียดอ่อนความเห็นอกเห็นใจ และธรรมชาติแห่งจินตนาการ พวกเขามีอารมณ์ลึกซึ้ง หยิ่งรู้ และมักจะมีอารมณ์เชื่อมโยงอย่างมากกับศิลปะและจิตวิญญาณ ชาวราศีมีนให้ความสำคัญกับความสันโดษและมีโลกภายในที่แข็งแกร่งแต่ก็สามารถมีความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจผู้อื่นได้เช่นกัน พวกเขาสามารถปรับตัวได้ แต่ก็ต่อสู้กับการตัดสินใจ และอาจได้รับอิทธิพลจากอารมณ์และความคิดเห็นของคนรอบข้างได้ง่าย ในด้านลบชาวราศีมีนสามารถเป็นคนชอบหลบหนี อารมณ์แปรปรวน และเฉยชามากเกินไป พวกเขาสามารถต่อสู้กับขอบเขตและถูกเอาเปรียบได้ง่าย อย่างไรก็ตามราศีมีนยังเป็นที่รู้จักในด้านความคิดสร้างสรรค์ความเมตตาและจิตวิญญาณที่แข็งแกร่ง

ผลการวิเคราะห์จากเครื่องมือวิจัยที่ 2 (บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย)

จากแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยและวรรณกรรมด้านแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ทั้งหมด จากปัจจัยหลายประการ เช่น ภาพรวมของอัตลักษณ์องค์กรแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย สินค้า กลุ่มเป้าหมาย การตลาด การโฆษณา ซึ่งสินค้าฟุ่มเฟือย (Luxury goods) มีความหลากหลายทางสินค้าแบ่งได้หลายชนิด จากการรวบรวมวรรณกรรม ผู้วิจัยได้สรุปประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือยจากเว็บไซต์ worldluxuryaward โครงการรางวัลระดับนานาชาติเพียงโครงการเดียวที่ยกย่องความเป็นเลิศด้านความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารที่หรูหราออกเป็น 8 ประเภทได้แก่ (1) แฟชั่น (Fashion) (2) ความงาม (Cosmetics) (3) น้ำหอม (Perfume) (4) นาฬิกา (Watch) (5) รถยนต์ (Car) (6) เครื่องประดับ (Jewelry) (7) โรงแรม (Hotel) (8) เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (Beverage) เนื่องจากแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือยมีจำนวนของแบรนด์ค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่เป็นที่นิยมติดอันดับ 20 อันดับแรกที่ได้รับคามนิยมในตลาดจากแต่ละประเภทรวมถึงภาพที่แสดงถึงภาพรวมขององค์กรจากเว็บไซต์ luxe.digital (2023) เพื่อเป็นตัวเลือกให้กับผู้เชี่ยวชาญในการคัดเลือกแบรนด์ตัวแทนบุคลิกภาพของสินค้าฟุ่มเฟือยแต่ละประเภท โดยจัดให้มีแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยประเภทละ 3 แบรนด์ โดยผู้วิจัยเลือกจากการวิเคราะห์ด้วยตนเองจากภาพลักษณ์องค์กร สื่อประชาสัมพันธ์ อัตลักษณ์ การสื่อสาร เว็บไซต์ ผลิตภัณฑ์ ราคา กลุ่มลูกค้า ตำแหน่งทางการตลาดของแบรนด์นั้น ๆ ว่าสอดคล้องกับบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยประเภทใดมากที่สุด เพื่อนำไปทำเป็นตัวเลือกในเครื่องมือการสนทนากลุ่ม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าแบรนด์ใดสื่อสารบุคลิกภาพประเภทดังกล่าวได้ดีที่สุดในแต่ละประเภทจนสามารถเป็นแบรนด์ตัวแทนประเภทนั้น ๆ ได้ และนำข้อมูลไปทำการวิเคราะห์และพิจารณา

ผลการสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน เพื่อให้ได้คำตอบแบรนด์ตัวแทนบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยทั้ง 10 ประเภท โดยผู้วิจัยเลือกคำตอบที่ได้ผลลัพธ์เกินครึ่งจากจำนวนทั้งหมดของผู้เชี่ยวชาญ หรือมีผลรวมเกินร้อยละ 50 จากการสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญด้านแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้ให้ความเห็นเกินกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนผู้เชี่ยวชาญถึงแบรนด์ที่สามารถเป็นตัวแทนของแต่ละบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยทั้ง 10 บุคลิกภาพ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

LUXURY BRAND PERSONALITY	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
	FASHION (แฟชั่น)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
TRADITIONAL (แบบดั้งเดิม)	HERMÈS PARIS	ESTÉE LAUDER	CHANEL	PIERRE PHILIPPE GENÈVE	RR	BOUCHERON	THE RITZ CARLTON	Hennessy
MODERN (แบบใหม่)	BALENCIAGA	Glossier	BYREDO	UJWEEK	TESLA	REPOSSI	W HOTELS & RESORTS	GREY GOOSE V.S. 52
ELITIST (แบบชนชั้นสูง)	LV LOUIS VUITTON	la prairie	CLAUDE LORRAINE	ROLEX GENÈVE	BUGATTI	DIAMANT	THE MANDALAY PALACE	Don Pepe
DEMOCRATIC (แบบประชาธิปไตย)	UNIQLO	Kiehl's SINCE 1904	body shop	swatch	WING	SWISS	citizen	BACARDÍ
CONSPICUOUS (แบบโอ้อวด)	VERSACE	YVES ROCHER PARIS	YVES SAINT LAURENT	TAG HEUER	ASTON MARTIN	Chopard	THE PLAZA	NETA THUNDER
UNDERSTATED (แบบเรียบง่าย)	IL SASSER	Aesop	diptyque	BLANCPAIN	BMW	M HERITAGE	BELMOND	SHISEIDO
ECENTRIC (แบบเพี้ยน)	MOSCHINO	STELLA MCCARTNEY	LOUIS VUITTON PARIS	HYT	GUCCI	YVES SAINT LAURENT	LOUIS VUITTON	GUINNESS
REPUTABLE (แบบน่าเชื่อถือ)	VALENTINO	clé de peau PARIS	CREED	LEONIS	DE BIERA	ARMANI	ARMANI	ARMANI
SENSUAL (แบบเซ็กซี่)	TOM FORD	TOM FORD	TOM FORD	BVLGARI	BVLGARI	AMAN	CIROC	CIROC
TOUGH (แบบแข็งแกร่ง)	BALMAIN PARIS	PETER ROYER	Kilian	Bottega Veneta	LAND ROVER	ARMANI	ARMANI	ARMANI

ภาพที่ 1 ผลสรุปการวิเคราะห์แบรนด์ตัวแทนบุคลิกภาพของสินค้าฟุ่มเฟือยจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

ผลการวิเคราะห์จากเครื่องมือวิจัยที่ 3

จากผลการรวบรวมวรรณกรรมด้านแนวคิดจักรราศีตะวันตก ที่ผ่านการยืนยันผลสรุปจากการสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญด้านจักรราศีตะวันตกแล้ว และผลการวิเคราะห์แบรนด์ตัวแทนบุคลิกภาพของสินค้าฟุ่มเฟือยจากการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของบุคลิกภาพของแนวคิดจักรราศีตะวันตกและบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยจาก



ข้อมูลความรู้ และความคิดเห็นของผู้วิจัย และนำผลการวิเคราะห์ของผู้วิจัยนำไปพิจารณาความถูกต้องของข้อมูล โดยการสนทนากลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญในด้านจักรราศีตะวันตกจำนวน 4 ท่านจากเครื่องมือที่ 1 และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา การตลาดจำนวน 4 ท่าน โดยผู้วิจัยเลือกคำตอบที่ได้ความเห็นตรงกันเกินครึ่งจากจำนวนทั้งหมดของผู้เชี่ยวชาญ จากการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านจักรราศีตะวันตกและด้านการตลาดได้ให้ความเห็นความเชื่อมโยงของแต่ละบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพแต่ละราศี โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.ราศีเมษ (Aries)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ทันสมัย (Modern) , แหวกคอก (Eccentric) และหนักแน่น (Tough) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพกล้าได้กล้าเสีย (Bold) , กระฉับกระเฉง (Energetic) และ การผจญภัย (Adventurous) ของราศีเมษ

ARIES PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีเมษ	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
BOLD (กล้าหาญ)	MODERN (ทันสมัย)	BALENCIAGA	Glossier	BYREDO	URWERK	TESLA	REPOSSI	W HOTELS	GREY GOOSE VODKA
ENERGETIC (กระฉับกระเฉง)	ECCENTRIC (แหวกคอก)	MOSCHINO	JEFFREY STAR COSMETICS	ETNA LOIRE-ORANGE PARIS	HYT	GUCCI	lynn	absolut	
ADVENTUROUS (การผจญภัย)	TOUGH (หนักแน่น)	BALMAIN PARIS	PETER THOMAS ROTH	Kilian PARFUMS	Bell & Ross	LAND ROVER	The Standard	JACK DANIEL'S WHISKY	

ภาพที่ 2 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีเมษจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

2.ราศีพฤษภ (Taurus)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ดั้งเดิม (Traditional) และ น่าเคารพ (Reputable) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพสะดวกสบาย (Comfortable) , และ ติดดิน (Earth) ของราศีพฤษภ

TAURUS PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีพฤษภ	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
COMFORTABLE (สะดวกสบาย)	TRADITIONAL (ดั้งเดิม)	HERMÈS PARIS	ESTÉE LAUDER	CHANEL	PATEK PHILIPPE GENÈVE	RR	BOUCHERON	The Ritz-Carlton®	Hennessy
EARTH (ติดดิน)	REPUTABLE (น่าเคารพ)	VALENTINO	clé de peau BEAUTÉ	CREED	SLANDER & WINTER Accessories, Toys	LEXUS	De Beers DIAMONDS & JEWELLERY	SHANGRI-LA RESORTS & HOTELS	CHATEAU D'YVONNE

ภาพที่ 3 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีพฤษภจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล



3.ราศีเมถุน (Gemini)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ดั้งเดิม (Modern) , เสมอภาค (Democratic) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพผสมผสาน (Eclectic) , ขี้เล่น (Playful) และ ปรับตัวได้ (Adaptable) ของราศีเมถุน

GEMINI PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีเมถุน	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เสื้อผ้าแฟชั่น)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
ECLECTIC (ผสมผสาน)	MODERN (แบบทันสมัย)	BALENCIAGA	Glossier	BYREDO	URWERK	TESLA	REPOSSI	W HOTELS	GREY GOOSE VODKA
PLAYFUL (ขี้เล่น)		3-D	UNIQLO	Kiehl's	THE BODY SHOP	swatch	MINI	CITIZEN	BACARDI
ADAPTABLE (ปรับตัวได้)	DEMOCRATIC (แบบเสมอภาค)								

ภาพที่ 4 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีเมถุนจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทีล

4.ราศีกรกฎ (Cancer)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ดั้งเดิม (Traditional) , น่าเคารพ (Reputable) และ เข้ายวน (Sensual) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพอบอุ่น (Cozy), ย้อนอดีต (Nostalgic) และ อ่อนไหว (Sentimental) ของราศีกรกฎ

CANCER PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีกรกฎ	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เสื้อผ้าแฟชั่น)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
COZY (อบอุ่น)	TRADITIONAL (แบบดั้งเดิม)	HERMÈS PARIS	ESTÉE LAUDER	CHANEL	PATEK PHILIPPE GENEVE	RR	BOUCHERON	The Ritz-Carlton	Hennessy
NOSTALGIC (ย้อนอดีต)									
SENTIMENTAL (อารมณ์อ่อนไหว)	SENSUAL (แบบขี้ยวน)	TOM FORD	TOM FORD	TOM FORD	BVLGARI	PORSCHE	BVLGARI	AMAN	CIROC

ภาพที่ 5 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีกรกฎจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทีล

5.ราศีสิงห์ (Leo)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ขนชั้นสูง (Elitist) โดดเด่น (Conspicuous) และ หนักแน่น (Tough) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพน่าทึ่ง (Dramatic) และ มีเสน่ห์ (Charismatic) ของราศีสิงห์ และ งดงาม (Glamorous) ซึ่งเป็นอีกบุคลิกภาพของราศีนี้ที่มีความหมายสอดคล้องกันกับ ความโดดเด่น (Conspicuous) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยจึงสามารถใช้ร่วมกันได้



LEO PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีสิงห์	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
DRAMATIC (น่าทึ่ง)	ELITIST (แบบชนชั้นสูง)								
	CONSPICUOUS (แบบโดดเด่น)								
CHARISMATIC (มีเสน่ห์)	TOUGH (แบบหนักแน่น)								

ภาพที่ 6 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีสิงห์จากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

6.ราศีกันย์ (Virgo)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ดั้งเดิม (Traditional) , สบาย ๆ (Understated) และ น่าเคารพ (Reputable) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพ เรียบง่าย (Minimalist) , ใช้งานได้จริง (Practical) และ มีระเบียบ (Organized) ของราศีกันย์

VIRGO PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีกันย์	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
MINIMALIST (เรียบง่าย)	TRADITIONAL (แบบดั้งเดิม)								
PRACTICAL (ใช้งานได้จริง)	UNDERSTATED (แบบสบาย ๆ)								
ORGANIZED (มีระเบียบ)	REPUTABLE (แบบน่าเคารพ)								

ภาพที่ 7 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีกันย์จากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

7.ราศีตุลย์ (Libra)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ทันสมัย (Modern) , เสมอภาค (Democratic) และ โดดเด่น (Conspicuous) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพ สมดุล (Balanced) และ กลมกลืน (Harmonious) ของราศีตุลย์

LIBRA PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีตุลย์	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
BALANCED (สมดุล)	MODERN (แบบทันสมัย)								
	DEMOCRATIC (แบบเสมอภาค)								
HARMONIOUS (กลมกลืน)	CONSPICUOUS (แบบโดดเด่น)								

ภาพที่ 8 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีตุลย์จากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล



8.ราศีพิจิก (Scorpio)

ผู้เชื่อวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชื่อวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ขนชั้นสูง (Elitist) และ เย้ายวน (Sensual) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพลึกลับ (Mysterious) , เข้มข้น (Intense) และ แหวกแนว (Edgy) ของราศีพิจิก

SCORPIO PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีพิจิก	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
MYSTERIOUS (ลึกลับ)	ELITIST (แบบชนชั้นสูง)								
INTENSE (เข้มข้น)									
EDGY (แหวก)	SENSUAL (แบบเย้ายวน)	TOM FORD	TOM FORD	TOM FORD	BVLGARI	PORSCHE	BVLGARI	AMAN	CIROC

ภาพที่ 9 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีพิจิกจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

9.ราศีธนู (Sagittarius)

ผู้เชื่อวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชื่อวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ทันสมัย (Modern) และ เสมอภาค (Democratic) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพโบฮีเมียน (Bohemian) , ผจญภัย (Adventurous) และ สากล (Global) ของราศีธนู ซึ่งเป็นอีกบุคลิกภาพของราศีนั้นมีความหมายสอดคล้องกันกับ ความทันสมัย (Modern) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยจึงสามารถใช้ร่วมกันได้

SAGITTARIUS PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีธนู	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
BOHEMIAN (โบฮีเมียน)	MODERN (แบบทันสมัย)	BALENCIAGA	Glossier	BYREDO	URWERK	TESLA	REPOSSI	W HOTELS	GREY GOOSE
ADVENTUROUS (ผจญภัย)	DEMOCRATIC (แบบเสมอภาค)	UNIQLO	Nielsen	THE BODY SHOP	swatch	MINI	citizen	M	BACARDI

ภาพที่ 10 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีธนูจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

10.ราศีมีน (Capricorn)

ผู้เชื่อวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชื่อวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ขนชั้นสูง (Elitist) และ น่าเคารพ (Reputable) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพมีระเบียบวินัย (Disciplined) และความคลาสสิก (Classic) ของราศีมีน ซึ่งเป็นอีกบุคลิกภาพของราศีนั้นมีความหมายสอดคล้องกันกับ ความดั้งเดิม (Traditional) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยจึงสามารถใช้ร่วมกันได้



CAPRICORN PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีเมษ	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
DISCIPLINED (มีระเบียบวินัย)	ELITIST (มีแบบฉบับสูง)								
CLASSIC (แบบคลาสสิก)	REPUTABLE (แบบน่าเคารพ)								

ภาพที่ 11 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีมังกรจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

11.ราศีกุมภ์ (Aquarius)

ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ทันสมัย (Modern) , เสมอภาค (Democratic) และ แหวกคอก (Eccentric) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพล้ำยุค (Futuristic) นวัตกรรม (Innovative) และความมีเอกลักษณ์ (Unique) ซึ่งเป็นอีกบุคลิกภาพของราศีนี้มีความหมายสอดคล้องกันกับ ความแหวกคอก (Eccentric) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยจึงสามารถใช้ร่วมกันได้

AQUARIUS PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีพิจิก	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
FUTURISTIC (ล้ำยุค)	MODERN (แบบทันสมัย)								
	DEMOCRATIC (แบบเสมอภาค)								
INNOVATIVE (นวัตกรรม)	ECCENTRIC (แบบแหวกคอก)								

ภาพที่ 12 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีกุมภ์จากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล

12.ราศีมีน (Piscas)

ผู้ผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันว่าบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยได้แก่ ทันสมัย (Modern) , สบาย ๆ (Understated) และ เข้ายวน (Sensual) มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพชวนฝัน (Dreamy) มีจินตนาการ (Imaginative) และ ความโรแมนติก (Romantic) ซึ่งเป็นอีกบุคลิกภาพของราศีนี้มีความหมายสอดคล้องกันกับ ความเข้ายวน (Sensual) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยจึงสามารถใช้ร่วมกันได้

PISCES PERSONALITY TRAITS ลักษณะบุคลิกภาพราศีพิน	LUXURY BRAND PERSONALITY บุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย	BRAND REPRESENTATIVE แบรนด์ตัวแทนแต่ละประเภทของสินค้าฟุ่มเฟือย							
		FASHION (เครื่องแต่งกาย)	BEAUTY (ความงาม)	PERFUME (น้ำหอม)	WATCH (นาฬิกา)	CAR (รถยนต์)	JEWELRY (เครื่องประดับ)	HOTEL (โรงแรม)	BEVERAGE (เครื่องดื่ม)
DREAMY (ชวนฝัน)	MODERN (แบบทันสมัย)								
	UNDERSTATED (แบบสบาย ๆ)								
IMAGINATIVE (มีจินตนาการ)	SENSUAL (แบบเข้ายวน)								

ภาพที่ 13 ผลสรุปความเชื่อมโยงบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยกับบุคลิกภาพของราศีมีนจากการสนทนากลุ่ม
ที่มา : สเตเฟนนี่ ไพลิน ทิล



ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด โดยสรุปผลด้วยความเห็นตรงกันเกินครึ่งของการสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญ 8 ท่าน พบว่าบุคลิกภาพของแบรนด์หูก 10 บุคลิกภาพ มี 2-3 บุคลิกภาพ ที่สามารถเชื่อมโยงกับบุคลิกภาพแต่ละราศี ทั้ง 12 ราศี โดยบางราศีผู้เชี่ยวชาญทั้งสองด้านพบว่ามีความหูกหูกที่เป็นบุคลิกภาพเดียวกันกับแบรนด์หูกอยู่แล้ว 5 ราศีด้วยกัน คือ ราศีสิงห์ มีบุคลิกภาพงดงามโดดเด่น (Glamorous) สอดคล้องกับบุคลิกภาพแบรนด์หูกแบบโดดเด่น (Conspicuous) ราศีตุลย์มีบุคลิกภาพสง่างามโดดเด่น (Elegance) สอดคล้องกับบุคลิกภาพแบรนด์หูกแบบโดดเด่น (Conspicuous) ราศีธนูมีบุคลิกภาพสากล (Global) สอดคล้องกับบุคลิกภาพแบรนด์หูกแบบทันสมัย (Modern) ราศีมังกรมีบุคลิกภาพคลาสสิก (Classic) สอดคล้องกับบุคลิกภาพแบรนด์หูกแบบดั้งเดิม (Traditional) และ ราศีกุมภ์มีบุคลิกภาพไม่ซ้ำใคร (Unique) สอดคล้องกับบุคลิกภาพแบรนด์หูกแบบแหกคอก (Eccentric) ผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัยจึงมีความเห็นตรงกันว่าควรเลือกอย่างน้อยอย่างหนึ่งเพราะสามารถสื่อสารได้เหมือนกัน ผู้วิจัยเห็นว่าการมีบุคลิกภาพมากเกินไปในการนำไปวิเคราะห์แบรนด์ตัวอย่างต่อ จะเป็นเรื่องยากของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในการตัดสินใจเลือกแบรนด์ตัวอย่างที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพแต่ละราศี

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้ซึ่งสำรวจความสอดคล้องที่เป็นไปได้ระหว่างบุคลิกของราศีตะวันตกและบุคลิกของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย เผยให้เห็นถึงความเชื่อมโยงที่น่าสนใจ การวิเคราะห์ซึ่งอิงจากการวิจัยเชิงคุณภาพกับผู้เชี่ยวชาญในด้านแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย การตลาด และจักรราศีตะวันตก สิ่งที่น่าสนใจคือการวิเคราะห์เผยให้เห็นสองประเภทหลัก ประเด็นที่หนึ่ง จักรราศีบางราศีมีบุคลิกหูกหูกโดยกำเนิด จักรราศีบางราศีรวบรวมคุณลักษณะหลักที่มักเกี่ยวข้องกับแบรนด์หูก ตัวอย่างเช่น ความมั่นใจและความเป็นผู้นำของราศีสิงห์ (Leo) อาจสอดคล้องกับแบรนด์ที่เป็นที่รู้จักในด้านการออกแบบและนวัตกรรมที่โดดเด่น ในทำนองเดียวกัน ความชื่นชมในความงามและความสมดุลของ Libra อาจสะท้อนกับแบรนด์ที่เน้นไปที่ความสง่างามเหนือกาลเวลา ซึ่งทั้งสองราศีมีบุคลิกภาพเชื่อมโยงกับบุคลิกภาพโดดเด่น (Conspicuous) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย

ประเด็นที่สอง จักรราศีที่เสริมบุคลิกภาพของแบรนด์หูก มีลักษณะเฉพาะที่สามารถเสริมภาพลักษณ์ของแบรนด์หูกได้ ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการปรับตัวและความอยากรู้อยากเห็นทางสติปัญญาของราศีมีน (Gemini) อาจเหมาะสมอย่างยิ่งกับแบรนด์ที่เป็นที่รู้จักในด้านการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อย่างต่อเนื่องและก้าวข้ามขีดจำกัด ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพความทันสมัย (Modern) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย ในทำนองเดียวกัน ลักษณะบุคลิกภาพการชอบเลี้ยงดูและความรู้สึกอ่อนไหวของราศีกรกฎ Cancer สามารถสะท้อนกับแบรนด์ ที่เน้นที่มิตรและประเพณีของครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพความดั้งเดิม (Traditional) ของบุคลิกภาพแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือย การค้นพบนี้เสนอข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณค่าสำหรับกลยุทธ์การสื่อสารแบรนด์หูก สินค้าฟุ่มเฟือยกลายเป็นช่องทางสำหรับผู้บริโภคในการแสดงออกและจุดยืนทางสังคม การมุ่งเน้นไปที่การรับรู้และความหมายทางสังคมสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพ เช่น จักรราศี ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค จากบทความของ Kip Becker และคณะ และงานวิจัยชิ้นนี้ เจาะลึกแง่มุมทางจิตวิทยาที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค แต่จากมุมมองที่ต่างกัน โดยบทความของ Kip Becker และคณะ กล่าวถึงมุมมองของแบรนด์ ในขณะที่งานวิจัยนี้สำรวจมุมมองของผู้บริโภคตามบุคลิกภาพ ด้วยการทำความเข้าใจต้นแบบบุคลิกภาพของจักรราศี แบรนด์ต่างๆ จะสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะโดยปรับแต่งแนวความคิดการสื่อสารทางการตลาดและประสบการณ์ของแบรนด์ให้สอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับราศีโดยเฉพาะ หรือสามารถพัฒนาเอกลักษณ์ของแบรนด์ที่แตกต่างโดยใช้ประโยชน์จากลักษณะเฉพาะของราศีแต่ละราศีเพื่อสร้างบุคลิกภาพของแบรนด์ที่แตกต่างและน่าจดจำ สามารถปรับปรุงการเชื่อมต่อทางอารมณ์ โดยสร้างการเชื่อมต่อทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นกับผู้บริโภคโดยดึงดูดความเชื่อและการรับรู้ตนเองที่มีอยู่ซึ่งเชื่อมโยงกับราศีของพวกเขา ในการศึกษาในอนาคตสามารถสำรวจเพิ่มเติมในการผสมผสานระหว่างโหราศาสตร์และการสร้างแบรนด์สินค้าหูกหรือนำมาซึ่ง การวิจัยในอนาคตอาจใช้การวิเคราะห์เชิงปริมาณในดำเนินการสำรวจด้วยขนาดตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการค้นพบเชิงคุณภาพทางสถิติ หรือ การตอบสนองของผู้บริโภค โดยตรวจสอบว่าผู้บริโภคตอบสนองต่อแคมเปญการตลาดที่รวมการสร้างแนวความคิด (Concept) ตามราศีอย่างไร

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่เหมาะสมกับแนวคิดจักรราศีตะวันตก เป็นการวิจัยเพื่อหาความเชื่อมโยงทางบุคลิกภาพของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยและแนวคิดจักรราศีตะวันตกเท่านั้น โดยในรายละเอียดของผล



การศึกษาเรื่องของจักรราศีตะวันตกยังคงเป็นองค์ความรู้ที่ค่อนข้างหลากหลายและถูกปรับใช้ไปตามแต่ละวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งผลการวิจัยอาจมีความคลาดเคลื่อนไปตามความเข้าใจของสังคมและการตีความที่พัฒนาไปตามยุคสมัย แต่การสร้างบุคลิกภาพของแบรนด์ให้มีความแตกต่างย่อมต้องการองค์ความรู้ที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ผลการวิจัยนี้อาจมีส่วนช่วยในการพัฒนาการสื่อสารแบบกำหนดเป้าหมายตามต้นแบบบุคลิกภาพของราศี สร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยที่แตกต่าง เช่นเดียวกันกับการออกแบบตกแต่งภายใน การเลือกสีภายใน ของตกแต่ง เฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ จากการวิเคราะห์ราศีเกิดของบุคคลนั้น ๆ จากบทความ Voque Living (2019) การออกแบบอัตลักษณ์ของแบรนด์จากบุคลิกภาพอาจนำไปสู่รูปแบบของสี รูปทรง ภาพประกอบที่ใช้ในแบรนด์โดยใช้ประโยชน์จากบุคลิกภาพจักรราศีเนื่องจากการแข่งขันที่มีมากขึ้นในตลาดสินค้าฟุ่มเฟือยได้เช่นกัน และจะสามารถกระชับความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับผู้บริโภคให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในการวิจัยต่อไปสามารถสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคตามอิทธิพลทางโหราศาสตร์เพิ่มเติม ซึ่งอาจมีส่วนช่วยแบรนด์สินค้าฟุ่มเฟือยในการสร้างบุคลิกของแบรนด์ที่มีเอกลักษณ์และแตกต่างให้โดดเด่นในตลาดที่มีการแข่งขันสูง อีกทั้งสามารถประยุกต์ใช้ในงานวิจัยในแนวคิดโหราศาสตร์ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

- Beauloye, F. E. (2023). *Most Luxury Brands*. Luxe Digital. <https://luxe.digital/business/digital-luxury-ranking/most-popular-luxury-brands/>
- Becker, K., Lee, J. W., Nobre, H. M. (2018). *The Concept of Luxury Brands and the Relationship between Consumer*. Journal of Asian Finance Economics and Business, vol5(3), 61
- Edwards, R. (2022). *This is your interior design style according to your zodiac sign*. House Beautiful. <https://www.housebeautiful.com/uk/decorate/looks/a38578264/interior-design-zodiac-sign/>
- Elsa Schiaparelli. (1938). Fall/Winter Collection.
- Fashionista, (n.d.). *A History of Zodiac-Themed Fashion Collections*. <https://fashionista.com/designers/gucci>
- Heine, K. (2012). *The Definition of Luxury Products*. <https://upmarkit.com/concept-of-luxury-brands/definition-of-luxury-products>
- Heine, K., Atwal, G., Crener-Ricard, S., Phan, M. (2018). *Personality-driven luxury brand management*. Journal of Brand Management
- Ibisworld, (2021). *Psychic Services Industry in the US*. Market Research Report. <https://www.ibisworld.com/united-states/market-research-reports/psychic-services-industry/>
- Jastrow, M., Blau, L., Kohler, K. (n.d.). *The history of astrology*. <https://www.jewishencyclopedia.com/articles/2051-astrology>
- Kapferer, J-N., Bastien, V. (2009). *The Luxury Strategy: Break the Rules of Marketing to Build Luxury Brands*. John Wiley & Sons.
- Kathleen, S. (2015). *From Sun Signs to Moon Signs, Your Guide to Astrology*. Astrology 101
- Keller, K. L. (2009). *Building strong brands* (3rd ed.). Pearson Prentice Hall.
- Linning, S.(2019). *How to decorate your home based on your STAR SIGN*. The FrenchBedroom Company. <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-7356325/How-decorate-based-STAR-SIGN.html>
- Nakhavith, T. (2014). *The Use of Astrological and Religious Beliefs in Business Management : The Case of Lao PDR*. Nakhon Phanom University Journal, Vol.4(1), 21
- Ortega, F. F. R. (n.d). *What is astrology? the opinion of an astronomer*. <https://www.inaoep.mx/~frosales/html/opinion/index.html>
- Reed, T. (2019). *Strengths, weaknesses, and Singletons—What’s Standing Out?*. Astrology for Real Life.
- SME Thailand, (2021). *พลิกความเชื่อสู่ธุรกิจ โอกาสการตลาดยุคดิจิทัล ที่เติบโตรุ่งเพราะพลเมืองสยาม*.



<https://www.smethailandclub.com/marketing/6718.html>

Small, D. (2022). *The best interior design styles for each zodiac sign*. Eluxe magazine. [https://](https://eluxemagazine.com/living/best-interior-design-styles-for-each-zodiac-sign/)

eluxemagazine.com/living/best-interior-design-styles-for-each-zodiac-sign/

Vigneron, F., & Johnson, L. W. (1999). *A review and a conceptual framework of prestige-seeking consumer behavior*. Academy of Marketing Science Review

Vogue Australia. (2019). *How your zodiac sign could be influencing your interiors*. Vogue

Living. <https://www.vogue.com.au/vogue-living/design/how-your-zodiac-sign-could-be-influencing-your-interiors/image-gallery/21ecf0d4547c3619cfc2524542f3a105>

Warren, L. (2020), *Younger generations seek mystical guidance for everything*.

[https://sourcingjournal.com/denim/denim-trends/gen-z-mystical-fashion-astrology-wellness-gucci vetements-uniqlo-224852/](https://sourcingjournal.com/denim/denim-trends/gen-z-mystical-fashion-astrology-wellness-gucci-vetements-uniqlo-224852/)

World Luxury Award Monaco. (n.d). *All work related to Premium brands is eligible for entry in the competition*. Categories. <https://www.worldluxuryaward.com/categories/>

Zodiacsign, (n.d). *Zodiac Signs and Astrology Signs Meanings and Characteristics*. <https://www.zodiacsign.com/>

การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม
กรณีศึกษา ผลงานศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี
THE ANALYSIS OF COMPOSITION IN ART AND THE USING OF ART MATERIALS FOR
LEARNING AND TEACHING IN PAINTING DEPARTMENT
IN THE CASE STUDY OF PROFESSOR EMERITUS VICHOKE MUKDAMANEE

จารุวรรณ เมืองขวา

Jaruwan Mueangkhwa

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Program in Painting Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : May 27, 2024 Revised : Nov 6, 2024 Accepted : Nov 7, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวม เรียบเรียง และศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เพื่อนำไปสู่การศึกษาเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ และเพื่อวิเคราะห์หลักการองค์ประกอบศิลป์จากผลงานสร้างสรรค์ผ่านการตีความ โดยมีแนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์รวมถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นส่วนสำคัญในเชื่อมโยงสุนทรียภาพกับเนื้อหาสาระของผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความหมาย ด้วยวิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลจากการวิจัยที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ พบว่า 1). ที่มา แนวความคิด และเนื้อหาที่มาจากเรื่องราวใกล้ตัวได้แก่เรื่องราวในชีวิตประจำวัน ครอบครัว ชุมชน โดยเนื้อหาที่สำคัญที่สุดตลอดการสร้างสรรค์ผลงาน คือสภาพของสิ่งแวดล้อมที่ถูกเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์เข้ามาแทรกทำให้ชีวิต และความเป็นอยู่ของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว 2). กระบวนการสร้างสรรค์ 2.1). ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทิศนาทฤ์ในผลงาน 3 ชั้น คือ 1). จอภาพ (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 จะประกอบไปด้วยรูปร่าง รูปทรงที่มีการดัดแปลงหรือลดทอนให้เข้าสู่สภาวะทางนามธรรม รวมถึงวัสดุสำเร็จรูป และวัสดุเก็บตก ต่างมีการนำมาถอดประกอบให้เหลือเพียงทัศนธาตุสำคัญ 2.2). ด้านเนื้อหา เมื่อวิเคราะห์ผลงานทั้งหมดแล้วศิลปินนำเสนอเรื่องราวที่เรียบง่ายที่แสดงให้เห็นถึงสัจจะของชีวิต และสัจจะของวัสดุที่นำมาใช้สร้างสรรค์ โดยเนื้อหาจะมีการใช้ทัศนธาตุพื้นฐานที่ศิลปินสร้างขึ้นรวมถึงทัศนธาตุที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำเสนอความอุดมสมบูรณ์ และความสวยงามที่เป็นสัจจะธรรมชาติอย่างแท้จริง 2.3). ด้านรูปแบบ ได้สร้างสรรค์ไว้ทุกประเภท ทั้ง จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสม และผลงานศิลปะจัดวาง 3). การวิเคราะห์ และสรุปประมวลผลการศึกษา สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานมีความเกี่ยวเนื่องกันตั้งแต่ผลงานในชุดแรก ๆ โดยศิลปินได้ทำการศึกษาจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน ทั้งหมดต่างมีจุดร่วมทางทัศนธาตุ รวมถึงการนำวัสดุทางธรรมชาติมาผสมผสานกับวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูป ซึ่งความเป็นเอกภาพนี้ช่วยสร้างให้ผลงานเป็นที่น่าจดจำ และเรื่องราวที่นำเสนอได้เปลี่ยนแปลงมาตลอดขึ้นอยู่กับสถานการณ์ และแรงบันดาลใจที่เข้ามากระทบในแต่ละช่วงเวลา

คำสำคัญ : องค์ประกอบศิลป์, วัสดุ, จิตรกรรมสื่อผสม, วัสดุเก็บตก

Abstract

This research aims to gather, compile, and review the works of Professor Emeritus Vichoke Mukdamanee. The research would provide an understanding of his work's creative process, and techniques, as well as an assessment of the works' artistic composition principles. The concept of art composition was interpreted which is an important aspect of integrating aesthetics in many forms with the use of qualitative research methods.



Based on the objectives, the research reveals that 1). the background, concepts, and experiences, such as stories from daily life, family, and community, are the most important basis of the work, as is the condition of the environment that is affected by technology in this era. Because globalization has accelerated the transformation of human lives and livelihoods, 2). the creative process 2.1). art composition, visual elements in 3 works: 1). Growth, 2003; 2). Signal in Environment, 2016; and 3 Rest, 2018. These works have been interpreted or transformed into an abstract state, together with the found object and various materials that have been disassembled to reveal the key components of the works 2.2). the content: Upon examining these pieces, the artist told a simple story that illustrates both the reality of life and the source of the creative elements. The content employs both assembled and collected visual elements that are used to construct works as well as fundamental visual elements developed by artists. It is a display of fertility and beauty that reflects the truth of nature 2.3). techniques: covering painting, sculpture, printmaking, and mixed media. 3). after analyzing and summarizing the research, it is possible to conclude that there has been a connection between the creation of his works and his previous works, which were acquired from the artist's experience. Paintings, sculptures, mixed media, and installations all have a common point of view. Together with the combination of various materials, such as natural, collected, and finished materials, this uniformity contributes to the appreciation and uniqueness of his works. The stories given reflect the changes that occur over each period as a result of past occurrences and inspiration.

Keywords: Composition, Material, Mixed media art, Found object

บทนำ

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมในไทยนั้นอาจกล่าวได้ว่ามีพัฒนาการที่ก้าวกระโดดเมื่อเปรียบเทียบกับกาลเรียง และพัฒนาการของโลกศิลปะตะวันตก (Western Art) ที่มีพัฒนาการมาจากความเชื่อเรื่องเทพพระเจ้าเมื่อผ่านเวลา และทัศนคติจากนักคิดที่สำคัญมาเป็นแนวคิดมนุษยนิยม (Humanism) จึงทำให้การสร้างสรรคผลงานศิลปะในตะวันตกนั้นเริ่มจากความเป็นวิทยาการที่มีหลักการต่อการสร้างผลงานที่เข้มงวด และสอดคล้องกับความเป็นมนุษย์อย่างเข้มข้น จนมีพัฒนาการมาจนปัจจุบันที่เหล่าศิลปินมีความเบื่อหน่ายต่อขนบกลายเป็นลักษณะอย่างที่เราเห็นกันในปัจจุบันหรือศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) แต่ในประเทศไทยนั้นแต่เดิมการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมเกิดขึ้นในวัดหรือให้กล่าวคือจิตรกรรมประเพณีแบบไทย เนื่องมาจากในไทยนั้นการสร้างสรรคผลงานศิลปะได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับศาสนาเป็นสำคัญโดยเฉพาะศาสนาพุทธ จนเมื่อศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีเข้ามาสร้างระบบการศึกษาศิลปะอย่างอิตาลี การสร้างสรรคผลงานศิลปะก่อนหน้าจึงเน้นที่ทักษะฝีมือ และความเหมือนจริง แต่ต่อมา การสร้างสรรคผลงานศิลปะนั้นเข้าสู่ความเป็นนามธรรมมากขึ้น ทำให้พัฒนาการของวงการศิลปะไทยเริ่มขยับขยายจากความเป็นพระเพณีไปสู่ความเป็นสมัยใหม่มากขึ้นหรือ (Modern Art) มีศิลปินมากมายที่ทำให้พื้นที่ของโลกศิลปะในไทยมีความน่าสนใจ และแปลกใหม่มากขึ้น ซึ่งหนึ่งในนั้นคือศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี

ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (สื่อผสม) ผลงานของท่านถือเป็นหนึ่งในผลงานที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของจิตรกรรมในไทยด้วยวิธีการผสมผสานสื่อ และเปลี่ยนผืนผ้าใบตามขนบเป็นวัสดุอื่น ทั้งท่านยังได้ทุนการศึกษาไปเรียนที่ประเทศญี่ปุ่น บทบาทของท่านไม่ว่าจะเป็นครูสอนศิลปะหรือศิลปินนั้นต่างทำได้ดีทั้งสิ้น ท่านได้ทั้งผลงานที่มีคุณค่าแก่การศึกษาไว้มากมาย ซึ่งการศึกษาวิจัยพบว่าข้อมูลผลงาน 1). งอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาลักษณ์ (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชคเป็นอย่างดี ทั้งผลงานที่มีลักษณะเป็นนามธรรมหรือแบบสื่อผสม ผลงานที่เลือกมาทั้ง 3 ชิ้นต่างก็อยู่ในช่วงที่ผลงานของท่านรุ่งเรือง การศึกษาช่วยให้เห็นบรรยากาศของวงการศิลปะในช่วงเวลาดังกล่าวด้วยเช่นกัน อีกทั้งความท้าทาย



ระหว่างความเป็นประติมากรรม และจิตรกรรมต่างเป็นประเด็นที่ช่วยให้เป็นข้อมูลต่อการนำไปต่อยอด ซึ่งให้เห็นถึงความหลากหลายของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมถึงยังทำให้เห็นกระบวนการของศิลปินที่ใส่ใจรายละเอียดต่อผลงาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวม เรียบเรียง และศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี
2. เพื่อศึกษาเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ และวัสดุในผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี
3. เพื่อวิเคราะห์หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุจากผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เพื่อให้นักศึกษาศิลปะ และผู้ที่สนใจได้นำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

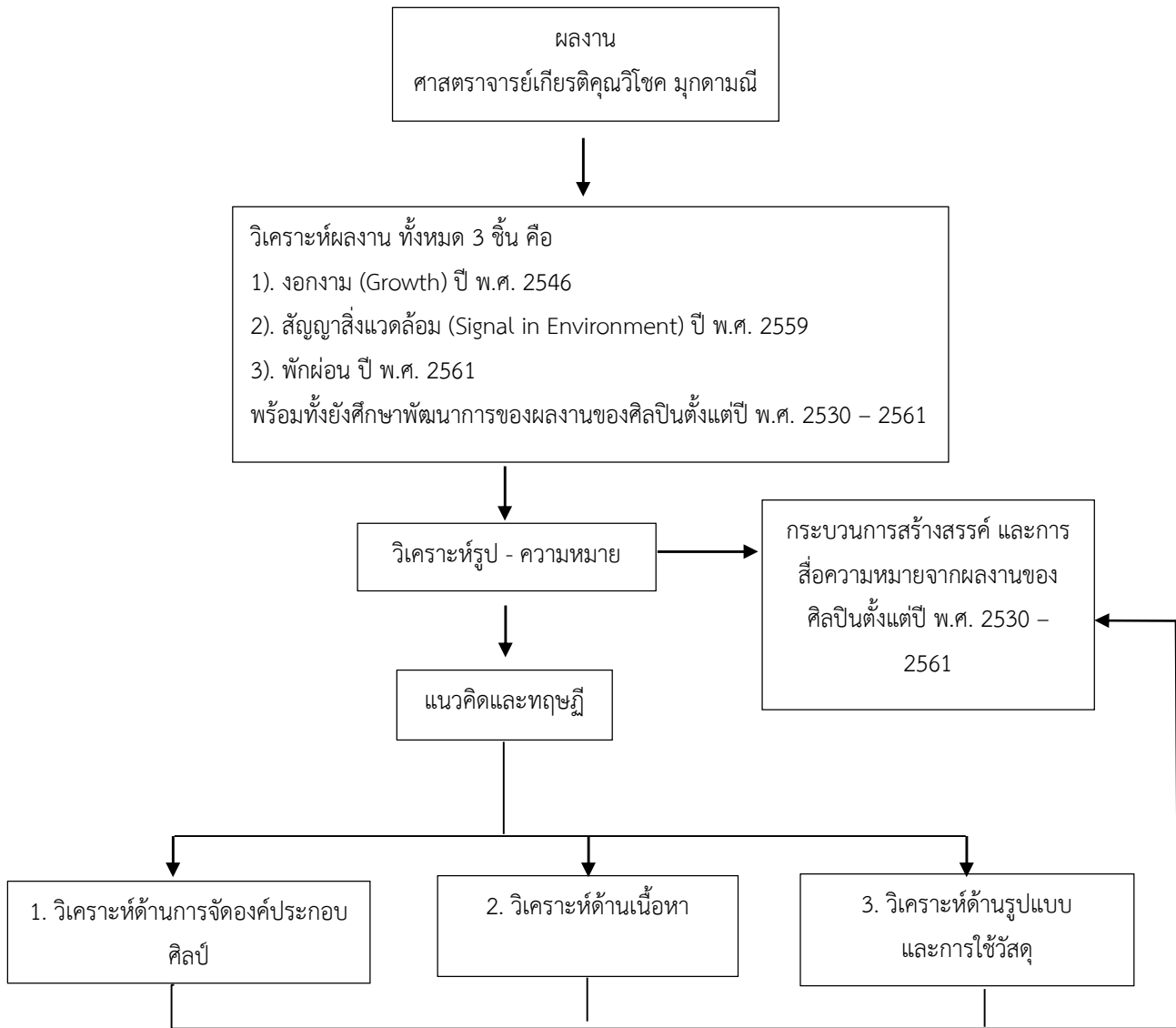
1. ชุดข้อมูลที่รวบรวม และเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ที่สำคัญ
2. ชุดความรู้เกี่ยวกับเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ และวัสดุในผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เพื่ออธิบายถึงสุนทรียภาพที่ถ่ายทอดลงบนผลงานสร้างสรรค์
3. ชุดความรู้เชิงวิเคราะห์หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุจากผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ในการสื่อสารความหมายซึ่งเป็นสาระสำคัญของผลงานทางทัศนศิลป์ รวมถึงนักศึกษาศิลปะ และผู้ที่สนใจได้นำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

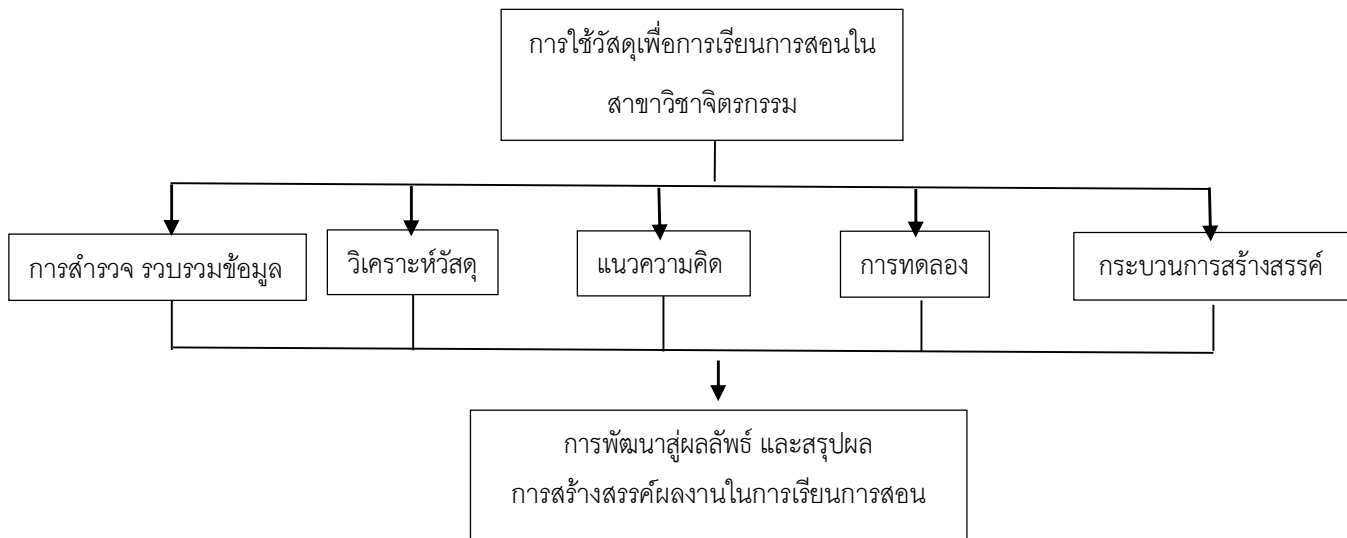
1. การวิจัยเชิงวิเคราะห์มุ่งเน้นไปที่การพิจารณาองค์ประกอบศิลป์ที่เกิดขึ้นภายในผลงาน 1). จอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เพื่อวิเคราะห์หลักการจัดวางองค์ประกอบภายในผลงานสู่การนำมาบูรณาการเข้ากับทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์
2. ด้านข้อมูลเนื้อหาในการนำมาประกอบการวิจัย ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ช่วงก่อนหน้า 1). จอกงาม (Growth) ปี พ.ศ. 2546 2). สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 โดยจำแนกผลงานออกเป็นยุคสมัย เรียงจากพัฒนาการของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี นั้นมีจุดที่เชื่อมโยงกันชัดเจนในรูปแบบ แต่จะมีความแตกต่างกันในแง่ของเนื้อหา และหัวข้อในการทำงานแต่ละครั้ง โดยจะเลือกผลงานจากชิ้นที่มีลักษณะโดดเด่นจากช่วงปี พ.ศ. 2530–2561
3. ด้านความสัมพันธ์กับคน/กลุ่มคน เนื่องด้วยการวิจัยเป็นการศึกษาถึงการสร้างสรรค์ผลงานของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ซึ่งปัจจุบันได้เสียชีวิตไปแล้วนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยคำบอกเล่า หรือการกล่าวถึงผ่านบุคคลที่เคยใกล้ชิด และลูกศิษย์ เป็นการวิจัยที่มีความมุ่งหมายในการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้านหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในงานศิลปะ เพื่อที่จะนำมาบูรณาการกับการเรียนการสอนแก่นักศึกษา ให้มีความรู้ความเข้าใจถึงพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป
4. ขอบเขตของรูปแบบ ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี 1). จอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 ที่มีรูปแบบการสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งในเรื่องของโครงสร้างที่นำเสนอเนื้อหา การตัดทอน ตลอดจนสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกออกมาด้วยการใช้สื่อวัสดุ และการจัดวางที่แสดงออกถึงความเป็นนามธรรม และกึ่งนามธรรม ซึ่งผลงานทั้ง 3 ชิ้นที่กล่าวไปนั้นมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงลักษณะเด่นออกมาได้อย่างชัดเจน ทีมผู้วิจัยจึงจะวิเคราะห์ผลงานประเภทอื่นๆ ที่ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ได้สร้างสรรค์ขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันด้วย



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม
กรณีศึกษา ผลงานศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัยการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม
 กรณีศึกษา ผลงานศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี
 ที่มา: ผู้วิจัย

แนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์

แนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์เป็นส่วนสำคัญที่จะเชื่อมโยงสุนทรียภาพของผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบนามธรรมที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น (Visual) ซึ่งเรียกว่าทัศนธาตุ (Visual Element) ประกอบไปด้วย จุด เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง ที่ศิลปินคือผู้กำหนดการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทัศนธาตุเหล่านั้นมาอยู่ร่วมกันจนเกิดรูปลักษณ์ และมีความหมายเฉพาะขึ้นมา มีการสร้างจุดเด่นหรือสัญลักษณ์เฉพาะให้กับชิ้นงานนั้น ๆ เพื่อแสดงออกถึงความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาสาระ และความหมายของผลงานชิ้นนั้น ๆ ประกอบด้วยทฤษฎีดังต่อไปนี้

1. เอกภาพ (Unity) การรวมกันของทัศนธาตุที่มีความสัมพันธ์ สร้างความประสานกลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ เอกภาพ โดยแบ่งได้ 2 แบบคือ

1.1 เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิดหลายอารมณ์ไม่ได้

1.2 เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และหลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้ผลงานสามารถแสดงถึงความคิดเห็นหรืออารมณ์ออกได้อย่างชัดเจน และสัมพันธ์กัน เพื่อแสดงออกถึงการสื่อความหมายของเรื่องราวที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

2. สัดส่วน (Proportion) คือ ทฤษฎีว่าด้วยเรื่องความสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างขนาดทางทัศนธาตุที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปร่างรูปทรงเดียวกัน และระหว่างรูปร่างรูปทรงที่ต่างกัน เพื่อความลงตัวกับพื้นที่ว่างบนผลงานก่อให้เกิดของความกลมกลืน ความเคลื่อนไหว มิติ ระยะ ที่มีความน่าสนใจ

3. ความกลมกลืน (Harmony) คือ การประสานกันของทัศนธาตุโดยที่ไม่ขัดแย้งกัน

4. จังหวะ (Rhythm) คือ เป็นส่วนประกอบของศิลปะการแสดงออกของศิลปะทุก ๆ แขนง ในทางทัศนศิลป์คือการเว้นระยะ ความห่าง หรือการซ้ำของทัศนธาตุให้มีระเบียบ

5. การซ้ำ (Repetition) คือ การซ้ำของหน่วยรูปร่าง รูปทรง ช่วยในการสร้างสรรค์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการจัดองค์ประกอบศิลป์



6. ดุลยภาพ (Balance) คือ การถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะที่เท่ากัน เสมอกัน เป็นการแทนค่าของน้ำหนักให้เป็นทัศนธาตุ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี พื้นผิว เป็นต้น โดยแบ่งเป็น 3 แบบ คือ ดุลยภาพที่เท่ากัน, เหมือนกัน, ดุลยภาพที่ไม่เท่ากัน แต่สมดุลกัน, ดุลยภาพครึ่งวงกลม เป็นต้น

7. การเคลื่อนไหว (Movement) คือ ทฤษฎีที่มีอัตราความเร็วสูง มีความรวดเร็วอยู่ในความเคลื่อนไหว หลักการนี้สามารถที่จะทำให้สายตาผู้ชมที่มองภาพกระตุ้นความรู้สึกให้เห็นการเคลื่อนที่ จากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง

8. การเปลี่ยนแปลง (Gradation) คือ เรื่องของการเปลี่ยนแปลงทางทัศนธาตุ และลักษณะของทัศนธาตุ เช่น การเปลี่ยนแปลงรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง หรือการเปลี่ยนแปลงจากขนาดหนึ่งไปอีกขนาดหนึ่ง ความเข้มระดับหนึ่งไปอีกระดับหนึ่ง หรือสีหนึ่งไปยังอีกสีหนึ่ง

9. การขัดแย้ง (Opposition) คือ การสวนกัน ขัดแย้งกัน และตรงกันข้ามกันของทัศนธาตุ

10. การลดการขัดแย้ง (Transition) คือ การเปลี่ยน และการลด การขัดแย้งลง การที่จะเกิดการลดการขัดแย้งได้นั้น จะต้องมีการขัดแย้ง (Opposition) ก่อนทุกครั้ง

แนวคิดด้านเนื้อหา

แนวคิดทางด้านการวิเคราะห์เนื้อหาสาระของผลงานสร้างสรรค์ซึ่งจะสอดคล้องไปกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยจะเน้นในเรื่องการสื่อความหมายของภาพผ่านสัญลักษณ์ ทัศนธาตุ และทฤษฎีต่าง ๆ ของการจัดองค์ประกอบศิลป์

แนวคิดด้านรูปแบบ

แนวคิดทางด้านรูปแบบงานทางทัศนศิลป์แบ่งเป็น 3 รูปแบบ

1. รูปแบบเหมือนจริง (Realistic) คือ การสร้างสรรค์ผลงานเหมือนจริงที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ โดยนำเสนอผลงานตามที่ตามองเห็น

2. รูปแบบแบบตัดทอน (Distortion) คือ การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะบิดเบือนจากความเป็นจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง กลับกันคือจะให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อนำเสนอความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายขึ้น

3. รูปแบบตามความรู้สึก (Abstraction) คือ การสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่มีรูปแบบ และเรื่องราวเหมือนจริง แต่นำเสนออารมณ์ความรู้สึกของศิลปินที่ต้องการจะถ่ายทอดลงในผลงานสร้างสรรค์เป็นหลัก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี ทั้งในด้านการใช้ชีวิต และผลงานศิลปะในแต่ละช่วง เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาตีความ และวิเคราะห์ถึงความเชื่อมโยงในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ภายในผลงาน 1). งอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาณสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 และ 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561

2. การเก็บข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี โดยการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง และเอกสารที่มีการเขียนถึงอาจารย์วิโชคโดยนักเขียนจากสื่อบริการ หรือบทความจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย และครอบคลุม

3. การลงสำรวจภาคสนาม ด้วยการไปเก็บข้อมูลจากผลงาน 1). งอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาณสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 ที่ปัจจุบันได้จัดเก็บไว้โดยครอบครัวเพื่อเก็บรายละเอียดข้อมูลจากผลงานจริง

4. รวบรวม และวิเคราะห์ผลงาน 1). งอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาณสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 และ 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561

5. สรุปการดำเนินงาน และประเมินผล
6. สรุปผล อภิปราย เสนอแนะ และนำเสนอ

การวิเคราะห์ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้จัดทำโดยการนำเสนอข้อมูลทั้งภาพถ่ายของผลงานจริง และข้อมูลภาพถ่ายจากหนังสือ พร้อมด้วยเอกสารหนังสือต่าง ๆ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยวิเคราะห์ตามหลักของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ของผลงาน 3 ชั้น คือ 1). จอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2). สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 ประกอบกับผลงานประเภทอื่น ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530–2561 และทำการแยกส่วนประกอบเพื่อให้เห็นถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากความต่อเนื่องของผลงาน ซึ่งทำให้งานชิ้นนี้เกิดความรู้สึกสมบูรณ์ โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยการใช้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะมาเป็นหลักการ ซึ่งในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. วิเคราะห์ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์
2. วิเคราะห์ด้านเนื้อหา
3. การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

1. วิเคราะห์ผลงานจอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546



ภาพที่ 3 ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, จอกงาม, สีน้ำมัน สีอะคริลิก สีสเปรย์ ดินบดแผ่นอะลูมิเนียม,
150 x 120 เซนติเมตร, 2546

ที่มา: สัจจะ..ธรรมชาติ: การแสดงศิลปกรรมเดี่ยว โดยศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, 2546

1.1 วิเคราะห์ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุ

1.1.1 ผลงานของศิลปิน

เมื่อผู้ชมมองภาพผลงานจะมองเห็นทัศนธาตุหลักคือ จุด เส้น พื้นที่ว่าง และพื้นผิวของวัสดุ ซึ่งเป็นแผ่นรองภาพผลงาน พื้นที่ประมาณ 80% ของผลงานแสดงเป็นแผ่นอะลูมิเนียมสีเงิน มีพื้นผิววาวทำให้เกิดการสะท้อนของแสงซึ่งสร้างมิติให้กับผลงานได้เป็นอย่างดี 20% ของผลงานคือสีที่ระบายทับลงไป มีสองสีคือสีน้ำเงิน และสีดำ โดยสีน้ำเงินระบายรอบนอกจนทำให้เกิดรูปทรงทางนามธรรมขึ้น ส่วนสีดำระบายภายในรูปทรงที่เกิดขึ้นจนทำให้เกิดเส้นภายในซึ่งช่วยสร้างให้รูปทรงนามธรรมมีความชัดเจนมากขึ้น ส่วนที่สำคัญของผลงานคือเส้นที่เกิดจากจุด โดยจุดในผลงานเกิดขึ้นจากกระบวนการตอกตัวเจาะลงไปหลากหลายน้ำหนักแตกต่างกันไป การเรียงต่อกันของจุดทำให้เกิดเป็นรูปทรงทางธรรมชาตินั้นคือรูปหน้าคน ส่วนรอยแปรงที่ระบายด้วยสีดำปรากฏเป็นภาพพรรณไม้ นอกเหนือจากสีที่กล่าวไปข้างต้น ในส่วนของรายละเอียดนั้น ผู้ชมยังสามารถมองเห็นสีเหลืองอมส้มอ่อน ๆ ตามของกรอบรูปร่างที่เกิดจากจุดได้เช่นเดียวกัน



จุดเป็นหนึ่งในทัศนธาตุที่สำคัญ เพราะในผลงานชิ้นนี้จุดเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดรูปทรง และรูปร่าง รวมถึงยังสร้างความรู้สึกให้รูปทรงนั้นดูอ่อนนุ่มสบาย และเมื่อมีการนำจุดหลายจุดมาสร้างน้ำหนักที่ต่างกันย่อมทำให้เกิดมิติของผลงาน นี่คือนิสัยที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากศิลปินได้ใช้ลักษณะเด่นของวัสดุของพื้นภาพได้อย่างชาญฉลาด เนื่องจากจุดเป็นหนึ่งในปฐมธาตุของสรรพสิ่ง ยิ่งตอกย้ำให้ผลงานแสดงถึงความเรียบง่ายซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิด เมื่อจุดถูกสร้างให้เรียงต่อกันเป็นเส้น นั่นจึงเกิดคำถามต่อผลงานว่า การมองภาพผลงานที่เกิดจากจุดนั้นควรให้ค่าเป็นเส้นหรือเป็นจุดเนื่องจากระยะห่างของจุดผู้ชมยังมองเห็นได้อย่างชัดเจน แต่ในเวลาเดียวกันรูปทรงที่ออกมาก็ชัดเจนเช่นกัน แต่อย่างไรเส้นเกิดมาจากจุดที่ต่อกันเป็นทางยาว ให้ความรู้สึกเหมือนเส้นโค้ง เห็นได้ชัดว่าในผลงานมีจุดที่ต่อกันเป็นเส้นโค้งหลายประเภท ตามหนังสือของศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลด นิมเสมอ ได้อธิบายความรู้สึกที่เกิดจากเส้นโค้งไว้หลากหลาย ดังนั้นจึงหยิบขึ้นมาพูดถึงเพียงแค่ลักษณะเส้นโค้งที่ปรากฏขึ้นในผลงานเท่านั้น คือ

1) เส้นน้อย ๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อย ๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหล ต่อเนื่อง มีความกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทาง ความเคลื่อนไหวช้า ๆ สุภาพ เป็นผู้หญิง นุ่ม และอ้อมเอิบ

2) เส้นโค้งวงแคบ เปลี่ยนทิศทางเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง

3) เส้นโค้งของวงกลม การเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ให้ความรู้สึกเป็นเรื่อง ช้า เป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด

4) เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว เส้นกันหอยที่พบในธรรมชาติมักจะวนวนเวียนมาหากัน เห็นได้ในก้นหอย ในหมอกเพลิง ในอาการเกี่ยวพันของไม้เลื้อย เป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไปไม่มีจุดจบ (ชูลด นิมเสมอ, 2557)

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้เห็นว่าการเลือกใช้เส้นของศิลปินเพื่อต้องการนำพาให้ผู้ชมได้สัมผัสความงดงามของธรรมชาติผ่านเส้นโค้ง ในส่วนของจุดเองนั้นก็เป็นอย่างหนึ่งที่ทัศนธาตุที่ทำให้เกิดความรู้สึกอ้อมเอิบเช่นเดียวกัน เนื่องจากจุดมีลักษณะเป็นทรงกลม และสมบูรณ์ในตัวมันเอง อีกทั้งข้อมูลข้างต้นนี้สามารถใช้ได้กับเส้นอันเกิดจากการปาดพู่กันด้วยสีดำของศิลปินด้วยเช่นเดียวกันเพียงแต่จะเด่นในเรื่องของน้ำหนักด้วย

การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ของผลงานนั้นนี้อาจกล่าวได้ว่ามีลักษณะแบบสมมาตรถึงแม้ว่าเส้น และรูปทรงที่ปรากฏจะให้ความรู้สึกของรูปทรงธรรมชาติ รวมถึงเส้นที่มีความลื่นไหล และทิศทางของเส้นสีดำในส่วนล่างของภาพหันไปทางเดียวกัน แต่หากแบ่งครึ่งดูแล้วกลับเห็นได้ชัดเจนถึงความสมมาตรดังกล่าว ในส่วนนี้เป็นสิ่งที่ช่วยเสริมให้ความรู้สึกสมบูรณ์ทางเนื้อหานั้นชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะยังทำให้ผลงานดูมั่นคง แข็งแรง ไม่ล้มเอียง สอดคล้องกับเนื้อหาของผลงานอย่างยิ่ง

น้ำหนักในผลงานชิ้นนี้หลัก ๆ สามารถแยกออกมาได้เป็น (4 ระดับ) ระดับที่ 1) จากเข้มสุดคือเส้นอันเกิดจากรอยพู่กันสีดำ ระดับที่ 2) รองลงมาคือพื้นหลังสีน้ำเงิน ระดับที่ 3) คือรอยลึกหรือเงาที่พาดจากจุดอันเกิดจากการที่ศิลปินตอกตัวเจาะลงไป ส่วนที่สว่างคือพื้นผิวของวัสดุรองรับผลงานหรืออลูมิเนียม ระดับที่ 4) ส่วนที่สว่างสุดนั้นเกิดจากแสงที่ตกกระทบบนพื้นผิวของอลูมิเนียม วิธีการสร้างน้ำหนักดังกล่าวมาน่าสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากศิลปินได้แสดงเนื้อแท้ของวัสดุที่ใช้ให้เกิดประโยชน์ ถึงแม้ว่าหลัก ๆ จะแบ่งน้ำหนักของผลงานออกได้ 4 ระดับ แต่ด้วยวิธีการของศิลปินกลับทำให้มิติของน้ำหนักแต่ละส่วนมีรายละเอียดแตกต่างกัน รวมถึงความพิเศษของวัสดุทำให้แสงที่ตกกระทบสร้างมิติที่ดูหลากหลายให้กับผลงานด้วยเช่นกัน

1.2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา

จากชื่อผลงาน “งอกงาม” ยิ่งตอกย้ำความถูกต้องของรูปทรงที่ปรากฏในผลงาน ต้นไม้เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงแนวคิดของศิลปินในนิทรรศการนี้ ภาพผลงานชิ้นนี้ของศิลปินยังแสดงให้เห็นถึงการแสดงออกอย่างชัดตรง และบริสุทธิ์ของศิลปิน เนื่องจากเนื้อหาในการนำเสนอตลอดระยะเวลาการแสดงผลงานของศิลปินต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวของธรรมชาติ เพียงแต่ในชุดผลงานก่อนหน้านี้ ศิลปินทดลองเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน และพยายามแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยี ในผลงานชิ้นนี้ก็มีเนื้อหาหลักเช่นเดียวกัน เห็นได้จากการนำเอาอะลูมิเนียมที่สื่อถึงเทคโนโลยี เข้ามาผสมผสานกับรูปทรงของต้นไม้ เนื่องจากผลงานชิ้นนี้มีลักษณะของเส้น และรูปทรงมีความเป็นมิตร ไม่สลับซับซ้อนเหมือนผลงานชุดอื่นก่อนหน้านี้ ส่งผลให้ผลงานดึงเอาลักษณะเด่นของความรู้สึกบริสุทธิ์ของธรรมชาติออกมาได้ดีกว่าดอกไม้ที่อยู่ตรงกลางภาพนั้นไม่ได้แสดงเด่นชัดถึงชนิด ผู้ชมสามารถตีความได้หลากหลาย โดยตัวดอกไม้เองนั้นนำเสนอความอุดมสมบูรณ์ และความสวยงามที่ธรรมชาติได้สรรค์สร้าง

ภาพใบหน้าของผลงานชิ้นนี้มีลักษณะที่ดูสงบนิ่งน่าค้นหา อีกทั้งลักษณะของใบหน้าไม่ได้บอกชัดเจนว่าเป็นคนแบบไหน อายุเท่าไร เป็นผู้ชายหรือเป็นผู้หญิง รวมถึงบริเวณแก้มของภาพใบหน้ามีการใช้จุดให้ปรากฏเป็นเส้นแบบกันหอยที่มีการขยายออก และไม่รู้จุดจบ นั้นหมายความว่าผลงานได้แสดงออกถึงการเจริญเติบโตของผู้คนที่ผสมผสานไปกับธรรมชาติและเทคโนโลยียได้อย่างชัดเจน

ผลงานปรากฏสีสามสีหลัก ๆ คือ สีน้ำเงิน สีดำ และสีเงินจากพื้นผิวอะลูมิเนียม ซึ่งการใช้สีน้ำเงินของศิลปินทำให้ผลงานรู้สึกถึงความสงบ เพราะสีที่ใช้เป็นโทนเย็น และมีความเข้มเปรียบเสมือนบรรยากาศยามค่ำคืน รวมถึงการปล่อยผิวอะลูมิเนียมให้มันเงาสท้อนของการติดตั้งผลงานยังทำให้สามารถเปรียบเทียบได้ว่ารูปทรงตรงกลางกำลังโดนแสงของดวงจันทร์ สาดส่อง สีดำที่ศิลปินหยิบมาใช้ปิดป้ายไปตามรูปร่างของผลงานให้ความรู้สึกเหมือนการเขียนพู่กันจีน การวัดเส้นที่มั่นคง และความโค้งที่ทำให้ดูเหมือนไหว ส่งผลให้ผลงานดกย้าพลังของธรรมชาติเป็นอย่างยิ่ง รวมถึงสิ่งที่แสดงออกถึงความเป็นเทคโนโลยีคือสีเงิน เนื่องจากสีเงินคือสีที่สามารถพบได้จากเครื่องใช้ไฟฟ้า โครงเหล็กของอาคารสถานที่ขนาดใหญ่ เครื่องยนต์ หรือสิ่งที่ไม่มีชีวิตมากมายหลากหลายอย่าง

ผลงานชิ้นนี้มีความน่าสนใจที่ศิลปินแสดงทัศนะด้านบวกต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ด้วยลักษณะที่กล่าวมาข้างต้นเป็นตัวอย่างในการส่งสารไปยังผู้ชม เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมนั้นมีปัจจัยมากมายที่ทำให้เทคโนโลยีพัฒนาไปข้างหน้า ซึ่งในจุดนี้เองอาจกล่าวได้ว่าศิลปินได้มองเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงนั้น และยอมรับมัน การออกแบบอาจหมายถึงพัฒนาการของโลกที่เข้าสู่การเชื่อมต่ออันไร้ขีดจำกัด ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งยังมีเครื่องอำนวยความสะดวกมากมายถูกผลิตออกสู่ตลาด ธรรมชาติได้ผสมผสานไปกับวิถีชีวิตของมนุษย์ที่ผนวกชีวิตของตนเข้ากับวิทยาศาสตร์ ถึงแม้จะเกิดผลกระทบตามมามากมายแต่ในท้ายที่สุดสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นอาจสามารถเยียวยาโลกใบนี้ได้

1.3. วิเคราะห์ด้านรูปแบบ

กล่าวได้ว่ารูปแบบของผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) เนื่องจากผลงานมีการดัดแปลงรูปทรงทางธรรมชาติให้ผิดไปจากจริง เพื่อให้เหลือเพียงแก่นของรูปทรงนั้น ๆ เพียงแต่การกลายสภาพของรูปทรงนั้น ศิลปินไม่ได้ลดทอนให้เหลือทัศนธาตุพื้นฐานแต่ยังคงรูปทรงบางประการให้มีความคล้ายคลึงเดิมไว้ กล่าวคือผลงานนั้นมีความเป็น “อัตวิสัย” (Subjective Reality) โดยยังไม่ทิ้งบรรยากาศที่เกี่ยวกับธรรมชาติ เช่นผู้ชมยังคงมองเห็นภาพใบหน้าที่เกิดจากปฐมธาตุนั้นคือจุด หรือแม้แต่เส้นสีดำที่เกิดจากการปาดพู่กันอย่างฉับไว ซึ่งเมื่อมองจากระยะไกลนั้นจะยังคงเห็นว่าเป็นพรรณไม้ที่กำลังเคลื่อนไหวจากรายละเอียด และการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานนั้นสามารถแสดงให้เห็นคุณสมบัติในการสร้างผลงานชิ้นนี้นั้นจัดอยู่ในแบบกลุ่มศิลปิน “เอ็กซ์เพรสซิวิสม์ (Expressivism) จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมให้สื่อแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจออกมาอย่างบริสุทธิ์ใจ” (กานต์ชลี สุขสำราญ, 2554) โดยการอธิบายรายละเอียดจะยกข้อมูลจากหนังสือของศาสตราจารย์เกียรติคุณ อธิธิพล ตั้งโณลก มาอธิบายเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายถึงลักษณะดังกล่าว

“เอ็กซ์เพรสซิวิสม์ (Expressivism) เป็นกลุ่มของศิลปินที่นักวิจารณ์เชื่อว่าพวกเขามีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่แสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกสะท้อนใจออกมาอย่างบริสุทธิ์ใจ ชัดเจน และรุนแรง จากเรื่องราว และเหตุการณ์ที่สะท้อนความเป็นจริงแห่งชีวิต ศิลปินกลุ่มนี้จะมีทัศนะที่ขัดแย้งตรงข้ามกับกลุ่มมอร์มอลิสต์ (Formalism) เพราะพวกเขาจะไม่สนใจในความงามของรูปทรง องค์ประกอบ รวมทั้งความประณีตทางเทคนิคที่เต็มไปด้วยทักษะฝีมือ ศิลปินกลุ่มนี้ปรารถนาที่จะแสดงออกถึงความเป็นจริงแห่งชีวิตที่พวกเขาได้เข้าถึงออกมาอย่างรุนแรง เพื่อให้พลังแห่งอารมณ์นั้นไปกระตุ้นจิตใจและสมองของผู้ดู ด้วยพลังแห่งภาษาของทัศนศิลป์” (อธิธิพล ตั้งโณลก, 2550)

ลักษณะดังกล่าวนี้ยังปรากฏให้เห็นเด่นชัดขึ้นจากการเลือกใช้แม่สี คือสีน้ำเงินเป็นสีพื้นหลัง โดยไม่ได้มีการเสริมเติมแต่งด้วยสีอื่น ๆ ต่อมาคือสีเงินซึ่งเป็นพื้นผิวอันเกิดจากธรรมชาติของการผสมผสานในตัวมันเอง ศิลปินเพียงมองเห็นความงามและนำเสนอมันออกมา สีดำที่ใช้เป็นรายละเอียดเพื่อทำให้โครงภาพมีความชัดเจนขึ้น ในส่วนนี้เองที่ดกย้าถึงแนวคิดช่วงหลังของยุคโมเดิร์นนิสม์



2. วิเคราะห์ผลงานสัญญาณสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559



ภาพที่ 4 ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, สัญญาณสิ่งแวดล้อม, สื่อผสม: พลาสติก ไม้ ดินเหนียว อะลูมิเนียม และเชือก ทองแดง, 300 x 1500 เซนติเมตร, 2559/1

ที่มา: สู่สภาวะใหม่ โดยศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, 2559

2.1. วิเคราะห์ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์

2.1.1. ผลงานของศิลปิน

เมื่อผู้ชมเข้ามาในห้องนิทรรศการจะพบกับผลงานที่ชวนให้ตั้งคำถามต่อลักษณะทางศิลปะของมัน กล่าวคือผลงานขนาดใหญ่ที่เกิดจากการนำเอาวัสดุเก็บตกมาประกอบกันนั้นอยู่ในสภาพกึ่งประติมากรรม และกึ่งจิตรกรรม ผลงาน “สัญญาณสิ่งแวดล้อม” ประกอบไปด้วยผลงานแยกกันทั้งหมด 5 ชิ้น ในแต่ละชิ้นใช้วัสดุเหมือนกัน แตกต่างเพียงแค่รายละเอียด ขนาด และจำนวนของวัสดุที่นำมาประกอบกัน แต่โดยภาพรวม ผู้ชมจะเห็นได้อย่างชัดเจนถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผลงาน

วัสดุที่ศิลปินนำมาใช้นั้นมีมากมาย โดยความน่าสนใจของผลงานชิ้นนี้อยู่ที่การผสมผสานของวัสดุเก็บตก วัสดุสำเร็จรูป และวัสดุทางธรรมชาติ การผสมผสานสิ่งเหล่านี้จะวิเคราะห์ในหัวข้อย่อยถัดไป หากมองถึงรายละเอียดของวัสดุที่ปรากฏในผลงานนั้นประกอบไปด้วย พลาสติก ไม้ ดินเหนียว อะลูมิเนียม เชือก ทองแดง โครงเหล็ก ตะแกรง ล้อรถจักรยาน และชิ้นส่วนของจักรยานอื่น ๆ ในจำนวนผลงานทั้ง 5 ชิ้นยังมีบางชิ้นที่ศิลปินได้นำเอาภาพจิตรกรรมนามธรรมอันเป็นลักษณะเด่นนำไปติดตั้งไว้เช่นกัน เนื่องจำนวนของชิ้นงานมีหลายชิ้น อีกทั้งแต่ละชิ้นมีความคล้ายคลึงกัน เพื่อจะทำให้ง่ายต่อการวิเคราะห์จึงเลือกหนึ่งชิ้นจากทั้งหมด นั่นคือชิ้นที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจากภาพที่ 4 เมื่อมองจากพื้น ผู้ชมจะเห็นแท่งไม้ซึ่งศิลปินใช้เป็นฐาน อยู่ในลักษณะตั้งตรง มีเชือกที่ถูกมัดเป็นเส้นยาวสีดำเป็นตัวเชื่อมแท่งไม้กับส่วนบนของผลงาน ศิลปินสร้างกรอบสี่เหลี่ยมซึ่งเปรียบเสมือนขอบเขตของผืนผ้าใบ ภายในประกอบไปด้วยวัสดุที่กล่าวมาก่อนหน้า ซึ่งเส้นที่มีลักษณะเด่นที่สุดในผลงานคือเส้นตรง และเส้นโค้ง ต่างประกอบกันจนเป็นรูปร่างวงกลม และสี่เหลี่ยม การกินพื้นที่ในอากาศของผลงานชิ้นนี้จึงมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก

หากเปรียบเทียบสัดส่วนของทัศนธาตุในผลงานจะสามารถมองเห็นได้ว่า 90% ของผลงานนั้นปรากฏเส้น ได้แก่ เส้นตรง เส้นโค้ง หรือเส้นหยักปะปนกันไป และ 10% เป็นวัสดุที่มีมวลหนานั่นคือแท่งไม้ในส่วนล่างของผลงาน น้ำหนักโดยรวมของผลงานหนักไปทางเข้ม สีน้าตาล และสีดำต่างปรากฏในผลงานมีเพียงบางส่วนของผลงานที่ปรากฏสีแดง สีน้าเงิน หรือสีขาวให้เห็น ผลงานปรากฏพื้นที่ว่างหรือพื้นที่ภายในถึง 80% และนี่เองคือจุดที่น่าสนใจ กล่าวคือพื้นที่ที่ปรากฏนั้นเป็นพื้นที่ว่างจริงซึ่งอากาศสามารถไหลผ่านได้ ซึ่งต่างจากการสร้างพื้นที่ว่างของศิลปินอันเกิดจากการตัดกันของระนาบสี ส่วนผลงานชิ้นนี้ใช้วัสดุเก็บตกหรือวัสดุสำเร็จรูปในการสร้างขอบเขตของรูปทรง

2.2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ศิลปินต้องการนำเสนอเรื่องราวของธรรมชาติ และเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน นั่นจึงเป็นสิ่งที่นำไปสู่การตีความรูปทรง เห็นได้ชัดจากภาพรวมของผลงานนั้นมีลักษณะคล้ายต้นไม้ ซึ่งท่อนไม้ส่วนล่างของผลงานเปรียบเสมือนลำต้น ส่วนบนคือกิ่งก้าน และใบไม้ ในผลงานชิ้นนี้จะเห็นลักษณะของการแทนค่าด้วยวัสดุประเภทอื่น ซึ่งนั่นหมายความว่า การตีความจะสามารถทำได้กว้างมากขึ้น ต้นไม้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากธรรมชาติซึ่งมันจะมีความเคลื่อนไหวมากกว่าสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเอารูปทรงเรขาคณิตมาแทนค่าแสดงให้เห็นถึงการถูกกักตัวของธรรมชาติโดยฝีมือมนุษย์

เมื่อสังเกตถึงรายละเอียดของผลงาน ผู้ชมจะเห็นได้ชัดว่าหนึ่งในวัสดุที่ศิลปินหยิบมาใช้คือชิ้นส่วนของจักรยาน และส่วนที่ศิลปินหยิบมาใช้มากที่สุดคือกรงล้อ การนำเอาจักรยานมาใช้ในผลงานสามารถตีความได้ถึงเรื่องของวงล้อจักรยานเป็นสิ่งที่สื่อถึงวัยเด็ก การย้อนวัยแสดงออกมาให้เห็นได้ชัดเจน เด็กเริ่มต้นการขี่พาหนะด้วยจักรยานเป็นเสมือนหนึ่งในบทเรียนแรก ๆ ที่ทำให้เด็กได้รับรู้ถึงสภาวะที่จะต้องตัดสินใจ การล้ม และเริ่มต้นใหม่เพื่อฝึกฝนเป็นหนึ่งในบทเรียนที่สำคัญของการฝึก ซึ่งพัฒนาการส่วนนี้ตอบรับกับแนวคิดของศิลปินเรื่องการเจริญเติบโตหรืออาจเรียกว่า “สัจธรรมแห่งธรรมชาติ” ถึงแม้ว่าการเติบโตนั้นจะพ่วงมาด้วยข้อเสียต่าง ๆ มากมาย แต่นั่นกลับเป็นธรรมชาติของการพัฒนา ศิลปินเล็งเห็นถึงสิ่งนี้จึงได้ถ่ายทอดเรื่องราวเหล่านั้นผ่านลักษณะของทรงกลม และพ่วงกับการเชื่อมประสบการณ์ของผู้ชม นั่นคือกรงล้อ และสิ่งนี้อาจสามารถนำไปเชื่อมโยงกับเรื่องของพุทธศาสนาได้เช่นกัน

2.3. วิเคราะห์ด้านรูปแบบ

รูปแบบของผลงานชิ้นนี้มีลักษณะของความเป็นจิตรกรรมรูปแบบนามธรรมที่ผสมผสานลักษณะบางประการของแนวคิดศิลปะภาพประกอบ (Assemblage Art) และแนวคิดศิลปะปะติด (Collage Art) สังเกตได้จากวิธีการปะติดวัสดุหลากหลายชิ้นทับกันจนสร้างขอบเขตรูปทรงทางศิลปะขึ้นมา มีความเป็นไปได้สูงว่าศิลปินอาจมีวิธีการคิดแบบสมัยใหม่มากกว่าหลังสมัยใหม่ ถึงแม้ว่าจะมีการปฏิเสธรูปแบบทางจิตรกรรมแบบประเพณีแต่การมองหาความงามของทัศนธาตุยังแสดงออกให้เห็นได้อย่างชัดเจน ในส่วนของความหมาย ประวัติศาสตร์ และคำจำกัดความจะหยิบยืมมาจากสุจิตร์ของศิลปิน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของผลงาน และความเข้าใจของตัวศิลปินเอง

จากข้อมูลแวดล้อมต่าง ๆ ผลงานของศิลปินมีการผสมผสานลักษณะการสร้างผลงานทั้งสองแบบส่งผลให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่โดยเฉพาะการเบลอบขอบเขตของงานจิตรกรรม รวมถึงการนำวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบกันโดยศิลปินลดทอนสิ่งเหล่านั้นให้เหลือเพียงโครงร่าง และเส้น แต่ยังสามารถดึงเอาคุณสมบัติของการกินพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจ และนี่เองทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ลงตัว

2. วิเคราะห์ผลงานพักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561



ภาพที่ 5 ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, พักผ่อน (Rest), สีน้ำมันบนผ้าใบ, 122 x 92 เซนติเมตร, 2561

ที่มา: นิทรรศการ จิตรกรรมเพื่อรำลึก 111 ปี อาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์

โดยศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี, 2563



3.1 วิเคราะห์ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์

3.1.1 ผลงานของศิลปิน

เมื่อผู้ชมมองดูผลงานจะพบกับภาพเปลือยของหญิงสาวนั่งไขว่ห้าง มือข้างขวารองรับน้ำหนักของใบหน้าที่ย่อนคลาย และกึ่งหลับกึ่งตื่น แขนข้างขวาวางอยู่บนขอบรั้ว มือข้างซ้ายจับเก้าอี้ สีส้มของหญิงสาวปรากฏเป็นสีเดียว พื้นหลังไม่แสดงออกชัดเจนถึงสถานที่ และบรรยากาศ มีผ้าหนึ่งผืนรองอยู่บนเก้าอี้ที่หญิงสาวนั่ง เทคนิควิธีการของผลงานชิ้นนี้คือสีน้ำมันบนผ้าใบซึ่งเป็นวิธีการทางจิตรกรรมที่ศิลปินมักไม่ค่อยได้แสดงออกมาให้เห็นบ่อย

สัดส่วนของสีในผลงานนั้นเป็นสีโทนเย็น 80% ของผลงานศิลปินใช้สีเดียว ในบางส่วนอาจมีสีอื่นเจืออยู่แต่ยังคงเห็นบรรยากาศของสีเดียวเป็นพื้นอย่างชัดเจน 20% ของผลงานมีการปะปนกันของสีน้ำเงิน และสีม่วง แต่ถึงแม้ผลงานจะเป็นสีโทนเย็นแต่ยังคงมีสีเขียวอมเหลืองที่ศิลปินใช้เป็นตัวขับเน้นแสงปะทะอย่างชัดเจน แต่บรรยากาศไม่ให้ความรู้สึกของสีโทนร้อนมากนัก ส่วนน้ำหนักของผลงานออกไปทางสว่างผู้ชมจะเห็นได้ชัดเจนว่าแสงได้สาดไปยังด้านหน้าของรูปทรงหญิงเปลือย ส่งผลให้ระยะหน้าของผลงานเป็นแสงสว่าง และศิลปินได้ให้สีที่น้ำหนักเข้มขึ้น เพื่อผลลัพธ์ให้ลดหลั่นกันไป ในส่วนของพื้นที่ (Space) ถูกแบ่งออกได้เป็นสามส่วนคือพื้นที่ของพื้นหลังซึ่งเป็นพื้นที่ว่างปรากฏเพียงพื้นผิว (Texture) ของเนื้อสี และลายพู่กัน พื้นที่ของรูปทรงเพื่อรองรับภาพหญิงเปลือยโดยใช้ระนาบขนาดเล็กเป็นตัวรองรับ และพื้นที่ระยะหน้าซึ่งใช้กว่า 70% ของพื้นที่ทั้งหมด ดังนั้นภาพหญิงเปลือยจึงเป็นจุดเด่นตรงกลางภาพ ด้วยวิธีการวางองค์ประกอบแบบสามเหลี่ยมตามการวางแบบประเพณีของจิตรกรรม ยิ่งเสริมให้รูปทรงของผู้หญิงดูมีความหมายมากขึ้น

เส้นของผลงานปรากฏเป็นเส้นโค้งอันเป็นลักษณะเด่นของศิลปินในการสร้างผลงานโดยมีแกนหรือกรอบรอบเป็นเส้นโค้งเพื่อนำเสนอความสมบูรณ์ และความรู้สึกเบาสบาย สักเกตได้จากรูปทรงของหญิงสาวในภาพที่มีลักษณะโค้งเว้า การวางท่าทางของแบบที่นั่งไขว่ห้างทำให้เกิดเส้นโค้งตรงส่วนขาทั้งสองข้าง ส่วนเท้าที่มีการเขย่ง และเหยียดตรงช่วยเพิ่มให้เส้นโค้งตรงส่วนล่างของผลงานดูชัดเจนมากยิ่งขึ้น แขนขวาตอรับกับส่วนของหัวที่โน้มเอียงลงมา การเลือกเขียนให้แขนขวาพาดกันจนเกิดเส้นตัดรุนแรงช่วยลดความน่าเบื่อของเส้นโค้งลงได้เป็นอย่างดี รวมถึงเส้นตรงในส่วนของรั้วกันในระยะกลางและผ้ารองนั่งในส่วนล่างของภาพเป็นอีกส่วนที่ช่วยให้เส้นของภาพมีความสมบูรณ์

3.2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหาอาจมีความแตกต่างในด้านการวิเคราะห์จากผลงานชิ้นอื่น เนื่องจากผลงานชิ้นนี้เป็นหนึ่งในผลงานที่อยู่ในนิทรรศการ จิตรกรรมเพื่อรำลึก 111 ปี อาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ โดยศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เพื่อเชิดชูเกียรติอาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ ผู้มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ศิลปะไทย และผู้ผลิตศิลปินที่มีชื่อเสียงมากมายในฐานะอาจารย์สอนศิลปะ รวมถึงเพื่อแสดงมุทิตาจิตแสดงความกตัญญูต่อท่าน รวมถึงยังเป็นการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยให้แก่ประชาชน จากที่กล่าวมาส่งผลให้เนื้อหาของผลงานคือการถ่ายทอดภาษาของอาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ ผ่านรูปแบบของศิลปิน ทั้งนี้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหยิบยกข้อความบางส่วนในสูจิบัตรเพื่อทำให้เข้าใจแนวคิด และทัศนคติต่อศิลปินที่มีต่ออาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ ในบทความ “ภาพเปลือย” เพื่อเป็นการขยายความเนื้อหาของผลงานดังนี้

“ผมเคยเขียนเรื่องภาพเปลือยไว้ในสูจิบัตรการแสดงงานจิตรกรรมรวมอาจารย์ธงชัย รักปทุม ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ (หอศิลป์) ในปี พ.ศ.2551 ครั้งนั้นผมได้เขียนถึงแนวทางการสอนศิลปะ และงานจิตรกรรมในยุคที่ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ยังมีชีวิตอยู่ว่า ครูอาจารย์ที่สอนศิลปะในคณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร ท่านสอนวาดรูป บันทึกรูป กันอย่างไร เพื่อให้ลูกศิษย์ลูกหามีความรู้ความสามารถในการทำงานศิลปะ ผมเองไม่ทันได้เรียนกับอาจารย์ศิลป์ แต่ก็ได้ทันเรียนกับอาจารย์หลายท่านที่เป็นลูกศิษย์ของศาสตราจารย์ศิลป์ อาทิเช่น อาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ อาจารย์ทวี นันทขว้าง อาจารย์มานิตย์ ภู่อารีย์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลุด นิยมเสมอ อาจารย์วีระ โยธาประเสริฐ อาจารย์ประทีป สว่างสุข และอาจารย์สันต์ สารกรบริรักษ์ เป็นต้น

มีเรื่องเล่าให้ฟังว่า อาจารย์เพื่อจะเป็นอาจารย์สอนจิตรกรรมที่ลูกศิษย์ลูกหาสนใจเป็นพิเศษ เพราะโดยสาเหตุที่มีผลงานจิตรกรรมที่ลูกศิษย์ประทับใจ และอาจารย์เพื่อจะให้ความสำคัญกับการใช้สีเป็นพิเศษ มีกฎเกณฑ์เฉพาะตัว เช่น ห้ามใช้สีดำ เพราะจะทำให้สีที่ระบายหรือผสมด้วยสีดำไม่สดใส ให้ใช้สีเข้ม เช่นสี Ultramarine Blue หรือสี Cobalt Blue แทน เป็นต้น

ผมเองก็เคยได้เรียนกับอาจารย์เพื่ออยู่หลายปีตั้งแต่เรียนวิชา Research ศิลปะไทย ไปถึงวิชา จิตรกรรมสีฝุ่น และสีน้ำมันระหว่าง พ.ศ.2513-2516 ในวิชาจิตรกรรมนั้นท่านให้คะแนนหินมาก กว่าจะผ่านด่านไปถึงเกรด B ได้ เลือดตาแทบกระเด็น ดังนั้นผู้ที่ได้เกรด A คงต้องพูดถึงว่าทบทวน และก็มีฝีมือสุดยอดอย่างไร

อาจารย์เพื่อเคยแนะนำการเตรียมพื้นผ้าใบสำหรับการเขียนสีน้ำมันให้ว่าควรทำอย่างไร ตั้งแต่ใช้ กาวกระถินมาผสมกับสีฝุ่นไปจนถึงการใช้สีปอนด์ผสมน้ำมันรินสีระบายทับ เพื่อกันผ้าใบดูดี เพราะในสมัยนั้นผ้าใบวาดภาพ ต่างประเทศมีราคาแพงมาก นักศึกษาศิลปะ และศิลปินส่วนใหญ่จะเตรียมเฟรมวาดภาพกันเอง เทคนิคที่อาจารย์เพื่อแนะนำให้ทำ นั้นเมื่อวาดภาพโดยใช้สีน้ำมันลงไปผลที่ได้คือใช้งานได้ดีมาก ท่านเห็นผมเตรียมเฟรมวาดภาพในห้องเรียนจิตรกรรม ปี 4 คงเห็นว่า ไม่ค่อยเข้าท่า ก็เลยเรียกไปที่ห้องพักของท่าน แล้วแนะนำว่าการเตรียมเฟรมผ้าใบสำหรับวาดภาพ ใช้กาวกระถินเคี้ยวกับน้ำให้เข้า กัน อย่าให้กาวหรืออ่อนกาว กะให้หนึบ ๆ พอดี แล้วผสมกับสีฝุ่นขณะที่กาวยังร้อนอยู่ จะทำให้เฟรมไม่เป็นเชื้อรา ลงสี 2 ครั้ง ก็ จะช่วยในการเตรียมพื้นเฟรมไม่ให้ดูดี และเฟรมจะตึง น่าเขียน ไม่จำเป็นต้องไปใช้กาวกระตุกกระต่ายจากอิตาลี เพราะราคาแพง เมื่อลงพื้นสีฝุ่นแล้ว จึงจะมาลงพื้นด้วยสีปอนด์ผสมน้ำมันลินสีดอีกครั้ง หรือ 2 ครั้งก็ได้” (วิโชค มุกตามณี, 2563)

จากข้อความทำให้เข้าใจถึงความผูกพันในฐานะอาจารย์ และศิษย์ รวมถึงทำให้เห็นถึงแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยเฉพาะด้านเทคนิคที่ศิลปินได้รับจากอาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ และจากภาพด้านล่างเป็นตัวอย่างผลงาน ของอาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ โดยนำเอาภาพเปลือยมาเป็นตัวอย่างเพื่อให้เห็นถึงความคล้ายคลึงกันในเรื่องของสี การจัดท่าทาง และ รูปทรงรวมถึงการจัดองค์ประกอบภาพที่ให้หญิงสาวอยู่ตรงกลางของภาพ รวมถึงขนาดที่ใหญ่จนเด่นสง่าอยู่กลางผืนผ้าใบ

อีกทั้งในนิทรรศการครั้งนี้ศิลปินยังได้สร้างผลงานจิตรกรรมบนแผ่นอะลูมิเนียมอันเป็นเอกลักษณ์ของ ศิลปิน ด้วยวิธีการหยิบเอาผลงานของอาจารย์เพื่อ มาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ ถึงแม้วิธีการจะต่างกันโดยสิ้นเชิงแต่ศิลปินได้ หยิบเอาท่วงท่าของนางแบบ และเส้นรอบนอกที่ให้ความรู้สึกไปในทำนองเดียวกันอีกด้วย



ภาพที่ 6 เปรียบเทียบผลงานจิตรกรรมของอาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์, นางแบบ, สีน้ำมัน, 50 x 60 เซนติเมตร, 2499, สีน้ำมัน, 89 x 66 เซนติเมตร, 2499

กับผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี, นางแบบ,

สีน้ำมันบนแผ่นอะลูมิเนียม, 122 x 80 เซนติเมตร, 2545

ที่มา: จิตรกรรมเพื่อรำลึก 111 ปี อาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ โดย วิโชค มุกตามณี, 2563

3.3 วิเคราะห์ด้านรูปแบบ

รูปแบบของผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในลักษณะแบบศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) เนื่องจาก ผลงานมีการดัดแปลงรูปทรงทางธรรมชาติให้ผิดไปจากจริง แต่ยังคงความเหมือนบางประการไว้ สิ่งที่เป็นตัวบ่งบอกคือลักษณะของการใช้สี ผลงานนั้นจึงเข้าข่ายโดยเฉพาะการเลือกชุดสีที่นำมาวาดในผลงานรวมถึงการสร้างรูปทรงที่เหมือนจริงแต่ไม่ได้สนใจ รายละเอียด และความเหมือนจริงมากนัก

ผลงานนั้นมีความเป็น “อัตวิสัย” (Subjective Reality) เพียงแต่ลักษณะดังกล่าวไม่ได้เข้าไปสู่ความเป็นนามธรรมอย่างสิ้นเชิงเพราะภาพหญิงสาวนั้นยังคงแสดงให้เห็นถึงความเหมือนจริงหลายประการ แต่การใช้สี และลดทอน

รายละเอียดที่เหมือนจริงออกไปทำให้ผลงานเข้าสู่สภาวะจินตนาการของศิลปิน จากรายละเอียด และการวิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานนั้นสามารถแสดงให้เห็นคุณสมบัติในการสร้างผลงานชิ้นนี้นั้นจัดอยู่ในแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism)

การใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม

1. การสำรวจ รวบรวมข้อมูล คือการสำรวจวัสดุ และเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำมาทดลองสร้างสรรค์ผสมรวมกันได้ เช่น สีน้ำมัน, สีจากธรรมชาติ, กระดาษ, ผ้า, หรือวัสดุรีไซเคิลอื่น ๆ เพื่อทดลอง และค้นหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

2. วิเคราะห์วัสดุ คือการศึกษาแหล่งที่มาของวัสดุ ส่วนผสม และการนำไปใช้ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. แนวความคิด คือการพิจารณาแนวคิดหรือเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารผ่านผลงานสร้างสรรค์ โดยอาจใช้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนตัว, วัฒนธรรม, หรือสังคม เพื่อให้ผลงานมีความหมาย และความลึกซึ้ง

4. การทดลอง คือการทดลองผสมผสานระหว่างวัสดุกับวัสดุ หรือวัสดุกับแนวความคิด เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานที่มีเอกลักษณ์ และสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้วัสดุจึงเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์, ความยืดหยุ่น และการทดลอง แก้ไขเพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน

5. กระบวนการสร้างสรรค์ คือการสร้างสรรค์โดยที่จะต้องทดลองซ้ำๆ และยอมรับความผิดพลาดในระหว่างการสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำไปสู่แนวทางใหม่ๆ และผลลัพธ์ที่ไม่คาดคิดได้ต่อไป

6. การพัฒนาสู่ผลลัพธ์ และสรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานในการเรียนการสอน คือการนำกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุนั้นมีประโยชน์หลากหลายด้าน ได้แก่

6.1 ส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้วัสดุสื่อผสมกระตุ้นให้นักศึกษาได้ทดลองใช้วัสดุหลากหลายชนิดทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ และมุมมองใหม่ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยที่นักศึกษามีโอกาสสำรวจแนวทางใหม่ ๆ ในการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้

6.2 พัฒนาทักษะทางด้านเทคนิค การเรียนรู้การใช้วัสดุ และเทคนิคที่หลากหลายช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะทางการสร้างสรรค์ที่ครบถ้วน ทั้งในด้านการวาดภาพ การใช้สี และการจัดองค์ประกอบศิลป์ นักศึกษามีโอกาสทดลองกับเทคนิคใหม่ ๆ ที่อาจจะไม่จำกัดอยู่แค่การวาดภาพบนผืนผ้าใบ เช่น การใช้กระดาษ แผ่นไม้ หรือวัสดุรีไซเคิลอื่น ๆ

6.3 พัฒนาด้านการสร้างแนวความคิดในการสร้างสรรค์ การใช้วัสดุช่วยให้นักศึกษาเข้าใจความหมาย และบริบทของงานศิลปะได้ลึกซึ้งขึ้นผ่านการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ที่มีความหมาย โดยสามารถศึกษาแนวคิดศิลปะที่แตกต่างกัน ฝึกการสำรวจ หาข้อมูลของวัสดุ และเทคนิคที่มีรากฐานในวัฒนธรรมของตนเองหรือวัฒนธรรมอื่น ๆ เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

6.4 พัฒนาทักษะทางด้านการประเมินผล นักศึกษาสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่เกิดจากการทดลองการสร้างสรรค์ และปรับปรุงแนวทางการทำงานของตนเองต่อไป สร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย และเชื่อมโยงกับบริบททางสังคม และวัฒนธรรมทำให้รูปแบบการเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากขึ้น และใช้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทรงคุณค่าต่อไป

สรุปผล

จากการศึกษาวิจัยข้อมูลพื้นฐาน และผลงานทางทัศนศิลป์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี ทั้ง 3 ชิ้น คือ 1). งอกงาม (Growth) ปี พ.ศ. 2546 2). สัญญาณสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ. 2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ. 2561 ประกอบกับผลงานประเภทอื่น ๆ ที่ถูกสร้างตั้งแต่ปี พ.ศ.2530-2561 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ผนวกหลักการวิเคราะห์จากหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และการประเมินผล สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. ที่มา แนวความคิด และเนื้อหาที่มาจากเรื่องราวใกล้ตัวได้แก่เรื่องราวในชีวิตประจำวัน ครอบครัว ชุมชน โดยเนื้อหาที่เป็นแกนหลัก และสำคัญที่สุดตลอดการสร้างสรรค์ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกตามณี คือสภาพของสิ่งแวดล้อมที่ถูกเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์เข้ามาแทรก ทำให้ชีวิต และความเป็นอยู่ของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งในบางครั้งยังมีการลงพื้นที่อย่างจริงจังเพื่อทำให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน

2. กระบวนการสร้างสรรค์

2.1 ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุในผลงาน 3 ชั้น คือ 1). จอกงาม (Growth) ปี พ.ศ. 2546 2). สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3). พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 จะประกอบไปด้วยรูปร่าง รูปทรงที่มีการดัดแปลงหรือลดทอนให้เข้าสู่สภาวะทางนามธรรม รวมถึงวัสดุสำเร็จรูป และวัสดุเก็บตกต่าง ๆ มีการนำมาถอดประกอบให้เหลือเพียงทัศนธาตุสำคัญ จุดอันเกิดจากการตอกตุดึงไปบนแผ่นอะคริลิกถือเป็นส่วนสำคัญ และพิเศษของศิลปิน เส้น สี น้ำหนัก มวล ปริมาตร และพื้นที่ว่างที่เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบจากวัสดุ

2.2 ด้านเนื้อหา ผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี เมื่อวิเคราะห์ผลงานทั้งหมดแล้วศิลปินนำเสนอเรื่องราวที่เรียบง่ายที่แสดงให้เห็นถึงสัจจะของชีวิต และสัจจะของวัสดุที่นำมาใช้สร้างสรรค์ โดยเนื้อหาจะมีการใช้ทัศนธาตุพื้นฐานที่ศิลปินสร้างขึ้นรวมถึงทัศนธาตุที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำเสนอความอุดมสมบูรณ์ และความสวยงามที่เป็นสัจจะธรรมชาติอย่างแท้จริง

2.3 ด้านรูปแบบ ในการสร้างสรรค์ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ได้สร้างสรรค์ไว้ทุกประเภท ทั้ง จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสม

3. การวิเคราะห์ และสรุปประมวลผลการศึกษา สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ความเกี่ยวเนื่องกันตั้งแต่ผลงานในชุดแรก ๆ โดยศิลปินได้ทำการศึกษาจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สื่อผสม และผลงานศิลปะจัดวางทั้งหมดต่างมีจุดร่วมทางทัศนธาตุ รวมถึงการนำวัสดุทางธรรมชาติมาผสมผสานกับวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูป ซึ่งความเป็นเอกภาพนี้ช่วยสร้างให้ผลงานเป็นที่น่าจดจำ จริยอยู่ที่เมื่อค้นพบเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่เป็นของตนเอง และแตกต่างจากผู้อื่นแล้วได้มีการทำซ้ำหรือนำรูปแบบของผลงานขึ้นก่อนหน้ามานำเสนอหรือพัฒนาเพียงแต่แนวคิด และเรื่องราวที่นำเสนอได้เปลี่ยนแปลงมาตลอดขึ้นอยู่กับสถานการณ์ และแรงบันดาลใจที่เข้ามาระทบในแต่ละช่วงเวลา

ข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการใช้วัสดุเพื่อการเรียนการสอนในผลงาน 3 ชั้น คือ 1) จอกงาม (Growth) ปี พ.ศ.2546 2) สัญญาสิ่งแวดล้อม (Signal in Environment) ปี พ.ศ.2559 3) พักผ่อน (Rest) ปี พ.ศ.2561 ของศาสตราจารย์เกียรติคุณวิโชค มุกดามณี ผู้วิจัยได้พบอุปสรรค และพบประเด็นที่นักศึกษาวิจัย ดังนี้

1. ข้อมูลเอกสาร ตำรา ที่เป็นเนื้อหาในการสร้างผลงานบางชิ้นมีน้อยจึงเป็นอุปสรรคในการค้นหาข้อมูลเชิงลึก
2. ในด้านการลงพื้นที่ค้นหาข้อมูลค่อนข้างยากเพราะตัวผลงานกระจายอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ ที่ต่างภูมิภาคนั้นทำให้ค้นหาข้อมูลได้จำนวนน้อย

เอกสารอ้างอิง

- กานต์ชลี สุขสำราญ. (2554). *จินตนาการจากความต่างของสภาพแวดล้อม*. พิษณุโลก: วิทยาลัยช่างศิลปะสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลุด นิมเสมอ. (2557). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- วิโชค มุกดามณี. (2563). *จิตรกรรมเพื่อรำลึก 111 ปี อาจารย์เพื่อ หริพิทักษ์ โดย วิโชค มุกดามณี*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด.
- วิโชค มุกดามณี. (2546). *สัจจะ..ธรรมชาติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- วิโชค มุกดามณี. (2536). *สัญญาสิ่งแวดล้อม*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- วิโชค มุกดามณี. (2559). *สู่สภาวะใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค์ จิตรกรรมชั้นสูง*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).



การออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนาจังหวัดพิจิตร THE IDENTITY DESIGN OF BAN NA GRILLED FISH COMMUNITY ENTERPRISE PHICHIT PROVINCE.

เกษยาภรณ์ เชื้อโฮม¹, ภาณุวัฒน์ กาฬิบ²
Ketayaporn Chuahome¹, Panuwad Kalip²

^{1,2}สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

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

E-mail: ¹S62126606003@ssru.ac.th , ²Panuwad.ka@ssru.ac.th

(Received : Oct 18, 2024 Revised : Dec 11, 2024 Accepted : Dec 12, 2024)

บทคัดย่อ

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร กลุ่มแม่บ้านที่ใช้การถนอมอาหารด้วยการรมควัน ซึ่งเป็นวิธีการถนอมอาหารแบบพื้นบ้านที่มีมาแต่โบราณ ซึ่งคนไทยในสมัยก่อนนิยมนำปลามาย่างรมควัน การย่างรมควันจะทำให้เกิดกลิ่น และรสชาติเฉพาะตัวจากการเผาไหม้ ปลาที่ย่างรมควันจะมีสีน้ำตาล เพื่อป้องกันการเกิดกลิ่นเหม็นหืน ไม่เสียง่าย จากกรรมวิธีการแปรรูปที่เรียบง่าย การทำปลาย่างรมควันจึงเป็นอาหารแปรรูปที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ครัวเรือน ด้วยเหตุนี้จึงเกิดการรวมกลุ่มกัน ซึ่งจากข้อมูลผู้วิจัยจึงได้จัดทำการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนาจังหวัดพิจิตร วัตถุประสงค์คือ เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ ซึ่งการออกแบบนี้จะสามารถช่วยให้มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน สวยงาม และน่าจดจำ ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมาย เพิ่มมูลค่าสินค้าให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น โดยการสื่อสารและการนำเสนอจะใช้ภาพถ่ายในการออกแบบ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา รูปแบบที่มีความสอดคล้อง ทั้งความหมาย และสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสม การใช้สีในการออกแบบนั้นจะสอดคล้องกันไปในงานออกแบบแต่ละชิ้น เพื่อแสดงถึงความ เป็นอัตลักษณ์ที่เป็นระบบ ซึ่งในการออกแบบในครั้งนี้ได้มีแนวคิดที่ว่า “หอมกรุ่น ทั่วคุ้งน้ำ” โดยการออกแบบและจัดทำต้นแบบให้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ บุคคลทั่วไป อายุ 41–50 ปี จำนวน 100 คน ประเมินความพึงพอใจในผลงาน จากหัวข้อทั้ง 4 ด้าน คือ 1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ 2. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ 3. ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้ และ 4. ด้านการออกแบบ ความสวยงาม พบว่ารูปแบบของผลงานมีความทันสมัย น่าสนใจ เนื้อหา รวมถึงภาพประกอบที่แสดง ภาพลักษณ์ที่สวยงาม ทำให้เกิดการสื่อสารรับรู้ โดยผลประเมินความพึงพอใจรวมอยู่ในระดับดีมาก ได้ผลคะแนนค่าเฉลี่ยที่ 4.40

คำสำคัญ : การออกแบบ, อัตลักษณ์, วิสาหกิจชุมชน

Abstract

Ban Na Grilled Fish Community Enterprise Group, Phichit Province A group of housewives who use smoked food preservation, a traditional method of food preservation. Thai people in the past used to grill and smoke fish. Smoked grilled fish will produce a unique smell and taste from burning. Smoked grilled fish will be browned to prevent rancidity. Not easily spoiled by simple processing process. Making smoked grilled fish is a processed food that can generate income for households. household from the data, the researcher has prepared an identity design of the community enterprise grilled fish Ban Na, Phichit province. The objective is to design an identity, packaging, and online media coverage. Beautiful and memorable Meet the needs of the target audience Increase product value to be more modern. Communication and presentation will use photographs in the design that represent the uniqueness of Ban Na Grilled Fish Community Enterprise. A format that is consistent, meaningful, and able to communicate appropriately. The use of color in the design is consistent in each design. In this design, the concept of "fragrant all over the water" was designed and prepared for the target group is 100 people aged 41-50 years' old who evaluate their satisfaction with their work from 4 topics: 1. Creativity 2. Functional, useful, ease of use 3. Suitability Can be put into actual production and 4.

Design and aesthetics I found the format of the work to be modern, interesting, content, including illustrations that show a beautiful image. The overall satisfaction assessment results were at a large level, with an average score of 4.40

Keywords: Design, Identity, Community Enterprise

บทนำ

ปลาสดเป็นปลาน้ำจืดที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจและเกษตรกรรมไทยในภาคกลางนิยมเลี้ยงเป็น อาชีพ เนื่องจากปลาสดเลี้ยงง่าย โตเร็ว อดทน และมีอัตราการรอดสูง อีกทั้งยังกินอาหารได้หลากหลายประเภท อาทิเช่น อาหารเม็ดสำเร็จรูป พืช ผัก ขากพืชซากสัตว์ ไล่เตียน หนอน มูลสัตว์ จอก และแหน รวมถึงเศษอาหาร จากภัตตาคาร ร้านค้า โรงเรียน และโรงพยาบาล ซึ่งในแต่ละพื้นที่มีวิธีการเลี้ยงแตกต่างกัน รูปแบบการเลี้ยง ส่วนใหญ่เป็นการเลี้ยงในบ่อดิน อัตราการเจริญเติบโตของปลาสดขึ้นอยู่กับปริมาณและคุณภาพของอาหาร คุณภาพของน้ำ วิธีการเลี้ยง และการจัดการ การเลี้ยงใช้เวลาประมาณ 1 ปีหรือมากกว่า

การถนอมอาหาร (Food Preservation) คือ การเก็บรักษาอาหารโดยวิธีต่าง ๆ เช่น การทำแห้ง การหมักดอง การใช้ความร้อน และการใช้ความเย็น เป็นต้น ให้อาหารอยู่ในสภาพที่ใกล้เคียงกับของสดมากที่สุดสามารถเก็บรักษาอาหารเพื่อรับประทานได้นานขึ้น หรืออาจดัดแปลงให้มีสี กลิ่น รส แตกต่างไปจากเดิม ให้อาหารดูน่ารับประทาน โดยสูญเสียคุณค่าทางโภชนาการน้อยที่สุดแต่ยังคงคุณลักษณะทางคุณภาพเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค การแปรรูปอาหาร (Food Processing) คือ การนำอาหารมาผ่านกระบวนการต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยับยั้งหรือทำลายจุลินทรีย์ที่ทำให้อาหารเกิดการเน่าเสีย ทั้งนี้เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์อาหารที่มีลักษณะตามต้องการ โดยอาหารที่ผ่านการแปรรูปอาจมีลักษณะคงเดิมหรือเปลี่ยนสภาพไป แต่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค และบริโภคได้อย่างปลอดภัย อีกทั้งยังเป็นการเตรียมอาหารให้เหมาะกับการบริโภค เช่น การตัดแต่งสับประรดบรรจุกล่องโฟม การสีข้าวเพื่อแยกเปลือกหรือรำ เป็นต้น ช่วยทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ผู้บริโภคมีทางเลือกมากขึ้น และยังช่วยให้สามารถเก็บรักษาอาหารไว้ได้ระยะหนึ่งด้วย (วิภาดา มุรินทร์พมาศ, 2561, น.2)

ปัจจุบันมีกรรมวิธีการถนอมและแปรรูปอาหารหลากหลายรูปแบบ สามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุดิบ ความต้องการของผู้บริโภค ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้ออาหารได้หลากหลายชนิดมากขึ้นโดยในการเลือกซื้ออาหารนอกจากจะพิจารณาจากรสชาติและราคาแล้ว ยังต้องคำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ และความปลอดภัยด้วย กรรมวิธีการถนอมและแปรรูปอาหารที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน มีหลายวิธี เช่น การถนอมและแปรรูปอาหารด้วยการทำแห้ง การหมักดอง การใช้ความเย็น การใช้สารเคมี การฉายรังสี การใช้ความร้อน และวิธีการอื่น ๆ (วิภาดา มุรินทร์พมาศ, 2561, น. 9)

ซึ่งการแปรรูปอาหารด้วยการให้ความร้อนแก่อาหาร หลักการของการถนอมและแปรรูปอาหารโดยใช้ความร้อน คือ การผ่านความร้อนลงในอาหาร เพื่อทำลายจุลินทรีย์และเอนไซม์ในอาหารผลของการทำลายจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปริมาณความร้อน ซึ่งก็คือระดับอุณหภูมิและระยะเวลาที่ใช้นั่นเอง การให้ความร้อนแก่อาหารสามารถทำได้ 2 ลักษณะ คือ การให้ความร้อนทางอ้อม (Indirect Heating) เป็นการให้ความร้อนแก่อาหารโดยที่อาหารไม่สัมผัสกับเชื้อเพลิงที่กำลังเผาไหม้ วิธีการนี้นิยมใช้กันมากในกระบวนการแปรรูปอาหารโดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการที่ใช้ไอน้ำร้อนเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยน ความร้อน และการให้ความร้อนโดยตรง (Direct Heating) เป็นการให้ความร้อนสัมผัสกับอาหารโดยตรง ทั้งนี้รวมถึงการสัมผัสอาหารกับสารที่เกิดจากการเผาไหม้ของเชื้อเพลิงด้วย เช่น การรมควัน (วรวิภาดา ครุสง, 2545, น. 91; ชมพู่ ยิ้มโต, 2550, น. 35)

การย่างรมควันเป็นวิธีการถนอมอาหารแบบพื้นบ้านที่มีมาแต่โบราณ ซึ่งปลาที่นิยมนำมาทำเป็นปลาอย่างรมควัน ได้แก่ ปลาสด ปลาสร้อย ปลาตก ปลาเนื้ออ่อน ปลาทราย ปลาสด ปลาตุก ปลาช่อน ปลาตะเพียน ปลากระสง การย่างรมควันทำให้เกิดกลิ่น และรสชาติเฉพาะตัวจากการเผาไหม้ ปลาที่ย่างรมควันจะมีสีน้ำตาล ป้องกันการ เกิดกลิ่นเหม็นหืน ไม่เสียง่าย (จันทิมา เพียรผล, 2561) จากกรรมวิธีการแปรรูปที่เรียบง่าย การทำปลาอย่างรมควันจึงเป็นอาหารแปรรูปที่หลายชุมชนได้นำมาเป็นสินค้าของวิสาหกิจชุมชน

วิสาหกิจชุมชนเกิดจากการที่คนกลุ่มหนึ่งในชุมชน ร่วมมือกันทำอะไรบางอย่าง เกี่ยวกับการผลิต การแปรรูป การจัดการทรัพยากร การจัดการทุน การจัดการตลาด โดยมีการซื้อขายในลักษณะสหกรณ์แต่แตกต่างกันที่ระเบียบและกฎเกณฑ์ซึ่งวิสาหกิจชุมชนเน้นการแบ่งปัน การช่วยเหลือกัน มากกว่าการแข่งขัน วิสาหกิจชุมชนจึงเป็นหน่วยที่ทำให้เกิดความร่วมแรงร่วมใจ ไม่แตกแยก แบ่งพวก และไม่ต่อสู้เพื่อผลประโยชน์ของตนและพวกพ้อง เพราะวิสาหกิจชุมชนคือ การเน้นการช่วยเหลือกัน (เสรี พงศ์พิศ, 2552)



กลุ่มวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร ตั้งอยู่ที่ 111 หมู่ 14 ตำบลบ้านนา จังหวัดพิจิตร เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ทำงานเกี่ยวกับสินค้าแปรรูปที่มาจากปลา เช่น ปลาสาวยรมควัน ปลาสร้อยรมควัน และผลิตภัณฑ์น้ำพริกปลาอย่าง มีกรรมวิธีการผลิตแบบบ้าน ๆ ที่ทำกับครัวเรือน และมีช่องทางการจัดจำหน่ายไปยังร้านค้าต่าง ๆ และยังมีการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Facebook) อีกด้วย

เนื่องจากวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนามีการจัดจำหน่ายสินค้าไปในหลายพื้นที่ เช่น ในพื้นที่จังหวัดพิจิตร จังหวัดนครสวรรค์ จังหวัดกำแพงเพชร และจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งทางวิสาหกิจชุมชนนี้ยังขาดอัตลักษณ์ที่บ่งบอกถึงแบรนด์และบรรจุภัณฑ์ จึงทำให้ต้องมีการสร้างอัตลักษณ์ขึ้น เพื่อส่งผลต่อภาพลักษณ์ทำให้เป็นที่จดจำและส่งเสริมการขายไปสู่กลุ่มเป้าหมายใหม่ ๆ การออกแบบจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างอัตลักษณ์ ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงขอเสนอโครงการพิเศษการออกแบบอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร เพื่อออกแบบอัตลักษณ์และ บรรจุภัณฑ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างให้เป็นที่จดจำและดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารวบรวมเก็บข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร เช่น ประวัติความเป็นมา สินค้า เป็นต้น
2. เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร ให้มีความน่าสนใจและเป็นที่จดจำของกลุ่มเป้าหมาย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลประชากร (Demographic) ทุกเพศ อายุ 41–50 ปี สถานะทางสังคมปานกลาง ทุกอาชีพ

ลักษณะจิตวิทยา (Psychographic) กลุ่มเป้าหมายเป็นคนที่ชอบจับจ่ายใช้สอยชื่นชอบการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ มองหาวัตถุดิบให้การทำอาหาร เป็นคนชอบท่องเที่ยวหรือเดินทางไปต่างจังหวัด ชอบซื้อของฝากติดไม้ติดมือไปด้วย โดยกลุ่มตัวอย่งนั้นเลือกจากกลุ่มประชากร จำนวน 100 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสำรวจ / แบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นการกำหนดรูปแบบหัวข้อของชุดข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร และการออกแบบ เช่น ประวัติความเป็นมา ลักษณะสินค้า รายได้ ต้นทุน รูปแบบความต้องการทางการออกแบบ เป็นต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ดังนี้

การรวบรวมการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสารข้อมูลเกี่ยวข้อง กับการออกแบบอัตลักษณ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ รูปแบบลักษณะของสื่อประชาสัมพันธ์ องค์ประกอบศิลป์ของการออกแบบและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมการทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร ในด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้ ด้านการออกแบบ ความสวยงาม และด้านอื่นๆ ข้อเสนอแนะ

การออกแบบ เป็นการออกแบบต้นแบบอัตลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ ให้มีความน่าสนใจและเป็นที่จดจำของกลุ่มเป้าหมาย และนำผลงานประเมินความพึงพอใจในผลงานออกแบบต่อไป โดยการออกแบบประกอบด้วย ดังนี้

1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 1 แบบ
2. ออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย (Facebook) จำนวน 1 ชุด
3. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ จำนวน 6 แบบ

การประเมินความพึงพอใจในผลงานออกแบบ ในการประเมินผลความพึงพอใจในการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร โดยแบ่งหัวข้อผลการประเมินเป็นแต่ละด้าน คือ 1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ 2. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ 3. ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้ และ 4. ด้านการออกแบบ ความสวยงาม ซึ่งนำผลจากการประเมินมาปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานในครั้งต่อไป

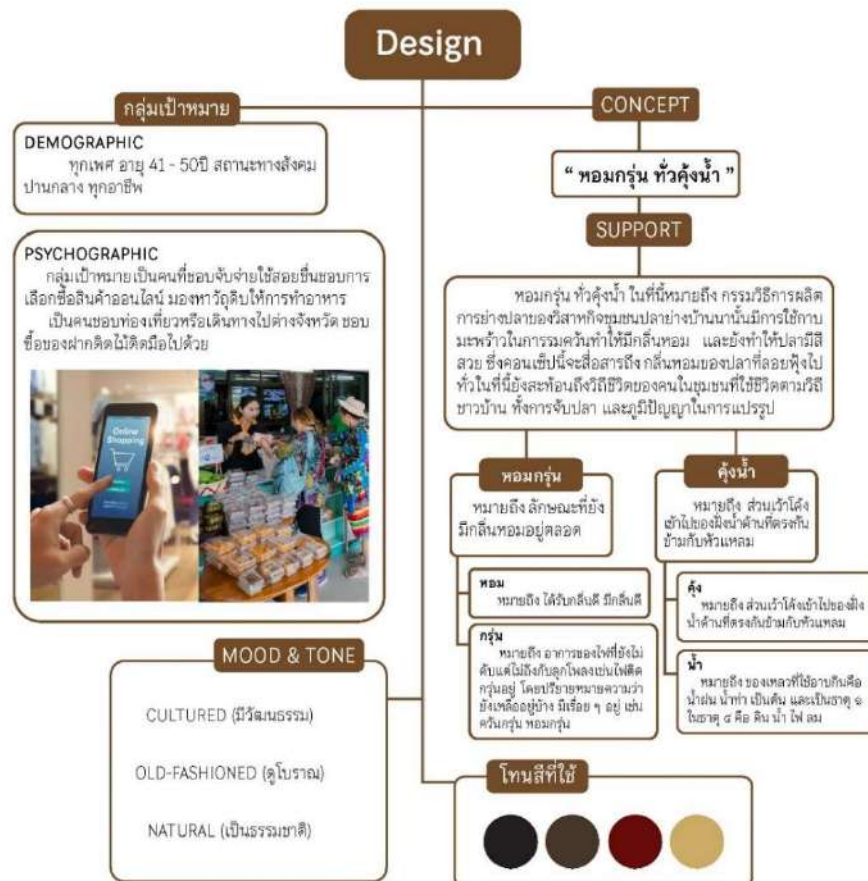


ผลการวิจัย

จากการรวบรวมข้อมูล วิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่จำหน่ายสินค้าแปรรูปที่มาจากปลา เช่น ปลาสาวยรมควัน ปลาสร้อยรมควัน และผลิตภัณฑ์น้ำพริกปลาอย่าง ซึ่งมีกรรมวิธีผลิตแบบบ้านๆ ที่ทำกับครัวเรือน มีช่องทางการจัดจำหน่ายไปยังร้านค้าต่าง ๆ และยังมี การจัดจำหน่ายผ่านช่องทางออนไลน์ จุดเด่นของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนาคือการย่างรมควันปลาที่สดใหม่ทุกครั้ง และจำหน่ายสินค้าที่สดใหม่ไม่ค้างสต็อก ยังสามารถเก็บไว้ได้นาน

การออกแบบอัตลักษณ์นี้จะสามารถช่วยให้มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน สวยงาม และน่าจดจำ ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมาย เพิ่มมูลค่าสินค้าให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น โดยการสื่อสารและการนำเสนอ จะใช้ภาพถ่ายในการออกแบบ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา รูปแบบการออกแบบตราสัญลักษณ์ จะต้องมีความสอดคล้อง ทั้งความหมาย และสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสม การใช้สีในการออกแบบนั้นจะสอดคล้องกันไปในงานออกแบบแต่ละชิ้น เพื่อแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ที่เป็นระบบ

จากข้อสรุปข้างต้นจึงได้ทำการออกแบบผลงานออกแบบภายใต้แนวคิด “หอมกรุ่น ทัวคั้งน้ำ” ในที่นี้หมายถึง กรรมวิธีการผลิตการย่างปลาของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนาคือมีการใช้ก้ามปูในการรมควันทำให้มีกลิ่นหอม และยังทำให้ปลามีสีสวย ซึ่งแนวคิด (Concept) นี้จะสื่อสารถึง กลิ่นหอมของปลาที่ลอยฟุ้งไปทั่ว ในที่นี้ยังสะท้อนถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่ใช้ชีวิตตามวิถีชาวบ้าน ทั้งการจับปลา และภูมิปัญญาในการแปรรูป ซึ่งการออกแบบในครั้งนี้ ได้มีการทำสรุปโดยย่อของการออกแบบได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนผังการวิเคราะห์ข้อมูล
ที่มา : เกษณาภรณ์ เชื้อโฮม, 2565



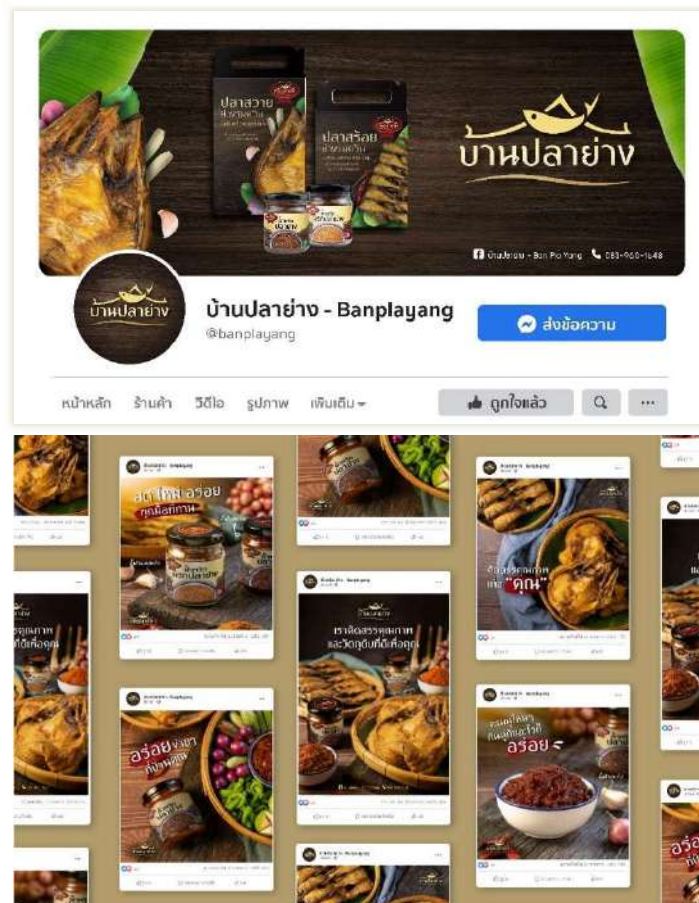
ผลงานออกแบบ

1. ออกแบบตราสัญลักษณ์



ภาพที่ 2 ตราสัญลักษณ์วิสาหกิจชุมชนปลาย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร
ที่มา : เกษยาภรณ์ เชื้อโฮม, 2565

2. ออกแบบสื่อเพจเฟซบุ๊ก



ภาพที่ 3 สื่อเพจเฟซบุ๊ก วิสาหกิจชุมชนปลาย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร
ที่มา : เกษยาภรณ์ เชื้อโฮม, 2565



3. ออกแบบบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 4 บรรจุภัณฑ์สินค้า วิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร
ที่มา : เกษญาภรณ์ เชื้อโฮม, 2565

จากรูปแบบผลงานออกแบบ เป็นการออกแบบโดยการนำเอาความเป็นเอกลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา มาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ โดยการตัดทอนกราฟิก ทั้งลักษณะรูปแบบของปลาที่เป็นวัตถุดิบหลัก ลักษณะของครีวเรือนและพื้นที่ในชุมชน ให้เกิดความทันสมัยขึ้น สังเกตจดจำได้ง่าย โดยการออกแบบสื่อออนไลน์และบรรจุภัณฑ์จะเป็นการผสมผสานกับการถ่ายภาพแทนการใช้ภาพประกอบกราฟิก ให้ความน่าสนใจ แสดงให้อารมณ์ความสมจริงเหมือนกับการได้สัมผัส การใช้ภาพพื้นผิวไม้ เป็นพื้นหลังหลักของงานออกแบบ สื่อถึงความดูเป็นธรรมชาติ และโทนสี ใช้โทนสีทอง เหลือง (C: 20 M: 30 Y: 70 K: 0) น้ำตาล (C: 55 M: 60 Y: 75 K: 55) ให้มีกลิ่นอายสะท้อนถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่ใช้ชีวิตตามวิถีชาวบ้าน

จากการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร ได้นำแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจในการออกแบบ ซึ่งผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อประกอบด้วย 1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ 2. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ 3. ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้ และ 4. ด้านการออกแบบ ความสวยงาม

โดยการประเมินในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการแปลความหมายข้อมูล ได้กำหนดเกณฑ์โดยใช้คะแนนเฉลี่ยของจุดตัด ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด



ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจ จากการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบ

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความพึง พอใจ
ด้านความคิดสร้างสรรค์	4.41	0.49	มาก
ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้	4.40	0.49	มาก
ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้	4.40	0.49	มาก
ด้านการออกแบบ ความสวยงาม	4.37	0.51	มาก
รวม	4.40	0.50	มาก

จากตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินผลความพึงพอใจในการออกแบบ โดยกลุ่มตัวอย่าง สรุปได้ว่า 1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.41 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.49 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก 2. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.49 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก 3. ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.49 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก 4. ด้านการออกแบบ ความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยรวม 4.37 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.51 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก โดยผลรวมทั้ง 4 ด้าน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.50 สรุปได้ว่าการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาสืบค้นข้อมูลในการนำมาใช้ในการออกแบบ เพื่อนำไปสู่กระบวนการในการพัฒนาเป็นต้นแบบของ ตราสัญลักษณ์ สื่อประชาสัมพันธ์ และบรรจุภัณฑ์ ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตรนั้น พบว่าการออกแบบนั้นต้องมีการคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น รูปแบบสินค้า ต้นทุน รวมไปถึงหลักการออกแบบ กระบวนการผลิต ในการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล ที่จะสามารถนำมาออกแบบให้เกิดทั้งรูปแบบการใช้งาน และการสื่อสารให้กับกลุ่มเป้าหมายเกิดความน่าสนใจ กระตุ้นทางการมองเห็น รวมถึงเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดี ทันสมัยกับสินค้าและองค์กร จึงได้สรุปแนวคิดที่ว่า “หอมกรุ่น ทั่วคุ้งน้ำ” โดยทำการออกแบบ ต้นแบบอัตลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ ให้มีความน่าสนใจและเป็นที่จดจำของกลุ่มเป้าหมาย และนำผลงานประเมินความพึงพอใจในผลงานออกแบบต่อไป

ผลจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจในการออกแบบจากกลุ่มเป้าหมาย คือ บุคคลทั่วไป จำนวน 100 คน เพื่อหาผลสรุปของประสิทธิภาพผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จากหัวข้อทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านความคิดสร้างสรรค์ 2.ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ 3. ด้านความเหมาะสม สามารถนำไปผลิตจริงได้ และ 4. ด้านการออกแบบ ความสวยงาม พบว่ารูปแบบของผลงานมีความทันสมัย น่าสนใจ เนื้อหา รวมถึงภาพประกอบที่แสดงภาพลักษณ์ที่สวยงาม ทำให้เกิดการสื่อสารรับรู้ โดยผลประเมินความพึงพอใจรวมอยู่ในระดับที่มาก ได้ผลคะแนนค่าเฉลี่ยที่ 4.40

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบอัตลักษณ์นั้น ก่อนเริ่มทำงานออกแบบ ผู้จัดทำจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องนั้น ควรศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลให้ครบถ้วนและถูกต้อง ศึกษาเทคนิคการออกแบบต่าง ๆ และนำมาปรับใช้กับงานออกแบบของตนเอง ผู้จัดทำจะต้องมีการวางแผน และขั้นตอนการออกแบบ พร้อมทั้งกำหนดทิศทาง และลักษณะในการออกแบบของงานที่ชัดเจน ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบผลงานแบบที่สมบูรณ์ โดยการออกแบบอัตลักษณ์ควรที่จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งการออกแบบตราสัญลักษณ์ และสื่อต่าง ๆ ควรที่จะสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันกับคอนเซ็ปต์ และวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ พร้อมทั้งการออกแบบที่เข้าถึงกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ผู้จัดทำจะต้องศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายด้วย เมื่อศึกษาและทำความเข้าใจเรียบร้อยแล้วก็จะเข้าสู่การร่างแบบต่าง ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของงานทั้งหมดก่อนนำไปออกแบบจริง

สรุปผลการวิจัย

สรุปภาพรวมจากการวิจัยโครงการการออกแบบอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาอย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร โดยเริ่มต้นจากการหาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับองค์กร รวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ซึ่งมีการแสดงให้เห็นถึงสื่อต่าง ๆ ของวิสาหกิจ



ชุมชนปลาย่างบ้านนา ว่ามีสื่อที่ยังขาดความน่าสนใจ และเป็นเอกลักษณ์ เนื่องจากสื่อในรูปแบบเก่ายังขาดการสื่อสารทางด้านอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงเลือกจัดทำการออกแบบอัตลักษณ์ ให้มีความน่าสนใจ น่าจดจำ และสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ ภายใต้แนวคิด “หอมกรุ่น หัวคิ่งน้ำ” ซึ่งแนวความคิดนี้จะสื่อสารถึง กลิ่นหอมของปลาที่ลอยฟุ้งไปทั่ว ในที่นี้ยังสะท้อนถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่ใช้ชีวิตตามวิถีชาวบ้าน ทั้งการจับปลา และภูมิปัญญาในการแปรรูป หลังจากศึกษาข้อมูลทั้งหมดได้ข้อสรุปของการออกแบบจนนำไปสู่กระบวนการออกแบบ

โดยมีขั้นตอนในการออกแบบ คือ 1. ในการทำแบบร่างเป็นขั้นตอนการร่างแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยนำข้อมูลต่าง ๆ ที่วิเคราะห์มาใช้ในการร่างแบบงานออกแบบประเภทต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบตราสัญลักษณ์ การออกแบบสื่อเพจเฟสบุ๊ค และการออกแบบฉลากบรรจุภัณฑ์ 2. เป็นขั้นตอนที่จะสามารถเห็นภาพรวมของการออกแบบได้ โดยการออกแบบจะสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน และขั้นตอนถัดไปเป็นขั้นตอนที่ 3. ในขั้นตอนนี้จะเป็นการออกแบบที่เกือบเหมือนจริง และเป็นผลงานออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์

สรุปผลการงานสำหรับการออกแบบอัตลักษณ์นี้ เป็นที่พึงพอใจตามแนวความคิด และเหตุผลสนับสนุนที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนปลาย่างบ้านนา จังหวัดพิจิตร และยังคงเรื่องวัตถุประสงค์ในการนำเสนอที่มีการออกแบบที่น่าสนใจ น่าจดจำ และกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจได้รับรู้อัตลักษณ์ได้ ด้วยผลงานที่ได้สื่อสารออกมาครบตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

เอกสารอ้างอิง

จันทน์ อีระเวชเจริญชัย. (2560). การพัฒนาการถนอมและแปรรูปอาหารสุญไทยแลนด์ 4.0 *วารสารร่มพญักษ์*, 35(1), 55-70.

จันทิมา เพียรผล. (2561). *ช่องทางการตลาดปลาสดอย่างรมควัน*. กลุ่มเศรษฐกิจการประมง

กองนโยบายและยุทธศาสตร์พัฒนาการประมง กรมประมง

ชมพู่ อิ่มโต. (2550). *การถนอมอาหาร*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

พชรพร วงษ์วาน. (2563). แนวทางการบริหารการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนสู่ความสำเร็จอย่างยั่งยืนของจังหวัดเพชรบุรี.

วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, 15(1), 100-111.

ภาณุวัฒน์ กาฬิบ, จันทนา อินสระ, และชนกนาล มะยูโซ๊ะ. (2564). การพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์น้ำปลาร้าปรุงรส

ตราปลาร้าพารวย จังหวัดสระแก้ว. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 9(2), 71-79.

มารุต พิเชษฐวิทย์. (2564). การออกแบบสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมอาหารสารสกัดจากถั่งเช่า คอร์ดี โปร

บริษัท ไทย คอร์โดเซปส์ จำกัด จังหวัดสระแก้ว. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 9(2), 64-70.

วราวุฒิ ครูส่ง. (2545). *การถนอมและแปรรูปอาหารด้วยความร้อนใน การถนอมและการแปรรูปอาหาร*.

นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

วิภาดา มุรินทร์พมาศ. (2561). *หลักการถนอมอาหารและแปรรูปอาหาร (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: สหมิตรพัฒนาการพิมพ์

สุกฤตา หิรัณยขวลิต. (2554). กว่าจะมาเป็นบรรจุภัณฑ์ Background of Package. *วารสารนักบริหาร*, 31(2), 241.

เสรี พงศ์พิศ. (2552). *คู่มือทำวิสาหกิจชุมชน*. กรุงเทพฯ: พลัญญา

อัครพล ด่านทองกลาง. (31 มีนาคม 2565). *ลืมนัดต้องงานออกแบบอย่างไร*.

<https://www.beartheschool.com/share-1/2018/10/31>.

RESEARCH ON THE DESIGN METHOD OF CULTURAL AND CREATIVE PRODUCTS IN ZHUSHA TRADITIONAL VILLAGES BASED ON IMAGE TRANSFORMATION

Yunling Liu¹, Chanoknart Mayusoh², Pisit Puntien³

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts,
Suan Sunandha Rajabhat University

²Advisor in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University,

³Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: ¹s62584948012@ssru.ac.th, ²chanoknart.ma@ssru.ac.th, ³pisit.pu@ssru.ac.th

(Received : Jan 3, 2024 Revised : Jan 15, 2024 Accepted : Jan 16, 2024)

Abstract

This study takes the Zhusha traditional village in Xiushui County, Jiujiang City, Jiangxi Province to discuss the application of image transformation as an important means in the design of cultural and creative products. The main purpose of this study is to comprehensively analyze the distinct characteristics and aspects of the regional culture of Xiushui Zhusha traditional village. Then, the relevant cultural elements are identified and extracted based on these distinct features. The questionnaire survey was used to investigate the needs of tourists and villagers. This will provide a theoretical basis for the innovative design of cultural and creative products containing the unique regional cultural attributes of the Xiushui Zhusha traditional village. Moreover, the design method and the design process are summarized in this process. Expert evaluation was conducted on the cultural and creative products of Zhusha traditional village with regional cultural characteristics. Establish a promotion platform to enhance the tourism image and influence of Zhusha traditional village. Ultimately, promote local economic development and increase the income of local agricultural communities.

The research results are as follows: the cultural symbols of Zhusha traditional village have profound cultural and historical significance, are a powerful sign of community identification and inheritance; image transformation, as a general and effective design method, promotes the reinterpretation and reproduction of cultural symbols in contemporary context; design ideas and suggestions have been proposed to guide the future design of cultural creative products, emphasize the importance of protecting and promoting the cultural heritage of Zhusha traditional village, and adapt to the changing consumer preferences. This study helps to better understand the role of image transformation in the design of cultural and creative products, and to promote the preservation and revitalization of traditional village culture in the rapidly changing world.

Keywords: Image transformation, Cultural and creative products, Design methods, Traditional villages, Cultural symbols.

Introduction

Rural revitalization strategy, promote the development of rural tourism, "tourism +" new forms is a powerful means of traditional villages to realize rural revitalization, vigorously promote rural traditional culture and other industries, with the help of digital economy development cultural creative industry, innovative travel products, explore the regional culture characteristics of traditional villages, extract tangible and intangible cultural elements, and the transformation of products, the traditional village and design research provides a new idea (Zhang, 2019). Extracting cultural characteristics from ancient cultural relics to generate cultural products. After evaluating the design results, it is found that using image inspiration has more creative results

than text inspiration (Luo, 2016). According to the tourist preference survey, the most popular forms of tourism are national art and traditional culture. Designers can design tourism products according to the preferences of tourists, and use digital information technology to study the innovation of national culture intelligent tourism products design and the optimization of tourism products, so as to improve the satisfaction of tourism products (Zhou, 2022). To sum up, the research on excavating traditional village cultural elements and designing them into cultural and creative products is still in the initial stage, and there are still some gaps in the research of related design methods.

Image transformation is one of the most important research methods of cultural and creative product design. The image theory initially had an impact on the way people work, live and know. As early as in the literary field of the 20th century, scholars developed the method of image transformation, which was later gradually applied to the field of art and design. The research of cultural and creative product design focuses on exploring, extracting, interpreting and transforming traditional historical and cultural symbols. It is necessary to use the design method of image transformation as a link connecting subjective thinking and objective material, and transform traditional cultural symbols into cultural and creative products favored by the general public in a visual way. So that users can associate with the objective material and its cultural spirit and connotation, that is, the image conveyed by the product, to achieve emotional resonance.

Product image is the feeling that people perceive without form (Su, 1986), emphasizing the subjective consciousness and feelings brought by "image". "Image" promotes the design of products with "both shape and spirit". The external expression form of a product can be regarded as the "image" in the "image", while the internal meaning and function of a product belong to the category of "meaning". In the product design, "meaning" and "image" are integrated and influence each other (Feng, 2018). Cultural products have the function of transmitting culture and spirit, and contain rich cultural images. As a part of cognition, product image, on the one hand, is "giving meaning to image". Through cognitive activities, designers transform their intentions and ideas into specific product forms and symbols, and create specific product image. On the other hand, "view the image", the product image also depends on the user's personal experience and psychological structure of the product form and connotation of the understanding. Users give the product personal meaning and interpretation through their own perception, experience and cultural background. Therefore, the product image is not only the creative product of the designers, but also the subjective interpretation of the users based on their personal understanding (Xu, 2019).

It is found that in the design of cultural and creative products in many traditional villages, the cultural IP image design is gradually emerging. Using cultural symbols into an image, belong to the category of creative products, and it can be integrated with other types of creative products, the traditional village culture IP image into illustration design, as decorative application on creative products, it to create a series of traditional village cultural product design plays an important role. From the perspective of tourism culture, the materialization of IP image is a part of tourism products. The blind box fashion games attached to the cultural implication can produce more interaction with tourists, act as a bridge between culture and people and produce natural connections (Li, 2022).

This paper hopes that through the "intangible + tide play IP" blind box and explore design, for Zhusha traditional village with unique regional cultural attribute "Opera doll" series IP blind box design, improve from the intangible cultural resources derived from the products in terms of cultural inheritance influence phenomenon, promote Zhusha traditional village tourism image, promote the development of local economy.

Research Objectives

1. Comprehensive analysis of the distinctive characteristics and aspects of the regional culture of Xiushui Zhusha traditional village. Then, the relevant cultural elements are identified and extracted based on these distinct features.
2. Using the theoretical basis of tourism consumer groups, questionnaire survey is used to evaluate consumer needs. This will provide information for the innovative design of cultural and creative products containing the unique regional cultural attributes of Xiushui Zhusha traditional village. Furthermore, consolidate the design approach and procedural guidelines adopted in this process.
3. Conduct expert evaluation on the cultural and creative products of Zhusha traditional village with regional cultural characteristics. Establish and promote a platform to enhance the image and influence of Zhusha traditional village tourism. Ultimately, this initiative aims to promote local economic development and increase the income of local agricultural communities.

Research Methodology

This project adopts a combination of quantitative and qualitative methods.

1. Qualitative research. The research mainly focuses on field research and in-depth interviews, through literature sorting and data inquiry, and uses tools such as photography, audio recording, video recording and notes.
2. Quantitative research is mainly carried out in the form of questionnaire and product evaluation. Based on the questionnaire and guided by the purpose of this study, the research questions for tourists, villagers, tour guides and experts are constructed as follows:
 - 1) The object of the questionnaire survey is the villagers and tourists of cinnabar traditional villages. Through the questionnaire survey, people's cultural cognition, needs and preferences of cultural and creative products are analyzed. Appendix A contains 145 valid questionnaires for tourists in Zhusha village; Appendix B surveys local villagers, shopkeepers and tour guides in Zhusha village, with 33 valid questionnaires.
 - 2) Expert interviews to evaluate and measure satisfaction of cultural and creative products in Zhusha traditional village.

Research Results and Suggestions

1. Analysis of the historical and cultural symbols of Zhusha traditional villages

Through literature sorting and field research, the rural cultural symbols with local characteristics are extracted, and then classified as image symbols, identifiers and symbolic symbols. The image symbols in the village include: ancient buildings and dwellings, architectural decorative art, landscape, ancient relics, ancient celebrities and folk activities. These image symbols have objective material properties, which can be transformed from the material layer from the shape, pattern, color and material of the symbols. Identifiers are: historical evolution, rules and regulations. Symbols are: cultural concepts and philosophical thoughts.

1) Image symbol analysis of Zhusha village

① Ancient village and ancient buildings and dwellings. The village has preserved more than 20 civil structure houses from the 1950s to the 1970s, with a construction area of more than 20,000 square meters. The buildings of Zhusha village are mainly divided into public buildings and residential buildings. The public buildings include ancient opera houses, one peishi school building (which has been transformed), and the



residential buildings include foreign houses, new houses, lower houses, three halls, upper sages, and six buildings in the late Ming and early Qing dynasties.



Figure 1 Ancient buildings of Zhusha village

Source: Author

② Architectural and decorative arts. The architectural decorative art of Zhusha village is mainly wood carving, stone carving and color painting, which are reflected in door holes, stone carving piers, wooden carving beams, and wall slogans. Wood carving is mainly concentrated on the doors and Windows of the house, finches and the beams inside the building, the wood carving decoration on the window is mainly in the position between the tapering board and the heart of the grid, and the decorative patterns are mainly auspicious symbols, supplemented by flower patterns. The stone carving is mainly reflected in the position of the door pillow stone, finch, panes and wall leg stone, and a few are decorated at the base of columns and beams, most of which are carved with relief and transparent carving techniques. The decoration of the main ridge of the roof adopts the geometric shape of tile accumulation, and the peak ridges and vertical ridges are decorated with ridge beasts. The color painting is mainly reflected in the wall slogans, which are mostly left over in the 1960s.



Figure 2 Architectural decoration of Zhusha village

Source: Author



③ Natural landscape, ancient relics, ancient celebrities. Built in the late Ming and early Qing dynasties, the natural landscape has 15 yew trees with a history of 20-900 years, 9 ancient camphor trees with a history of 200-300 years, 1 heather for thousands of years, 1 fragrant cypress tree with a history of more than 200 years, and 1 ancient maple tree with a history of more than 300 years. There are ancient relics, an ancient well in the 12 years of Emperor Qianlong of the Qing Dynasty, an ancient bridge in the Jiaqing period of the Qing Dynasty, 1,000 meters of stone river from 200 years ago, a stone wall in the Qing Dynasty, 1.4 kilometers of ancient stone post road, 1 ancient pagoda, 2 ancient temples, 1 Taoist temple, 3 stone niang altar, 1 oil pressing house, and 1 water wheel mortar. Old objects are reflected in a folk museum, which displays the objects used by the ancestors of the Yu family, such as living utensils, farming tools, money storage tanks, etc. They can be extracted and transformed from shapes, patterns and colors into the design of cultural and creative products of Zhusha village. Ancient celebrities include Qu Yongshou Gong, Wan Chengfeng, and Qu Haimen.



Figure 3 Ancient relics of Zhusha village

Source: Author

④ Folk activity. The folk activities of Zhusha village are unique folk customs in northwest Jiangxi, with various forms and rich contents, including beliefs and customs of Guanyin dynasty, as well as folk cultures such as tea picking opera and Ninghe opera. It is said that the 18th day of the sixth lunar month is the birthday of the Empress Guanyin, the surrounding villagers the first day bath change clothes, do not eat meat, to the Guanyin Hall incense worship, pray for peace for their family, is the main spiritual belief of the Zhusha villagers. Tea-picking opera, founded in 1833, was carried forward by Mr.Qu Haimen in 1911. Qu Qiuqin of cinnabar Village is the non-genetic inheritor of tea picking opera in Xiushui County."Tea picking tone" is the content of folk lantern color, wedding festival, sacrifice and festival entertainment activities. Ninghe Opera, an ancient opera in Jiangxi province, is popular in Guning County (now Xiushui County). Also known as Ningzhou big class. Nuo in the Tang Dynasty, the family, and the temple, in the early Ming Dynasty, spread to the northeast of Jiangxi, formed the local opera, Ninghe Daiclass. The troupe was disbanded in 1991 for policy reasons. In 2021, it was listed as the fifth batch of national intangible cultural heritage.



Figure 4 Folk custom of Zhusha village

Source: Author

2) Analysis of Zhusha village

The symbols include the history of villages and village systems and regulations. These cultural symbols are historical and social. They are formed in the historical context of village development, belong to the cultural symbols in people's subconscious, and have the characteristics of abstraction.

Historical development. In the Ming Dynasty, Qu Yongshou founded a private school and created Fengxian Academy and Peiyuan Academy; in the 50 years of Qianlong, teacher Wan Chengfeng, "Derui Huahui"; in 1913, Mr. "Qu Haimen", the pioneer of new education, founded the Peishi Primary School and nursery Hall; in 1928, supporting the second district Peiyuan Primary School, Xiushui County, presented "Jiahui Shilin"; in 1922, President Li Yuanhong gave the plaque "Gate of Xiao Yi".

Systems and regulations. As a typical representative of family settlement, the Zhusha ancient building community embodies the complete clan system and the patio style dwellings composed of family. The architectural layout is clearly corresponding to the social system, reflecting the complete settlement unit under the clan system.

3) Symbol and symbol analysis of cinnabar Village

The symbols in the Zhusha village are: cultural concepts and philosophical thoughts. Symbolic symbols are cultural symbols representing the spiritual connotation of the village, which can arouse the emotional consciousness of users in the design of cultural and creative products.

Cultural concept. In the ancient village of culture and education, Zhusha people have always advocated culture and attached great importance to education. In the Ming Dynasty, Qu Yongshou founded a private school, founded Fengxian Academy and Peiyuan Academy; in 1913, Mr. "Qu Haimen", the pioneer of new education, founded Peishi Primary School and Baby Hall to attract surrounding students and cultivate talents. Tang culture with clan characteristics, the central layout of ancient architectural community in the village is "Tang", as the unit of Chinese traditional clan society, is a major feature of Zhusha historical and cultural heritage; Zhusha village is a traditional cultural ancient village integrating border trade culture, new learning education culture and architectural culture in northwest Jiangxi in the Qing Dynasty.

Philosophic thinking. In the Qu genealogy, the ancestors had the loyal patriotism, the way of running the family, the way of harmony, the way of being an official and the ecological civilization concept of the unity of nature and man,

To build the IP image of traditional village culture aims to promote and publicize the history and culture of the village. It is necessary to have the characteristics of high recognition and high value, so as to improve users' attention to it and enhance the cultural influence of traditional villages. Through the classification and arrangement of the cultural symbols of Zhusha village, it is found that the image symbols and symbols in the village are the most distinctive, so these two types of cultural symbols are mainly integrated with the cultural IP image of Zhusha village.

2. Survey results of user demand of cultural and creative products in Zhusha traditional village

Through the survey and study of the village cultural industry, most of the consumers who received the questionnaire survey are young people and middle-aged people. The data show that the development of the cultural industry in Zhusha village needs to be conducted through cultural and creative products, online publicity, cultural activities and other channels. The Zhusha village currently exists Lack of design publicity talents, publicity is insufficient, lack of characteristic cultural and creative products and other problems.

The interviewees' preference for the demand type of cultural and creative products, and the demand for souvenirs accounted for 32.41%, IP image design accounted for 21.38%, agricultural products packaging accounted for 15.17%, jewelry accounted for 13.1%, home furnishing accounted for 13.1%, illustration design accounted for 2.76%, and other 2.07%.

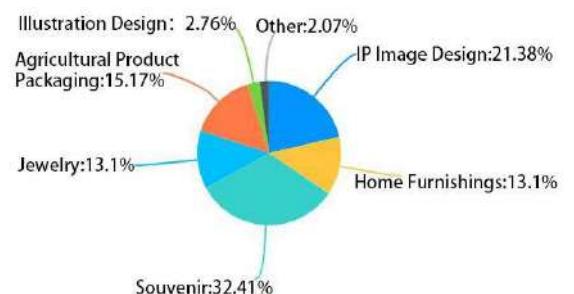


Figure 5 Tourists' preference for the demand types of cultural and creative products

Source: Investigator questionnaire data analysis form August, 2023

Be visited Tourists' preference for the demand style of cultural and creative products, like simple style for 50.34%, like nostalgic style for 13.1%, like elegant style for 12.41%, like fresh and fashionable style for 11.72%, luxury style accounted for 0.69%.

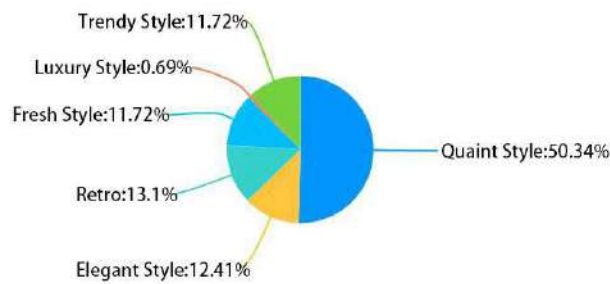


Figure 6 Tourists' demand and style preference for cultural and creative products

Source: Investigator questionnaire data analysis form August, 2023

Among the surveyed tourists, the accepted purchase price of 50-100 yuan accounted for 47.59%, the price of 101-200 yuan accounted for 13.79%, the price of 201-500 yuan accounted for 4.14%, and the price of above 501 yuan accounted for 0.69%.

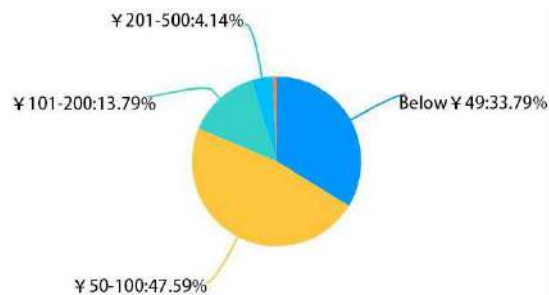


Figure 7 Tourists accept the price of cultural and creative products

Source: Investigator questionnaire data analysis form August, 2023

3. Design methods and processes of cultural and creative products based on image transformation

1) Cultural and creative product design method based on image transformation

The characteristics of cultural and creative products are summarized into three aspects: materiality, social and spiritual. Material characteristics focus on external form and inductiveness, social characteristics focus on people-oriented design and practicality, while spiritual characteristics emphasize cultural value and spiritual connotation.

Research on the design method of cultural and creative products based on image transformation. Semiotic meaning systems and semantic meaning systems play an important role in the design of cultural and creative products based on image transformation, involving image prototype transformation, product image expression and cultural image evaluation. These findings help us to better understand and apply product design methods based on imagery transformation.

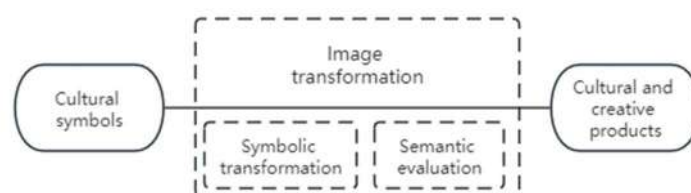


Figure 8 Design method of image transformation of cultural and creative products

Source: Author



The expression form of cultural and creative product design based on image transformation. It is the process of creating the product image through the "interpretation of meaning" and "the expression of image" of things. Specifically, "interpretation of meaning" is the interpretation of the connotation of objective things and stimulates the subjective design thinking of designers, while "expression of image" integrates the subjective design thinking into things and expresses it through the presentation of product form. The final product image needs to resonate with the user's emotion, and the process of image transformation is the process of product image formation.

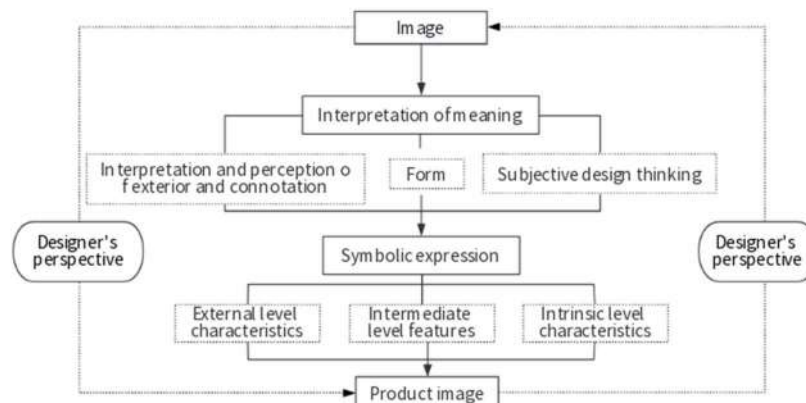


Figure 9 Image transformation of cultural and creative product design expression form

Source: Author

2) Cultural and creative product design process based on image transformation

① Interpretation of meaning- -the image prototype transformation of cultural symbols.

Through the investigation of Zhusha traditional village, first of the cultural factors in the village image symbols, symbols and symbol division, and then analyze the cultural symbols, then the symbol of different attributes of extraction and transformation, finally to extract and transformation of cultural symbols, lay a foundation for the design practice.

② Expression of elephant-establish cultural IP image.

First, extract and transform cultural symbols to construct cultural IP, establish the content and characteristics of cultural IP; then select the appropriate cultural IP carrier media for transformation, and then the carrier media of cultural IP are classified into five types: publishing, animation, games, music and digital communication. Cultural IP should be placed on the carrier media, to reflect the value. Finally, according to the research content of the project, the cartoon image of digital communication is selected as the carrier media of cultural IP, aiming to design a traditional village cultural IP card image, so as to provide important value for the publicity of the village and the development of cultural industry.

③ Develop the derivative cultural and creative products of the cultural IP image.

The entity derivative creative products and digital derivative creative products are functional, such as stationery, clothing, jewelry, daily necessities, decorations, such products have a wider audience; digital derivative creative products mainly include APP design, web design, virtual interaction design, etc. In the network era of developed information, digital derivative creative products can improve the transmission speed of cultural IP image and attract more users' attention.

④ Publicity and utilization of cultural IP image.

Reasonable publicity of cultural IP image, can enhance its popularity. Culture IP image and the village shops, teahouses and other public places, or set up experience shop, theme exhibition form of cultural

promotion activities, provide display platform for cultural IP image, it can attract tourists, inspire tourists to buy, tourists will also for cultural IP image photos, use of social network to spread cultural IP image. Therefore, cultural IP image not only has the role of publicity, but also can drive the development of traditional village cultural industry.

⑤ Experts to evaluate and improve the IP image of traditional village culture.

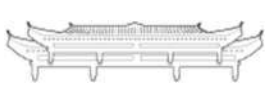
In order to maintain the cultural IP image and consolidate various services, the researchers solicited the evaluation of experts in this field, and modified and improved it according to the evaluation opinions.

4. Image transformation of the cultural symbols of Zhusha traditional village

1) Cultural IP image construction of Zhusha village

The extracted and transformed cultural symbols are constructed as the cultural IP image of Zhusha village. Combined with the symbol characteristics and village characteristics, the cultural IP image is named "Opera doll", whose function is "original commercial IP of Zhusha village", with the main purpose of promoting the village culture and promoting the development of the cultural industry.

Table1 Cultural IP image construction of Zhusha village

Interpretation of meaning			Image expression	
Symbolic prototype	Symbolic interpretation	Transformed way	Image adjective	Symbol transformation
		Material layer transformation	Simple. nostalgic	
		Material layer transformation	Simple. nostalgic	
		Social layer transformation	Simple nostalgic	
		Material layer transformation	Simple. nostalgic	



		Material layer transformation	Simple. nostalgic	
		Material layer transformation	Simple. nostalgic	
		Material layer transformation	Simple. fashionable	
		Social layer transformation	Simple, fashionable	

Source: Author

2) IP image design of "Zhusha village Opera doll"

The overall shape and detail pattern of "Opera doll" are closely connected with the cultural symbols of Zhusha village, so that people can experience the characteristics of the village. The color are colored and matched according to the old costume colors of the national intangible cultural heritage Ninghe Opera."Opera doll" IP image hand-painted final draft. The Adobe Illustrator software was used to draw the cultural IP image and make the final draft. Combined with the color of the ancient costumes and user preferences, the color of the opera doll was determined and displayed in the final drawing.



Figure 10 The IP image of "Opera doll" is hand-painted

Source: Author

3D modeling of "opera doll". Use CINEMA4D software to conduct standardized digital modeling and rendering to create three-dimensional images of the front, side and back of "opera doll".



Figure 11 The 3 D model of "Opera doll"

Source: Author

Discussions

1. The ale for choosing traditional Zhusha village and designing cultural and creative products

In this study, the initial purpose was to understand the motivation of choosing Zhusha traditional village as the design focus of cultural creative products. The results show that the rich cultural heritage and historical significance of Zhusha traditional village promote this choice. These villages are a valuable treasure trove of cultural symbols and traditions, with great potential for creative reinterpretation and contemporary expression. Mr. Feng Jicai pointed out that traditional villages are the largest cultural heritage of the Chinese nation. Traditional villages not only have rich historical and cultural value, scientific research and artistic aesthetic value, but more importantly, the spiritual value they contain and carry. Every village containing traditional culture is a living fossil, reflecting a cultural essence and spatial memory of harmonious coexistence between man and nature (Feng, 2013). The desire to protect and promote these cultural elements while meeting changing consumer preferences and tourism needs is a compelling case for our study.

2. Analysis of regional culture of Xiushui Zhusha traditional village

The research team made a comprehensive analysis of the regional culture of the Zhusha traditional village, and had unique insights on the distinctive characteristics and types of its cultural elements. Each cultural symbol contributes to the unique identity of the village. By extracting and classifying these cultural elements, we lay the foundation for the subsequent design stages, ensuring that the final cultural and creative products can truly reflect the essence of the regional culture of the village. The results of this study are consistent with the views of scholar Chen Jun (2019). Just like the "One Village, One Product" movement in Japan, it advocates the traditional villages to explore, give play to and flexibly use local potential resources and capabilities, so as to build a free brand with regional characteristics and enhance their influence.

3. Innovative design of cultural and creative products with regional cultural characteristics

Through rigorous questionnaire surveys and expert consultations, we take the needs of tourists and villagers as the theoretical basis. These knowledge will help us innovate and design cultural and creative products that integrate the regional cultural characteristics of Xiushui Zhusha traditional village. The final product not only meets the preferences of consumers, but also pays tribute to the rich cultural heritage of the region. Our research has also produced a complete set of design methods and procedures, which can serve as valuable resources for future cultural product design. The results of this study are consistent with the viewpoint of scholar Zhao Jianghong (2012). Using the design method of image transformation, "meaning" refers to interpreting the connotation of cultural symbols, thereby stimulating the subjective and creative thinking of designers. "Xiang" refers to the integration of subjective consciousness, the transformation and innovation of

cultural symbols, and ultimately the formation of specific product forms and shapes. Construct cultural IP by extracting and transforming cultural symbols, establish the content and characteristics of cultural IP, and then select suitable cultural IP carrier media for transformation, reflecting value. Finally, based on the research content of the project, digital communication cartoon images were selected as the carrier media for cultural IP. A traditional village cultural IP cartoon image was designed, and derivative cultural and creative products of cultural IP images were developed according to user needs, such as souvenirs and specialty packaging.

4. Promotion and expert review of cultural and creative products

Change the previous publicity mode and establish a multimedia publicity platform. Facing the era of deep integration and development of media, information communication has gradually transformed from the traditional plane information communication to consumer-centered multimedia communication. Through the investigation and study of the village cultural industry, the data show that Zhusha village is present Lack of design publicity talent, insufficient publicity, lack of characteristic cultural and creative products and other problems, and the respondents think The development of the cultural industry in Zhusha village needs cultural and creative products, network publicity, cultural activities, etc. The main ways for tourists to understand the cultural publicity of traditional villages come from Tik Tok for 66.21%, websites for 65.52%, public accounts for 59.31%, books and newspapers for 40%, APP for 31.03%, billboards for 29.66%. Therefore, the research team decided that the No Using digital media to do cinnabar village website, in order to improve the transmission speed of cultural IP image, establish a multimedia publicity platform.

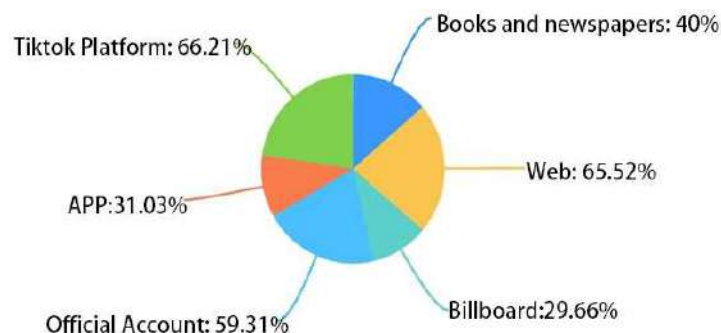


Figure 12 The main ways for tourists to understand the cultural promotion of Zhusha Village

Source: Investigator questionnaire data analysis form August 2023

Through IP image blind box design, respondents hope Zhusha village and product sales channels, Zhusha traditional village scenic area accounted for 42.07%, the local characteristic store accounted for 24.14%, online mall accounted for 17.93%, tourist souvenir shop accounted for 15.86%, in order to attach importance to the "Opera doll" IP blind box and the relationship between the user experience, the team choose IP image culture and Zhusha village shops, teahouse and other public places, set up experience store offline sales, combined with the website online sales platform. The platform is expected to enhance the tourism image and influence of traditional cinnabar villages, so as to contribute to the local economic development and increase the economic income of local farmers.



Figure 13 Respondents hope to see sales channels for cultural and creative products in Zhusha village

Source: Investigator questionnaire data analysis form August 2023

The investigators sought assessment and approval from experts in the field. Their evaluation affirmed the product's adherence to the regional cultural characteristics of traditional Zhusha traditional village, and affirmed the cultural significance of the product. Based on 3 experts' semantic evaluation of cultural and creative products in Zhusha village.

Table 2 List of the three experts and professors

Unit	Art College of Jiujiang College		
Name / title	President Zhang Ganlin	Chenhui Wu associate professor	Zhang Xincheng, associate professor

Source: Author

Product Pre-test predictive assessment results were used for research and product development. The results found that the design of cultural and creative products in Zhusha village basically met the needs of users, and the meaning was conveyed more accurately.

Table 3 Predictive assessment criteria for product Pre-test

No.	Question of the interview	The most dissatisfied	Low satisfaction	More satisfied	To feel quite pleased	The most satisfied
1	I think the regional cultural elements of traditional villages are well reflected in the cultural and creative products					
2	I think the types of cultural and creative products in traditional villages are very good					✓
3	I think the style of traditional village cultural and creative products is very good					✓



4	I think the branding of traditional village cultural and creative products is very good					✓
5	I think the innovation of cultural and creative products in traditional villages is very good				✓	
6	I think the cultural nature of the cultural and creative products in traditional villages is very good					✓
7	I think the publicity and promotion of traditional village cultural and creative products are very good				✓	

Source: Author

Conclusions

The importance of protecting the regional cultural heritage of Zhusha village and the innovative design of cultural and creative products are studied. Through careful analysis of Zhusha traditional village unique cultural symbols, combined with the effective design method of image transformation, on the basis of the questionnaire study summarizes the user of the traditional village and product preferences, design a cultural IP image and derivative products, and obtain the recognition of experts, finally the cultural IP image incubation process and based on the transformation of image and product design process, for the Zhusha village and product design provides an important theoretical basis and practical basis. Our research contributes to the branding, innovation, cultural and commercial development of cultural and creative products in traditional villages, not only promoting the development potential of tourism, but also stimulating the economic growth of the region, emphasizing the symbiotic relationship between culture, creativity and local development.

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. 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

- Chen, J. (2019). *Research on visual Image Design of ancient Village Culture and tourism brand* (Master's thesis, Hebei University of Science and Technology).
- Feng, C. (2018). *Research on dynamic design of mobile applications based on image symbols*. Xiangtan University.
- Feng, J. (2013). *Traditional villages are another kind of cultural heritage*. Folk Culture Forum (01), 7-12.
- Li, F., & Liu, A. (2022). *Exploration on the innovative design of Yao cultural symbols from the perspective of IP cultivation*. Art Research (05), 141-143.

- Luo, S., & Dong, Y. (2016). *The Role of Different Type of Cultural Inspiration in Cultural Product Design Activities* (International Journal of Technology and Design Education, Vol. 27, pp. 499-515 (2017))
- Susan, L. (1986). *Emotion and form*. China Social Sciences Press.
- Xu, H. (2019). *Research on regional cultural product design based on image symbol transformation* (master's thesis, Nanjing University of Science and Technology).
- Zhang, L., & Zong, M. (2019). Design and innovation strategy of cultural and creative products in Huizhou traditional villages
- Zhao, J. (2012). *The meaning of the design art*. Changsha: Hunan University Press.
- Zhou, Y., & Chen, S. (2022). *Design Innovation of Ethnic Cultural Wisdom Tourism Products Based on Digital Information Technology* (Wireless communication and mobile computing, Vol.2022, p.1-13)

THE ORIGIN AND DEVELOPMENT OF CHINESE NATIONAL VOCAL MUSIC FOR TEACHING IN THE MODERN CHINA

Xie Cheng Sakchai Hirunruk

Bangkok Thonburi University

(Received : Mar 10, 2022 Revised : Apr 7, 2022 Accepted : Apr 7, 2022)

Abstract

Research purposes are: 1. To know the origin of Chinese national vocal music. 2. To understand the Chinese national vocal music concept. 3. To know the development of Chinese national vocal contemporary music teaching in China. 4. To know the prospect of Chinese national vocal music teaching.

Research methodology is a documentary studies and surveying research mixed method. Research tool is an interviewing form to interview two key informants, generated data and analyzing by descriptive analysis.

Research results were: 1. the origin of Chinese national vocal music was the daily life singing of Chinese and ethnic people and transmitted by oral tradition as well as influenced of western vocal music. 2. Concept of Chinese singing art is a comprehensive singing with national language rhyme, and emotional charming with sound and word. 3. The Chinese national vocal music teaching began in 1919; while western bel-canto was gradually introduced into China, later the "National Singing Class" was established in Shenyang Conservatory of Music, then become a stage of mutual integration in educational system of modern national vocal music. 4. The Chinese national vocal music teaching was constantly progress along with global acculturation; it is an inevitable combined with the current cultural trend.

Keywords: Chinese national vocal music, Teaching method, Development

Background and importance of the problem

Even traditional Chinese music both in traditional style and in contemporary style is widely used in Chinese society, but the Origin and Development of Chinese national vocal music for teaching in the modern China is not well known. The researcher studied to find out on this knowledge.

Singing in China is now both traditional and modern singing. Influenced by a western choir called "Bel Kanto" which has principles of systematic learning process. There are Western documents to study able to learn. At present, Chinese singing lessons with the "Bel canto" technique are found in educational institutions all over China. but at the same time found Very few people know how to sing Chinese songs using traditional singing techniques. Teaching is in a small group of people, not teaching in educational institutions. It was found that the present singing teachers do not have knowledge and understanding of principles, techniques and methods of applying traditional singing principles in learning. learn to sing. This will result in the ancient Chinese singing technique gradually disappearing due to lack of knowledgeable teachers. and its application. Therefore, the researcher is interested in studying the principles of Chinese traditional singing process. do an analysis Summarize as a body of knowledge and bring that knowledge to integrate with modern singing. A contemporary style of singing was born. that allows youth and teachers to sing Chinese songs in both old and new ways or integrated.

Research objectives

1. To know the origin of Chinese national vocal music.
2. to understand the Chinese national vocal music concept.
3. to know the development of Chinese national vocal contemporary music teaching in China.
4. to know the prospect of Chinese national vocal music teaching.

Conceptual framework

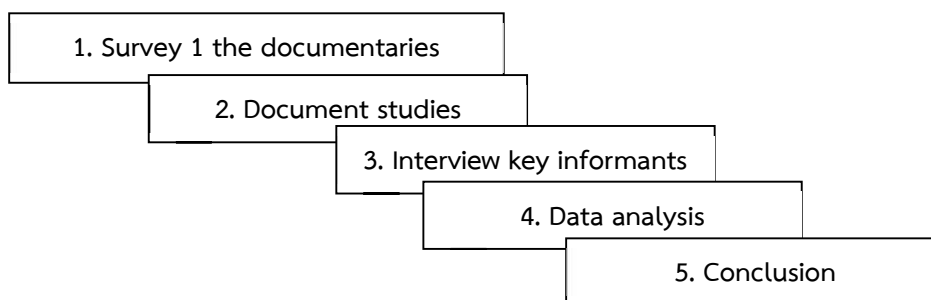


Figure 1: Conceptual framework

Source: Author

Research methodology

The research methodology is a qualitative research consists of two phrase, Phrase one; documents studies. Study about type of Vocal technic in China from past to present. Genre of the songs, The well-known professional in vocal area. Conclusion and select key informants Phrase Two; construction the survey interview from. Contact and interviewing key informants. Conclusion the result.

Key informant

The two key informants are Mr. Jin Tielin and Mrs. Ma Qiuhua: Mr. Jin Tielin is a professor at the China academy of music in reviewing predecessor's vocal artist and educator in Chinese traditional vocalist and western science in exploring the road of combining vocal music theory, summarizing the results of previous experience lesson, a series of innovation and breakthrough progress has been made.



Figure 2: Mr. Jin Tielin

Source: baike.baidu (<https://baike.baidu.com/item/金铁霖/816268?fr=aladdin>).



Figure 3: Mrs. Ma Qiuhua

Source: baike.baidu (<https://baike.baidu.com/item/马秋华/816741?fr=aladdin>).

Mrs. Ma Qiuhua is a professor of China Conservatory of Music, who is the pilot of the diversity teaching of Chinese national vocal music, put forward four principles of "scientific nature", "national nature", "cultural nature" and "fashion type" based on Mr. Jin's theory.

Research result

The data was analyzed by descriptive analysis.

1. The Chinese national vocal music was originated by ancient Chinese oriental civilization with a vast territory with long history and a large population. In thousands of years of history, the people of all ethnic groups have left a rich and valuable cultural heritage, Chinese national vocal music art is one of the brilliant spiritual wealth. It comes from the field, from life, from the Chinese people of all ethnic groups in the practice of singing. It takes root in China's land, germinates, through the way of oral transmission, and in China's land inheritance and development, is an important tool for people to express their feelings.

According to the records of Lu's spring and Autumn Annals, the development history of national vocal music can be traced back to the ancient times of the Yellow Emperor (Lu Buwei, 2016). Our ancestors began their singing in hunting, sacrifice, ritual, carrying, courtship and other activities. For the definition of Chinese

national vocal music, dynasties have different interpretations. It has experienced thousands of years of development and evolution in China, experienced the baptism of a great cultural integration, and was influenced by western vocal music culture in modern times, thus came into being the "national singing method". The "national singing method" was originally put forward and defined to be similar to the western foreign "belcanto" ["belcanto "is derived from the Italian" belcanto ", which means beautiful sound. After it was widely recognized in China, it was called "belcanto" for short.] It is a concentrated reflection of the Chinese traditional singing method looking for its own positioning in the modern vocal theory.



Figure 4-5: Stills of Chinese Peking Opera and Italian Opera,
Source: Photos from Xinmin Evening News.

2. The Chinese national vocal music concept. The concept and definitions of Chinese national vocal music in different dynasties have different explanations. It has experienced thousands of years of development and evolution in China and experienced the baptism of a great cultural integration. At the same time, influenced by western vocal culture in modern times, it is difficult to define the music type and style of any period as a standard.

In the encyclopedia of China, Music and Dance, the researcher searched for an item related to national vocal music, "Chinese singing art", and pointed out that, "Chinese singing art is a comprehensive singing with national singing method as the main body, national language as the basis, rhyme and charm as the specialty, and the emotion, sound and word cavity that are integrated with body performance. In the long course of development, it has formed the principle of the second creation that is, expressing emotion and emotion, expressing both words and forms, combining singing and dancing. (Encyclopedia of China Press, 1989, p. 857)

Ding Yaxian wrote in selected Songs for The Teaching of National Vocal Music, "National vocal music does not refer to all kinds of singing techniques in Our country, such as folk songs, talking-singing music, Chinese opera and new songs. It is a relatively narrow concept. Specifically, it is our country music (art) represented in the national vocal music specialty, is different from folk songs, talking-singing music, Chinese opera singing, and sing in inherit and carry forward the traditional artistic essence and characteristic, on the basis of reference,

absorbs the Western Europe bel canto singing theory, and a bit of a unique, scientific, nationality, artistry and time spirit feature of the new folk song art. (Ding Yaxian, 1995, p.3)

Jiang Jiaxiang, in exploration of National Singing method, believes that "National singing method, broadly speaking, can include Chinese opera, Quyi, Folk Songs and singing methods of creating songs with these three styles. Here refers to the national singing method as a narrow sense of understanding, if it refers to the singing style of strong vocal works used in the technical methods and some rules. They are refined and inherited from the traditional singing techniques of Chinese opera and folk songs, and at the same time they draw lessons from and absorb the excellent results of western singing. (Jiang Jiaxiang, 1979, p.29)

From the above discussion, it shown two concepts of national vocal music: traditional and modern, and their scope is different.

2.1 Development of traditional Chinese national vocal music. In the traditional sense, Chinese national vocal music mainly refers to the traditional musical art forms including Chinese opera, quyi, folk songs and so on. The musical life of Chinese ancestors was probably born naturally in the early Stone Age in the daily working environment of hunting and picking. At the earliest, industrious people would call or croon in different rhythm to express different feelings of work or life after work, which is the original singing and the oldest folk songs. With the change of times and the rapid development of society, our singing methods have also changed greatly, and the content of folk songs has been continuously specialized from the original rhythmic crooning. After thousands of years of continuous development, evolution and integration, Chinese traditional vocal music has formed a unique vocal music singing and performance style of the Chinese nation, the Chinese traditional vocal music art is extensive and profound, rich heritage can be seen. China is a multi-ethnic country, the geographical environment, social atmosphere, customs, and cultural background of each ethnic group are different, which makes the traditional folk songs of our country show the characteristics of diversification.

Traditional Chinese opera is a comprehensive art form that integrates music, dance and drama. As China is a multi-ethnic country, the traditional opera has the characteristics of diversity, and each ethnic region has its own unique traditional opera. Among them, Peking Opera, which combines singing, reading, doing, fighting and other basic skills, can best represent the traditional Chinese opera art.

Quyi talking-singing refers to the main performance in the process of: speaking with singing, singing with speaking, talking-singing combination, that is, the alternation of the two forms of reciting and singing, and it has both narrative and lyric functions of music has become a feature of it. According to relevant records, the form of Quyi speech-singing developed greatly in the Ming and Qing Dynasties and was deeply loved by the people at that time.

Folk songs are the powerful driving force for the development of Chinese national vocal music, which promotes the development and evolution of national vocal music. Popular view, the northern folk songs are generally passionate, heroic, the south is implicit, indirect. According to different genres, folk songs can be divided into the following forms: labor song, folk song, and minor tune.

2.2 Modern Chinese national vocal music in modern idea is Chinese national vocal music is an updated level developed based on traditional national vocal music, which mainly refers to the singing methods of national vocal music in Chinese music colleges and universities. While inheriting and developing the essence of Chinese traditional vocal music art form, it is a modern Chinese national vocal music art form with the characteristics of western music formed by absorbing western scientific sound method in the process of development.

After the end of the Great Cultural Revolution and the resumption of the National College Entrance Examination, major music colleges and universities began to recruit students and set up national vocal music majors, and officially began to cultivate talent for singing and teaching national vocal music. The singing method of this period began to learn from the singing skills of bel canto, with unified vocal area and bright tone color, and the mixing of true and false voices began to become the mainstream of public aesthetics. These aspects of the enhancement, so that the singer's skills have been greatly improved, the selection of works has greatly broadened, in addition, but also retained the charm and characteristics of traditional folk songs, formed a more scientific and nationalized singing style.

Vocal music workers who have returned from abroad have tried to teach national vocal music, learning while teaching. In the long-term teaching practice, a relatively scientific and complete national vocal music teaching system has been gradually produced, and many excellent national vocal music singers have been trained. With the change of The Times, the national vocal music is making continuous progress towards more and more scientific and national progress.

3. The development of Chinese national vocal contemporary music teaching in China. The development of Chinese national vocal contemporary music teaching in China has six aspects as following:

3.1 The school songs: The transformation of Chinese national vocal music began with School Song music. In modern China, under the aggression of western powers, more and more young people studying abroad realized that to fundamentally change the backward face of China, we must start from changing people's thinking. And "School Song music" is one of the important things. (Liang Qichao, 1959, P58) School music is a singing culture rising with the establishment of new schools, generally refers to the school music classes, which is the embryonic stage of vocal music education in China.

Around 1903, educated young people represented by Shen Xingong returned from Japan and started singing classes in primary and secondary schools in Shanghai and other places. They composed songs to popularize and spread the basic knowledge, musical techniques and expression of western music. In its earliest days, it was a kind of song with lyrics selected from songs, which were composed by returned overseas students with tunes from Japan and Europe and America, such as Li Shutong's "Farewell" and Shen Xingong's "Gymnastics - soldier exercises". (Wang Shuhe, 2005, P43)

In the 1920s, in order to better adapt to the music education in China, schoolhouse music developed into the way of "composing according to words". This period is represented by Xiao Youmei and Zhao Yuanren.



Zhao Yuanren made great contributions to the creation of solo and multi-part songs. (Wang Shuhe, 2005, P43) His works have a strong national style, and at the same time, he borrowed from the western art song creation techniques, leaving many classic works for later generations, such as "teach me how not to think of him", "selling cloth ballads" and so on. The works of this period are now known as "art songs". It is now one of the repertoire types that colleges and universities must sing for professional vocal talent training.

The popularization of school music introduced western Musical Instruments, performing methods, notation and music theory into China, and imperceptibly influenced Chinese people's musical aesthetic habits in the process of singing, and brought people a brand-new concept in singing methods and music creation. As a new variety in the history of Chinese music, it has laid a theoretical and practical foundation for the development of modern national vocal music and made a psychological foundation for the later Chinese national vocal music to complete the transformation from traditional national vocal music to modern national vocal music by referring to western bel canto singing method, and it is also the formal germination of Chinese vocal music education.

3.2 The beginning of Chinese national vocal music teaching. After the May 4th New Culture Movement in 1919, western bel-canto was gradually introduced into China. In 1927, Xiao Youmei founded Shanghai National Music College. He hired foreign vocal teachers and Zhou Shuan and Zhao Meibo who had returned from overseas study, and professional bel canto teaching was officially launched. On the basis of teaching bel canto, the teachers at Shanghai College of Music devoted themselves to the research on the nationalization of vocal music teaching. From then on, they began to study and explore the scientific nature and localization of Chinese vocal music.

With the promotion of bel canto in China, more and more people like western bel canto. This makes the development of thousands of years of traditional Chinese national vocal music has been greatly impacted, "native", "foreign" two singing methods of collision and integration has become an inevitable trend. It is also an important turning point for the development of Chinese national vocal music from tradition to modernity. (Hu Yuqing, 2007, p14)

3.3 The formation of modern Chinese national vocal music teaching. In 1956, the Communist Party of China put forward the fundamental policy of "letting a hundred flowers bloom and a hundred schools of thought contend", encouraging musicians to inherit and carry forward the traditional vocal music art of China and actively draw on the advanced experience of the West, which fully encouraged musicians to create the enthusiasm of the school of Chinese vocal music. Li Jiefu established the "National Singing Class" in Shenyang Conservatory of Music, which is the starting point of the teaching of Chinese national vocal music. (Hu Yuqing, 2007, p14)

In 1957, the National Vocal Music Teaching Conference was held in Beijing, which was an important moment in the development of Chinese national vocal music teaching. The meeting settled the dispute between the two singing methods. It is clearly proposed that we should thoroughly study and fully master the

traditional singing method of Europe and combine it with the traditional art form of China and the Chinese musical culture and aesthetic appreciation. Since then, Chinese vocal music workers have had a basic unity in their ideological understanding, and the national singing method and bel canto singing method have developed from a tit-for-tat relationship to a complementary relationship that should be learned from each other and improved together. (Han Xuejing, 2007, P4)

After that, Shenyang Conservatory of Music, China Conservatory of Music, Shanghai Conservatory of Music and so on has established Chinese National Vocal Singing majors. (Li Huanzhi, 1997, P350) This marked the initial formation of China's higher professional music education. The college requires vocal music teachers to master at least one form of traditional Chinese vocal music, pay attention to the study of traditional Chinese vocal music, such as opera, and strive to integrate the scientific methods of the Bel Canto based on preserving the essence of national singing, open up a new way of teaching. During this period, Chinese national vocal music and western bel canto singing entered the stage of mutual integration, and the teaching system of Chinese modern national vocal music was formed. (Li Ping, 1957, P. 233)

3.4 The development of Chinese national vocal music teaching: After the Cultural Revolution from 1966 to 1976, China ushered in the reform and opening, the national college entrance examination was resumed, the major music and art colleges resumed the enrollment of music majors, and the teaching of national vocal music in China finally ushered in a vigorous spring. The professional music education has achieved great development and formed a complete system with reasonable geographical distribution, distinctive features, and complete educational functions, which is composed of nine major music colleges, including China Conservatory of Music, Shanghai Conservatory of Music and Xinghai Conservatory of Music. Huang Youkui, Yu Yixuan, Zhou Xiaoyan, Lang Yuxiu and other vocal artists, educators hard worked in the teaching and research front line. A considerable part of them is studying the western vocal music theory skills assiduously, but also concentrate on the language characteristics of Chinese national singing method, explore the way to establish the Chinese national vocal music school, for the new period of our country vocal music art prosperity has made an indelible contribution. (Song Zuying, 2012, P8)

The teaching of contemporary Chinese national vocal music is dominated by the theoretical basis of modern western music and has a complete teaching system and teaching methods. It is completely different from the teaching form of national vocal music in ancient China or the traditional period, and it has got rid of the old mode of oral transmission and tutoring between teachers and apprentice. This makes the teaching of Chinese folk vocal music have great development. (Meng Xinyang, 2009, P264) In connection with the world vocal music education at the same time to get into account the traditional Chinese vocal music education. No matter from the national language characteristic or the National Esthetic charm all displays the good theory and the practice achievement. The great development of vocal music education makes the major music colleges and normal colleges call the important position of modern Chinese national vocal music, which has laid a solid foundation for the development of modern national vocal music art.

3.5 The Chinese national vocal music teaching system that represented by China Conservatory of Music: In the 1980 s, the founder of the Chinese national vocal music.



(Song Zuying, 2012, P.8) It has created a set of national vocal music teaching system with Chinese cultural characteristics, reflecting national spirit and advancing with The Times. He put forward the four principles of "scientific nature", "national nature", "artistic nature" and "contemporary nature", and also put forward the seven standard characters of "sound, emotion, character, taste, appearance, nourishing and image". (Liu Lin, 2003, P49) Cultivated a batch of excellent singers, and in the domestic and foreign competitions repeatedly won awards. Such as Li Guyi, Peng Liyuan, Song Zuying, Zhang Ye, Yan Weiwen, Lv Jihong and so on, some of these excellent singers are still active on the national stage for a long time, and some of them are now experts and professors in the national music colleges, contributing their own strength to the spread of Chinese national vocal music. The teaching of national vocal music in Jin Tielin is a set of sufficiently complete and mature teaching system, which establishes the singing methods of national vocal music in each learning stage, and keeps adjusting, updating and developing according to the changes of The Times.

3.6 Diversified teaching system of Chinese national vocal music in the 21st century. In the 21st century, the world has entered a pluralistic modern society, the economy and culture of all countries in the world are rapidly blending, and the aesthetic standards of music circles are also undergoing earth shaking changes. The teaching of traditional national vocal music needs to keep pace with the times and integrate with diversified economy. The singing style of Chinese national vocal music in the new century combines the essence of Bel Canto and various operas, which makes the national vocal music more colorful. Among many educators, Professor Ma Qiuhua of China Conservatory of music is the most representative. (Ma Qiuhua, 2011, P3) In terms of teaching forms and methods, combine scientific singing with the diversity of singing, teach students in accordance with their aptitude, avoid repeating the old mechanical way, and have the courage to innovate in teaching. According to his years of teaching experience, Professor Ma Qiuhua put forward "the diversity theory of Chinese vocal music teaching" (Ma Qiuhua, 2016, P1)

The proposal of diversity makes the concept of modern Chinese national vocal music in a relatively narrow sense of the concept of a more extensive interpretation, expand the teaching ideas of teachers and broaden the song path of singers. In addition to the composition songs, art songs, folk songs and national operas taught by musicology institutes, it also includes the contents of traditional Chinese national vocal music, such as opera, opera song and folk speech-singing. These makes the national vocal music based on scientific, has more possibilities, cultivate more diversified singing ability of outstanding vocal talent, Chinese national vocal music teaching development has a scientific and aesthetic guiding significance, is an important part of the whole Chinese national vocal music.

4. The Prospect of Chinese National Vocal Music Teaching. With the development of history and the progress of society, under the background of more and more frequent exchanges of vocal music education and culture of all nationalities in the world, the art and culture of all nationalities are integrated and used for reference and have made great progress. Absorbing the essence of foreign vocal music, retaining the quintessence of China's national vocal music and promoting the enrichment and progress of Chinese national vocal music are a big inevitable trend.

According to the research methods of Western vocal music teaching system, the particularity of Chinese vocal music and the requirements of modern discipline construction, a more detailed framework of vocal music teaching system can be constructed, as shown in the table below.

Table 1: Framework of vocal music teaching system

Chinese national vocal music theory course	Chinese national vocal music skills course
Physiology of national vocal music	Voice
Psychology of national vocal music	Breath
Linguistics of national vocal music	Pronunciation
National vocal music performance	Resonance

Source: Xie Cheng 22 November 2021

The reform of national vocal music teaching is related to many fields and disciplines. We should proceed from the actual situation of our country, according to the needs of social development, in line with the aesthetic of the times, strive to improve the national vocal music teaching system, and improve the quality of vocal music teaching, so as to enhance the overall national music quality. Chinese vocal music workers should not only be the recipients of knowledge, but also be the explorers of diversity practice of Chinese vocal music and the constructors of diversity teaching theory system of Chinese vocal music.

In view of this, as far as China's national vocal music education is concerned, theoretical summary, teaching method arrangement, academic filing, system construction, optimization and inheritance are of great importance.

In the long run of time, art is constantly developing and changing, and our nation will keep up with the pace and make continuous progress. Under the international background of close cultural exchanges in the world, it is also an inevitable trend to combine with the current cultural trend. China's national vocal music is gradually moving towards the international arena, showing people all over the world the vocal art of the Chinese nation, and accepted by people of all nationalities, it can not only adapt to the appreciation requirements of our own people, establish a vocal school with Chinese characteristics, but also be loved by people of all nationalities in the world innovatively, and show the national artistic spirit of our great Chinese nation. I believe that in the future development, the development of our national vocal music will be combined with the changing trend of the times and make more remarkable progress.

References

- Ding Yaxian. (1995). *selected songs for teaching national vocal music* (Volume 1),
Beijing: People's Music House.
Editorial Department of Encyclopedia of China Publishing House. (1989).



- Encyclopedia of China: Music and Dance*, Beijing: Encyclopedia of China Publishing House.
- Hu Yuqing. (2007). *On the Development of Chinese national sound and the Modernization transformation of Chinese society*, Chinese Music.
- Jiang Jiaxiang. (1979). *Exploration of National Vocal Music*. People's Music, (07), 29.
- Liang Qichao. (1959). *Intellectual Trends in the Ch'ing Period*. <https://library.stanford.edu/>
- Li Huanzhi. (1997). *Contemporary Chinese music*, Contemporary China Publishing House. (Music Study)
- Li Ping. (2006). *On Modern Chinese national Vocal Music*, Hunan: Normal University Press.
- Liu Lin. (2003). *Peng Liyuan's Singing Art J*, Vocal Art.
- Lu Buwei. (2016). *Lu's Spring and Autumn Annals (Volume 6 Summer Records)*, Beijing: China Workers' Publishing House.
- Ma Qiuhua. (2016). *Training Direction of Doctor of Vocal Music in China - Taking My second-year doctoral student Huang Qian as an example*, Singing Art.
- Meng Xinyang. (2009). *National Vocal Music Theory Course*, Minzu University of China Press.
- Song Zuying. (2012). *My exploration and practice of Jin Tielin's theoretical system of national vocal music teaching*. Beijing: China Conservatory of Music.
- Wang Shuhe. (2005). *The history of Modern Chinese music (modern part)*. Higher Education Press