

วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2565



AJNU

ART AND ARCHITECTURE JOURNAL
NARESUAN UNIVERSITY

ISSN: 2228-8120
Volume 13 No.1
January - June 2022

2.3 กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ศาสตราจารย์ ดร.จิรวุฒน์	พิระสันต์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ภณ	วชิระนิเวศ	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.วิติยา	ปิตตังนาโพธิ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.สิริมาส	เฮงรัมย์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์สุทัศน์	เยี่ยมวัฒนา	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันต์	จันทร์สมศักดิ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร

2.4 ผู้ช่วยบรรณาธิการ

นายชาญานิน	อุดพัย
นางสาวศรีอรุรา	เสือทะยาน

2.5 รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่พิจารณาบทความในวารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ศาสตราจารย์ ดร.จิรวุฒน์	พิระสันต์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ศาสตราจารย์ ดร.พงษ์เดช	ไชยคุตร	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์	อินทร์คง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ศาสตราจารย์เดชา	วราขุน	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์	เลาหะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช	สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.วิติยา	ปิตตังนาโพธิ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ	ทังมั่งมี	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท	พรเจริญ	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย	เรียบสกุล	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.นิวัตร	พัฒนะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
รองศาสตราจารย์ ดร.สนิท	ปิ่นสกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
รองศาสตราจารย์สุรชาติ	เกษประสิทธิ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์อานิน	อินทร์ซี่	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์อลิตา	จันผิงเพ็ชร	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสมาภรณ์	คล้ายวิเชียร	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระวุฒิ	บุญศักดิ์เสรี	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร	แต่มประสิทธิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ	บุญส่ง	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไสยเพ็ญ	เฉิดเจิม	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม	จาตุรงค์กุล	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงษ์	เพิ่มพิทักษ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราพัทธ์	แก้วศรีทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ดร.ศิริโรตม	เสือกคล้าย	มหาวิทยาลัยนเรศวร

3. ออกแบบปก : กองบรรณาธิการวารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- เจ้าของ : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
เลขที่ 99 หมู่ 9 ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
โทรศัพท์ 055-962459 โทรสาร 055-962554
- กำหนดออก : ออกปีละ 2 ฉบับ ตั้งแต่เดือนมกราคม – มิถุนายน , เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม
- วัตถุประสงค์ : เพื่อเป็นแหล่งเผยแพร่ผลงานวิชาการ บทความวิจัย บทความวิชาการ ให้แก่คณาจารย์ นิสิต และนักวิชาการทั้งในและนอกสถาบัน
- เว็บไซต์ : <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/index>
- อีเมล : sriuras@nu.ac.th.

- สาขาวิชาที่เปิดรับบทความ
 - ศิลปะและการออกแบบ ได้แก่ ทัศนศิลป์ และศิลปะประยุกต์
 - ประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และการออกแบบทางสถาปัตยกรรม
 - การผังเมือง การออกแบบชุมชน เคหะการและภูมิสถาปัตยกรรม
 - ศิลปะสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมไทย และพื้นถิ่น
 - เทคโนโลยี นวัตกรรม และการบริหารจัดการทางสถาปัตยกรรม
- บทความวิชาการและวิจัยทุกเรื่องได้รับการพิจารณาล้นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review) จากภายนอกมหาวิทยาลัย จำนวน 2 – 3 ท่าน (Double-blinded)
- บทความ ข้อความ ภาพประกอบ และตาราง ที่ลงตีพิมพ์ในวารสารเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่มีส่วนรับผิดชอบใดๆ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับความสนใจจากคณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิตระดับมหาบัณฑิตและดุษฎีบัณฑิต ส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารฯ เป็นอย่างสม่ำเสมอ โดยตลอด ทำให้วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร อยู่ในฐานข้อมูล TCI (Thai Journal Citation Index Centre) กลุ่ม 1 มีค่า impact factors 0.095 นับว่าเป็นการพัฒนาวารสารวิชาการอย่างต่อเนื่อง วารสารฉบับนี้ได้ดำเนินการเข้าสู่ปีที่ 12 ของการจัดทำวารสารและมีช่วงเวลาการตีพิมพ์เผยแพร่ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - เดือนมิถุนายน และฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - เดือนธันวาคม โดยเปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตลอดปี ในวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO) ที่ <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/index> ผู้อ่านสามารถดาวน์โหลดอ่านบทความทั้งเล่มหรือเลือกตามบทความฉบับสื้ได้ตามความสนใจ วารสารฉบับใหม่นี้มีบทความวิจัยที่น่าสนใจหลายบทความ อาทิ การออกแบบแผนที่ท่องเที่ยวเมืองเก่าตรวาท , ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอศรีมัส จังหวัดสุโขทัย , การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม , การวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์สู่การสร้างสรรค์นวัตศิลป์ เรื่อง ศรีธธา เป็นต้น โดยทุกบทความได้ผ่านขั้นตอน กระบวนการพิจารณาจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลและพิจารณาบทความแล้วส่งกลับไปยังผู้เขียนเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ และหวังว่าผู้อ่านจะได้นำบทความในวารสารไปใช้อ้างอิงในการอ้างอิงในโอกาสต่อไป

ในนามกองบรรณาธิการ ใคร่ขอขอบคุณผู้เขียนบทความทุกท่านที่ให้เกียรติในการส่งบทความ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาสละเวลาในการพิจารณาตรวจสอบและกลั่นกรองบทความให้มีคุณภาพมาตรฐานเป็นที่ยอมรับ



รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย	หน้า
1.การสรรค์สร้างสภาพแวดล้อมเพื่อเพิ่มศักยภาพรองรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแนวใหม่ กรณีศึกษา: โครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ จังหวัดสงขลา..... ทัชชญา สังขะกุล /สาทิณี วัฒนกิจ /อริญา รัตนมา	1-14
2.การออกแบบแผนที่ท่องเที่ยวเมืองเก่าตราด..... สุภาวดี บุญยฉัตร /เทอดพงศ์ บุญพันธ์	15-25
3.ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอศรีมหาศ จังหวัดสุโขทัย..... สุธิดา มาอ่อน	26-40
4.การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด : กรณีศึกษา กลุ่มผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลอง จังหวัดอุดรธานี..... ประสิทธิ์ พวงบุตร	41-53
5.การพัฒนาดินปั้นพลอรัลโพนเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลาย กระเบื้อง เคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร..... วิทวัส ปงไฝ่ /ธนพรรณ บุญยรัตกลิน	54-67
6.การศึกษาภูมิปัญญาและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ค้ำในจังหวัดนครศรีธรรมราช เรวัต สุขสิลาญจน์	68-84
7.การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม..... ปานฉัตร อินทร์คง	85-100
8.กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กรณีศึกษา: กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนบ้าน มาบหม้อ ตำบลบ้านปึก จังหวัดชลบุรี..... ธิชยา เอี่ยมไพโรจน์ /ญาดา ขวาลกุล /อุไรวรรณ ปิตมณียากุล	101-112
9.การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะ ประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย..... ศกรินทร์ หงส์รัตนารกิจ /สุกัญญา จันทกุล	113-122
10.การวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์สู่การสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรีทธา..... สมพร ฐรี	123-144
11.การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณชุด “ สังขารการปรุงแต่งอัตวิสัยวิปลาของบุคคล สู่การ สร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณ ” สุรชาติ เกษประสิทธิ์	145-164

12.การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม..... รังสิยา ชัยรัตนสุวรรณ /ทวีรัศมี พรหมรัตน์	165-180
13.การศึกษาลักษณะพื้นผิวผ้าสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ผืนด้วยเทคนิควัสดุปะติด..... ประทีป สุวรรณโร	181-195
14.การพัฒนาตัวอักษรแบบไทยนริศสู่การออกแบบตัวพิมพ์..... สรรเสริญ เจริญทอง	196-210
15.การออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย..... กรวรรณ โพธิ์ศรี	211-225

การสรรค์สร้างสภาพแวดล้อมเพื่อเพิ่มศักยภาพรองรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแนวใหม่

กรณีศึกษา: โครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ จังหวัดสงขลา

ทัชชญา สังขกุล^{1*} สาทีณี วัฒนกิจ² และ อธิญา รัตนมา³

Built environmental to Increase the potential for new agro tourism the case study of farm Model Royal Project, Songkhla Province

Tachaya Sangkakool^{1*} Satinee Wattanakit² and Atiya Rattana³

¹⁻³คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

¹⁻³Faculty of Architecture Rajamangala University of Technology

*Corresponding author. E-mail address: tachaya.s@rmuts.ac.th, n_satinee@hotmail.com, atiya.r@rmuts.ac.th

received: April 7, 2021

revised: July 10, 2021

accepted: July 21, 2021

บทคัดย่อ

โครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ ถือเป็นแนวทางการพัฒนาพื้นที่ซึ่งส่งเสริมความโดดเด่น เป็นการยกระดับการพัฒนา พื้นฟูเศรษฐกิจในระดับพื้นที่ และเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแนวใหม่ วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้เพื่อ ประเมินความพึงพอใจในการใช้งานในด้านต่างๆ ของพื้นที่ฟาร์มตัวอย่าง เพื่อเสนอแนวทางในการออกแบบทางกายภาพของ ฟาร์มตัวอย่าง นำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์พื้นที่ของการท่องเที่ยวเชิงเกษตร จากผลการสำรวจข้อมูลความพึงพอใจสภาพแวดล้อม ที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของฟาร์มตัวอย่าง ในด้านทรัพยากร และจุดเด่น พบว่าความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ของ ฟาร์มตัวอย่างมีค่าความพึงพอใจมากที่สุด คือ 4.49 ± 0.6 ส่วนด้านสภาพแวดล้อม และองค์ประกอบทางกายภาพพบว่า แหล่ง ที่ตั้ง และตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้มีค่าความพึงพอใจมากที่สุด คือ 4.38 ± 0.62 และด้านการบริหารจัดการ พบว่าความปลอดภัย ภายในฟาร์มตัวอย่างมีค่าความพึงพอใจมากที่สุดคือ 4.30 ± 0.68 จากผลการสำรวจความต้องการเพื่อเพิ่มศักยภาพรองรับการ ท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในโครงการฟาร์มตัวอย่างพบว่า ความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยวมีความต้องการมากที่สุด คือ 4.31 ± 0.75 และเมื่อได้มีการออกแบบจัดระเบียบสภาพแวดล้อมส่งผลให้มีผู้เข้าชมฟาร์มตัวอย่างมากขึ้น โดยในปี 2561 (ก่อนปรับปรุงภูมิทัศน์ในพื้นที่) มีจำนวนผู้เข้าชมฟาร์มตัวอย่างจำนวน 1,706 คน และในปี 2562 (หลังปรับปรุงภูมิทัศน์ในพื้นที่) พบว่ามีผู้เข้าชมฟาร์มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 39,897 คน และทั้งนี้ยังพบว่าการมีกิจกรรมที่หลากหลายทำให้นักท่องเที่ยวส่วน ใหญ่มีการใช้เวลาอยู่ในโครงการฟาร์มตัวอย่างประมาณ 1-2 ชั่วโมง การออกแบบโดยใช้แนวคิดสรรค์สร้างสภาพแวดล้อมพื้นที่ ฟาร์มตัวอย่างทำให้เกิดการพัฒนาพื้นที่ เช่น แหล่งเรียนรู้ทางการเกษตร มีการจำหน่ายสินค้าทางการเกษตรที่หลากหลายจาก เกษตรกร ส่งผลให้เกิดพัฒนาอาชีพของคนในชุมชน ยกระดับรายได้ และคุณภาพชีวิต

คำสำคัญ: สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง การท่องเที่ยวเชิงเกษตร โครงการฟาร์มตัวอย่าง การพัฒนาอย่างยั่งยืน

ABSTRACT

The Royal initiative farm project is an area development guideline that promotes eminence, enhances the development of economic rehabilitation at the local level, and promotes new agricultural tourism. The purpose of this research was to assess the satisfaction of the various areas of farm to design guidelines for the physical model of farms in the Royal invention and create a new identity of agricultural tourism. The research proceeded by studying the theories related to the design guidelines for tourist attractions and building the area's identity. From the results, the following perspectives were identified. The survey results illustrate that the environment's satisfaction is suitable for agro-tourism in terms of resources and strength, and it was found that the fertility of the area had the highest satisfaction value at 4.49 ± 0.6 . As for the environment and physical composition, found that location of the learning center had the highest satisfaction

value at 4.38 ± 0.62 . In terms of management, it was found that the safety within the project had the highest satisfaction value at 4.30 ± 0.68 . Moreover, from the survey results on demand to increase the potential for agricultural tourism within the model farm project, it was found that the capacity to accommodate tourists was the most demanded at 4.31 ± 0.75 . The result showed that the better farm environment lead to the higher number of tourists and visitors. In 2018 (Before improving the landscape), the number of visitors to farms were 1,706 and in 2019 (After improving the landscape) there were 39,897 visitors to farm. Furthermore, the various activities at the model farm can enhance the tourists spend 1-2 hours in the model farm project. Built environment design can develop the farm in various ways, such as learning centers, sales of farming products, which can generate more income and better quality of life for local communities.

Keywords: Built Environment, Agro-Tourism, Model Farm, Sustainable Development

บทนำ

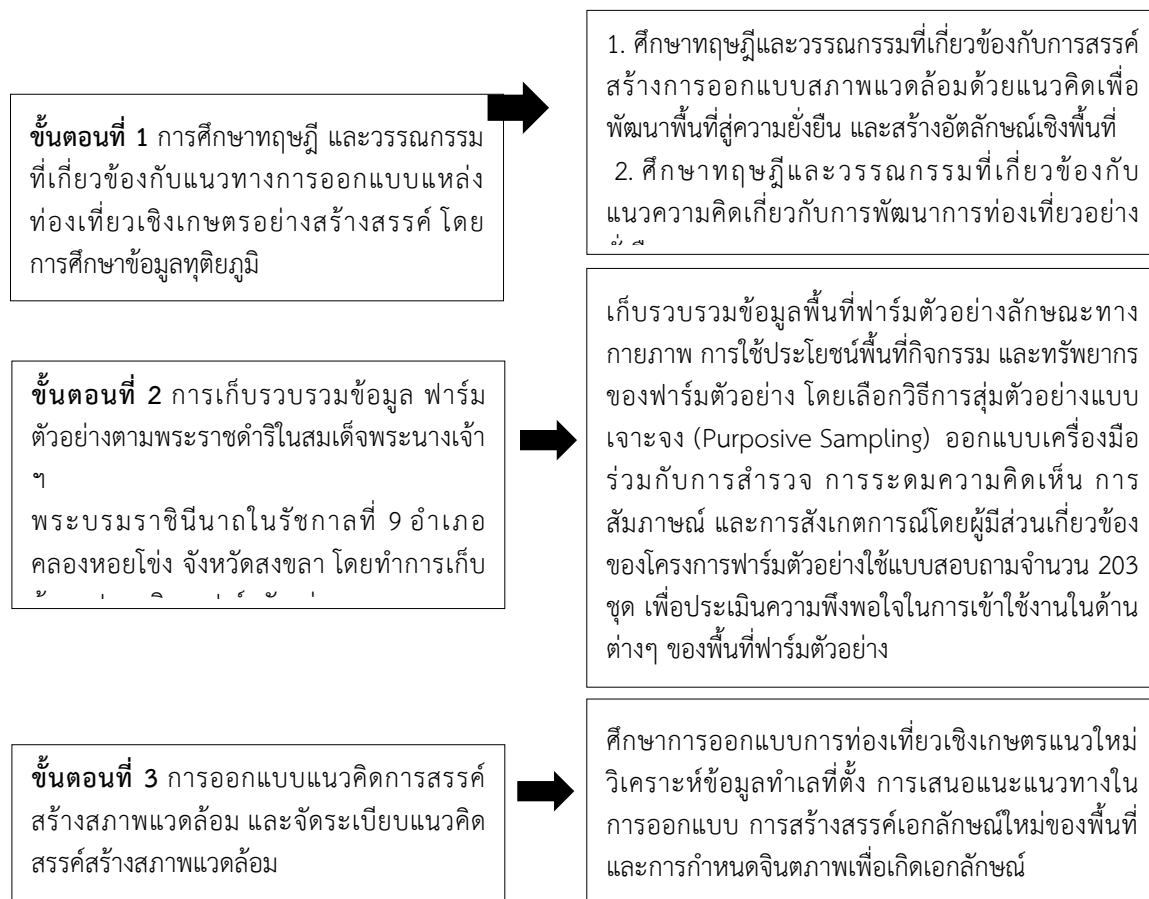
โครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำรินในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง จัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นแหล่งอาหาร แหล่งเรียนรู้ และแหล่งท่องเที่ยวด้านการเกษตร ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้กับชุมชน และประชาชนในพื้นที่ โดยกองพลพัฒนาที่ 4 ค่ายรัตนพล เป็นผู้รับผิดชอบดูแลพื้นที่บริเวณโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริฯ และสวนป่า ประกอบด้วยพื้นที่ประมาณ 799 ไร่ ทั้งนี้การพัฒนาฟาร์มตัวอย่างส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร ทำได้โดยการสรรค์สร้างสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมในการออกแบบอัตลักษณ์ และเอกลักษณ์เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงการพัฒนาเชิงพื้นที่ก่อให้เกิดคุณค่าในทางเศรษฐศาสตร์ สร้างความโดดเด่น และสร้างความเป็นเลิศเฉพาะทางตามอัตลักษณ์ของพื้นที่เพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เชิงเกษตรต้นแบบที่ประกอบด้วย สมุนไพร ผลไม้ พืชผัก และประมงสาธิต โดยพื้นที่ดังกล่าวมีทรัพยากรเป็นต้นทุนเดิมอยู่แล้วการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agro-tourism) เป็นการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจได้มาสู่ชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกษตรกร สามารถพัฒนาพื้นที่เกษตรให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยว ถือเป็นโอกาสที่ดีสำหรับเกษตรกรในการสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆ ในพื้นที่การเกษตร นอกเหนือจากการทำเกษตรเพียงอย่างเดียว และยังสามารเพิ่มรายได้ให้กับครอบครัว (Chandrasekaran 1993; Faisal and Nur Latif, 2010) การท่องเที่ยวเชิงเกษตรนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงเกษตรได้รับการยอมรับมานานแล้ว (Davies and Turner, 1993; Faisal and Nur Latif, 2010) แต่ในปัจจุบันการท่องเที่ยวเชิงเกษตรต้องการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวมากขึ้น จึงจำเป็นต้องมีการสรรค์สร้างสภาพแวดล้อมอันสอดคล้องกับบริบทเชิงพื้นที่ ซึ่งสามารถสร้างเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรเป็นการท่องเที่ยว เช่น รูปแบบสวน โดยมีการบูรณาการร่วมกันระหว่างทรัพยากรทางการเกษตรกับการออกแบบสถาปัตยกรรมในแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร ช่วยสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่นั้นได้ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวจำนวนมากขึ้น (Faisal and Nur Latif, 2010) จากงานวิจัยของ Faisal and Nur Latif (2010) พบว่าสถาปัตยกรรมของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรไม่เพียงแต่มีลักษณะที่น่าสนใจเท่านั้น แต่ยังสอดคล้องกับวิถีคิดในปัจจุบัน และการมีจิตวิญญาณของสถานที่ตลอดจนมีความร่วมสมัย นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงเกษตรเป็นกิจกรรมหนึ่งในพื้นที่ทรัพยากรทางการเกษตร ถือเป็นการจัดสรรทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม (Hron and Srnc, 2004) และ จากงานวิจัยของ Yang et al (2010) ทำการศึกษาการผสมผสานระหว่างเกษตรกับการท่องเที่ยว เพื่อเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์อุปสงค์-อุปทาน (demand-supply) ระหว่างพื้นที่ในเมือง และพื้นที่ชนบท จากผลการวิจัยพบว่าต้องมีการปรับปรุงคุณภาพของสินค้าและบริการทางการเกษตร แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องมีการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่หลากหลายเช่นเดียวกัน เพื่อทำให้เกิดผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคมควบคู่ไปด้วยกัน จากการศึกษาพฤติกรรม และความต้องการของนักท่องเที่ยวพบว่า นักท่องเที่ยวจะมีความสนใจในการสัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้เชิงธรรมชาติ และสนใจการท่องเที่ยวที่ไร้ความเร่งรีบ (Slow Tourism) มีความใส่ใจด้านสุขภาพ และอาหารปลอดภัยเป็นต้น (คู่มือการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์, 2560) ดังนั้น การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรแนวใหม่มีความจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมในการพัฒนากายภาพของโครงการฟาร์มตัวอย่างอย่างสร้างสรรค์ (Built Environment) การกำหนดจินตภาพสาธารณะ (Public Image) โดยมีการออกแบบจัดระเบียบสภาพแวดล้อม องค์ประกอบ การกำหนดสัญลักษณ์ และการสร้างสรรค์เอกลักษณ์ของพื้นที่ รวมถึงองค์ความรู้ด้านการเกษตรเพื่อสร้างความเจริญควบคู่ไปกับการพัฒนาของพื้นที่ การออกแบบปรับปรุงพื้นที่ หรือการออกแบบภูมิทัศน์ (Landscape Design) ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบ วัสดุ และสัดส่วนที่

นำมาออกแบบ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจทั้งด้านกายภาพ และสุนทรียภาพของผู้ใช้งาน การออกแบบภูมิทัศน์ไม่เพียงแต่ให้เกิดความพึงพอใจต่อผู้ใช้งานเท่านั้น แต่การออกแบบภูมิทัศน์ที่ดีต้องคำนึงถึง ความมีเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชน ความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน ความสะอาดของสถานที่ มีการจัดการด้านขยะที่ดี การเข้าถึงพื้นที่ได้สะดวก และไม่เกิดความสับสนของพื้นที่ เป็นต้น (Noisangiam and Wattanakij, 2021)

การสร้างสรรคสัญลักษณ์ใหม่ของแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร (New Agro Tourism Icon) ถือเป็นการกำหนดจินตภาพของพื้นที่เพื่อเกิดการสร้างสรรค์เอกลักษณ์ทางกายภาพ ประกอบด้วยการศึกษาเส้นทาง (Paths) เส้นขอบ (Edges) และสัญลักษณ์ (Landmarks) ทั้งนี้มิติการสร้างสรรค์ความยั่งยืนให้กับพื้นที่ถือเป็นมิติที่สำคัญที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ยกมิติด้านสังคมอันคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของพื้นที่ และส่งผลให้เกิดการส่งเสริมด้านเศรษฐกิจ เช่น การสร้างสรรค์พื้นที่ลานพักผ่อน พื้นที่แลกเปลี่ยน และถ่ายทอดองค์ความรู้ การจำหน่ายสินค้าทางการเกษตร และประกอบกิจกรรมต่างๆ ทั้งนี้การออกแบบทางกายภาพมีการกำหนดจุดโครงข่ายเชื่อมโยงพื้นที่ กำหนดกิจกรรม และพื้นที่เรียนรู้ โดยยึดหลักทรัพยากรที่มีในพื้นที่เป็นเกณฑ์ และใช้ประโยชน์ของฟาร์มตัวอย่างให้คุ้มค่าสูงสุด วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเข้าใช้งานในด้านต่างๆ ของพื้นที่ฟาร์มตัวอย่าง เพื่อเสนอแนะแนวทางการออกแบบ และแนวทางการปรับปรุงลักษณะทางกายภาพฟาร์มตัวอย่างในพระราชดำริ โดยการออกแบบจัดระเบียบสภาพแวดล้อม องค์ประกอบ กำหนดสัญลักษณ์ และการเอกลักษณ์ใหม่ของพื้นที่ โดยการส่งเสริมการสร้างสัญลักษณ์ใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงเกษตร เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง ทั้งนี้การออกแบบสภาพแวดล้อมจำเป็นต้องพิจารณา ความเป็นระเบียบเรียบร้อย การสร้างสัญลักษณ์ และการสร้างความยั่งยืนให้กับพื้นที่โดยใช้แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการสร้างสรรค์ตามแนวทางการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาพื้นที่อย่างยั่งยืน

วิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้ทำการศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่ได้จากการสำรวจพื้นที่ และการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) จากการทบทวนเอกสารของพื้นที่ โดยพื้นที่ในการทำวิจัย คือ ฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำรินในสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถในรัชกาลที่ 9 ซึ่งจัดตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ อำเภอลองหอยโข่ง จังหวัดสงขลา ทั้งนี้ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยในโครงการนี้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังภาพที่ 1



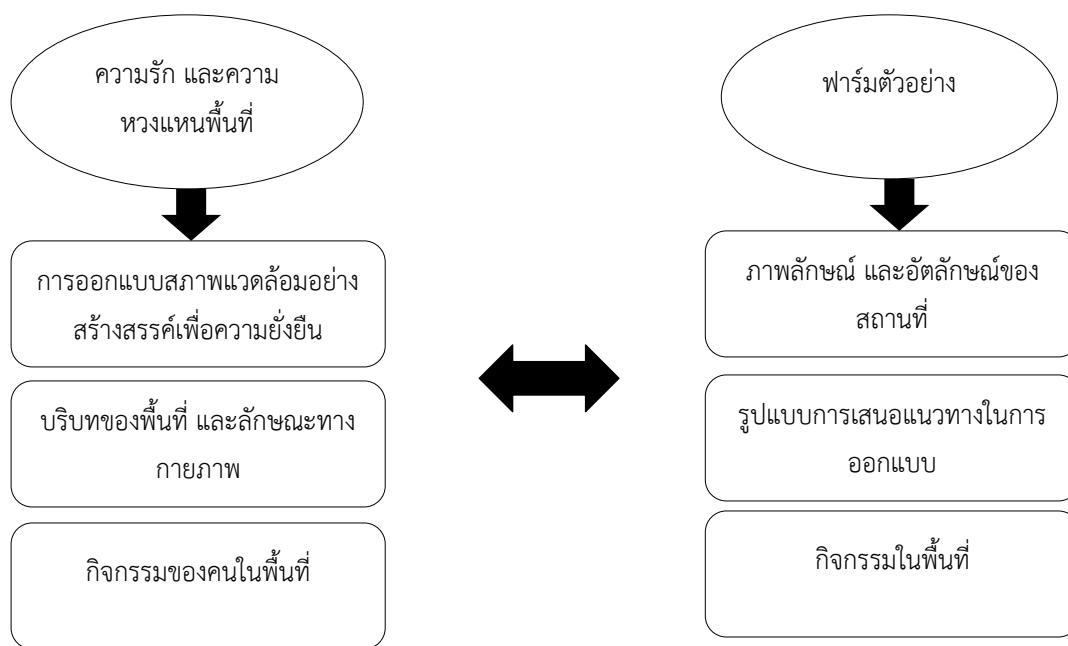
ภาพ 1 กรอบการวิจัย

สำหรับการประเมินความพึงพอใจในการเข้าใช้งานพื้นที่ฟาร์มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามสามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวมด้วยค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจ มีการแบ่งเกณฑ์ระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด = 5 ระดับความพึงพอใจมาก = 4 ระดับความพึงพอใจปานกลาง = 3 ระดับความพึงพอใจน้อย = 2 และ ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด = 1

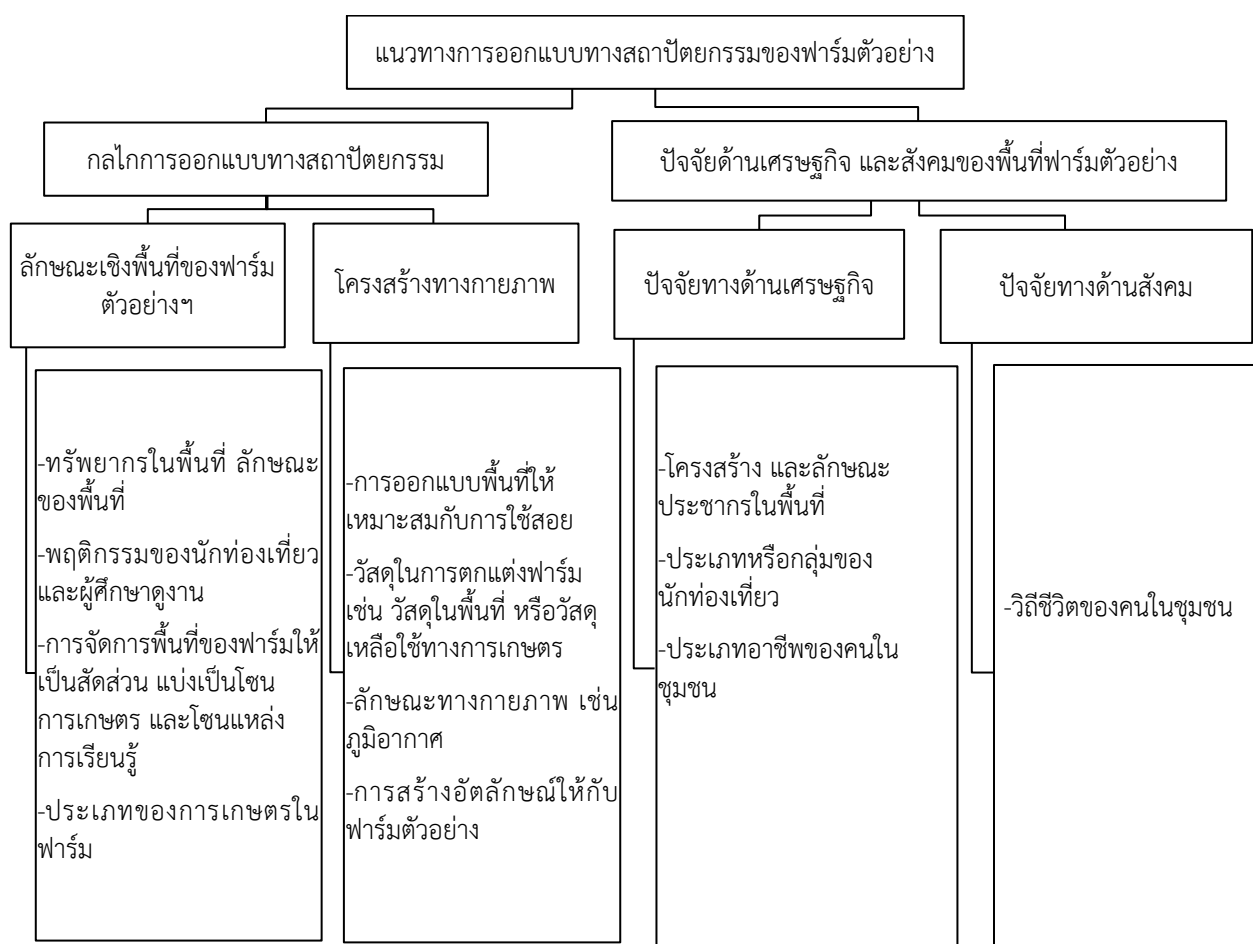
แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของพื้นที่ฟาร์มตัวอย่าง และกระบวนการวิเคราะห์สำหรับการออกแบบ

แนวคิดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของพื้นที่ฟาร์มตัวอย่าง ที่ทำการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ สิ่งแรกจะคำนึงถึงคือ ความรัก และความห่วงใยพื้นที่ของคนในชุมชน นำไปสู่การหาวิธีการออกแบบสภาพแวดล้อมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อความยั่งยืน โดยก่อนที่จะออกแบบสภาพแวดล้อมต้องมีการศึกษาบริบทของพื้นที่ ลักษณะทางกายภาพของฟาร์มตัวอย่าง และต้องศึกษากิจกรรมของคนในพื้นที่ร่วมด้วย

ส่วนในด้านการคำนึงถึงสถานที่ฟาร์มตัวอย่าง อย่างแรกที่จะพิจารณาในการออกแบบสภาพแวดล้อมคือ ภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ของสถานที่ ต้องสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้ฟาร์มตัวอย่าง ทั้งนี้ นำอัตลักษณ์ของสถานที่ไปหารูปแบบการเสนอแนวทางในการออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมของคนในพื้นที่เช่นเดียวกัน แนวคิดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของพื้นที่ฟาร์มตัวอย่างดังแสดงในภาพที่ 2 และกระบวนการวิเคราะห์ในแบบจำลองแนวคิด แนวทางการออกแบบทางสถาปัตยกรรมของฟาร์มตัวอย่างดังภาพที่ 3



ภาพ 2 แนวคิดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของพื้นที่ฟาร์มตัวอย่าง



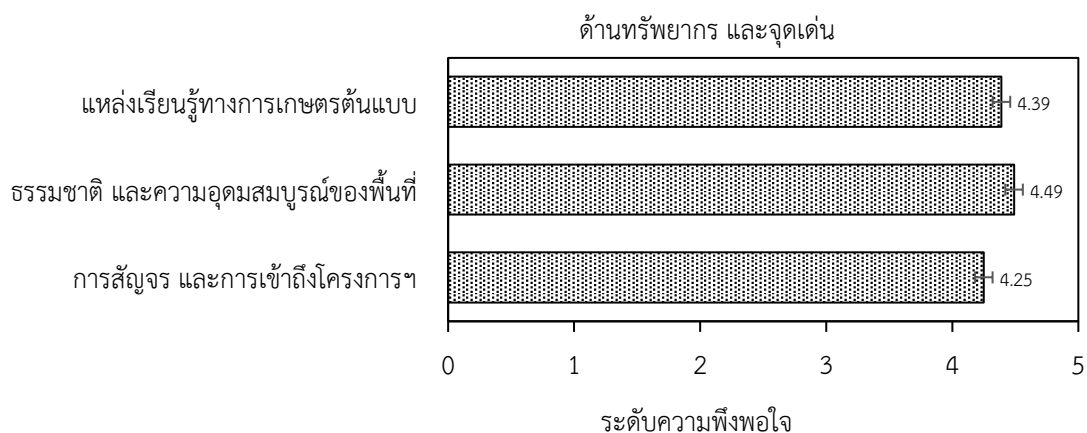
ภาพ 3 กระบวนการวิเคราะห์ในแบบจำลองแนวคิด แนวทางการออกแบบทางสถาปัตยกรรมของฟาร์มตัวอย่าง

(The analytical processes in the conceptual model)

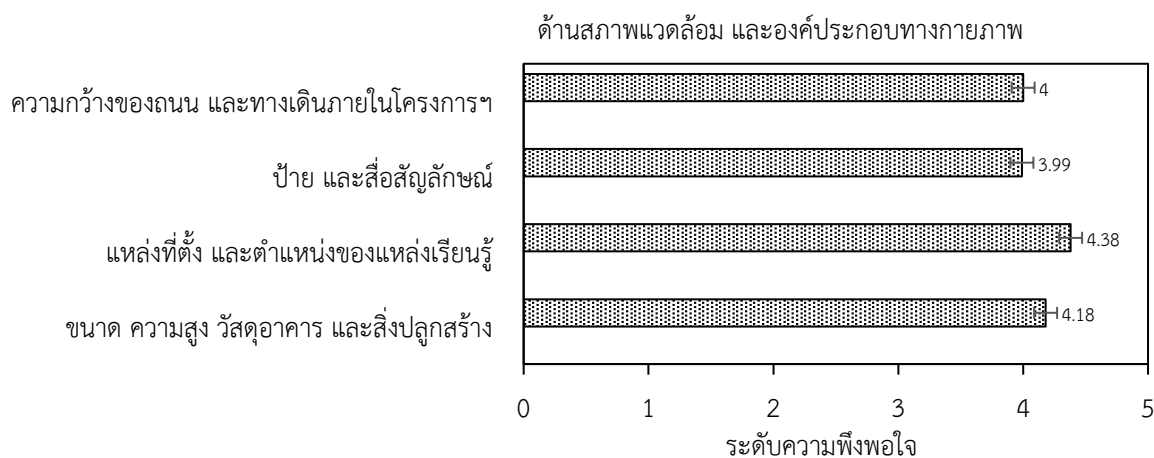
ผลการวิจัย

1. ความพึงพอใจสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของฟาร์มตัวอย่าง

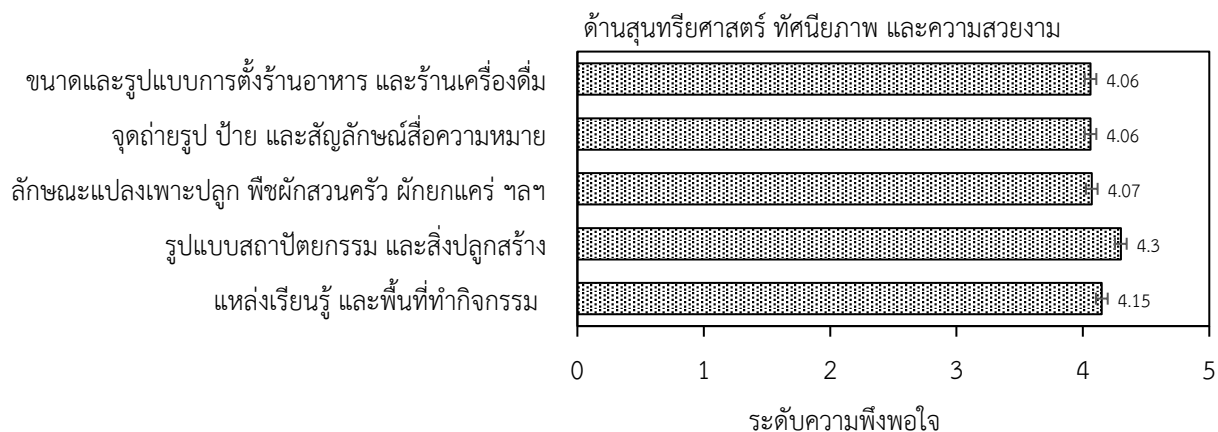
จากการลงพื้นที่สำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยวและผู้ศึกษาดูงาน และเจ้าหน้าที่ภายในฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริฯ โดยใช้แบบสอบถามจำนวน 203 ชุด มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 203 คน ทำการสำรวจความพึงพอใจสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในโครงการฟาร์มตัวอย่างแต่ละด้าน คือ ด้านทรัพยากร และจุดเด่น ด้านสภาพแวดล้อม และองค์ประกอบทางกายภาพ ด้านสุนทรียศาสตร์ ทัศนียภาพ และความสวยงาม ด้านกิจกรรมภายในโครงการ และด้านการบริหารจัดการโครงการ เพื่อนำผลความพึงพอใจมาออกแบบสภาพแวดล้อมของฟาร์มตัวอย่าง โดยผลจากการสำรวจความพึงพอใจแต่ละด้าน แสดงดังภาพที่ 4, 5, 6, 7 และ 8



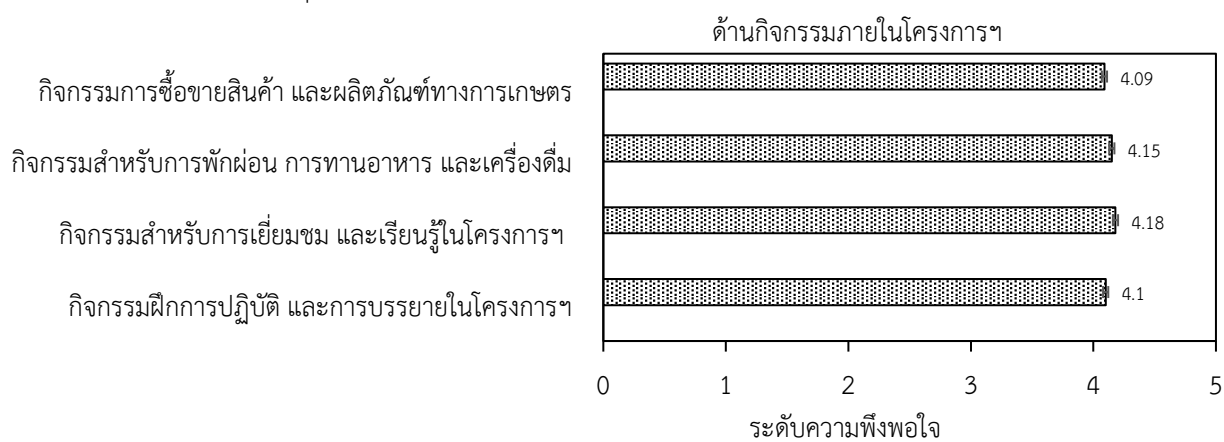
ภาพ 4 ความพึงพอใจด้านทรัพยากร และจุดเด่นโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ



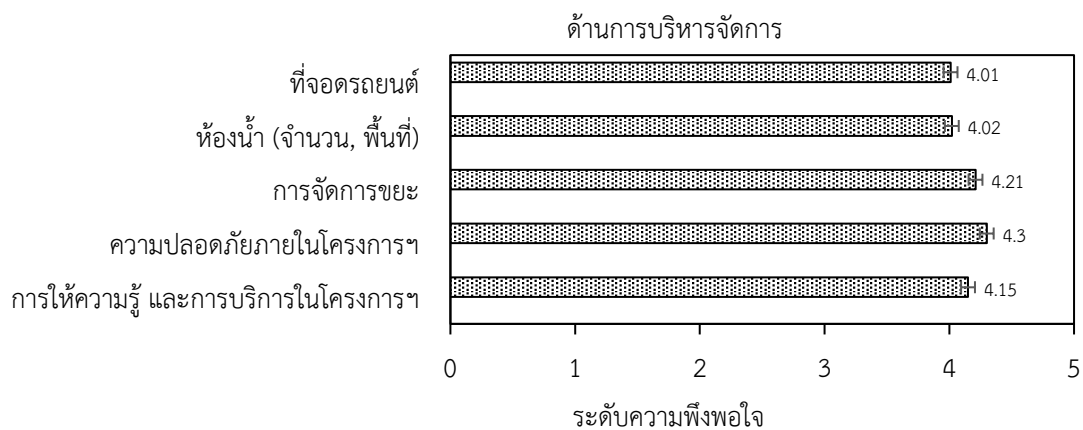
ภาพ 5 ความพึงพอใจด้านสภาพแวดล้อม และองค์ประกอบทางกายภาพโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ



ภาพ 6 ความพึงพอใจด้านสุนทรียศาสตร์ ทัศนียภาพ และความสวยงามโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ



ภาพ 7 ความพึงพอใจด้านกิจกรรมภายในโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ



ภาพ 8 ความพึงพอใจด้านการบริหารจัดการโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ

จากภาพที่ 4, 5, 6, 7 และ 8 พบว่าความพึงพอใจสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของฟาร์มตัวอย่างในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าในด้าน ด้านทรัพยากร และจุดเด่น ความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ที่มีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือ 4.49 ± 0.6 ส่วนด้านสภาพแวดล้อม และองค์ประกอบทางกายภาพพบว่าแหล่งที่ตั้ง และตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้มีค่าความพึงพอใจมากที่สุด คือ 4.38 ± 0.62 ในด้านด้านสุนทรียศาสตร์ ทัศนียภาพ และความสวยงาม พบว่ารูปแบบสถาปัตยกรรม และสิ่งปลูกสร้างมีค่าความพึงพอใจมากที่สุด คือ 4.3 ± 0.7 ด้านกิจกรรมภายใน

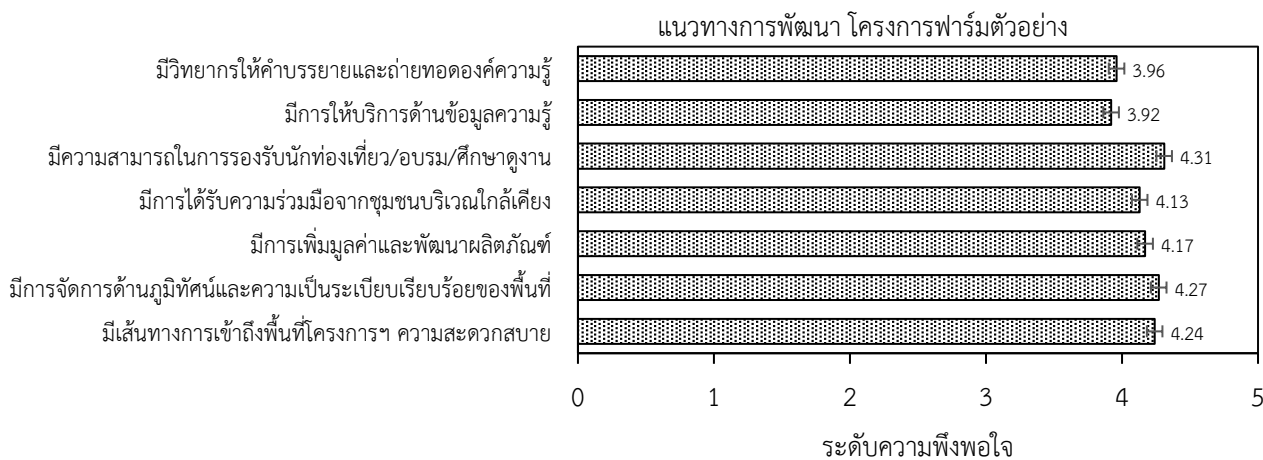
โครงการพบว่า กิจกรรมสำหรับการเยี่ยมชม และการเรียนรู้ในโครงการมีค่าความพึงพอใจมากที่สุด คือ 4.18 ± 0.7 และด้านการบริหารจัดการในโครงการ พบว่าความปลอดภัยภายในฟาร์มตัวอย่างมีค่าความพึงพอใจมากที่สุดคือ 4.30 ± 0.68

จากการสำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยวและผู้ศึกษาดูงาน และเจ้าหน้าที่ภายในฟาร์มตัวอย่างพบว่า นักท่องเที่ยวและเจ้าหน้าที่ในฟาร์มตัวอย่างมีการตระหนักถึงในเรื่องของธรรมชาติ และความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ แหล่งที่ตั้ง และตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้ รูปแบบสถาปัตยกรรม และสิ่งปลูกสร้าง กิจกรรมสำหรับการเยี่ยมชมเรียนรู้ในโครงการ และการจัดการขยะ เป็นหลัก

2. แนวทางการปรับปรุงลักษณะทางกายภาพฟาร์มตัวอย่างในพระราชดำริเพื่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (New Agro Tourism Icon)

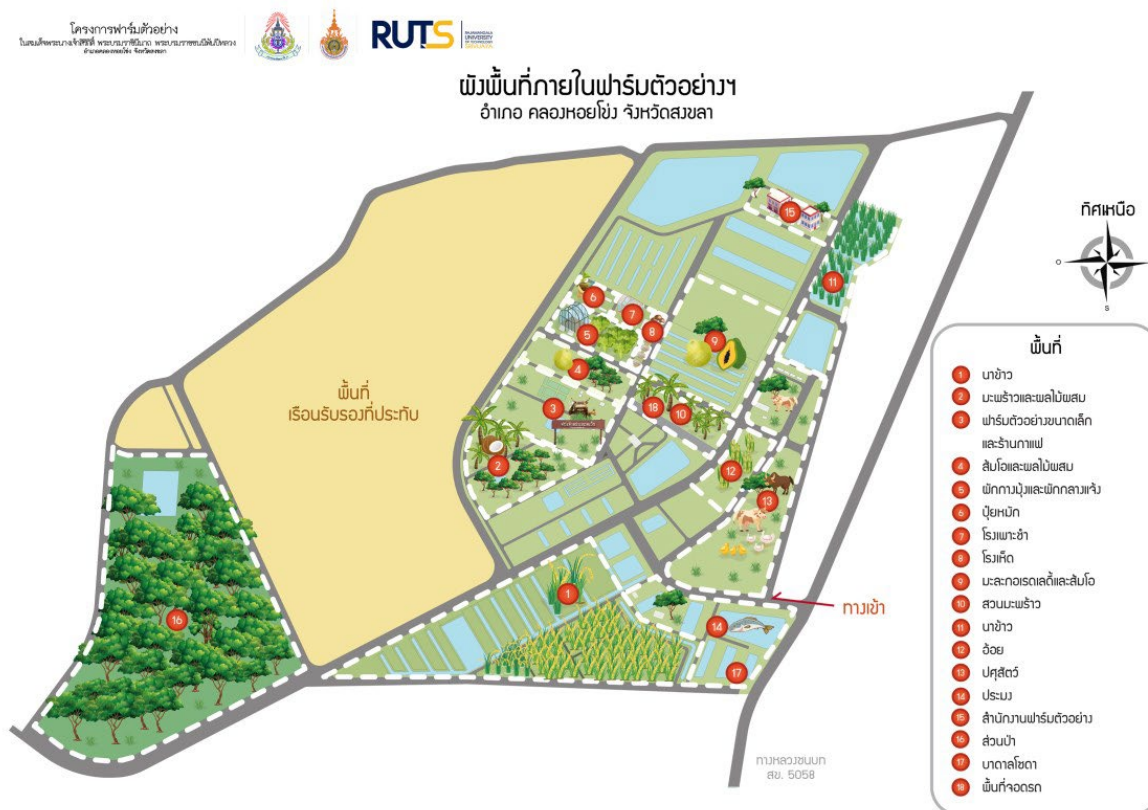
จากผลการสำรวจความต้องการเพื่อเพิ่มศักยภาพรองรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในโครงการฟาร์มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และออกแบบแนวทางการปรับปรุงบริเวณจุดต่างๆ ดังภาพที่ 9

จากภาพที่ 9 พบว่า ผลการสำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มศักยภาพรองรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในโครงการฟาร์มตัวอย่าง พบว่าความต้องการที่มีค่ามากที่สุดคือ ความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว/อบรม/ศึกษาดูงาน ซึ่งต้องการให้ฟาร์มตัวอย่างมีพื้นที่กว้างขวางเพียงพอในการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีค่าอยู่ที่ 4.31 ± 0.75 รองลงมา คือการจัดการด้านภูมิทัศน์ และความเป็นระเบียบเรียบร้อยของพื้นที่มีค่าอยู่ที่ 4.27 ± 0.68 เส้นทางในการเข้าถึงพื้นที่โครงการฯ และความสะอาดสวยงามมีค่าอยู่ที่ 4.24 ± 0.70 การเพิ่มมูลค่า และพัฒนาผลิตภัณฑ์มีค่าอยู่ที่ 4.17 ± 0.73 การได้รับความร่วมมือจากชุมชนบริเวณใกล้เคียงมีค่าอยู่ที่ 4.13 ± 0.79 มีวิทยากรให้คำบรรยายและถ่ายทอดองค์ความรู้มีค่าอยู่ที่ 3.96 ± 0.87 และการให้บริการด้านข้อมูลความรู้แก่นักท่องเที่ยว เช่น แผ่นพับ บอร์ด หรือป้ายสื่อความหมายมีค่าอยู่ที่ 3.92 ± 0.87 ซึ่งอยู่เป็นลำดับสุดท้ายจากผลการวิจัยสรุปได้ว่า ความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว/อบรม/ศึกษาดูงาน เป็นลำดับแรกที่นักท่องเที่ยว หรือผู้เข้าชมฟาร์มให้ความสำคัญมากที่สุด



ภาพ 9 ความพึงพอใจแนวทางการพัฒนาโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ จังหวัดสงขลา

จากการสำรวจพื้นที่โครงการฟาร์มตัวอย่างพบว่าภายในฟาร์มเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการเกษตร และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร มีฟาร์มตัวอย่างขนาดเล็กตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง สามารถเดินเยี่ยมชมจุดสำคัญต่างๆ เพื่อให้นักท่องเที่ยว นักเรียน และนักศึกษาที่มาเป็นคณะได้เดินชมภายในฟาร์มให้จบภายในระยะเวลาประมาณ 1- 2 ชั่วโมง โดยจุดเริ่มต้นจะเป็นการเยี่ยมชมโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ (ขนาดเล็ก) ซึ่งจะเป็นจุดเรียนรู้การปลูกข้าว พันธุ์ กข 43 การปลูกเมล่อน พืชผักสวนผสม ผักยกแคร่ การเลี้ยงไก่ไข่ เลี้ยงปลา การเลี้ยงผึ้งโพรง และผึ้งชันโรง เป็นต้น ทั้งนี้พื้นที่ที่สำคัญคือ พื้นที่ส่วนกลางในโครงการ ซึ่งถือเป็นพื้นที่เอนกประสงค์ของโครงการ ยังมีร้านอาหาร ร้านกาแฟ และร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าทางการเกษตร พื้นที่ของฟาร์มตัวอย่างแสดงดังภาพที่ 10



ภาพ 10 แสดงพื้นที่ผังรวมโครงการฟาร์มตัวอย่างตามพระราชดำริ จังหวัดสงขลา

จากการวิจัยพบว่า พื้นที่ในโครงการฟาร์มตัวอย่างมีเนื้อที่ขนาดใหญ่ประมาณ 500 ไร่ ถือเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพ เนื่องจากเป็นแหล่งเรียนรู้ทางการเกษตร ทั้งนี้มีการจัดแบ่งโซนต่าง ๆ ภายในฟาร์มให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และสามารถใช้ประโยชน์ในพื้นที่เป็นแหล่งเรียนรู้ ทั้งนี้มีการจัด ผังรวมกิจกรรมภายในฟาร์มตัวอย่าง มีการออกแบบป้ายบริเวณร้านค้าซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถวางแผนการเดินทางพร้อมบอกตำแหน่งจุดพัก และจุดเรียนรู้ในแต่ละฐานการเรียนรู้ งานวิจัยนี้ได้ออกแบบปรับปรุงภูมิทัศน์บริเวณหน้าฟาร์มตัวอย่าง ออกแบบปรับปรุงภูมิทัศน์บริเวณสระน้ำ บริเวณร้านค้า จุดพักผ่อน บริเวณแปลงนาสาธิต และได้ออกแบบปรับปรุงภูมิทัศน์ความยาวระยะ 40 เมตร เป็นซุ้มปิดบังเขตอาคารที่ประทับจากไม้ไผ่ และออกแบบเก้าอี้ที่นั่งพักภายในฟาร์ม ดังภาพที่ 11 และ 12 ตามลำดับ

3.3 ศักยภาพของฟาร์มตัวอย่างเมื่อมีการการจัดระเบียบสภาพแวดล้อม

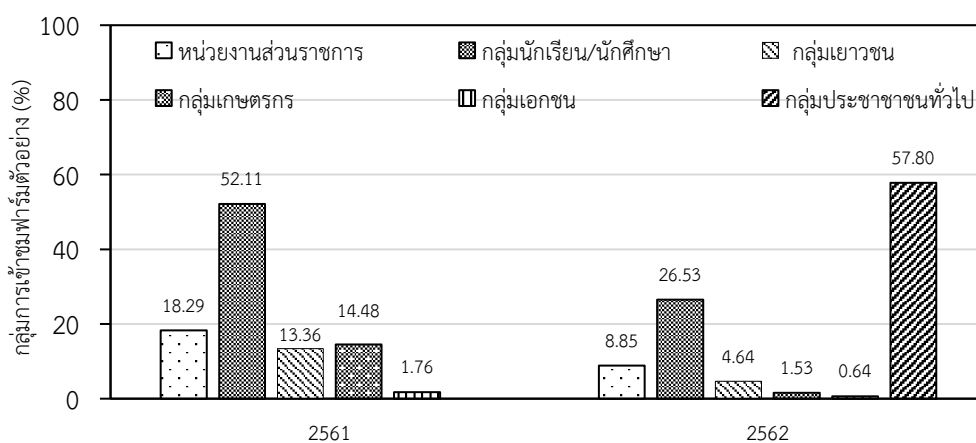
เมื่อได้มีการจัดระเบียบสภาพแวดล้อมภายในฟาร์ม ทำให้เกิดการพัฒนาศูนย์เรียนรู้ด้านการเกษตร และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในฟาร์มมีกิจกรรมที่หลากหลายมากขึ้น ดังภาพที่ 13 และ 14 ส่งผลให้นักท่องเที่ยว และคณะศึกษาดูงานมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น โดยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่ในโครงการฟาร์มประมาณ 1-2 ชั่วโมง สำหรับนักท่องเที่ยวที่มาพร้อมกับครอบครัว วัตถุประสงค์หลัก คือเข้ามาพักผ่อน และเดินเที่ยวชมฟาร์มตัวอย่าง และบางส่วนมีการซื้อผลผลิตทางการเกษตรภายในฟาร์มตัวอย่างกลับไป



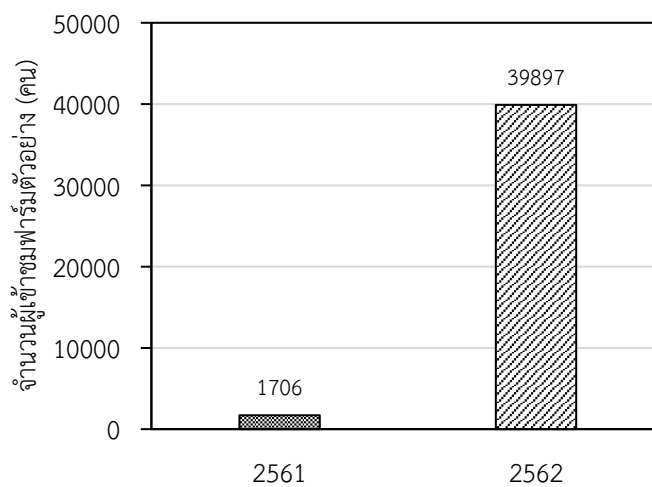
ภาพ 13 แสดงโครงการฟาร์มตัวอย่าง ที่เป็นโครงการเดิม (ซ้าย) และโครงการที่ได้รับการจัดระเบียบสภาพแวดล้อม (ขวา)



ภาพ 14 แสดงการศึกษาดูงานของกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และหน่วยงานภายนอก
(4 ธันวาคม 2562)



ภาพ 15 ประเภทของกลุ่มคณะ และข้อมูลสถิติของผู้เข้าเยี่ยมชมฟาร์มตัวอย่างในปี พ.ศ. 2561 และปี พ.ศ. 2562



ภาพ 16 จำนวนผู้เข้าเยี่ยมชมฟาร์มตัวอย่างในปี 2561 และ 2562

จากภาพที่ 15 ประเภทของกลุ่มคณะ และข้อมูลสถิติของผู้เข้าเยี่ยมชมฟาร์มตัวอย่างในปีพ.ศ.2561 (ก่อนปรับปรุงภูมิทัศน์ในพื้นที่) และปี พ.ศ. 2562 (หลังปรับปรุงภูมิทัศน์ในพื้นที่) พบว่าประเภทของคณะศึกษาดูงานประจำปี 2561 มีกลุ่มผู้เข้าศึกษาดูงานตลอดทั้งปีแบ่งเป็นจำนวน 5 กลุ่มได้แก่ หน่วยงานส่วนราชการ (18.29%) กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา (52.11%) กลุ่มเยาวชน (13.36%) กลุ่มเกษตรกร (14.48%) และกลุ่มเอกชน (1.76%) และในปี พ.ศ. 2562 (หลังปรับปรุงภูมิทัศน์ในพื้นที่) พบว่าประเภท กลุ่มผู้เข้าศึกษาดูงานมีตลอดทั้งปีเช่นเดียว โดยแบ่งเป็นจำนวน 5 กลุ่มได้แก่ หน่วยงานส่วนราชการ (8.85%) กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา (26.23%) กลุ่มเยาวชน (4.64%) กลุ่มเกษตรกร (1.53%) กลุ่มเอกชน (0.64%) และกลุ่มประชาชนทั่วไป (57.80%) ซึ่งเมื่อมีการปรับปรุงพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านการเกษตร และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรให้มีกิจกรรมที่หลากหลาย ส่งผลให้ประเภทของกลุ่มเข้าชมฟาร์มตัวอย่างเพิ่มมาอีก 1 กลุ่มนั่นคือ กลุ่มประชาชนทั่วไป ส่งผลให้ในปี 2562 มีจำนวนผู้เข้าชมฟาร์มขึ้น โดยมีจำนวนผู้เข้าชมฟาร์มทั้งหมด 39,897 คน เมื่อเทียบกับในปี 2561 มีจำนวนผู้เข้าชมฟาร์มตัวอย่างเพียงแค่ 1,706 คน (ดังภาพที่ 16)

ทั้งนี้เมื่อมีการออกแบบสภาพแวดล้อม ได้มีการนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาพื้นที่เห็นได้อย่างชัดเจน โดยมีการจัดรูปแบบพื้นที่ และสัดส่วนในฟาร์มได้อย่างชัดเจน มีป้ายสัญลักษณ์ สื่อถึงกิจกรรมต่างๆ ผลลัพธ์ของโครงการฟาร์มตัวอย่างเมื่อได้มีจัดระเบียบ หรือออกแบบภูมิทัศน์แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลลัพธ์ของโครงการฟาร์มตัวอย่าง

ลำดับ	รายละเอียดการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยเพื่อการบูรณาการ และการพัฒนาพื้นที่ (Implementation)	ผลลัพธ์หลังจากการออกแบบสภาพแวดล้อม
1		ร้านโชนคอฟฟี่ และร้านจำหน่ายอาหารในโครงการ เมื่อการก่อสร้างแล้วเสร็จ พบว่ามีนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นจากเดิม ซึ่งในปี 2562 หลังจากมีการปรับปรุงภูมิทัศน์มีจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด 39,897 คน
2		ป้ายโครงการ และพื้นที่พักผ่อนในโครงการมีการกำหนดพื้นที่สำหรับถ่ายภาพ การติดตั้งป้ายโครงการ และการกำหนดพื้นที่พักผ่อนในโครงการอย่างชัดเจน
3		การพัฒนาพื้นที่จุดถ่ายภาพในโครงการ ในส่วนสนามเด็กเล่น เช่น การสร้างประติมากรรมหุ่นฟางจากฟางข้าว จากการศึกษาวิจัยพบว่า มีกลุ่มนักเรียน และกลุ่มเยาวชนให้ความสนใจในการถ่ายภาพเป็นจำนวนมาก

สรุป

การออกแบบและพัฒนาพื้นที่ฟาร์มตัวอย่างโดยใช้แนวคิดสภาพแวดล้อมสร้างสรรค์ที่อิงบริบทในพื้นที่ เป็นการส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอย่างครอบคลุม ในด้านทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งเรียนรู้ และแหล่งพักผ่อน เหมาะแก่การพักผ่อนของครอบครัว หรือมาทัศนศึกษาดูงาน นอกจากนี้มีการออกแบบฟาร์มตัวอย่างให้มีความโดดเด่น มีความเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ (Landmark) โดยการนำทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่มาใช้ประโยชน์ เช่น ฟางข้าว นำมาสร้างสถานที่ในการถ่ายรูปถือเป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมฟาร์มตัวอย่าง ทั้งนี้ยังมีการจำหน่ายสินค้าทางการ

เกษตรถือเป็นแหล่งจ้างงานในท้องถิ่นให้แก่ชุมชน ทำให้เกิดการยกระดับรายได้ คุณภาพชีวิต เกิดแหล่งเรียนรู้ทางการเกษตร ส่งผลให้เกิดพัฒนาอาชีพหลัก และอาชีพเสริม รวมถึงการเพิ่มองค์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งอาหารของคนเมือง เช่น ผักยกแคร่ ล้วนเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้ชุมชน ส่งเสริมพัฒนาอย่างพึ่งพาตัวเอง ทั้งยังเป็นการอนุรักษ์สภาพป่าไม้ในพื้นที่ให้คงความอุดมสมบูรณ์ และพัฒนาให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ต่อไป

ข้อเสนอแนะ/ข้อจำกัด

1. ข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยวคือ ควรเพิ่มร้านอาหาร/ร้านค้าชุมชนให้เพียงพอต่อปริมาณนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์ หรือช่วงวันหยุดนักขัตฤกษ์ เนื่องจากจะมีประชาชนเข้ามาเยี่ยมชมภายในฟาร์มตัวอย่างเป็นจำนวนมาก
2. การพัฒนาพื้นที่ดังกล่าวในอนาคต ควรมีการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานของรัฐ และชุมชน โดยมีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ด้านการท่องเที่ยว มีนโยบายกำหนดงบประมาณ และบุคลากรเพื่อพัฒนาลักษณะทางกายภาพภายในพื้นที่ มีการกำหนดเส้นทางเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร และกำหนดแนวทางการบริหารจัดการให้เกิดกลไกการดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง และยั่งยืนเพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่สร้างรายได้ให้กับชุมชน
3. การสร้างสรรค์สภาพแวดล้อม หรือการพัฒนาพื้นที่ให้มีความเป็นอัตลักษณ์ ไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาชมฟาร์มตัวอย่างมากขึ้น แต่ทั้งนี้ต้องมีการประชาสัมพันธ์ควบคู่ไปด้วย ทั้งจากการประชาสัมพันธ์ภาครัฐและภาคเอกชน

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มวิชาการและมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยว. , กองพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว. , กรมการท่องเที่ยว. , กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560), **คู่มือการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ CREATIVE TOURISM DESTINATION MANAGEMENT.** , กรุงเทพฯ.
- Chandrasekaran. (1993). FOA Preparing Guidelines on Agrotourism. **The Star**, 24 Ogos: 20.
- Davies, W. P., & Turner, J. C. (1993). Farm tourism and recreation in the United Kingdom. **Proceedings of International Conference on Agrotourism Industry.** Kuala Lumpur: Institut Pertanian Malaysia.
- Faisala, F. B., and Latifb, M. N. (2010). Design and Character of Architecture of the Agro-Tourism Site in Indonesia and Malaysia. **Proceedings of International Conference on Social Sciences and Humanities UKM 2012.**
- Hron, J., and Srnc, K. (2008). Agro-Tourism in the context with the rural development. **Czech University of Life Sciences Prague.**
- Noisangiam, N., and Wattanakij, S. (2021). A Study of the Guidelines for Designing the Landscape of Namtok Namkhem in Trang Province for Tourism by Public Participation. **Journal of Architectural/Planning Research and Studies (JARS)**, 18(1), 65-81.
- Yang, Z., Cai, J., & Sliuzas, R. (2010). Agro-tourism enterprises as a form of multi-functional urban agriculture for peri-urban development in China. **Habitat International**, 34(4), 374-385.

การออกแบบแผนที่ท่องเที่ยวเมืองเก่าตราด
สุภาวดี บุญยฉัตร^{1*} และ เทอดพงศ์ บุญพันธ์²

The Creation of the Old Town Trat's Tourism Map
Supawadee Boonyachut^{1*} and Terdpong Boonpan²

^{1*}มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

²มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

^{1*} King Mongkut's University of Technology Thonburi

² Thammasat University

*Corresponding author. E-mail address: supawadee.boon@kmutt.ac.th

received: March 6, 2020

revised: November 30, 2020

accepted: December 9, 2020

บทคัดย่อ

เมืองเก่าตราดในอดีตเป็นย่านการค้า ปัจจุบันเทศบาลได้จัดตั้งชุมชนชื่อ “ชุมชนรักษ์คลองบางพระ” การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแผนที่ให้นักท่องเที่ยวสามารถชมทัศนียภาพ และเรียนรู้ประวัติเมืองจากคนเก่าแก่ที่ยังดำเนินกิจการบนถนนธนเจริญ ถนนชัยมงคล และถนนหลักเมือง โดยเริ่มจากการสำรวจพื้นที่ และรวบรวมข้อมูลกายภาพ ประวัติ รวมถึงสิ่งน่าสนใจจากข้อมูลหัตถ์ภูมิ คนท้องถิ่น เพื่อสรุปสิ่งที่นักท่องเที่ยวควรทราบเพื่อนำเสนอในแผนที่ แล้วทดสอบการใช้งานจริงโดยวิธี Focus group จากนักท่องเที่ยวไทย 3 ช่วงอายุ ทั้งชายและหญิง ปรับปรุงแผนที่จากข้อเสนอแนะและทดสอบซ้ำโดยกลุ่มเดิม ปรับปรุงแผนที่และทดสอบโดยนักออกแบบและนำข้อเสนอมาปรับปรุงเป็นฉบับสมบูรณ์ แผนที่เส้นทางท่องเที่ยวเมืองเก่าตราดเป็นแผนที่ที่ออกแบบด้วยมือ (Hand-Designed Map) แสดงสถานที่สำคัญและจุดที่น่าสนใจที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวระบุตำแหน่งที่พวกเขาอยู่ได้อย่างรวดเร็วและตรวจสอบเส้นทางที่น่าสนใจเพื่อไปถึงจุดหมายต่อไป เทคนิคและวิธีแสดงสถานที่สำคัญและจุดที่น่าสนใจใช้หลายมุมมองในการนำเสนอข้อมูล ได้แก่ ภาพสองมิติของพื้นที่ในแนวระนาบพื้น และภาพสามมิติของอาคาร เพราะมีข้อได้เปรียบคือขนาดและรูปร่างของอาคารไม่ได้ขึ้นอยู่กับระยะทางทำให้สามารถเปรียบเทียบขนาดและตำแหน่งอาคารได้ง่าย แผนที่ถูกออกแบบในกระดาษขนาด A3 พับ 5 ทบ เพื่อความสะดวกในการพกพาขณะเดินทาง ซึ่งตัวแทนทดสอบการใช้งานจริง ระบุว่า ขนาดแผนที่ การพับ การวางลำดับข้อมูลและสถานที่ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน เนื้อหา มีประโยชน์ตรงกับความต้องการ ช่วยในการตัดสินใจเลือกสถานที่เที่ยวตามความต้องการ

คำสำคัญ : แผนที่ แผนที่ท่องเที่ยว แผนที่ที่ออกแบบด้วยมือ เมืองเก่าตราด ชุมชนรักษ์คลองบางพระ

ABSTRACT

In the past, the old town of Trat was a business district. In recent times, Trat municipal has established the community situated along Bang Phra Canal to be "Rak Klong Bang Phra Community". The objective of this research is to create a map for tourists to enjoy scenery and to learn about Trat history from old locals who still carry on the original business on Tana Charoen Road, Chaimongkon Road, and Lhak Muang Road. The study started by surveying and collecting physical data, historical evidence and other elements from secondary sources and local people to find out what the tourists should know. The result is presented on the map and perform usability testing using focus group; 3 Thai traveler groups mixed by ages and genders. The feedback and suggestions were used to revise the map. Usability testing was reiterated by the same focus groups to improve the tourists' map; then it was tested again by the professional designers for the final map. The map of old town Trat is hand-designed map. It shows landmarks and points of interest that help tourists quickly identify where they would like to go and plan ahead to their next destination. Technique used for

showing landmarks and places of interest by using multiple perspectives, including an orthographic view in a horizontal plane. Oblique and perspective projections were used to show buildings because of the advantage that size and shape of the building does not depend on distance which help tourists in comparing the size and location easily. The final map was designed in A3 paper with 5 folds for easy carrying while traveling. Usability testing representatives satisfied with the map size, folding, sequencing data and building location. Moreover, the contents are useful for tourist to select attractions and places based on their interests.

Keywords: Map, Tourism map, Hand-Designed Map, Trat old town, Rak Klong Bang Phra Community

บทนำ

สมัยกรุงศรีอยุธยาและสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช “ตราด” มีชื่อเดิมว่า “บ้านบางพระ” เป็นเมืองหน้าด่านชายทะเล บทบาทของเมืองทำหน้าที่รักษาความมั่นคงและอธิปไตยของประเทศ มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ (กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดตราด, 2558) ตอนสงครามกู้เอกราช พ.ศ. 2310 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ทรงเลือกตราดเป็นเมืองหน้าด่านทำหน้าที่ส่งเสบียงอาหารก่อนเคลื่อนกองทัพเรือจากจันทบุรีเพื่อกอบกู้เอกราช ในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325 เมืองตราดขึ้นกับกรมท่า สังกัดฝ่ายกิจการต่างประเทศและการคลัง ในฐานะหัวเมืองชายฝั่งทะเล และเป็นเมืองท่าสำคัญแห่งหนึ่งเช่นเดียวกับในสมัยอยุธยา ต่อมาสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ไทยทำศึกกับเจ้าอนุวงศ์แห่งเมืองเวียงจันทน์ซึ่งสวามิภักดิ์กับญวน เมื่อไทยกับญวนทำสงครามในปี พ.ศ. 2371 เมืองตราดเป็นแหล่งกำลังพลและเสบียงอาหาร มีการตั้งป้อมค่ายอยู่ที่บ้านแหลมหิน ปากอ่าวเมืองตราด สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ฝรั่งเศสส่งกองทัพเรือเข้ายึดจันทบุรี ในปี ร.ศ. 112 (พ.ศ. 2436) และคืนให้ไทยในปี พ.ศ. 2447 แต่บังคับให้ไทยมอบเมืองตราดให้อยู่ในการปกครองของฝรั่งเศส รัฐบาลไทยเห็นว่าตราดมีความสำคัญทางยุทธศาสตร์และพลเมืองส่วนใหญ่เป็นคนไทย จึงแลกเปลี่ยนกับเมืองพระตะบอง เสียมราฐ และศรีโสภณ ซึ่งมีพื้นที่รวมกันกว่า 30,000 ตร.กม. (เพ็ญศรี ดูก, 1996; สอ สัจจวาที, 2507; กองธรรมศาสตร์และการเมือง, 2539) ฝรั่งเศสยกเมืองตราดคืนให้กับไทยเมื่อวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2449 ชาวตราดจึงถือเอาวันที่ 23 มีนาคมของทุกปีเป็นวันสำคัญ

วิถีวัฒนธรรมของชาวตราดพัฒนาจากอดีตสู่ปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง ปรับเปลี่ยน เคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในแต่ละช่วงเวลา ชุมชนเมืองเก่าตราดจัดเป็นหนึ่งใน 140 ชุมชนดั้งเดิมที่มีอยู่ในประเทศไทย (คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2553) มีศักยภาพในการเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทประวัติศาสตร์ และโบราณคดี ศิลปะวัฒนธรรมและประเพณี (กรมโยธาธิการและผังเมือง, 2547) จากข้อมูลของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงาน จ.ตราด และการสำรวจแหล่งท่องเที่ยวที่อยู่ในตัวเมืองตราดพบว่าแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจอย่างยิ่งหลายแห่งแต่ยังไม่มีการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนที่ หรือแผ่นพับที่นักท่องเที่ยวสามารถใช้เป็นคู่มือการท่องเที่ยวเช่นเดียวกับจังหวัดจันทบุรี (อาศิรา พนาราม, 2553) พบเพียงแผนที่ชั่วคราวโดยผู้ประกอบการที่พักเกิดเข้าส์ และแผนที่เส้นทางรถโดยสารประจำทางที่ดำเนินการโดยสำนักงานขนส่งจังหวัดตราด ซึ่งไม่ได้อธิบายหรือแสดงข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ทำให้การท่องเที่ยวในเมืองเก่าตราดไม่ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร การทำแผนที่เส้นทางท่องเที่ยวเมืองเก่าตราดจึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้บริเวณเมืองเก่านี้ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวผู้มาเยือน และท่องเที่ยวได้สะดวกมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อออกแบบแผนที่ให้นักท่องเที่ยวสามารถเดินหรือขี่จักรยานชมทัศนียภาพตามเส้นทางในแผนที่เพื่อเรียนรู้ประวัติความเป็นมาของจังหวัดตราดจากคนเก่าแก่ที่ยังคงดำเนินกิจการดั้งเดิมบนถนนธนเจริญ ถนนชัยมงคล และถนนหลักเมือง ได้สะดวกขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

เมืองเก่าตราด อยู่ในเขตเทศบาลเมืองตราด ครอบคลุมชุมชนรัศมีคลองบางพระ (กองทุนสวัสดิการชุมชนเทศบาลเมืองตราด, 2010) ที่เป็นศูนย์กลางเดิมของเมืองตราดตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 1 ขอบเขตพื้นที่ศึกษาอยู่ในกรอบแนวถนนธนเจริญ ถนนชัยมงคล ถนนหลักเมือง และสิ้นสุดที่บริเวณบ้านท่าเรือจ้าง

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร / ผลการศึกษาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย
 - ประวัติศาสตร์ตราด
 - วัฒนธรรม เอกลักษณ์ของจังหวัดตราด
 - สถานที่ทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
 - การทำแผนที่ และองค์ประกอบสำหรับการออกแบบ
 - ข้อมูล ข้อจำกัด ความแตกต่างของการท่องเที่ยวด้วยวิธีต่าง ๆ
 - แผนที่ท่องเที่ยว
2. สัมภาษณ์รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ คัดเลือกข้อมูลเมืองเก่าตราด แหล่งท่องเที่ยวในบริเวณ และถ่ายภาพ
 - แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
 - แหล่งท่องเที่ยวที่แนะนำโดย ททท ในปัจจุบัน
 - แหล่งท่องเที่ยวจากการแนะนำโดยคนท้องถิ่น
 - สถานที่จำเป็นในการท่องเที่ยว เช่น โรงพยาบาล สถานีตำรวจ โรงแรม ATM ร้านอาหาร ร้านยา ร้านสะดวกซื้อ ร้านขายของฝาก สถานีขนส่ง ร้านให้เช่ารถ สถานีบริการน้ำมัน เป็นต้น แต่ไม่ได้รับอนุญาตและที่ตั้งป้ายรถโดยสาร เนื่องจากผู้โดยสารสามารถขึ้น-ลงได้ตามความต้องการ อีกทั้งเมืองเก่าตราดมีขนาดที่สามารถเดินเที่ยวได้
3. รวบรวมข้อมูลสำหรับลงในแผนที่ท่องเที่ยวเมืองเก่าตราดจากแหล่งต่าง ๆ
4. กำหนดเส้นทางท่องเที่ยวสำหรับการเดินทางด้วยการเดิน จักรยาน และรถยนต์
5. สร้างรูปแบบแผนที่เพื่อพกพา และ upload ลง web site, mobile application, เป็นต้น
6. สร้างขนาดและการพัฒนาแผนที่ โดยการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างเพศชาย หญิง ทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติ ที่เป็นตัวแทนช่วงวัยที่ต่างกัน โดยกำหนดตัวอย่างที่อายุไม่น้อยกว่า 18 ปี เนื่องจากกฎหมายการใช้แรงงานเด็ก กระทรวงแรงงาน ประเทศไทย (กระทรวงแรงงาน, 2560) อนุญาตให้ ผู้ที่มีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ สามารถทำงานได้อย่างถูกกฎหมาย ประกอบกับเป็นอายุเริ่มต้นของผู้มีสิทธิ์ออกเสียงเลือกตั้งในราชอาณาจักรไทย ซึ่งทำให้ผู้ที่มีอายุ 18 ปีเป็นต้นไปสามารถตัดสินใจ และรับผิดชอบการเดินทางท่องเที่ยวด้วยตนเอง ส่วนการกำหนดกลุ่มตัวแทนตามช่วงวัยอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง A comparison of young, middle-aged, and older adult treatment-seeking pathological gamblers โดย มหาวิทยาลัย Connecticut Health Center ประเทศสหรัฐอเมริกา (Nancy M. Petry, 2002) ดังนี้
 - วัยหนุ่มสาว (Young adults) อายุ 18-35 ปี
 - วัยกลางคน (Middle-aged adults) อายุ 36-55 ปี
 - วัยสูงอายุ (Older adults) อายุมากกว่า 55 ปี
7. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในแผนที่ โดยความอนุเคราะห์จากผู้นำชุมชนรักษ์คลองบางพระ และเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานเมืองตราดในการขอคำแนะนำ และประสานงานกับนักวิชาการและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในท้องถิ่นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
8. จัดทำแผนที่ร่างที่ 1 ที่มีรูปแบบ และขนาดเหมือนจริง
9. ทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) ในสถานที่จริง เพื่อให้ได้แผนที่ที่ใช้งานได้ดีที่สุด โดยกำหนด ตัวแทน 6 กลุ่ม กลุ่มละ 1 คน แบ่งตามเพศ และช่วงวัย โดยกลุ่มตัวแทนต้องมีอายุไม่น้อยกว่า 18 ปี นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมทดสอบต้องไม่เคยเที่ยวเมืองเก่าตราด และต้องมีประสบการณ์ท่องเที่ยวในประเทศและ/หรือต่างประเทศ ประกอบด้วย

- ตัวแทนที่ 1 เพศชาย กลุ่มวัยหนุ่มสาว 18-35 ปี
 ตัวแทนที่ 2 เพศหญิง กลุ่มวัยหนุ่มสาว 18-35 ปี
 ตัวแทนที่ 3 เพศชาย กลุ่มวัยกลางคน 36-55 ปี
 ตัวแทนที่ 4 เพศหญิง กลุ่มวัยกลางคน 36-55 ปี
 ตัวแทนที่ 5 เพศชาย กลุ่มวัยสูงอายุ 55 ปีขึ้นไป
 ตัวแทนที่ 6 เพศหญิง กลุ่มวัยสูงอายุ 55 ปีขึ้นไป

10. สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview) หลังการทดสอบโดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) (วรณีย์ แกมเกตุ, 2551) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ทดสอบได้ตอบ ถกปัญหา อภิปราย แลกเปลี่ยนทัศนะร่วมกันอย่างกว้างขวางในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานแผนที่ เพื่อให้ได้มาซึ่งความพึงพอใจต่อการใช้งาน และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขแผนที่ โดยเกณฑ์การยอมรับความพึงพอใจต่อการใช้งาน คือ ร้อยละ 75 ซึ่งอยู่ในช่วงมีผลมาก โดยอ้างอิงจากเกณฑ์การแปลความหมาย (บุรินทร์ รุจจนพันธุ์, 2556) เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยในช่วงคะแนนต่าง ๆ ตาม Likert Scale (Likert Rensis, 1932) ที่แบ่งระดับคำตอบ 5 ระดับ แทนด้วยตัวเลข 1 ถึง 5 ความหมายคือ น้อยที่สุด น้อยปานกลาง มาก และมากที่สุด ตามลำดับ โดยเกณฑ์การแปลความหมายนี้มีสมการคำนวณอันตรภาคชั้นของค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 0.8 โดยใช้สมการ

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = (\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}) / \text{จำนวนชั้น}$$

ทำให้ได้เกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

- 1.00 – 1.80 มีผลน้อยที่สุด
 1.81 – 2.60 มีผลน้อย
 2.61 – 3.40 มีผลปานกลาง
 3.41 – 4.20 มีผลมาก
 4.21 – 5.00 มีผลมากที่สุด

เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับค่าร้อยละจะได้ผลดังนี้

- ร้อยละ 0 – 20 มีผลน้อยที่สุด
 ร้อยละ 21 – 40 มีผลน้อย
 ร้อยละ 41 – 60 มีผลปานกลาง
 ร้อยละ 61 – 80 มีผลมาก
 ร้อยละ 81 – 100 มีผลมากที่สุด

11. ปรับปรุงแผนที่ร่างที่ 1 ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการทดสอบโดยตัวแทน 6 กลุ่ม เป็นแผนที่ร่างที่ 2
 12. สอบถามความคิดเห็นต่อแผนที่ร่างที่ 2 จากตัวแทน 6 กลุ่มเดิมที่ทดสอบการใช้งาน (Usability Testing)
 13. ปรับปรุงแผนที่ร่างที่ 2 ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากตัวแทน 6 กลุ่มเดิม เป็นแผนที่ร่างที่ 3
 14. ทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) แผนที่ร่างที่ 3 ในสถานที่จริง โดยตัวแทนนักออกแบบ จำนวน 2 คน คุณสมบัติของนักออกแบบที่เป็นตัวแทนในการวิจัยนี้กำหนดให้มีประสบการณ์การออกแบบไม่ต่ำกว่า 10 ปี รวมถึงประสบการณ์การออกแบบสิ่งพิมพ์ และเคยเดินทางท่องเที่ยวทั้งในไทย และต่างประเทศที่มีแผนที่ท่องเที่ยวไว้บริการนักท่องเที่ยว โดยมีกระบวนการทดสอบและสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview) เช่นเดียวกับการทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) โดยตัวแทน 6 กลุ่ม
 15. ปรับปรุงแผนที่ร่างที่ 3 ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากตัวแทนนักออกแบบ เป็นแผนที่ฉบับสมบูรณ์

ผลการวิจัย

1. รูปแบบแผนที่ แผนที่ท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวที่ไม่คุ้นเคยกับเมือง เพราะแผนที่สามารถนำเสนอสถานที่และข้อมูลอื่น ๆ ที่น่าสนใจ เช่น พิพิธภัณฑ์ ร้านอาหาร สวนสาธารณะ และแหล่งช้อปปิ้ง แผนที่ท่องเที่ยวที่ได้รับการออกแบบอย่างรอบคอบต้องง่าย ชัดเจน และนำเสนอรายละเอียดที่เหมาะสมและถูกต้อง (David Gibson, 2009) นำเสนอข้อมูลที่สามารถนำทางนักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ที่พวกเขาสนใจมากที่สุด แผนที่ดิจิทัลมักไม่แสดงอาคารหรือแสดงเฉพาะเส้นรอบรูปของอาคาร ซึ่งไม่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทอื่น ๆ ของอาคาร และทำให้เป็นไปได้ยากที่ผู้ใช้แผนที่จะรู้จักและจดจำสถานที่สำคัญได้ด้วยข้อมูลภาพที่จำกัด นอกจากนี้ อาคารทั้งหมดในแผนที่ดิจิทัลจะถูกนำเสนอในระดับรายละเอียดเดียวกัน ทำให้แผนที่ดูซับซ้อนเกินไป ดังนั้น คณะวิจัยจึงเลือกแผนที่ที่ออกแบบด้วยมือ (Hand-Designed Map) ซึ่งมีความเหมาะสมกว่าแม้ไม่สามารถปรับให้เข้ากับความต้องการและรสนิยมของนักท่องเที่ยวแต่ละคนได้ เนื่องจากจุดสนใจของนักท่องเที่ยวแต่ละคนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ เช่น นักท่องเที่ยวคนหนึ่งอาจจะสนใจช้อปปิ้งมากที่สุดในขณะที่อีกคนหนึ่งอาจต้องการร้านอาหารใกล้เคียง คณะวิจัยได้นำเสนอ Landmarks ทั้ง 3 ประเภท (Kevin Lynch, 1960; Molly E Sorrows et al., 1999; Matt Duckham et al., 2005) ได้แก่

1. Cognitive Landmarks คือ สถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม
2. Visual Landmarks คือ สถานที่ที่มีลักษณะเฉพาะ มีความโดดเด่น แปรต่างจากสภาพแวดล้อม สามารถเป็นจุดสังเกตเพื่อบอกทาง
3. Structural Landmarks คือ สถานที่ที่ตั้งอยู่ในทำเลที่โดดเด่น มีเส้นทางเข้าถึงได้หลากหลาย และเป็นจุดตัดสินใจของนักท่องเที่ยว

เนื่องจาก cognitive landmarks ช่วยให้นักท่องเที่ยวเข้าใจลักษณะของสถานที่หรือสะท้อนความสนใจส่วนบุคคล ในขณะที่ visual landmarks และ structural landmarks ช่วยในการนำทาง โดยให้บริบทเพิ่มเติมสำหรับการนำทางผ่านพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย (Ann K. Deakin, 1996; Emmanuel Michon et al., 2001) ดังตัวอย่างในตาราง 1 โดย landmarks แต่ละประเภทนำมาจากข้อมูลเอกสาร หรือผลการศึกษา และรวบรวมจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และการสำรวจรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลโดยคณะวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยข้อ 1 และ 2

ตาราง 1 ตัวอย่าง Landmarks 3 ประเภท ที่ใช้ในการทำแผนที่

Cognitive landmarks หรือ สิ่งที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรม	Visual landmarks หรือ อาคารที่มีความโดดเด่นเพราะมีลักษณะเฉพาะ	Structural landmarks หรือ อาคารที่ตั้งที่เป็นจุดตัดสินใจของนักท่องเที่ยว
		
วัดโยธานิมิตร หรือวัดโบสถ์	พิพิธภัณฑ์สถานเมืองตราด	ศาลากลางจังหวัด

คณะวิจัยได้เลือกเทคนิคและวิธีแสดงสถานที่สำคัญและจุดที่น่าสนใจโดยใช้หลายมุมมองในการนำเสนอข้อมูล ได้แก่ ภาพสองมิติ (Orthographic view) ของพื้นที่ในแนวระนาบพื้น และภาพสามมิติ (Oblique and perspective projections) ของอาคารเพราะมีข้อได้เปรียบคือขนาดและรูปร่างของอาคารไม่ได้ขึ้นอยู่กับระยะทางไปยังจุดที่มองเห็นและช่วยในการเปรียบเทียบขนาดและพื้นที่อาคาร (Agrawala et al., 2000) เพื่อเพิ่มความเข้าใจรูปแบบเครือข่ายถนน และสามารถมองเห็นลักษณะเฉพาะของอาคารได้ชัดเจน จึงมีความเหมาะสมกว่าแผนที่ซึ่งไม่แสดงอาคารหรือแสดงเฉพาะเส้นรอบรูปของอาคาร ซึ่งเท่ากับไม่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทอื่น ๆ ของอาคาร ทำให้เป็นไปได้ยากที่ผู้ใช้แผนที่จะรู้จักและจดจำสถานที่สำคัญได้ด้วยข้อมูลภาพที่จำกัด (Floraine Grabler et al., 2008)

2.ขนาดแผนที่และการพับแผนที่ คณะวิจัยกำหนดขนาด A3 ซึ่งเป็นขนาดที่สะดวกต่อการใช้งาน และพกพาไปยังสถานที่ต่างๆ นอกจากนี้ การจัดทำมีราคาไม่สูงมากนัก เนื่องจากมีขนาดเป็นสองเท่าของขนาด A4 ที่ใช้ในการทำแผ่นพับทั่วไป และมีขนาดไม่เล็กเกินไปสำหรับการนำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์ รายละเอียดสถานที่ท่องเที่ยว เส้นทางท่องเที่ยว รายการอาหาร ของฝากแนะนำ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว จากการทดสอบกลุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่เป็นตัวแทนของแต่ละช่วงวัย ได้ให้ความคิดเห็นและเลือกรูปแบบการพับแผนที่ที่มีจำนวนทบที่ต่างกัน คือ พับแบบ 3 ทบ 4 ทบ และ 5 ทบ ดังตาราง 2

ตาราง 2 ความพึงพอใจต่อรูปแบบการพับแผนที่ โดยตัวแทนทั้ง 3 กลุ่มช่วงวัย

ตัวแทนที่	อายุ	ช่วงวัย	เพศ	รูปแบบการพับ
1	18-35 ปี	หนุ่มสาว	ชาย	5 ทบ
2			หญิง	5 ทบ
3			ชาย	4 ทบ
4	36-55 ปี	กลางคน	หญิง	5 ทบ
5			ชาย	3 ทบ
6	55 ปีขึ้นไป	สูงอายุ	หญิง	5 ทบ

รูปแบบการพับที่กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เลือก คือ การพับแบบ 5 ทบ เนื่องจาก มีขนาดที่กระทัดรัดที่สุด การจัดวางข้อมูลมีความเหมาะสมกับการแบ่งหมวดหมู่ข้อมูลให้อ่านง่าย สามารถใช้งานและพกพาได้สะดวกและเก็บง่ายในกระเป๋าเดินทาง และกระเป๋าเสื้อ กระเป๋ากางเกง

3. ทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) โดยตัวแทน 3 กลุ่มช่วงวัย เพศชาย และหญิง จำนวน 6 คน โดยใช้แผนที่ร่างที่ 1 ดังภาพ 1 ซึ่งมีรูปแบบและขนาดเหมือนจริง ในสถานที่จริง คือ เมืองเก่าตรวาท หลังการทดสอบได้สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview) โดย การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ทดสอบได้ได้ตอบ อภิปราย แลกเปลี่ยนทัศนะร่วมกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานแผนที่ร่างที่ 1 เพื่อให้ได้มาซึ่งความพึงพอใจต่อการใช้งาน และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและจัดทำแผนที่ร่างที่ 2 ดังภาพ 2 และสอบถามความคิดเห็นต่อแผนที่ร่างที่ 2 จากตัวแทน 6 กลุ่มเดิม เกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจต่อการใช้งานแผนที่ของกลุ่มตัวแทน มีรายละเอียด ดังนี้

- ความสะดวกในการใช้งาน: ขนาดแผนที่ การพับ
- ความสะดวกในการอ่านแผนที่และข้อมูล: ขนาดตัวอักษร ลักษณะตัวอักษร สี
- ความเหมาะสมของข้อมูล
- ความเหมาะสมต่อภาพลักษณ์ของเมือง



ภาพ 1 แผนที่ร่างที่ 1 หน้าปก ด้านใน และรหัสสีที่ใช้



ภาพ 2 แผนที่ร่างที่ 2 หน้าปก ด้านใน และรหัสสีที่ใช้

ความพึงพอใจต่อการใช้งานแผนที่ จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มช่วงวัย ต่อแผนที่ร่างที่ 1 และ 2 สรุปได้ดังตาราง 3

ตาราง 3 ความพึงพอใจต่อการใช้แผนที่ โดยตัวแทนทั้ง 3 กลุ่มช่วงวัย

ตัวแทนที่	อายุ	ช่วงวัย	เพศ	แผนที่ร่างที่ 1	แผนที่ร่างที่ 2
1	18-35 ปี	หนุ่มสาว	ชาย	ความพึงพอใจ 65%	ความพึงพอใจ 75%
2			หญิง	ความพึงพอใจ 55%	ความพึงพอใจ 75%
3	36-55 ปี	กลางคน	ชาย	ความพึงพอใจ 60%	ความพึงพอใจ 80%
4			หญิง	ความพึงพอใจ 60%	ความพึงพอใจ 80%
5	55 ปีขึ้นไป	สูงอายุ	ชาย	ความพึงพอใจ 70%	ความพึงพอใจ 90%
6			หญิง	ความพึงพอใจ 75%	ความพึงพอใจ 90%

คณะวิจัย กำหนดเกณฑ์การยอมรับความพึงพอใจต่อการใช้งาน อยู่ที่ ร้อยละ 75 ซึ่งอยู่ในช่วงมีผลมาก โดยอ้างอิงเกณฑ์การแปลความหมาย และ Likert Scale พบว่าการใช้งานแผนที่ร่างที่ 1 นั้นผ่านเกณฑ์แค่ตัวแทนเดียว แต่เมื่อได้ปรับปรุงเป็นแผนที่ร่างที่ 2 แล้วพบว่า ความพึงพอใจต่อการใช้งานแผนที่ผ่านเกณฑ์จากทุกตัวแทน แต่ยังคงมีข้อเสนอแนะจากตัวแทนผู้ทดสอบบางส่วนที่ยังสามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขได้ คณะวิจัยได้จัดทำแผนที่ร่างที่ 3 ดังภาพ 3 และทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) โดยตัวแทนนอกออกแบบ



ภาพ 3 แผนที่ร่างที่ 3 หน้าปก ด้านใน และรหัสสีที่ใช้

4. ทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) โดยตัวแทนนักร้องแบบ จำนวน 2 คน โดยใช้แผนที่ร่างที่ 3 ซึ่งมีรูปแบบและขนาดเหมือนจริง ในสถานที่จริง คุณสมบัติของนักร้องแบบที่เป็นตัวแทนในการวิจัยนี้กำหนดให้มีประสบการณ์การออกแบบไม่ต่ำกว่า 10 ปี รวมถึงประสบการณ์การออกแบบสิ่งพิมพ์ และเคยเดินทางท่องเที่ยวทั้งในไทย และต่างประเทศที่มีแผนที่ท่องเที่ยวไว้บริการนักท่องเที่ยว โดยมีความพึงพอใจต่อการใช้งานแผนที่ร่างที่ 3 สรุปได้ดังตาราง 4

ตาราง 4 ความพึงพอใจต่อการใช้งานแผนที่ร่างที่ 3 โดยนักร้องแบบ

นักร้องแบบ	ความพึงพอใจ
นักร้องแบบสถาปัตยกรรม	88%
นักร้องแบบผลิตภัณฑ์และอุตสาหกรรม	80%

คณะวิจัยได้ปรับปรุงแผนที่ตามข้อเสนอแนะจากกลุ่มนักร้องแบบเป็นแผนที่ฉบับสมบูรณ์ ดังภาพ 4



ภาพ 4 แผนที่ฉบับสมบูรณ์ หน้าปก ด้านใน และรหัสสีที่ใช้

สรุป

แผนที่ท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพจะต้องแสดงสถานที่สำคัญและจุดที่น่าสนใจที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวตรวจสอบเส้นทางที่น่าสนใจเพื่อไปยังจุดหมายต่อไป โดยมีการเลือกเทคนิคและวิธีแสดงสถานที่สำคัญและจุดที่น่าสนใจ ในขณะที่จำกัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่สำคัญ แผนที่ที่ออกแบบด้วยมือ (Hand-Designed Map) จึงมีความเหมาะสมสำหรับแผนที่ท่องเที่ยวเมืองเก่าตราด ซึ่งตัวแทนทดสอบแผนที่ (ตัวแทน 3 กลุ่มช่วงวัย และตัวแทนนักร้องแบบ) มีความพึงพอใจต่อการใช้งานผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คือ ตั้งแต่ร้อยละ 75 ขึ้นไป และมีความคิดเห็นที่ได้จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ดังนี้

- ขนาดแผนที่ การพับ การวางลำดับข้อมูลและสถานที่ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน
- เนื้อหา มีประโยชน์ตรงกับความต้องการ และช่วยในการตัดสินใจเลือกสถานที่สำหรับการท่องเที่ยว
- ใช้ภาษาที่เข้าใจได้ง่าย มีแหล่งที่มาของข้อมูลเห็นได้อย่างชัดเจน
- สี สัญลักษณ์ และภาพที่ใช้แทนรายละเอียดหรือข้อมูลต่าง ๆ เหมาะสมกับภาพลักษณ์ของเมือง

อภิปรายผล

Floraine Grabler และคณะ (2008) กล่าวว่า ความท้าทายแรกในการออกแบบแผนที่ คือการกำหนดเส้นทางการท่องเที่ยว และความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ สถาปัตยกรรมประเภทต่าง ๆ การอยู่อาศัย อาหาร และ ประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจ ให้กับนักท่องเที่ยวหลากหลายประเภทที่จะใช้แผนที่ การท่องเที่ยวเมืองเก่าตราดที่มีขนาดเล็กนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มักจะเดินร่วมกับใช้บริการระบบขนส่งสาธารณะของเมือง ดังนั้นแผนที่จะต้องแสดงสถานที่สำคัญและจุดน่าสนใจเพื่อระบุตำแหน่งที่อยู่ได้อย่างรวดเร็วและตรวจสอบเส้นทางที่น่าสนใจเพื่อไปยังจุดหมายต่อไป โดยนำเสนอ Landmarks ทั้งสามประเภทดังที่ Deakin (1996) และ Michon กับ Denis (2001) กล่าวว่า cognitive landmarks ช่วยให้นักท่องเที่ยวเข้าใจลักษณะของสถานที่หรือสะท้อนความสนใจส่วนบุคคล ในขณะที่ visual และ structural landmarks ช่วยในการนำทาง โดยให้บริบท

เพิ่มเติมสำหรับการนำทางผ่านพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย ความท้าทายที่สอง ของ Floraine Grabler และคณะ (2008) คือ การเลือกเทคนิคและวิธีแสดงสถานที่สำคัญและจุดที่น่าสนใจ ในขณะที่จำกัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่สำคัญ จากข้อมูลดังกล่าว คณะวิจัยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบแผนที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองเก่าตราด ซึ่งนักท่องเที่ยวที่เป็นตัวแทนทดสอบการใช้งานมีความพึงพอใจต่อภาพรวมของแผนที่ในระดับมากที่สุด และมีความพึงพอใจในด้านประโยชน์และการนำไปใช้มากที่สุด

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวแทนผู้ทดสอบในแต่ละช่วงวัยและเพศ มีความเห็นแตกต่างกันในรูปแบบการพับแผนที่ โดยตัวแทนช่วงวัยกลางคน เพศชาย เลือกการพับ 4 ทบ เนื่องจากแบบพับ 5 ทบมีขนาดเล็กเมื่อเก็บแล้วอาจหาไม่พบ และมีรอยพับมากทำให้อ่านข้อมูลยาก และกลุ่มสูงอายุ เพศชาย เลือกการพับ 3 ทบ เนื่องจากแบบพับ 5 ทบมีรอยพับมากทำให้อ่านข้อมูลยาก ในขณะที่ตัวแทนอื่น ๆ เลือกการพับ 5 ทบ ไม่ได้ระบุปัญหาหรือพับมากทำให้อ่านข้อมูลยากเลย

ข้อเสนอแนะ

การอนุรักษ์ชุมชนเก่าเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวที่มีความสำคัญ การจัดทำแผนที่ท่องเที่ยวเมืองเก่าตราดเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้บริเวณเมืองเก่านี้ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวผู้มาเยือน และช่วยในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามสภาพทางกายภาพของเมืองเก่าตราดต้องมีความพร้อมในการรับรองนักท่องเที่ยวที่จะเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Population Statistics Group, 2014) ชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต้องร่วมกันวางแผนเพื่อการบริหารและการจัดการพื้นที่เพื่อรองรับการท่องเที่ยวในระยะยาวให้มีความยั่งยืน โดยนำหลักการ Universal Design หรือการออกแบบเพื่อคนทั้งมวลมาใช้ในการปรับปรุงพื้นที่สาธารณะของชุมชนโดยเฉพาะสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้คนในชุมชนและนักท่องเที่ยว ไม่เพียงให้ประโยชน์กับผู้สูงอายุ ผู้พิการ หรือผู้ด้อยความสามารถเท่านั้น แต่ยังให้ประโยชน์แก่สังคมโดยรวมอีกด้วย (Danford and Maurer, 2005) เนื่องจาก Universal Design มีส่วนช่วยแก้ปัญหาแก่สังคมด้านการใช้งาน สุขภาพและการอยู่ดีกินดี และการมีส่วนร่วมทางสังคม (Charles Durrett, 2009)

เอกสารอ้างอิง

- Agrawala, Maneesh, Zorin, Denis, Munzner, Tamara. (2000). **Artistic multiprojection rendering : Eurographics Rendering Workshop**. (Page 125–136).
- Ann K. Deakin. (1996). Landmarks as Navigational Aids on Street Maps. **Cartography and Geographic Information Systems**, 1996 (Volume 23, Issue 1), 21-36. Retrieved September 17, 2016. From <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1559/152304096782512159>.
- Charles Durrett. (2009). **The Senior Cohousing Handbook: A Community Approach to Independent Living** (2nd Edition). Canada: New Society Publishers.
- Danford & Maurer. (2005). **Empirical tests of the claimed benefits of Universal Design**. Proceedings of the Thirty-sixth Annual International Conference of the Environment Design Research Association. Edmond OK Environmental Design Research Association.
- David Gibson. (2009). **The Wayfinding Handbook Information Design for Public Places**. New York: Princeton Architectural Press.
- Floraine Grabler, Maneesh Agrawala, Robert W. Sumner, Mark Pauly. (2008). **Automatic Generation of Tourist Maps**. Visualization Papers. Retrieved October 11, 2016. from <http://vis.berkeley.edu/papers/tmaps/tmaps-SIG08.pdf>.
- Kevin Lynch. (1960). **The Image of the City**. USA: The M.I.T. Press.

- Likert Rensis. (1932). A Technique for the Measurement of Attitudes. **Archives of psychology** (no. 140). (Page 1–55). New York : The Science Press.
- Matt Duckham, Michael F. Goodchild, Michael Worboys. (2005). **Foundations of Geographic Information Science**. New York: Taylor & Francis. (Page 206).
- Michon, Pierre-Emmanuel, Denis, Michel. (2001). When and why are visual landmarks used in giving directions?. **COSIT 2001: Spatial Information Theory LNCS Proceedings**, September 19–23, 2001 (2205), 292–305.
- Nancy M. Petry. (2002). A comparison of young, middle-aged, and older adult treatment-seeking pathological gamblers. **Gerontologist**, 2002(42-1), 92-99. Retrieved January 06, 2017. From <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/11815703>.
- Population Statistics Group. (2014). **The 2014 Survey of the Older Persons in Thailand**. Text and Journal Publication Co.,Ltd. Bangkok: Thailand.
- Sorrows, Molly E., Hirtel, Stephen C. (1999). The nature of landmarks for real and electronic spaces. **COSIT 1999: Spatial Information Theory LNCS Proceedings**, August 25–29, 1999 (1661), 37-50.
- กรมโยธาธิการและผังเมือง. (2547). **โครงการจัดทำแผนผังแม่บท เพื่อพัฒนาและออกแบบก่อสร้างโครงการพื้นที่หมู่เกาะช้าง และพื้นที่ใกล้เคียง จังหวัดตราด**. ผังเมืองรวมเมืองตราด.
- กระทรวงแรงงาน. (2560). **การใช้แรงงานเด็ก**. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2560. จาก <http://www.mol.go.th/employee/childwork>.
- กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดตราด. (2558). **แผนพัฒนาจังหวัดตราด พ.ศ. 2558-2561**. สำนักงานจังหวัดตราด. สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2560. จาก http://www.trat.go.th/newweb/uploads/files/plan_58_61.pdf.
- กองทุนสวัสดิการชุมชนเทศบาลเมืองตราด จังหวัดตราด. **เทศบาลเมืองตราด**. (2010). สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2558. จาก http://www.codi.or.th/downloads/welfare/Case_Study_of_Welfare/bkk/04ตำบลเมืองตราด_ตราด.pdf.
- กองธรรมศาสตร์และการเมือง. (2539). **สารานุกรมประวัติศาสตร์สากลสมัยใหม่ : เอเชีย เล่ม 1**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2553). **รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการศึกษาวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและชุมชนเพื่อคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์และคุณค่าของเมือง**. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายวิชาการพัฒนาที่อยู่อาศัย การเคหะแห่งชาติ.
- บุรินทร์ รุจจนพันธุ์. (20 มีนาคม 2556). **เกณฑ์การแปลความหมาย**. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2560. จาก <http://www.thaiall.com/blog/tag/likert/>.
- วรรณิ แกมเกตุ. (2551). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศ.ดร. เพ็ญศรี ตุ๊ก. (2539). **ความสัมพันธ์ระหว่างสยามกับฝรั่งเศส ในคริสต์ศตวรรษที่ 19**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

สอ สัจจวาที. (2507). ความรู้เรื่องเมืองสยาม. กรุงเทพฯ: สาส์นสวรรค์.

อาศิรา พนาราม. (2553). **ชุมชนริมน้ำจันทบูร : ต่อยอดวิถีชีวิตให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม**. Thailand Creative & Design Center. สืบค้นเมื่อ 28 พฤษภาคม 2559. จาก <http://www.tcdc.or.th/articles/business-industrial/14990/#>
ชุมชนริมน้ำจันทบูร-ต่อยอดวิถีชีวิตให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม.

ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอกีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย
สุธิดา มาอ่อน

Collaboration Art in Bann Thungluang Terracotta Community,
Keremas District, Sukhothai
Suthida Ma-on

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะ และการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Architecture Art and Design Faculty, Naresuan University

Corresponding author. E-mail address: suthidam@nu.ac.th

received: October 26, 2021

revised: May 24, 2021

accepted: June 24, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษารูปแบบศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ (Collaboration Art) สำหรับงานวิจัยสร้างสรรค์ โครงการ “การเดินทางเมื่อวันเพ็ญเดือนสาม : ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอกีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาวิเคราะห์ และสรุปลักษณะและประเด็นสำคัญของรูปแบบศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ และ 2.อธิบายแนวปฏิบัติกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินผู้ปฏิบัติการสร้างสรรค์ กับผู้ร่วมสร้างสรรค์ที่เป็นสมาชิกชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง เพื่อใช้เป็นแนวทางดำเนินการวิจัยสองขั้นตอน คือ การสร้างปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะ และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ ด้วยการกำหนด 1. บทบาทของศิลปิน 2. คุณสมบัติและบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ 3. วิธีปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ และ 4. ผลตามเป้าหมายจากกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ ผลการสรุปลักษณะและประเด็นสำคัญของรูปแบบศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ ได้นำไปสู่การอธิบายแนวปฏิบัติกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวงว่า เป็นการร่วมสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่น ผ่านการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือเพื่อการพัฒนาสังคม ที่ยังคงให้ความสำคัญกับบทบาทของศิลปิน ในฐานะผู้สร้างและดำเนินกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นอันดับแรก และมีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่เฉพาะ คือ ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง ซึ่งศิลปินได้เลือกใช้พื้นที่การปฏิบัติการสร้างสรรค์เป็นอันดับรองลงมา และมีความสัมพันธ์ต่อขั้นตอนปฏิบัติในกระบวนการสร้างสรรค์ในเรื่อง การกำหนดคุณสมบัติและบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ วิธีการสร้างและดำเนินการปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์ ผ่านการสร้างชิ้นงานด้วยเทคนิคเครื่องปั้นดินเผา และกิจกรรมศิลปะ ที่นำไปสู่การระบุดตามเป้าหมายกระบวนการปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับตัวผลงานศิลปะในท้ายที่สุด ที่ยังคงปรากฏสุนทรียะศิลป์อยู่ในผลงาน ภายใต้แนวคิดการสร้างสรรค์หลักของศิลปิน

คำสำคัญ: ศิลปะ การร่วมสร้างสรรค์ ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง

ABSTRACT

This article is the studied of collaboration art genre for the creative research named “The Pilgrimage on the Third Lunar Moth: the Collaboration Art and Relational Realm of the Terracotta Community of Bann Thungluang, Keremas District, Sukhothai Province. The objective of the studied is to 1. analyze collaboration art theory and concluded the characteristic which shows the main idea of the style, and 2. described the process of the collaboration between artist as a practitioner and the collaborators who are the member of Thungluang community. They are used as two steps of research methodology which are the creation of collaboration through art activities and the creation of works of art by the artist and co-creators by defining 1. the role of the

artist, 2. the qualifications and role of the co-creator, 3. the co-creation practice method, and 4. the objective outcomes of the co-creation process. The explanation result of the collaboration art characteristics and core issues has led to the meaning of collaborative practiced process in the terracotta Community of Bann Thungluang. The procedure is occurred with others people by artist using art practice as a tool for social development. The action still emphasizes on the first priority role of artist as a creator and director who manage the collaborative process. The second condition is chosen creative practice area, Thungluang village; where is connected to the artist. It is also related the quality and action of collaborators identification, how to collaborated using terracotta technique and art activities. Finally, the outcome explains the relationship between the collaborative practice process and art objects which are still reveal an art aesthetic within the creative concept framework.

Keywords: Art, Collaboration, Bann Thungluang Terracotta Community

บทนำ

“ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์” ได้ถูกอธิบายลักษณะและประเด็นสำคัญในฐานะรูปแบบทางศิลปะ ภายใต้เงื่อนไขการทำงานร่วมกัน ตามความหมายของคำ Collaboration ซึ่งตามพจนานุกรมศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง การทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่ต้องใช้การพิจารณา (Farlex Inc, 2003-2021) เมื่อรวมกับคำ “ศิลปะ” ที่หมายถึงผลการปฏิบัติสร้างสรรค์โดยศิลปินแล้ว จึงควรเรียกว่า “ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์”

แนวคิดหลักของรูปแบบภายใต้ความหมายคำ “การทำงานร่วมกัน” ได้ถูกนำมาอธิบายถึงรูปแบบศิลปะร่วมสมัย (โดยนักวิชาการและนักวิจารณ์ศิลปะหลายรายในโลกศิลปะตะวันตก) ที่ศิลปินได้ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสังคม โดยการสร้างกระบวนการปฏิบัติสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่น ที่มีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่ในสังคมหรือชุมชนที่ศิลปินเลือก เพื่อปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็นความจริง และสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาการ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและตัวผู้ร่วมสร้างสรรค์ได้

แนวทาง “ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์” (Collaboration Art) ได้กลายเป็นบรรทัดฐานทางรูปแบบ ที่สร้างปรากฏการณ์ทางการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยในเวทีศิลปะร่วมสมัยโลก ด้วยแนวทางที่แตกต่างกัน ตามรายละเอียดของขั้นตอนปฏิบัติ และเป้าหมายทางการสร้างสรรค์ของศิลปินเจ้าของความคิด ทำให้การสรุปลักษณะหรือประเด็นสำคัญของรูปแบบอย่างเฉพาะเจาะจงเป็นไปได้ยาก คำอธิบายของนักวิชาการศิลปะ ภัณฑารักษ์ หรือนักวิจารณ์ศิลปะจึงมีความหลากหลาย ตามการวิเคราะห์และความสนใจในแง่มุมที่แตกต่างกันไป ในแต่ละผลงานหรือโครงการที่ศิลปินได้ลงมือปฏิบัติผ่านมา

ความนิยมของแนวทางปฏิบัติสร้างสรรค์ด้วยการทำงานร่วมกันกับบุคคลอื่น ในฐานะรูปแบบหนึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย ได้รับการยอมรับและเกิดขึ้นแล้วในทั่วทุกภูมิภาคของโลก รวมทั้งประเทศไทยด้วย เพราะสภาวะการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ที่เชื่อมโยงและส่งผลกระทบถึงกันในทุกภูมิภาคของโลก ได้ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยด้วย หากในปัจจุบันศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยประสบการณ์และทักษะส่วนบุคคล แต่มีแนวปฏิบัติที่แตกต่างไปจากอดีต ส่งผลเชิงบวกต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และช่วยขยายขอบเขตของผู้ชมให้กว้างมากขึ้นแล้ว ศิลปินก็ควรปฏิบัติเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเคลื่อนไหวทางศิลปะให้เกิดขึ้นแก่โลกศิลปะร่วมสมัยเช่นเดียวกัน

ในกรณีชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอศรีมัท จังหวัดสุโขทัย ศิลปินสมหมาย มาอ่อน ได้เลือกใช้กระบวนการศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือหลักในการเชื่อมโยงและนำสมาชิกชุมชนบางส่วนเข้าเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์และมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน โดยสร้างกระบวนการทำงานจากความรู้และประสบการณ์ส่วนบุคคลทั้งทางด้านวิถีชีวิตและการสร้างสรรค์ศิลปะ ให้นำไปสู่เป้าหมายหลักทางการสร้างผลงานศิลปะ ผ่านโครงการวิจัยสร้างสรรค์ชื่อ “การเดินทางเมื่อวันเพ็ญเดือนสาม: ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอศรีมัท จังหวัดสุโขทัย

ทฤษฎีศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ (Collaboration Art Theory)

ตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา ศิลปินมากมายต่างนำแนวทางการร่วมสร้างสรรค์ไปปฏิบัติ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ทางรูปแบบให้เกิดขึ้น ตามสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ส่งผลต่อศิลปิน แกรนท์ เคสเตอร์ (Grant Kester) อาจารย์ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย (the University of California, San Diego) ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ เป็นปฏิบัติการทางศิลปะที่แสดงความสัมพันธ์และเชื่อมโยงช่วงเวลาแห่งโลกเสรีนิยมยุคใหม่กับกลุ่มประเพณีนิยมหัวก้าวหน้าในยุคสมัยใหม่เข้าด้วย มีความโดดเด่นในระดับที่เรียกว่า เป็นปรากฏการณ์ของโลก (Kester, 2011, p. 1) และเป็นทางเลือกใหม่ที่ได้รับการนิยมนิยม ด้วยการมุ่งให้ความสำคัญกับขั้นตอนการปฏิบัติสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับศิลปะ ด้วยการนำศิลปะเข้าไปสู่ชีวิตของผู้ชมมากขึ้น

ศิลปินจำนวนมากได้ใช้รูปแบบการทำงานร่วมกันที่มีความแตกต่างกันไปในรายละเอียด จากตัวอย่างผลงานที่ผ่านมาของศิลปินหลายรายพบว่า จุดเด่นสำคัญของรูปแบบยังคงอยู่ที่บทบาทของศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับบุคคลอื่น ตามความหมายพื้นฐานของคำ “Collaboration” โดยมีศิลปินเจ้าของความคิดเป็นผู้เริ่มต้น แบ่งออกเป็น การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปิน และ ศิลปินกับบุคคลอื่น ความแตกต่างของทั้งสองลักษณะนอกจากเรื่องคุณสมบัติของผู้ร่วมสร้างสรรค์แล้ว ยังมีเรื่องจุดมุ่งหมายหรือเจตนากรณีทางการสร้างสรรค์ของศิลปิน เป็นตัวกำหนดการเข้าร่วม บทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ และผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์ ซึ่งทำให้เกิดความแตกต่างหลากหลายของรูปแบบ ที่ได้รับการยอมรับจากนักวิชาการ นักวิจารณ์ ภัณฑารักษ์ หรือผู้เชี่ยวชาญศิลปะร่วมสมัย ทั้งนี้ สามารถสรุปจุดมุ่งหมายหลักตามลักษณะคุณสมบัติของผู้ร่วมสร้างสรรค์ได้เป็นสองลักษณะ คือ การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแสดงออกส่วนบุคคลในกรณีร่วมสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับศิลปิน และเพื่อการพัฒนาสังคม ในกรณีร่วมสร้างสรรค์กับบุคคลอื่น ทั้งสองลักษณะเป็นความสับสนเนื่องทางพัฒนาการ ที่เริ่มจากการทำงานร่วมกันแบบศิลปินกับศิลปิน ไปสู่ศิลปินกับบุคคลอื่น

ลักษณะและประเด็นสำคัญของรูปแบบ

ชาร์ล กรีน (Charles Green) นักทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย ได้อธิบายลักษณะการร่วมสร้างสรรค์ ในมิติการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปินว่า เริ่มปรากฏขึ้นอย่างเด่นชัดตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา โดยเน้นบทบาทของศิลปินแต่ละคนในการทำงานร่วมกันอย่างเป็นอิสระ ตามแนวทางศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art) (Green, 2001, p. x) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ส่วนบุคคล ให้หลุดพ้นจากการยึดติดกับการแสดงอัตลักษณ์ในผลงาน ที่ผูกพันกับเรื่องมูลค่าทางการตลาดจากความเป็นต้นแบบหรือต้นฉบับของศิลปิน จึงใช้วิธีผสมผสาน อัตลักษณ์ระหว่างศิลปินด้วยการทำงานร่วมกัน

การร่วมสร้างสรรค์ตามแนวทางศิลปะเชิงความคิดของกรีน ถูกอธิบายด้วยผลงานของศิลปินหลายราย จากการทำงานร่วมกันบนพื้นฐานความเป็นครอบครัว คู่สมรส หรือหุ้นส่วนชีวิต ในลักษณะการทำงานเป็นคู่ไปจนถึงกลุ่มครอบครัว เช่น กรีนของ เฮเลน และนิวตัน แฮร์ริสัน (Helen and Newton Harrison) จนคลี่คลายไปสู่การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปิน ที่แสดงอัตลักษณ์ของศิลปินผ่านผลงานของแต่ละศิลปินที่ร่วมกันสร้างสรรค์ มีจุดร่วมทางความคิดในการสร้างสิ่งใหม่ โดยไม่สนใจการรับรู้ของผู้ชม เป็นการแสดงออกที่ซับซ้อน จากความเป็นส่วนตัวของศิลปินทั้งคู่ ด้วยเนื้อหาส่วนบุคคล เช่น เรื่องเพศ ความเจ็บปวด และประสบการณ์ส่วนบุคคลที่มีร่วมกัน

ตัวอย่างบทบาทของศิลปินระหว่าง คริสโต และเจนนี คลอด (Christo and Jeanne-Claude) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์แบบครอบครัวในฐานะสามีภรรยา ที่พัฒนาไปสู่ความเป็นคู่ศิลปิน และการเปลี่ยนผ่านด้วยความพยายามลดบทบาทความเป็นส่วนตัวไปสู่ลักษณะของการร่วมมือกัน โดยการสร้างสรรค์ผลงานสามมิติด้วยการห่อ และการติดตั้งจัดวางบนพื้นที่เฉพาะ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1961 เป็นต้นมา จวบจนปัจจุบัน เช่น ผลงาน L'Arc de Triomphe, Wrapped (1962-2021) (L'Arc de Triomphe, Wrapped, 2021) การทำงานร่วมกันและเทคนิคทางปฏิบัติของทั้งสอง ได้แสดงถึงอัตลักษณ์ของศิลปินในผลงานอย่างชัดเจน ในหน้าประวัติศาสตร์ศิลปะโลก

กิลเบิร์ต และ จอร์จ (Gilbert and George) เป็นตัวอย่างของความสัมพันธ์ที่เริ่มต้นแบบเพื่อนสนิท จนพัฒนาไปสู่การเป็นหุ้นส่วนชีวิตตามกฎหมายในปี ค.ศ. 2008 ด้วยบทบาทอันสลับซับซ้อนและปัญหาอย่างมากในการร่วมทำงานระยะแรก ส่งผลกระทบต่อตัวศิลปินเอง ทั้งสองคนแสดงภาพลักษณ์ในฐานะประติมากรรมสามมิติด้วยร่างกายตนเอง เสมือนเป็นภาพลักษณ์ความเชื่อที่เป็นความจริงอันสูงส่งจวบจนปัจจุบันของทั้งคู่ ในฐานะประติมากรรมที่มีชีวิตและการแสดงออกถึงความงดงาม

มารินา อบราโมวิช และอุเลย์ (Marina Abramovic and Ulay) เป็นตัวอย่างการแสดงบทบาทของศิลปิน ที่เริ่มต้นจากความสัมพันธ์อันดีเพื่อนรักไปสู่การเป็นคู่รัก และพัฒนาไปสู่การเป็นหุ้นส่วนทางศิลปะด้วยหัวใจระหว่งกัน อย่างเหนียวแน่นเป็นระยะเวลายาวนาน ผ่านภาพลักษณ์ผลงานต่างๆ เช่น ผลงาน Rest Energy, 1980 จากแนวคิดพื้นฐานทางการสร้างสรรค์เรื่องประสบการณ์ของศิลปิน ที่ต้องการเติมเต็มส่วนที่เหลือครึ่งหนึ่งของแต่ละคน ซึ่งศิลปินคิดว่าเป็นเสมือนความว่างเปล่า หรือความไม่มีตัวตน ให้ถูกส่งผ่านไปสู่ความทรงจำอันน่ายินดีควรค่าแก่การจดจำ ด้วยผลงานมากมายที่ร่วมกันสร้างสรรค์ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1975-2010 การใช้สื่อศิลปะการแสดงสดของทั้งคู่ไม่ใช่เพียงการทำงานร่วมกัน แต่เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างกันด้วย (Carey, 2016, pp. 101-105)

การร่วมสร้างสรรค์ระหว่าง แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) กับ ชอง-มิเชล แบสควีท (Jean-Michel Basquiat) ในช่วงปี ค.ศ. 1983-1985 เป็นอีกหนึ่งการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปิน ที่เกิดจากการจินตนาการส่วนบุคคลอย่างเป็นอิสระ ตามแนวคิดการแสดงความคิดเห็นและโต้ตอบระหว่างกัน ด้วยเทคนิคจิตรกรรมลงบนชิ้นงาน แพนค่าพูดและบทสนทนา (Tribute, 2021) ถึงแม้เป็นเรื่องการแสดงออกส่วนบุคคลของศิลปินจากการทำงานร่วมกัน แต่เกิดขึ้นบนพื้นฐานของความสัมพันธ์ส่วนบุคคลที่มีต่อกัน อย่างเหนียวแน่น จนกลายเป็นความไว้วางใจต่อกันจนถึงระดับที่สามารถร่วมกันทำงานได้อย่างเป็นอิสระ และให้การยอมรับในทักษะและประสบการณ์ทางการสร้างสรรค์ของแต่ละศิลปิน

แนวคิดและประเด็นสำคัญทางรูปแบบการร่วมสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับศิลปิน ของ ชาร์ล กรีน จึงอยู่ที่การทำงานเป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม เพื่อถ่ายทอดความคิดและความหมายตามแนวศิลปะคอนเซ็ปชวลไปสู่ผู้ชม และยังคงแสดงความเป็นอิสระต่อกันทางความคิดสร้างสรรค์ ผ่านวิธปฏิบัติในการทำงานที่คงไว้ซึ่งลักษณะเฉพาะส่วนบุคคล และปรากฏความเป็นสุนทรีย์ศิลปะอย่างชัดเจน จนได้รับการยอมรับอย่างต่อเนื่องในฐานะรูปแบบหนึ่งทางการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เพราะเป็นแนวปฏิบัติที่ศิลปินได้พัฒนาโดยสร้างรูปแบบกระบวนการใหม่ให้กับศิลปะ และเปิดเผยตัวตนของผู้ร่วมทำงานอย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม อันเป็นผลต่อการพัฒนาไปสู่การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่น ด้วยจุดมุ่งหมายในการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสังคม

จุดมุ่งหมายของการร่วมสร้างสรรค์ โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสังคม นอกจากการให้ความสำคัญกับบทบาทของศิลปิน และคุณสมบัติของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ในความหมายของการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่น ที่เป็นตัวกำหนดแนวคิดและการแสดงออกของศิลปิน ในการอธิบายลักษณะและประเด็นสำคัญของรูปแบบแล้ว ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่สร้างความแตกต่างให้กับกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ของศิลปิน คือ พื้นที่หรือขอบเขตของพื้นที่เฉพาะ กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติการสร้างสรรค์

แกรนท์ เฮซ เคสเตอร์ (Grant H. Kester) นักประวัติศาสตร์ศิลปะ และนักวิจารณ์ศิลปะ จากมหาวิทยาลัยแห่งแคลิฟอร์เนีย ซาน ดิเอโก (University of California San Diego) อธิบายถึง การร่วมสร้างสรรค์ในมิติของศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสังคม ว่าเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปิน หรือเป็นบุคคลอื่นๆ ในสังคม ตามความหมายการทำงานร่วมกัน ในลักษณะการร่วมแรงเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยมีบางสิ่งเป็นตัวเชื่อมโยง ซึ่งสะท้อนภาพการทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยการให้ความร่วมมือกัน และอื่นๆ ในลักษณะเดียวกันนี้ (Kester, 2011, pp. 1-2) การขยายขอบเขตการร่วมทำงาน ทำให้ขอบเขตพื้นที่การทำงานกว้างมากขึ้น มีผลต่อจำนวนผู้ร่วมสร้างสรรค์ที่เพิ่มมากขึ้น ขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์เกิดความซับซ้อนและหลากหลายยิ่งขึ้น โดยศิลปินเป็นผู้กำหนดวิธีปฏิบัติแก่ผู้ร่วมสร้างสรรค์ เพราะต้องเป็นผู้ดำเนินการให้ผลของการปฏิบัติเป็นไปตามเป้าหมายและแนวคิดหลักที่วางไว้

ดังนั้น ศิลปินจึงต้องเป็นผู้เชื่อมโยงผู้ร่วมสร้างสรรค์ เข้ากับพื้นที่เฉพาะ และสร้างวิธปฏิบัติสร้างสรรค์ให้สอดคล้อง และดำเนินไปตามเป้าหมายและแนวคิดที่กำหนดขึ้น การเชื่อมโยงข้อกำหนดต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นไปตามเจตนาการสร้างสรรค์ของตน จากคำอธิบายของเคสเตอร์สรุปได้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน หรือการลงแรงช่วยงาน ในฐานะขั้นตอนการปฏิบัติงานที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานร่วมกันตามทฤษฎีศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์นั้น สามารถปรากฏในรูปกิจกรรมศิลปะ โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ภายในพื้นที่และขอบเขตแบบประเพณีนิยมอย่าง หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ หรือในเทศกาลศิลปะเบียนนาเล่ย์ แต่สามารถทำได้ในชุมชน กลุ่มเพื่อนบ้าน พื้นที่ประท้วงทางการเมือง และเผยแพร่ได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น การบันทึกภาพเคลื่อนไหว (Video Collectives) ปฏิบัติทางศิลปะ (Workshops) หรือ การประชุมสัมมนา (Public Meeting) ที่ในอดีตเป็นที่รู้จักกันในชื่อ ศิลปกรรมชุมชน (Community Art) (Kester, 2011)

ผลการปฏิบัติจากกิจกรรมศิลปะดังกล่าว ในฐานะเป็นขั้นตอนหนึ่งในการลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกัน ผ่านทางการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ทั้งนี้ หากพิจารณาถึงสถานะความเข้มข้นของระดับการร่วมสร้างสรรค์ จึงพบว่าเคสเทอร์ได้แยกประเด็นการอธิบายมิติการร่วมสร้างสรรค์ ออกจาก การมีส่วนร่วม โดยใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์และศิลปะเชิงสัมพันธ์ของนิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) เป็นหลักในการอธิบาย เพราะมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับโครงข่ายทางสังคมเช่นเดียวกัน

มาเรีย ลินด์ (Maria Lind) ภัณฑารักษ์อิสระ ผู้เป็นทั้งนักเขียน นักวิชาการศิลปะ และผู้อำนวยการเทศกาลศิลปะกวางจูเบียนนาเล่ย์ ครั้งที่ 11 (the 11th Gwangju Biennial) อธิบายถึงลักษณะและประเด็นสำคัญของการร่วมสร้างสรรค์ในเชิงการสร้างความสัมพันธ์ตามพฤติกรรมของสังคมในมนุษย์ ว่ามีความซับซ้อนระหว่างการทำงานร่วมกันตามสถานะของอาการ หรือบทบาทที่แสดงขณะปฏิบัติ ซึ่งแสดงออกด้วยอาการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) การมีส่วนร่วม (Participation) การรวมกลุ่มกันทำกิจกรรม (Group Activity) หรือการแลกเปลี่ยนระหว่างกันผ่านการทำงานด้วยกัน อันเป็นลักษณะของความสัมพันธ์ภายในสังคมมนุษย์ ดังนั้น จึงจำแนกลักษณะการทำงานร่วมกันด้วยแนวคิดที่แตกต่างภายใต้ความหมายการทำงานร่วมกันระหว่างบุคคลมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป ตามความหมายของคำดังต่อไปนี้

- 1.ความร่วมมือ (Cooperation) เป็นการทำงานที่เน้นแนวคิดในทิศทางเป็นหนึ่งเดียวกัน และได้รับประโยชน์จากการร่วมมือกันทั้งสองฝ่าย
- 2.การรวมกลุ่มกัน (Collective) สะท้อนให้เห็นภาพการทำงานภายใต้ระบบทางสังคม หรือ สังคมนิยม ผ่านการกระทำร่วมกันของสมาชิกกลุ่ม
- 3.การมีปฏิสัมพันธ์หรือปฏิภิกิริยา (Interaction) ที่อาจเป็นการกระทำระหว่างบุคคลของคนหลายคน หรือ ของบุคคลใดบุคคลหนึ่งต่อบางสิ่งบางอย่าง
- 4.การมีส่วนร่วม (Participation) มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างบริบทที่ทำให้ผู้มีส่วนร่วมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของบางสิ่ง

บางอย่าง ที่บางคนได้สร้างสรรค์ขึ้น และมีความเป็นไปได้ที่จะส่งผลกระทบต่อบางสิ่งบางอย่าง (Lind, 2009, p. 54) การจำแนกลักษณะและสถานะการปฏิบัติงานของผู้ร่วมสร้างสรรค์ข้างต้นของลินด์ เป็นทางออกในการอธิบายความแตกต่างของลักษณะและประเด็นสำคัญของผลงานร่วมสร้างสรรค์ ให้มีความชัดเจนมากขึ้น แนวปฏิบัติทั้งสี่ยังช่วยอธิบายถึงการบูรณาการข้ามศาสตร์ เพราะเกี่ยวข้องกับสังคมและมานุษยวิทยา ด้วยการแสดงระดับการทำงานร่วมกันที่แตกต่างกันไปตามบทบาท ซึ่งถูกกำหนดโดยศิลปินผู้เป็นเจ้าของความคิด

ในความเห็นของลินด์ ประเด็นเรื่องพื้นที่เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับชุมชน เป็นประเด็นสำคัญทางรูปแบบอย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับแนวคิดของเกรสเทอร์ ซึ่งถูกขยายความว่า ทำให้กระบวนการสร้างสรรค์ต้องมีเรื่องวิถีวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อเกิดปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมที่ผู้ร่วมสร้างสรรค์ หรือมีส่วนร่วมได้เข้าเป็นส่วนหนึ่ง และแสดงอาการด้วยท่าทางและบทสนทนา หรือปฏิภิกิริยาที่เชื่อมโยงกับบริบทของสถานการณ์หรือสังคมขณะนั้น ย่อมทำให้เกิดการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมด้วย (Lind, 2009, p. 61) และเป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวคิดของ ดอลอเรส กาลินโด (Dolores Galindo) ในเรื่องระดับการแสดงบทบาทการปฏิบัติของผู้ร่วมสร้างสรรค์ หรือผู้มีส่วนร่วม ที่กาลินโดได้แยกออกเป็นคำ “การทำงานร่วมกัน” และ “การมีส่วนร่วม” ซึ่งต้องมีความเกี่ยวข้องกันกับลักษณะเฉพาะทางพื้นที่ด้วย

ตามทัศนะของ ดอลอเรส กาลินโด ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ ชาวอังกฤษ แห่งมหาวิทยาลัยลอนดอน โกลด์สมิทส์ (Goldsmiths University of London) นั้น มีประเด็นสำคัญอยู่ที่การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสังคมที่ศิลปินได้เลือกการนำผู้ชมในพื้นที่เข้ามีส่วนร่วมหรือทำงานด้วยกัน ตามบริบททางสังคมและลักษณะเฉพาะของพื้นที่ที่กำหนดสำหรับการสร้างสรรค์ แต่ยังคำนึงถึงความสำเร็จในทางสุนทรียะศิลปะ ควบคู่กับประโยชน์หรือการพัฒนาสังคม ที่อาศัยการร่วมสร้างสรรค์ และมีมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เปลี่ยนแนวคิดการทำงานของตนไปสู่การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ด้วยการนำเสนอผ่านกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสังคม (Galindo, pp. 2-15) กระบวนการทำงานดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงวิธีการนำศิลปะเข้าสู่ชีวิตของผู้ชม (ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับศิลปิน) ด้วยการเชื่อมโยงมนุษย์กับสังคมผ่านการทำงานของศิลปิน และปัจจัยด้านลักษณะเฉพาะทางพื้นที่ผู้ชม และสถานการณ์ในพื้นที่ นอกจากนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือพัฒนาสังคมแล้ว ยังเป็นความสำเร็จของศิลปินในการแสวงหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน ตามแนวคิดแบบศิลปะแนวประเพณีที่มีมาแต่เดิมด้วย

บทความของกาลินโด ได้แยกคำว่า “การเข้ามีส่วนร่วม” – Participation และคำ “การทำงานร่วมกัน” – Collaboration เป็นสองความหมาย ดังปรากฏในชื่อบทความ “Theories of Participation and Collaboration in Art” โดยคำ “Participation” หมายถึง การเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งหรือการแบ่งปันบางสิ่งบางอย่างกัน (Farlex Inc, 2003-2021) ซึ่งสอดคล้องกับการจำแนกลักษณะการทำงานร่วมกัน ตามระดับการปฏิบัติของมาเรีย ลินด์ ถึงแม้ทั้งสองคำจะมีความหมายไปในทิศทางเดียวกัน คือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในทางศิลปะ แต่มีความต่างกันตามแนวคิด เจตนารมณ์ และรายละเอียดทางปฏิบัติตามกระบวนการสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับผู้ร่วมสร้างสรรค์ หรือผู้มีส่วนร่วม ที่ทำให้ระดับความเข้มข้นของการร่วมสร้างสรรค์แตกต่างกัน

ทั้ง ลินด์, กาลินโด และ เคสเทอร์ มักอธิบายการร่วมสร้างสรรค์ โดยกล่าวถึงการมีส่วนร่วมตามทฤษฎีศิลปะเชิงสัมพันธ์ของ นิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการแสดงปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม เมื่อเขาเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ ที่ศิลปินสร้างหรือกำหนดขึ้น ตามขั้นตอนการปฏิบัติสร้างสรรค์ ซึ่งบูริโยต์ได้ให้คำจำกัดความทฤษฎีศิลปะเชิงสัมพันธ์ จากการวิเคราะห์กลุ่มผลงานของศิลปินคนสำคัญ เช่น ดอมินิก กอนซาเลซ-โฟเรสเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster) คาร์สเทิน ฮอลเลอร์ (Carsten Holler) ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) และ ฤกษ์ฤทธิ ติรวณิช (Rirkrit Tiravanija) เป็นต้น

บูริโยต์ได้ให้คำจำกัดความรูปแบบศิลปะในลักษณะดังกล่าวไว้ในปี ค.ศ. 1998 ว่า บทบาทของศิลปะไม่ได้ขึ้นอยู่กับภาพลักษณ์และแนวคิดเชิงอุดมคติแบบที่เคยเป็นมา แต่ศิลปะเป็นหนทางแห่งวิถีชีวิตและแนวทางปฏิบัติภายใต้โลกแห่งความเป็นจริง ขึ้นอยู่กับขอบเขตซึ่งศิลปินได้กำหนดขึ้น หัวใจสำคัญของศิลปะเชิงสัมพันธ์ คือ การมีส่วนร่วม และความเป็นปัจจุบันขณะในแต่ละสังคมที่ศิลปะจะเป็นสื่อไปสู่การเผชิญหน้ากันระหว่างผลงานและผู้ชม (Bourriaud, 2002, p. 13)

จุดมุ่งหมายของศิลปิน คือ การสร้างศิลปะและนำเสนอสู่สาธารณะในรูปแบบใหม่ ด้วยวิธีการสร้างสถานการณ์ผ่านกิจกรรมศิลปะในพื้นที่ที่ศิลปินได้กำหนดขอบเขตขึ้น ใช้วิธีสื่อสารที่หลากหลายของศิลปินแต่ละราย เป็นเครื่องมือดึงดูดให้ผู้ชมและกลุ่มผู้ชมเข้ามีส่วนร่วม กับพื้นที่ศิลปะหรือสถานการณ์ของศิลปิน ด้วยจุดประสงค์ให้เกิดการรับรู้ทางสุนทรียะศิลป์รูปแบบใหม่ หรือเกิดประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ชม ผ่านการแลกเปลี่ยนบทสนทนาและสัมผัสประสบการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างกัน ทั้งนี้ ในการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์นั้น ๆ ของผู้ชม ถูกกำหนดด้วยช่วงเวลาชั่วขณะที่ได้เข้ามีส่วนร่วม อันเป็นปัจจัยเกี่ยวข้อง ที่สำคัญอย่างหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลต่อความสำเร็จทางการสร้างสรรค์ของศิลปิน

ดูเหมือนว่าคำอธิบายของ บูริโยต์ เอง ยังคงไม่สามารถสรุปคำจำกัดในลักษณะและประเด็นสำคัญของรูปแบบศิลปะเชิงสัมพันธ์ได้อย่างชัดเจน เช่นเดียวกับกับรูปแบบการทำงานร่วมกันทางศิลปะของนักวิชาการคนอื่น เพราะการอธิบายถึงวิธีการพยายามดึงดูดผู้ชมให้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานนั่นเอง ที่ทำให้ศิลปินต่างต้องใช้วิธีการอย่างหลากหลาย ไม่เฉพาะเพียงการมีส่วนร่วมผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันผ่านบทสนทนาอย่างกรณีของฤกษ์ฤทธิ ติรวณิช เท่านั้น แต่กรณีของ คาร์สเทิน ฮอลเลอร์ กับผลงาน Slide Installation นั้น ยังเข้าข่ายลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยปฏิริยา (Interaction) ที่บุคคลหนึ่งกระทำต่อบางสิ่งบางอย่าง ดังเช่นที่ ลินด์ได้แยกระดับการทำงานร่วมกัน ไว้ตามบทบาทหรือการปฏิบัติที่ผู้ร่วมทำงานได้แสดงออกอย่างศิลปินกำหนด

จากแนวคิดและทัศนะของนักวิชาการข้างต้นทำให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจน เพียงพอต่อการเลือกนำไปใช้เป็นแนวปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่น ตามแนวคิดหลักและจุดประสงค์ของศิลปิน เพื่อให้การสร้างสรรค์ศิลปะแสดงความร่วมมือและสุนทรียะศิลป์ ด้วยการเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับชีวิตอย่างแท้จริง และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมในแต่ละพื้นที่ที่ศิลปินได้เลือก ภายใต้ลักษณะและประเด็นสำคัญดังนี้ 1) การให้ความสำคัญกับบทบาทของศิลปิน 2) การเข้าร่วมและบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ 3) วิธีปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ และ 4) ผลตามเป้าหมายจากกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ในท้ายที่สุด

บทบาทของศิลปินยังคงเป็นความสำคัญอันดับแรก ตามแนวคิดทั้งที่เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปิน และศิลปินกับบุคคลอื่น ด้วยความเป็นอิสระต่อกันทางความคิดและวิธีแสดงออกที่ปรากฏอัตลักษณ์ของศิลปินในลักษณะการผสมผสานเมื่อถูกนำมาใช้กับผู้ร่วมสร้างสรรค์ที่เป็นบุคคลอื่น จึงมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องลักษณะสำคัญทางกายภาพในปัจจุบันและภูมิหลังของพื้นที่ อันเป็นเงื่อนไขสำคัญที่นำไปสู่การดึงดูดให้บุคคลอื่นเข้าร่วม และการกำหนดบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ และศิลปินต้องนำไปพิจารณาในกระบวนการสร้างวิธีปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการร่วมสร้างสรรค์ด้วยการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ ภายใต้เงื่อนไขดังกล่าวข้างต้น เพื่อให้เกิดผลตามแนวคิดหลักของศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์

ตัวอย่างกรณีศึกษาปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์

กรณีการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่นที่ศิลปินเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย เช่น ผลงานชุด “Field” ของ แอนโทนี กรอมเลย์ (Antony Gormley) ศิลปินสร้างสรรค์ผลงาน ในพื้นที่ที่ศิลปินเลือกโดยทำงานร่วมกับชาวบ้านหลายพื้นที่ เช่น ชาว

เซนต์เฮเลนส์ ประเทศอังกฤษ และ ชาวเซียงซาน ประเทศจีน เป็นต้น ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและอนาคตของผู้คนบนโลกใบนี้ โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ ให้ผลงานศิลปะย้อนกลับไปมองผู้สร้างสรรค์หรือผู้ชมในภายหลัง โดยกำหนดให้ชาวบ้านปั้นดินเป็นรูปทรงตามแบบ ด้วยวิธีการและแนวคิดที่ศิลปินออกแบบไว้อย่างเป็นขั้นตอน (Gormley, Antony Gormley Project Field, 1989 - 2003, 2019) ผลจากกระบวนการสร้างสรรค์ สำเร็จเป็นรูปทรงที่ศิลปินต้องการ ด้วยการทำงานร่วมกันในลักษณะของการให้ความร่วมมือที่ได้รับประโยชน์ทั้งศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ บนพื้นฐานของการปฏิบัติตามแนวทางและวิธีการที่ศิลปินได้วางแผนงานไว้



ภาพ 1 ผลงาน “Field” โดย แอนโทนี กรอมเลย์ © (Gormley, Antony Gormley Project Field, 1989 - 2003, 2019)

ในขณะที่ ผลงาน “Clay and the Collective Body”, 2009 เป็นผลงานการทำงานร่วมกันในแบบการร่วมกลุ่มทางสังคม (Collective) กับชาวเมืองเฮลซิงกิ ประเทศฟินแลนด์ จำนวนถึง 2,000 คน ศิลปินยังคงใช้ดินเป็นวัสดุในการสร้างรูปทรงเช่นเดียวกับผลงาน “Field” แต่มีพัฒนาการจากการทำงานก่อนหน้านี้ในเรื่องการใช้สื่อและแนวคิดทางการสร้างสรรค์ ภายใต้แนวคิดเรื่องความร่วมมือชาวบ้าน พื้นที่และเวลาอันจำกัด (4 ครั้งๆ ละ 1 ชั่วโมง) ในกระโจมที่ถูกสร้างขึ้นกลางแจ้งช่วงฤดูหนาว และพลังงานที่มีอยู่ เข้าเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างรูปทรงผลงาน สร้างคำถามให้เกิดขึ้นว่าใครเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำอย่างไรให้เป็นศิลปะและสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อใคร (Boeckel, 2009)



ภาพ 2 พื้นที่เฉพาะภายนอกภายในของผลงาน “Clay and the Collective Body”, 2009
© (Gormley, Antony Gormley Project Clay and the Collective Body, 2009, 2019)



ภาพ 3 ผลงานชิ้นงานย่อยของผลงาน “Clay and the Collective Body”, 2009
© (Gormley, Antony Gormley Project Clay and the Collective Body, 2009, 2019)

กระบวนการสร้างรูปทรงของผลงานชุดนี้เกิดขึ้นภายใต้แนวคิดหลักที่ศิลปินเป็นผู้กำหนด แต่ถูกตีความตามกระบวนการทางความคิดและจินตนาการของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ทุกชิ้นงานที่ปรากฏจึงแสดงความเป็นอิสระทางด้านเทคนิคการปั้น และการสร้างภาพลักษณ์รูปทรง ที่มีเรื่องราวเนื้อหาแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ส่วนบุคคล โดยศิลปินมิได้กำหนดรูปแบบหรือแนวทางการสร้างรูปทรง จึงเข้าลักษณะศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ ที่เกิดขึ้นระหว่างศิลปินกับการรวมกลุ่มทางสังคมของบุคคลอื่นซึ่งมิใช่ศิลปิน

ผ่านการใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์และทักษะเชิงช่างส่วนบุคคลของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ในการถ่ายทอดความคิดออกมาสู่รูปทรงที่มีความเป็นรูปธรรม บนพื้นที่เฉพาะที่ศิลปินได้เลือกและกำหนดขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในผลงานทั้งสองชุดของกรอมเลี่ยนั้น ไม่ปรากฏรายละเอียดวิธีการนำบุคคลอื่นเข้ามีส่วนร่วม และเข้าร่วมสร้างสรรค์ผลงาน เห็นชัดได้ว่าทั้งสองกรณีเป็นการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องอย่างเป็นทางการเป็นส่วนตัวกับศิลปิน แต่อยู่ในลักษณะของการใช้ปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างศิลปินกับพื้นที่เฉพาะของศิลปิน โดยมีตัวบุคคลที่เป็นสมาชิกในพื้นที่เป็นตัวเชื่อม ด้วยความเต็มใจร่วมมือกับศิลปิน ดังนั้น เงื่อนไขสำคัญหลักประการหนึ่งของทั้งสองผลงานจึงอธิบายได้ว่า ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานเรื่องขอบเขตพื้นที่เฉพาะที่ถูกกำหนดขึ้นภายใต้แนวคิดของศิลปิน ทั้งนี้ ลักษณะสำคัญของศิลปะแห่งร่วมสร้างสรรค์ที่นอกเหนือจากเรื่องพื้นที่เฉพาะ จึงประกอบด้วยความต้องการสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างศิลปินกับสมาชิกในสังคม ผ่านกิจกรรมทางศิลปะที่ศิลปินเป็นผู้กำหนด เพื่อนำเสนอแนวคิดของตนสู่สังคม ด้วยการใช้ทักษะเชิงช่างที่ผ่านกระบวนการคิดพิจารณาร่วมกับจินตนาการ และประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ส่งผลให้ตัวศิลปินเองต้องมีสถานะเป็นผู้นำของกลุ่มพื้นที่เฉพาะทางการสร้างสรรค์นั้นด้วย

จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ

กรณีชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอสี่ริมา จ.สุโขทัย โดยศิลปินสมหมาย มาอ่อน มีจุดเริ่มต้นจากแนวคิดการสร้างสรรค์ ด้วยการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้ร่วมสร้างสรรค์ชาวทุ่งหลวง ตามแนวทางศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ โดยพิจารณาองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่เป็นไปได้ สำหรับการสร้างขั้นตอนปฏิบัติในกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้ 1) บทบาทของศิลปิน 2) การกำหนดคุณสมบัติและบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ 3) วิธีปฏิบัติการสร้างสรรค์ และ 4) ผลตามเป้าหมายจากกระบวนการร่วมสร้างสรรค์

1. บทบาทของศิลปิน

การให้ความสำคัญแก่ศิลปินเป็นอันดับแรก ในฐานะเจ้าของแนวคิดและผู้ปฏิบัติให้เป็นตามเป้าหมาย ศิลปินมีบทบาทในเรื่องดังนี้

1.1 เลือกพื้นที่เฉพาะ เริ่มต้นด้วยความเกี่ยวข้องกับระหว่างศิลปินกับพื้นที่ที่นำไปสู่เหตุผลและเป้าหมายในการเลือก ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ในปัจจุบัน ที่นำไปสู่การดึงดูดบุคคลอื่นให้เป็นผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ และความโดดเด่นของพื้นที่ที่นำไปสู่ขั้นตอนการปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์ และบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์

ความเกี่ยวข้องของศิลปินกับชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง เป็นความคุ้นเคยและประสบการณ์จากการเดินทางไปมาหาสู่ตั้งแต่วัยเด็ก เมื่อติดตามมารดาไปค้าขายจากบ้านเกิดอำเภอฟานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร และความคุ้นเคยจากการว่าจ้างชาวทุ่งหลวงให้ทำงานเครื่องปั้นดินเผาสำหรับงานสร้างสรรค์ของศิลปินตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 เรื่อยมา ทำให้เห็นลักษณะทางกายภาพของทั้งชุมชนและชาวทุ่งหลวงที่คุ้นเคยกัน จึงนำไปสู่การกำหนดเป้าหมายและแนวคิดหลักทางการสร้างสรรค์

1.2 กำหนดเป้าหมายเฉพาะ หลังจากได้เลือกพื้นที่ และเก็บข้อมูลทั้งอดีตและปัจจุบันตามข้อ 1.1 ทำให้ศิลปินกำหนดเป้าหมายและแนวคิดหลักของการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะพื้นที่ได้อย่างชัดเจน

จากการค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูล และปฏิบัติงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาของศิลปิน พบลักษณะเฉพาะทางพื้นที่ ด้วยเป็นชุมชนโบราณแห่งหนึ่งบนเส้นทางถนนพระร่วง ที่มีผู้อยู่อาศัยอย่างต่อเนื่องจากอดีตจวบจนปัจจุบัน พื้นฐานทางสังคมของสมาชิกในชุมชนแสดงวิถีวัฒนธรรมที่มีการสืบทอดต่อกันมาอย่างชัดเจน มีความโดดเด่นในการใช้ทักษะเชิงช่างสร้างงานหัตถกรรมประเภทผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาชนิดเอิร์ทเทนแวร์ (Earthenware) จนเกิดเป็นอาชีพที่ได้สืบทอดมาสู่ปัจจุบัน เป็นแหล่งรายได้หลักที่สำคัญของสมาชิกในชุมชน และสร้างชื่อเสียงให้แก่ชุมชนเป็นที่รู้จักสู่ภายนอกในระดับประเทศได้ในขณะเดียวกัน

1.3 วางแผนแนวปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ จากเป้าหมายที่ชัดเจนทำให้ศิลปินสามารถเลือกและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับบุคคลอื่นในเบื้องต้น เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้เกิดการเข้าร่วมและแนวปฏิบัติ การกำหนดแนวคิดหลักทั้งในส่วนการสร้างรูปทรงและเนื้อหาชิ้นงาน และการออกแบบสถานการณ์เลือกพื้นที่เฉพาะ และขั้นตอนปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ เพื่อแสดงผลเมื่อสิ้นสุดกระบวนการร่วมสร้างสรรค์

สำหรับความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับบุคคลในพื้นที่สร้างสรรค์นั้น เริ่มต้นจากเรื่องทักษะเชิงช่างด้านการผลิตเครื่องปั้นดินเผา พัฒนาไปสู่ประสบการณ์ร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลังของพื้นที่ และเป็นตัวนำไปสู่การกระชับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับชาวบ้านรายแรก ที่มีความคุ้นเคยจากการว่าจ้างให้ทำงาน จึงต้องการปรับคุณภาพวิถีชีวิตให้สะดวกต่อการดำรงชีพและ

ปฏิบัติงานปั้นดินเผา ด้วยระดับความคุ้นเคยที่มากขึ้น ในฐานะคนบ้านเดียวกันที่มีวิถีวัฒนธรรมเหมือนกัน สื่อสารด้วยถ่วงทำนองการพูดจาภาษาเดียวกัน ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง จึงเชื่อมโยงกันเข้าด้วยความสัมพันธ์ที่เด่นชัดทางกายภาพ คือ การเริ่มต้นมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับชาวบ้านในพื้นที่ และทางโนภาพ คือ ความผูกพันระหว่างผู้คนสองชุมชนผ่านวิถีชีวิตที่มีต่อกันระหว่างพื้นที่ ในขอบเขตภูมิหลังทางวัฒนธรรมจากประสบการณ์และความทรงจำ เรื่องเล่า นิทาน ตำนาน และประเพณีท้องถิ่น ที่ถูกหยิบมาใช้เป็นตัวเชื่อม ผ่านการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนระหว่างกันหลายครั้ง จนในที่สุดเกิดการยอมรับไว้นับถือเชื่อใจ และตัดสินใจเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ โดยสมัครใจ พร้อมทั้งส่งต่อไปยังบุคคลอื่นในพื้นที่ด้วย

1.4 ดำเนินการให้การปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างเป็นรูปธรรม

2. การกำหนดคุณสมบัติและบทบาทผู้ร่วมสร้างสรรค์

จากความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับบุคคลในพื้นที่สร้างสรรค์ ที่เริ่มต้นจากชาวบ้านซึ่งเคยรับจ้างผลิตดินเผาให้ศิลปินพัฒนาไปสู่การกำหนดรายละเอียดคุณสมบัติผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ และบทบาทในแต่ละขั้นตอนการปฏิบัติของทั้งศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการสื่อสารผ่านบทสนทนา การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิด ที่ใช้เป็นจุดร่วม ในเนื้อหาด้านวิถีวัฒนธรรมเฉพาะพื้นที่ คือ เรื่องประเพณีเทศกาลงานบุญประจำปีพระแท่นศิลาอาสน์ จังหวัดอุดรธานี ช่วงวันเพ็ญขึ้นสิบห้าค่ำเดือนสาม มาฆบูชา ของชาวบ้านแถบภาคเหนือตอนล่าง โดยเฉพาะชาวบ้านทุ่งหลวงบนเส้นทางถนนพระร่วงที่ได้ปฏิบัติสืบต่อกันมา ตั้งแต่อดีตเมื่อครั้งอาณาจักรสุโขทัย จวบจนปัจจุบัน ตามความเชื่อในช่วงชีวิตหนึ่งของชาวพุทธ ต้องเดินทางไปนมัสการพระแท่นศิลาอาสน์ให้ได้สักครั้งหนึ่ง ด้วยนามาซึ่งอันศักดิ์อันสูงสุด เพราะเป็นสถานที่ซึ่งพระพุทธเจ้าเคยเสด็จมา

คุณสมบัติของกลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์ จึงมีที่มาจากชาวบ้านในข้อ 1.1 ที่เป็นผู้เชื่อมศิลปินกับผู้ร่วมสร้างสรรค์รายอื่นเข้าด้วยกันบนพื้นฐานความคุ้นเคยส่วนบุคคล การยอมรับ และความไว้วางใจซึ่งกันและกัน และกลายเป็นตัวดึงดูดให้บุคคลอื่นสมัครใจเข้าเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ในเบื้องต้น ด้วยวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ผ่านการสนทนาด้วยเรื่องประสบการณ์ร่วมสมัยและความทรงจำส่วนบุคคล ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีวัฒนธรรมเรื่องประเพณีเทศกาลงานบุญประจำปีพระแท่นศิลาอาสน์ เช่นเดียวกัน

นอกจากนั้น ยังเกี่ยวข้องกับความสามารถทางการปั้นดิน ในการผลิตเครื่องปั้นดินเผาของชาวทุ่งหลวงด้วย เพราะเป็นส่วนหนึ่งของวิถีวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชนฯ ที่ศิลปินต้องการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในแง่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้ร่วมสร้างสรรค์ โดยศิลปินได้เลือกใช้เป็นเทคนิคในการสร้างรูปทรงผลงานร่วมสร้างสรรค์ ในส่วนของตัวชิ้นงานที่เป็นเป้าหมายหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์

3. วิธีปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์

จากคุณสมบัติและการกำหนดบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ถูกนำไปพิจารณาเกี่ยวกับการสร้างวิถีปฏิบัติของทั้งศิลปินและกลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์ ที่แบ่งออกเป็นเรื่อง 1) เครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติ 2) ขั้นตอนการแสดงปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ และ 3) การนำเสนอกระบวนการและผลการร่วมสร้างสรรค์

3.1 เครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติ

ศิลปินได้เลือกต้นทุนวัฒนธรรมที่เป็นความโดดเด่นของพื้นที่สร้างสรรค์ คือ เทคนิคการผลิตเครื่องปั้นดินเผาด้วยการปั้นดินและเผาไฟต่ำ มาใช้เป็นเทคนิคการสร้างรูปทรงผลงานสำหรับผู้ร่วมสร้างสรรค์ ที่เน้นความเป็นอิสระทางด้านกระบวนการทางความคิดและการสร้างรูปทรง ด้วยเทคนิคและเนื้อหาจากวิถีวัฒนธรรมตามประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้ร่วมสร้างสรรค์

ศิลปินได้สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านการสนทนา การร่วมนำเสนอความคิดเห็น และการตัดสินใจร่วมกัน ที่นำไปสู่การสร้างปฏิบัติการและกิจกรรมศิลปะ ให้แสดงลักษณะการร่วมสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วม ภายใต้แนวคิดหลักเรื่องการร่วมสร้างสรรค์ และประสบการณ์การเดินทางเมื่อวันเพ็ญเดือนสาม เนื่องในเทศกาลงานบุญประจำปีพระแท่นศิลาอาสน์

ปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์และกิจกรรมศิลปะ ถูกออกแบบให้เป็นขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์และกระชับความเข้าใจ เสริมสร้างกำลังใจในการทำงาน และเผยแพร่การร่วมปฏิบัติสร้างสรรค์สู่สาธารณะ ในระยะแรกของกระบวนการ ที่ส่งผลต่อความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

3.2 ขั้นตอนการแสดงปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์

จากการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลในข้อ 1.2 ศิลปินต้องเลือกและจัดเตรียมพื้นที่เฉพาะสำหรับสถานการณ์และปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นศูนย์รวมการพบปะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางความคิด เทคนิคเชิงช่างทางการสร้างชิ้นงาน และการดำเนิน

กิจกรรมศิลปะ ทั้งนี้ ได้แบ่งขั้นตอนการทำงานเป็นสองส่วน คือ การปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์ผ่านปฏิบัติการและกิจกรรมศิลปะ และการสร้างชิ้นงานของศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์แต่ละราย

ศิลปินได้ออกแบบโครงสร้างหลักของวิธีปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์ ด้วยปฏิบัติการและกิจกรรมศิลปะอย่างน้อยสองครั้ง และกำหนดรายละเอียดของขั้นตอนด้วยวิธีเสนอความคิดเห็น ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติร่วมกันกับผู้ร่วมสร้างสรรค์ กำหนดพื้นที่เฉพาะของสถานการณ์ ช่วงเวลา บทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ และผู้มีส่วนร่วมที่เป็นสมาชิกของชุมชน แต่ไม่ได้เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ ซึ่งถูกชักชวนเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์กิจกรรมศิลปะโดยสมัครใจ ด้วยการใช้ความสัมพันธ์ส่วนบุคคลของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ที่มีต่อสมาชิกรายอื่นในชุมชน

ทั้งนี้ ได้กำหนดเป้าหมายของกิจกรรมแรกในช่วงเริ่มต้นการทำงาน ด้วยการนำวิถีวัฒนธรรมเรื่อง ความเชื่อและแนวปฏิบัติของชาวทุ่งหลวงมาใช้ เพื่อสร้างขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้ร่วมสร้างสรรค์ สร้างการยอมรับระหว่างศิลปินกับผู้ร่วมสร้างสรรค์ และผู้มีส่วนร่วม และเผยแพร่ปฏิบัติการสู่สังคมผ่านสมาชิกชาวทุ่งหลวงที่เข้าเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ ด้วยการใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในกิจกรรมที่กำหนดขึ้น ผ่านการสนทนา ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมตามความเชื่อ และการสัมนาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทั้งนี้ เพราะกระบวนการทำงานร่วมกัน มีระดับการแสดงออกและบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งมีผลต่อการแสดงบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากผู้มีส่วนร่วม และผลลัพธ์ของกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ในท้ายที่สุดด้วย



ภาพ 4 กิจกรรมไหว้ครู-ปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 โดยผู้ร่วมสร้างสรรค์และผู้มีส่วนร่วมชาวทุ่งหลวง

กิจกรรมที่สองของปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ได้ถูกออกแบบให้ดำเนินการในพื้นที่เฉพาะ ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักทางเนื้อหา เรื่องประเพณีทางพุทธศาสนาเนื่องในวันเพ็ญเดือนสาม มาฆบูชา เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนา ด้วยการกำหนดรูปแบบการทำบุญด้วยการใช้ชิ้นงานดินเผาที่ศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ได้สร้างขึ้น และสร้างรูปแบบการปฏิบัติกิจกรรมที่แตกต่างไปจากอดีตในบางขั้นตอน แต่สามารถสืบทอดเป็นเทศกาลประจำปีของชุมชนต่อไปได้

สำหรับการสร้างสรรค์ชิ้นงานของผู้ร่วมสร้างสรรค์แต่ละรายนั้น ดำเนินไปภายใต้แนวคิดหลักที่ศิลปินกำหนดขึ้น เพื่อใช้เชื่อมความคิดของผู้ร่วมสร้างสรรค์แต่ละรายเข้าด้วยกัน แต่เน้นความเป็นอิสระทางการใช้ประสบการณ์ ความทรงจำ จินตนาการ ทักษะ

เชิงช่างในการขึ้นรูปและปั้นดิน เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่เป็นส่วนของผลงาน ซึ่งแสดงการร่วมสร้างสรรค์และสุนทรียะศิลป์ในผลงานในแบบการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปินตามแนวคิดของชาร์ล กรีน และนำเสนอสู่ผลการร่วมสร้างสรรค์สู่สาธารณะผ่านกิจกรรมศิลปะและการจัดแสดงในท้ายที่สุด



ภาพ 5 กิจกรรมศิลปะสู่สาธารณะ ณ วัดบึงภูเต่า อำเภอคีรีมาศ ปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

การสร้างชิ้นงาน ตามแนวคิดหลักทางด้านเนื้อหาเรื่องการเดินทางเมื่อวันเพ็ญเดือนสาม ที่สืบเนื่องจากเทศกาลงานบุญประจำปี พระแท่นศิลาอาสน์ มีรายละเอียดของประสบการณ์และความทรงจำส่วนบุคคลที่เป็นอิสระต่อกัน ศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์แต่ละรายได้ตีความ และสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปทรงของชิ้นงานที่แตกต่างกันไป แต่มีจุดร่วมทางเนื้อหาตามแนวคิดหลัก และเทคนิคการปั้นดินและเผาเป็นตัวเชื่อมผลงานของแต่ละคนเข้าด้วยกัน

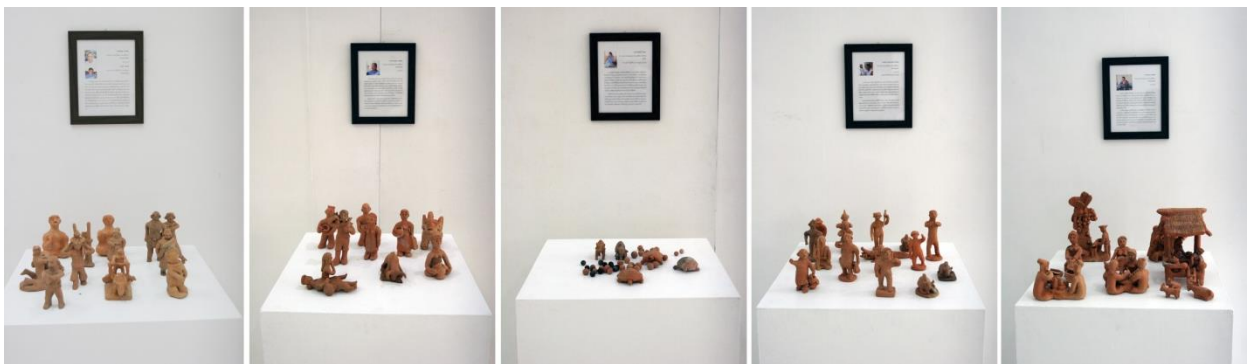
3.3 การนำเสนอกระบวนการและผลการร่วมสร้างสรรค์

ศิลปินได้นำเสนอกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะในพื้นที่เฉพาะ ที่ได้ออกแบบขั้นตอนปฏิบัติสำหรับการร่วมสร้างสรรค์ และทำการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวการนำเสนอปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมด้วยกิจกรรมศิลปะ หลังจากนั้น จึงนำเสนอภาพกิจกรรมในนิทรรศการร่วมกับผลงานของผู้ร่วมสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดหลัก

การนำเสนอผลงานร่วมสร้างสรรค์ในท้ายที่สุด ถูกจัดแสดงภายใต้นิทรรศการที่มีแนวคิด “การเดินทางเมื่อวันเพ็ญเดือนสามฯ” ตามที่ศิลปินได้กำหนดไว้ ด้วยวิธีการติดตั้งและจัดวางผลงานแต่ละชุด ที่มีความแตกต่างกันทางรูปทรงและภาพลักษณ์ จากความเป็นอิสระของศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ทุกราย แต่สามารถเชื่อมโยงและเป็นหนึ่งเดียวกันได้ภายใต้แนวคิดหลัก เพื่อแสดงสุนทรียะศิลป์ผ่านการผสมผสาน อัตลักษณ์ส่วนบุคคลสู่สาธารณะ ตามแนวทางการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับศิลปิน



ภาพ 6 ผลงานดินเผา และการจัดวางของผู้ร่วมสร้างสรรค์



ภาพ 7 การจัดแสดงผลงานผู้ร่วมสร้างสรรค์



ภาพ 8 การติดตั้งและจัดวางเพื่อการนำเสนอผลงานร่วมสร้างสรรค์

4. ผลตามเป้าหมายจากกระบวนการร่วมสร้างสรรค์

นอกจากผลตามวัตถุประสงค์ที่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนในการวิจัยสร้างสรรค์แล้ว ผลตามแนวปฏิบัติศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ยังเป็นตัวระบุความสำเร็จของกระบวนการที่สำคัญด้วย เนื่องจากการทำงานร่วมกันมีความเกี่ยวเนื่องระหว่างความเป็นส่วนตัวของศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ กับวิถีปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ตามกระบวนการทำงาน ซึ่งมักมีปัจจัยภายนอกอื่นๆ ที่ไม่สามารถควบคุมได้เข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะเป็นกระบวนการที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตที่ผูกพันอยู่กับสังคม (ทั้งในส่วนของเนื้อหาและการสร้างรูปทรง

ผลงาน) และเน้นความเป็นอิสระต่อกันในกระบวนการทางความคิดและการปฏิบัติ จึงทำให้ไม่อาจจะบวกลบเอาผลของผลปฏิบัติการได้อย่างชัดเจน แต่สามารถแยกอธิบายตามโครงสร้างการทำงานเป็นสองประเด็น คือ ผลต่อบุคคลที่เป็นผู้ลงมือปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ และผลต่อสังคม

ผลอย่างเป็นรูปธรรมหรือการเดินทางไปสู่เป้าหมายที่กำหนดขึ้น ของกระบวนการศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ต่อบุคคลนั้น มีทั้งต่อศิลปินและผู้ร่วมสร้างสรรค์ ในลักษณะที่แสดงความเชื่อมโยงระหว่างกัน ในเบื้องต้นเมื่อเกิดการตัดสินใจเข้าเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ของบุคคลอื่น ด้วยการยอมรับและเชื่อมั่นในศิลปิน และ/หรือร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะแล้ว ผู้เข้าร่วมย่อมหวังผลว่าสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงทางบวกให้เกิดขึ้นแก่ตนได้ แล้วจึงลงมือร่วมปฏิบัติการสร้างสรรค์ตามขั้นตอนต่างๆ ที่ศิลปินกำหนด จึงถือเป็นผลประการหนึ่งจากเป้าหมายทางการสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปิน

ผลตามเป้าหมายทางการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของศิลปิน ในการใช้ความรู้และศิลปะเป็นเครื่องมือ นำไปสู่การพัฒนาสังคมตามแนวทางศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ ที่แสดงลักษณะร่วมสมัยอย่างเป็นสากล ด้วยการหลอมรวมศิลปะและวิถีชีวิตเข้าด้วยกัน ตามสภาพความจริงของแต่ละพื้นที่ อันเป็นต้นทางไปสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์โครงสร้างทางสังคม ด้วยการลงมือปฏิบัติของผู้ร่วมสร้างสรรค์ที่เป็นสมาชิกในสังคมนั้นๆ และมีตัวผลงานศิลปะเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากกระบวนการทำงาน จุดมุ่งหมายและผลดังกล่าว คือ ผลจากการกระทำตามบทบาทและหน้าที่ของศิลปินร่วมสมัย ด้วยความบริสุทธิ์ใจและเป็นจริง

การนำศิลปะเข้าสู่ชุมชนด้วยการใช้ทักษะการทำเครื่องปั้นดินเผา เป็นสื่อและเทคนิควิธีการสร้างรูปทรงผลงานศิลปะ ในกระบวนการศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ระหว่างศิลปินกับชาวบ้านทุ่งหลวง ทำให้กลุ่มชาวบ้านมีสถานะทั้งที่เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์และบางส่วนเป็นผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับกิจกรรม จึงเป็นผลตามเป้าหมายของกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีความสมบูรณ์ เพราะผู้ชมกลุ่มนี้เองได้กลายเป็นผู้ชมศิลปะกลุ่มใหม่ เกิดประสบการณ์การรับรู้ใหม่ และมองเห็นแนวทางในการใช้ประโยชน์จากศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์สังคมและสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลสะท้อนด้านบวกกลับมายังตัวบุคคลที่เข้าร่วม ในด้านการแสดงตัวที่เด่นชัดของกลุ่ม การส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มกันทางสังคม หรือ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความนับถือในตนเองให้กับสมาชิกผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ โดยมีจุดมุ่งหมายหลัก คือ การสร้างค่านิยม และการสร้างภาพตัวแทนกลุ่ม (Laia Guillet, 2017) ที่แสดงเป้าหมายทางสังคม ด้วยการนำศิลปะเป็นเครื่องมือ

บทสรุป

ทฤษฎีศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ที่ศิลปินร่วมสมัยนิยมใช้ เป็นเครื่องมือเพื่อการพัฒนาสังคม ด้วยการนำเสนอแนวคิดที่แสดงความเป็นร่วมสมัยทั้งในด้านรูปแบบและช่วงเวลา ตามสภาพความเป็นจริงของสังคมและสถานการณ์แวดล้อม ที่เกี่ยวข้องกับแต่ละพื้นที่และแนวคิด ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ ร่วมกับประสบการณ์สร้างสรรค์ของศิลปิน ได้ถูกนำไปใช้เป็นแนวทางปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ในพื้นที่ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอศรีมัท จังหวัดสุโขทัย ด้วยการนำลักษณะและประเด็นสำคัญของรูปแบบศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์เป็นแนวทาง ในการกำหนดบทบาทของศิลปิน คุณสมบัติและบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ วิธีปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ และผลตามเป้าหมายจากกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ เพื่อแสดงลักษณะของปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ในพื้นที่เฉพาะให้เกิดความชัดเจน โดยใช้ต้นทุนทางวิถีวัฒนธรรมในขอบเขตพื้นที่สร้างสรรค์ เป็นตัวกระตุ้นการแสดงบทบาทของผู้ร่วมสร้างสรรค์ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันทั้งตัวศิลปิน ผู้ร่วมสร้างสรรค์ และพื้นที่สร้างสรรค์ภายในกรอบแนวคิดหลักทางการสร้างสรรค์ ที่แสดงลักษณะเฉพาะของกระบวนการดังต่อไปนี้

1. เป็นการร่วมปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานด้วยความสมัครใจของสมาชิกในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง อำเภอศรีมัท จังหวัดสุโขทัย บนพื้นฐานของความสนิทสนมคุ้นเคยระหว่างกัน
2. ลักษณะผลงาน สร้างสรรค์ด้วยการใช้วัตถุดิบ ทักษะและเทคนิคทางช่าง ที่เป็นต้นทุนทางวิถีวัฒนธรรมของชุมชน
3. ผู้ร่วมสร้างสรรค์มีอิสระทางความคิดและการปฏิบัติในการเข้าร่วมกิจกรรม สร้างรูปทรง และเนื้อหาผลงาน จากประสบการณ์และจินตนาการส่วนบุคคลที่มี
4. สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเสนอความคิด และการตัดสินใจร่วมกันระหว่างศิลปิน ผู้ร่วมสร้างสรรค์ และผู้มีส่วนร่วมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะร่วมกันภายใต้แนวคิดหลักทางการสร้างสรรค์
5. สร้างความรู้สึภาคภูมิใจในตนเองให้เกิดขึ้นแก่ผู้ร่วมสร้างสรรค์

6. มีความเด่นชัดของตัวผู้ร่วมสร้างสรรค์ จากการรวมตัวกัน และเผยแพร่ผลงาน ที่เกิดจากการปฏิบัติร่วมสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรม เทคนิคปั้นดินและเผา

7. ผลงานสร้างสรรค์ที่ได้มีความเป็นเอกภาพ แสดงสุนทรียะศิลป์ และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน ผู้ร่วมสร้างสรรค์ และพื้นที่สร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการทำงานตลอดทั้งกระบวนการ และตัวผลงานในท้ายที่สุด

คุณสมบัติทั้ง 7 ประการของปฏิบัติการศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง ได้ชี้ให้เห็นถึง ลักษณะเฉพาะที่มีทั้งความเหมือนและแตกต่างทางรูปแบบตามทัศนะของนักวิชาการ เช่น การทำงานร่วมกันบนพื้นฐานของความ สนิทสนมคุ้นเคย (ข้อ 1) แต่มีความเป็นอิสระต่อกันทางความคิดและการแสดงออกของผู้ร่วมสร้างสรรค์ (ข้อ 3) ตามทัศนะของชาร์ล กรีน หรือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของกลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์ (ข้อ 6) กับศิลปินที่เกิดขึ้นภายใต้แนวคิดหลักทางการสร้างสรรค์ (ข้อ 4) ตามทัศนะของ แกรนท์ เฮช เคสเทอร์ ในเรื่องของศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสังคม ด้วยการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินกับกลุ่มบุคคล อื่น โดยมีแนวคิดหลักทางการสร้างสรรค์เป็นตัวเชื่อมโยง ทำให้เกิดความร่วมมือกัน

ทั้งนี้ มีลักษณะเฉพาะที่เกิดจากต้นทุนวิถีวัฒนธรรมของชุมชน (ข้อ 2) ซึ่งถือเป็นประเด็นความแตกต่างในเรื่องพื้นที่เฉพาะ เป็น ตัวกำหนดให้กระบวนการสร้างสรรค์มีวิถีวัฒนธรรมเข้าไปเกี่ยวข้อง และเชื่อมโยงกับสถานการณ์ทางสังคมในขณะนั้น ตามแนวคิดที่ สอดคล้องกันของนักวิชาการ มาเรีย ลินด์ และ ดอลอเรส กาลินโด ว่า ส่งผลต่อระดับการแสดงบทบาทการปฏิบัติของผู้ร่วม สร้างสรรค์ในการทำงานร่วมกัน และผู้มีส่วนร่วมในการเข้าร่วมกิจกรรม เพราะผูกพันกับพื้นที่เฉพาะ นอกจากนั้น คุณสมบัติเฉพาะ บุคคลของกลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์ ยังนำไปสู่ผลจากปฏิบัติการร่วมสร้างสรรค์ในแง่บวก (ข้อ 5) อันเกิดขึ้นจากความเป็นเอกภาพและ คุณค่าของผลงานในท้ายที่สุดตามลักษณะในข้อ 7

เอกสารอ้างอิง

Boeckel, J. v. (2009). **Participation in art-making "IHME. Clay and the Collective body" with Antony Gormley.**

Retrieved January 10, 2021, from Aalto University: <https://research.aalto.fi/en/publications/participation-in-art-making-ihme-clay-and-the-collective-body-wit>

Bourriaud, N. (2002). **Relational Aesthetics.** Dijon, France: Les Presse Du Reel.

Carey, C. L. (2016). **Embodying the Sacred: Marina Abramović, Transcultural Aesthetics, and the Global Geography of Art.** Phd., University of California. San Diego.

Christo and Jeanne Claude Foundation (2021). **L'Arc de Triomphe, Wrapped. (2021).** Retrieved September 9, 2021, from Christo and Jeanne Claude Foundation: <https://christojeanneclaude.net/artworks/arc-de-triomphe-wrapped/>

Farlex Inc. (2003-2021). **The Free Dictionary by Farlex: collaboration.** Retrieved November 20, 2020, from The Free Dictionary by Farlex: <https://www.thefreedictionary.com/collaboration>

Farlex Inc. (2003-2021). **The Free Dictionary by Farlex: participation.** Retrieved November 20, 2020, from The Free Dictionary by Farlex: <https://www.thefreedictionary.com/participation>

- Galindo, D. (n.d.). **Theories of Participation and Collaboration in Art**. Retrieved January 22, 2021, from Goldsmiths.academia.edu/DGalindo:
https://www.academia.edu/8902589/Theories_of_Participation_and_Collaboration_in_Art_How_these_factors_generate_meaning_in_cultural_projects
- Gormley, A. (2019). **Antony Gormley Project Clay and the Collective Body, 2009**. (Antony Gormley) Retrieved June 30, 2019, from Antony Gormley:
<https://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/277#p1>
- Gormley, A. (2019, January 1). **Antony Gormley Project Field, 1989 - 2003**. Retrieved June 30, 2019, from Antony Gormley: <https://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/245#p0>
- Green, C. (2001). **The Third Hand: Collaboration in Art from Conceptualism to Postmodernism**. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press.
- Kester, G. H. (2011). **The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context**. Durham, North Carolina, USA: Duke University Press.
- Laia Guillet, D. R. (2017). **The Double Face of Collaborative Art: The Exchange of Theory and Practice**. Retrieved April 2019, from Interartive a Platform of Contemporary Art:
<https://interartive.org/2013/10/collaborative-art>
- Lind, M. (2009). **Complications; On Collaboration, Agency and Contemporary Art**. (N. Möntmann, Ed.) Public: Art / Culture / Idea , 39 (Spring), 52-70.
- Tribute, T. J.-M. (2021). **Basquiat and Warhol: a collaboration between two art geniuses**. Retrieved September 9, 2021, from Jean-Michel Basquiat Site Tribute:
<http://www.basquiat.cloud/basquiat-warhol-collaboration/>

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด
: กรณีศึกษากลุ่มผลิตภัณฑ์ เรือนไทยจำลอง จังหวัดอุดรธานี
ประสิทธิ์ พวงบุตร

Developing products based on cultural capital in line with market needs: a case study of
the model Ruen Thai product range Udon Thani province
Prasit Pongboot

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University
Corresponding author E-mail address: Longart71206@gmail.com
received: April 29, 2021 revised: December 30, 2021 accepted: January 1, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรมนำสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานเชิงปริมาณและคุณภาพ เก็บข้อมูลสำรวจตลาดผู้บริโภคเครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและประเมินค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญทางการตลาด วิธีการใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ร่วมกับผลจากการศึกษาทุนวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบและทำการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด เก็บข้อมูลจากผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน ผลการวิจัยจากการสำรวจตลาดพบว่า โดยภาพผลิตภัณฑ์เรือนไม้จำลองจุดเด่นจะเป็นด้านทักษะฝีมือและความคิดสร้างสรรค์ แต่ควรปรับปรุงรูปแบบให้มีเอกลักษณ์ และประโยชน์ใช้สอยเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และจากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรม ได้เลือกป้าคำชะโนด ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผูกโยงกับความเชื่อความศรัทธาของชาวอีสาน มาใช้สร้างเอกลักษณ์ผลิตภัณฑ์นอกเหนือจากศิลปะบ้านเชียงและรูปทรงอาคารที่พบเห็นได้ทั่วไปในสินค้าทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุดรธานี ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ได้นำเอกลักษณ์เด่นของป้าคำชะโนดมาสานกับบ้านทรงไทยจำลองที่ทางกลุ่มมีทักษะฝีมือในการผลิต ออกแบบเป็นกล่องแห่งความทรงจำประกอบนาฬิกาบอกเวลา แล้วจึงดำเนินการจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ นำต้นแบบสู่การทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาดซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากกลุ่มผู้บริโภคค่าคะแนนความพึงพอใจในภาพรวมเท่ากับ 4.96 หมายถึงระดับดีมาก และทางกิจการเรือนไทยจำลองได้ดำเนินการผลิตกล่องแห่งความทรงจำอย่างต่อเนื่องจากการเก็บข้อมูลผลสำรวจจากการพัฒนา 3 เดือนพบว่าแนวโน้มรายได้จากการจัดจำหน่ายสูงขึ้นจากเดิมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 ต่อเดือน

คำสำคัญ: พฤติกรรมผู้บริโภค, ความสอดคล้องทางการตลาด, ผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลอง

ABSTRACT

This research aims to study intellectual and cultural capital towards designing and developing products in accordance with market demand. Using a combination of quantitative and qualitative research methods. Collect consumer market surveys The tools used are questionnaires that have been validated and evaluated for the Content Correctness Index value by marketing experts. How to use the in-depth interview Data were collected from a sample of 20 people. The results were analyzed together with the research results of the cultural capital to determine a guideline for product development. Produce prototypes and test new marketing marketing product and collect data from 100 target consumers. Research results from consumer market surveys show that the Thai style house model is outstanding in skill and creativity. But should improve the style to be unique and functional in order to add value to the product And from the study of cultural

capital Has chosen Kham Chanot Forest, an area linked to the beliefs of the Isan people. They are used to create uniqueness of products apart from Ban Chiang art and the Great Naga sculpture commonly found in cultural products Of Udon Thani. The design of the new products are the distinctive characteristics of the Kham Chanod forest and combined with the Thai-style model houses that the skillfull group has Designed as a memory box with a clock. And then proceed to create a prototype and Leading the prototype to the test of a new marketing product, which was well received by consumers, an overall satisfaction score of 4.96, meaning very good. In addition, Thai style house Model Company has continued to produce the Memory Box from the 3-month development results data collection. From higher distribution from the original at least 80 percent permonth.

Keywords: consumer behavior, marketing consistency, Thai style model house

บทนำ

จากร่างกรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ได้ให้ความสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งและการสร้างมูลค่าเพิ่มของสาขาการผลิตเพื่อมุ่งสู่การเปลี่ยนผ่านประเทศไทยจากประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูง และในขณะเดียวกันทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาที่สำคัญประการหนึ่งในการยกระดับประเทศด้วยการส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถของผู้ประกอบการให้มีการขยายตลาดด้วยการสร้างความเข้มแข็งด้านตราสินค้าและช่องทางการตลาดที่เป็นของตนเองมากขึ้น และนโยบายของรัฐบาลที่มุ่งเน้นการพัฒนาการผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ให้ความสำคัญในด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศด้วยแผนบูรณาการด้านการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ปัญหาหลักของผู้ประกอบการ SMEs ภาคการผลิตของไทย คือ การขาดการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนกล่าวคือสินค้าและบริการส่วนใหญ่ยังขาดการผลิตที่มีนวัตกรรมของตนเองขาดความแตกต่างของสินค้าที่มีเอกลักษณ์ ทำให้ไม่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มส่งผลให้สินค้านั้นจำหน่ายได้ในราคาต่ำ จำกัดในตลาดวงแคบและไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดซึ่งปัจจัยสำคัญประการหนึ่งเป็นเพราะผู้ประกอบการ SMEs ยังขาดความรู้ความเข้าใจและความสำคัญของการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

กลุ่มผลิตภัณฑ์ไทยจำลองที่ทำจากไม้ไผ่เป็นแหล่งผลิตและจำหน่ายงานหัตถกรรมที่ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ซึ่งผู้ผลิตและจำหน่ายได้ดำเนินงานด้านนี้มานานหลายปี โดยนำวัสดุจากธรรมชาติต่าง ๆ เช่น ไม้ไผ่ เศษไม้ หิน และอื่น ๆ รวมทั้งวัสดุสำหรับการตกแต่งสิ่งประดิษฐ์จากร้านจำหน่ายของตกแต่งผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจำหน่ายส่วนใหญ่เป็นบ้านทรงไทยจำลองที่ออกแบบจัดวางในรูปแบบต่าง ๆ ลูกค้านิยมซื้อเป็นของขวัญที่ระลึก ของฝาก แต่สินค้านั้นยังขาดเอกลักษณ์และรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิต รสนิยมความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน ทำให้ไม่สามารถขยายตลาดกลุ่มผู้ซื้อให้กว้างขึ้นได้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนากลุ่มผู้ประกอบการในระดับชุมชน ซึ่งมีทุนทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรมเพื่อให้สามารถนำสิ่งเหล่านั้นมาใช้ประโยชน์ให้สอดคล้องกับดำรงชีวิต ภายใต้บริบทสังคมปัจจุบัน เกิดการสืบสานคุณค่าทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม การสร้างงาน สร้างอาชีพที่ยั่งยืนในชุมชนได้ วัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือ

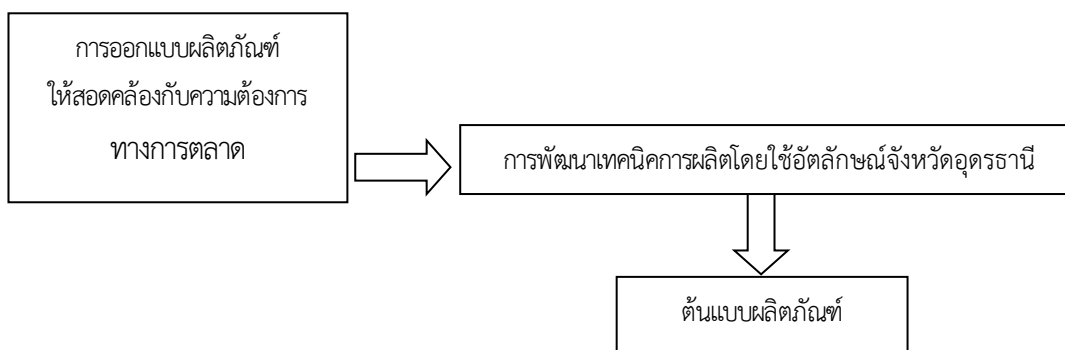
1. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด กรณีศึกษากลุ่มผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลอง จังหวัดอุดรธานี

กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรม กรณีงานวิจัยของ (เพ็ญศรี เจริญวานิช และคณะ ,2547). ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาตลาดสินค้าของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่า ปัจจัยด้านการส่งเสริมด้านการตลาดของผลิตภัณฑ์ให้มีความสำคัญกับประโยชน์หลักของตัวผลิตภัณฑ์มากกว่ารูปลักษณ์และชื่อเสียง ได้แก่ความปลอดภัยจากสารปนเปื้อน ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น และความทนทานเก็บรักษาได้นาน รูปแบบสินค้าของที่ระลึกที่ลูกค้าต้องการควรสื่อถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและชุมชน มากกว่ารูปลักษณ์ภายนอกโดยเน้นคุณภาพและความสอดคล้องกับความต้องการ รวมถึงงานวิจัยของ (อติติยา ทอใบ ,2553). ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยว กรณีศึกษาอำเภอนาโพธิ์จังหวัดบุรีรัมย์ ผลการศึกษา พบว่า ความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปลักษณ์กับของที่ระลึกมากที่สุดคือผลิตภัณฑ์มีคุณภาพ นอกจากนี้ยังมีความต้องการที่จะให้พัฒนาให้สอดคล้องกับด้านการตลาดคือ พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์

ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นและกลุ่มเป้าหมายมีแนวโน้มที่จะย้อนกลับมาซื้อสินค้าซ้ำใหม่ ทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ศักดิ์ชาย และคณะ ,2560). ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ภายใต้โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด

กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดได้มีการพิจารณาร่วมกันระหว่างที่ปรึกษากับเจ้าของกิจการ โดยสำรวจความต้องการให้สอดคล้องกับตลาดและกำหนดรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้มีอัตลักษณ์ของตนเอง ผสมผสานเทคนิคการผลิตและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์โดยวิเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้มีกระบวนการศึกษาวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยโดยการเก็บบันทึกข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ การจดบันทึก การเก็บรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์เดิมที่จะพัฒนาใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด โดยใช้อัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี เช่น วัฒนธรรมพื้นถิ่น ความเชื่อเกี่ยวกับป่าคำชะโนด ความเชื่อและความศรัทธาเกี่ยวกับพญานาค เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของผู้ประกอบการ อันได้แก่ สถานที่ประกอบการ วัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ปัจจัยปัญหาและความต้องการของการตลาดโดยการสัมภาษณ์แล้วนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ตามแนวทางของการวางแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 นำเอาผลของการศึกษาข้อมูลความต้องการของการตลาดมาวิเคราะห์ร่วมกับผู้ประกอบการและกลุ่มเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 4 ร่างต้นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมร่วมกับผู้ประกอบการพร้อมวิเคราะห์และสรรหาวัสดุที่เหมาะสมในท้องถิ่นแล้วดำเนินการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 5 นำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อทดสอบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของการตลาด

ขั้นตอนที่ 6 นำเอาผลการทดสอบทางด้านการตลาดมาวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาวิจัยพร้อมรายงานผลฉบับสมบูรณ์

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้บริโภคทั่วไปในจังหวัดอุดรธานี ได้กลุ่มตัวอย่างเพื่อการสำรวจตลาด จำนวน 20 คน และกลุ่มตัวอย่างเพื่อการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาดจำนวน 100 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการแจกแบบสอบถามร่วมกับการสัมภาษณ์ ตามสถานที่ของสาธารณชน สถานที่ทางราชการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ได้สร้างขึ้นโดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบไปด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพรายได้เฉลี่ย การใช้สินค้าและมุมมองสินค้า OTOP โดยมีลักษณะคำถามเป็นคำถามแบบเลือกตอบ

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อสินค้าตัวอย่างของผู้ประกอบการโดยใช้ส่วนประสมการตลาด โดยจะใช้มาตราส่วนตามมาตรวัด Likert Scale ซึ่งแบ่งมาตราวัดระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในด้านการตลาดเป็นการเก็บข้อมูลแบบมีส่วนร่วม โดยผู้ประกอบการจะเป็นผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ แก่กลุ่มเป้าหมาย ทำการเก็บข้อมูลความต้องการทางด้านการตลาด จำนวน 20 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เป็นรายบุคคล และทำการเก็บข้อมูลผลการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาดโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 100 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้บันทึกแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ เพื่อแบ่งหมวดหมู่ข้อมูล โดยแบ่งหมวดหมู่ไว้ 4 หัวข้อเพื่อให้สอดคล้องกับขอบเขตในการศึกษาของ ส่วนประสมทางการตลาด 4ps ดังนี้ คือ สินค้า (Product) ราคา (Price) สถานที่ (Place) และการส่งเสริมทางการตลาด (Promotion)

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Methods) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติหาค่าร้อยละ เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม ร่วมกับการใช้โปรแกรม SPSS for Window วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) มาสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ (บุญชม , 2543)

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึงเห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึงเห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึงเห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึงเห็นด้วยน้อย

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึงเห็นด้วยน้อยที่สุด

นำเสนอผลการศึกษากับตัวเลขทางสถิติประกอบการพรรณนาวิเคราะห์เกี่ยวกับทัศนคติทางความคิดเห็นของผู้บริโภคซึ่งเป็นข้อมูลนำไปสู่การกำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของการตลาด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาความเป็นมาและอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ประกอบการในจังหวัดอุดรธานี และชุมชนของสถานประกอบการ โดยสถานประกอบการมีสถานที่ตั้งที่บ้านเลขที่ 15 หมู่ 9 ตำบลสามพร้าว อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นชุมชนใกล้เคียงตัวเมืองจังหวัดอุดรธานี โดยมีสมาชิกในกลุ่มจำนวน 30 คน ซึ่งมีแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมหลากหลายแห่ง และหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดอุดรธานี คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ซึ่งมีชื่อเสียงเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผาโบราณที่มีอายุเก่าแก่และมีลวดลาย สีสันที่สวยงาม ป่าชะโนดบ้านดุง มีพื้นที่ประมาณ 20 ไร่ ซึ่งมีน้ำล้อมรอบสภาพคล้ายเกาะ มีตต้นปาล์มชนิดหนึ่งคล้ายต้นตาลผสมต้นมะพร้าว เรียกว่า ต้นชะโนด ซึ่งเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากจนกลายเป็นเกาะกลางน้ำซึ่งมีสถานที่เดียวในภูมิภาคอีสาน สมัยก่อนเรียกที่นี่ว่า "วังนาคินทรคางคก" เชื่อกันว่าบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่กลางดงเป็นประตูสู่เมืองบาดาลนอกจากนี้ยังมีตำนานเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคในสถานที่แห่งนี้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็เป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นส่วนหนึ่งของชุมชนในจังหวัดอุดรธานี

ในด้านสถานประกอบการ ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ซึ่งลักษณะงานเป็นสถาปัตยกรรมของภาคอีสานที่ทำจากไม้ไผ่เป็นแหล่งผลิตและจำหน่ายงานหัตถกรรม ซึ่งมีผลิตภัณฑ์เดิมเป็นเครื่องปั้นดินเผาไม้ไผ่ซึ่งยังไม่มีกรอบตัดลักษณะพื้นถิ่น ลักษณะงานเป็นโมเดลขนาดใหญ่ ยากแก่การเคลื่อนย้ายและขนส่ง ผู้ผลิตและจำหน่ายได้ดำเนินงานด้านนี้มานานหลายปี โดยนำวัสดุจากธรรมชาติต่างๆ เช่น ไม้ไผ่ เศษไม้ หิน และอื่นๆ รวมทั้งวัสดุสำหรับการตกแต่งสิ่งประดิษฐ์จากร้าน

จำหน่ายของตกแต่ง ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจำหน่ายส่วนใหญ่เป็นบ้านทรงไทยจำลองที่ออกแบบจัดวางในรูปแบบต่างๆ ลูกค้านิยมซื้อเป็นของที่ระลึก ของฝาก

ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลองยังอยู่ในความต้องการของตลาด แต่สินค้าดังกล่าวเป็นสินค้าที่ผลิตยากต้องอาศัยความชำนาญ อีกทั้งยังมีปัญหาราคาค่อนข้างสูง ซึ่งควรมีการปรับรูปแบบสินค้าและราคาให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการทางการตลาด

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยใช้อัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี พบว่า เดิมผู้ประกอบการได้นำเอาอัตลักษณ์ของต้นชะโนด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของตำนานวังนาคินทร หรือวังพญาคามารูปเป็นของที่ระลึกโดยการนำมาจัดวางเป็นเรือนไทยจำลอง มีองค์ประกอบของต้นชะโนดและอาคารหรือศาลของปู่ศรีสุทโธหรือพญานาคินทร ที่เลื่องลือชื่อของจังหวัดอุดรธานี โดยใช้วัสดุและเศษวัสดุที่มีอยู่ในชุมชนคือไม้ไผ่เป็นวัสดุหลัก นอกจากนี้ยังขาดการออกแบบที่สวยงาม เหมาะสม จากการนำเอาอัตลักษณ์ดังกล่าวมาผสมผสานให้เกิดความสวยงามและสอดคล้องทางการตลาด ผู้วิจัยจึงได้ร่วมกับกลุ่มผู้ประกอบการทำการออกแบบและวิเคราะห์ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ที่มีการสอดแทรกเอา อัตลักษณ์ของตำนานป่าคำชะโนดมาผสมผสานกับความสวยงาม โดยออกแบบเป็นนาฬิกาแขวนผนัง และนาฬิกาตั้งโต๊ะซึ่งมีรูปแบบของเรือนไทยจำลองของภาคอีสานเป็นโมเดลขนาดเล็กภายใน ตลอดจนการปรับเปลี่ยนวัสดุและขนาดของผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมเป็นลำดับต่อไป

การเก็บข้อมูลสำรวจตลาดทางด้านผู้บริโภค

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามเชิงสถิติ จากกลุ่มประชากรตัวอย่างโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามเชิงสัมภาษณ์ ตามแนวคิดส่วนประสมทางการตลาด 4P จากกลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งสิ้น 20 คนรายละเอียดข้อมูลการสำรวจภาคสนามแจกแจงรายละเอียดได้ ดังนี้

ด้านสินค้า บริการและบรรจุภัณฑ์

ตารางที่ 1 ภาพรวมมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านผลิตภัณฑ์และบริการ

	ข้อคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ " เรือนไทยจำลอง "	Mean	SD	แปลความ
1	ผลิตภัณฑ์มีลักษณะที่จดจำได้ง่าย	4.10	0.788	มาก
2	ตราสินค้าและชื่อตราสินค้ามีลักษณะที่จดจำได้ง่าย	3.75	0.716	ปานกลาง
3	รูปลักษณะในการออกแบบผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์	4.45	0.686	มาก
4	ความสวยงาม น่าใช้ น่าทดลอง	4.00	0.459	มาก
5	วัสดุ/วัตถุดิบที่ใช้ผลิตมีคุณภาพ ได้มาตรฐาน	3.60	0.598	ปานกลาง
6	ผลิตภัณฑ์มีลักษณะที่สะอาดปลอดภัย น่าเชื่อถือ	3.95	0.826	ปานกลาง
7	ท่านมีความพอใจในตัวผลิตภัณฑ์โดยรวม	4.35	0.745	ปานกลาง

ตารางที่ 2 ภาพรวมมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านบรรจุกฎเกณฑ์ของผลิตภัณฑ์และบริการ

	ข้อคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ " เรือนไทยจำลอง "	Mean	SD	แปลความ
1	บรรจุกฎเกณฑ์มีลักษณะที่จดจำได้ง่าย	4.45	0.686	มาก
2	รูปลักษณะบรรจุกฎเกณฑ์มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์	4.35	0.587	มาก
3	บรรจุกฎเกณฑ์มีความสวยงาม น่าซื้อ	4.30	0.801	มาก
4	วัสดุที่ใช้ผลิตบรรจุกฎเกณฑ์มีคุณภาพ ได้มาตรฐาน	3.70	0.801	ปานกลาง
5	บรรจุกฎเกณฑ์มีลักษณะที่สะอาดปลอดภัย น่าเชื่อถือ	4.00	0.795	มาก
6	บรรจุกฎเกณฑ์สามารถนำเสนอข้อมูลผลิตภัณฑ์ครบถ้วน และชัดเจน	3.55	0.686	ปานกลาง
7	ท่านมีความพอใจในบรรจุกฎเกณฑ์สินค้าโดยรวม	3.95	0.394	ปานกลาง

ตารางที่ 3 ภาพรวมมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถาม มิติด้านราคา

	ข้อคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ " เรือนไทยจำลอง "	Mean	SD	แปลความ
1	ราคาขายที่กำหนดมีความเป็นธรรมต่อท่าน	3.65	0.671	ปานกลาง
2	ราคาขายที่กำหนดเหมาะสมต่อคุณภาพสินค้า	3.40	0.503	ปานกลาง
3	ราคาขายที่กำหนดต่ำกว่าคุณภาพของสินค้า	3.20	0.768	ปานกลาง
4	ราคาขายที่กำหนดสูงกว่าคุณภาพของสินค้า	3.75	0.967	ปานกลาง
5	ท่านมีความพอใจในราคาโดยรวม	3.85	0.671	ปานกลาง

ตารางที่ 4 ภาพรวมมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถาม มิติด้านสถานที่จัดจำหน่าย

	ข้อคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ " เรือนไทยจำลอง "	Mean	SD	แปลความ
1	ช่องทางการจัดจำหน่าย มีความสะดวกต่อการเข้าถึง	3.70	0.657	ปานกลาง
2	ช่องทางการจัดจำหน่ายที่มีอยู่ เพียงพอต่อการซื้อผลิตภัณฑ์	3.50	0.688	ปานกลาง
3	ช่องทางการจัดจำหน่ายที่มีอยู่ มีความเหมาะสมต่อผลิตภัณฑ์	3.40	0.745	ปานกลาง
4	สามารถเข้าถึงการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ได้อย่างสะดวกตลอดเวลา	3.70	0.657	ปานกลาง
5	ท่านมีความพอใจในช่องทางการจัดจำหน่ายโดยรวม	3.40	0.754	ปานกลาง

ตารางที่ 5 ภาพรวมมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถาม มิติด้านการส่งเสริมการขาย

	ข้อคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ " เรือนไทยจำลอง "	Mean	SD	แปลความ
1	การส่งเสริมการขายของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม	3.85	0.489	ปานกลาง
2	การส่งเสริมการตลาดสามารถดึงดูดให้ซื้อผลิตภัณฑ์	3.45	0.605	ปานกลาง
3	ผลิตภัณฑ์มีการส่งเสริมการตลาดที่หลากหลาย	3.40	0.503	ปานกลาง
4	กิจกรรมการส่งเสริมการตลาดมีความใหม่และแตกต่าง	3.55	0.605	ปานกลาง
5	กิจกรรมการส่งเสริมการตลาดมีความทันสมัย	3.50	0.607	ปานกลาง
6	ท่านมีความพอใจในกิจกรรมการส่งเสริมการตลาดโดยรวม	3.65	0.489	ปานกลาง

จากตารางสรุปได้ว่า กลุ่มผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลอง โดยรวมผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าเป็นสินค้าแปลกใหม่และไม่มีการผลิตโดยทั่วไป วัสดุที่ใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่น รูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ควรมีการนำเอาอัตลักษณ์ของชุมชนและจังหวัดอุตรธานี มาสร้างสรรค์งาน เพื่อให้มีความสวยงามโดดเด่น เพื่อที่จะเป็นจุดขายและจุดสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ สามารถสรุปตามประเด็นได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านผลิตภัณฑ์และบริการอยู่ในระดับปานกลาง ในด้านรูปลักษณ์และความสวยงามโดดเด่นและสามารถจดจำได้ของผลิตภัณฑ์ ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีเหมาะสมสวยงามอยู่ในระดับมาก ดังนั้น หากนำเอาอัตลักษณ์ของจังหวัดอุตรธานี มาเสริมในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ก็จะทำให้เพิ่มมูลค่าแก่ผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น ในด้านการสร้างแบรนด์ที่มีตราสินค้าเพื่อให้จดจำง่าย คุณภาพของวัสดุและผลิตภัณฑ์ที่มีความปลอดภัยน่าเชื่อถือ ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นจึงเป็นตัวบ่งชี้ว่าจะต้องออกแบบและพัฒนาให้มีความเหมาะสม สวยงามในลำดับต่อไป

2. ด้านบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์และบริการ ผลโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ในด้านบรรจุภัณฑ์มีลักษณะที่จดจำได้ง่าย รูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ บรรจุภัณฑ์มีความสวยงามน่าซื้อ บรรจุภัณฑ์มีลักษณะที่สะอาดปลอดภัยน่าเชื่อถือ ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ดังนั้น หากออกแบบและสร้างบรรจุภัณฑ์ใหม่ก็จะทำให้

เพิ่มมูลค่าแก่ผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น ในด้านวัสดุที่ใช้ผลิตบรรจุภัณฑ์มีคุณภาพ ได้มาตรฐาน บรรจุภัณฑ์สามารถนำเสนอข้อมูลผลิตภัณฑ์ครบถ้วนและชัดเจน คุณภาพของวัสดุ ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้น จึงเป็นตัวบ่งชี้ว่าจะต้องออกแบบและพัฒนาให้มีความเหมาะสมสวยงามของบรรจุภัณฑ์ในลำดับต่อไป

3. ด้านราคาของผลิตภัณฑ์ ผลโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ในการวิเคราะห์รายด้านพบว่า ด้านการกำหนดราคาขายมีความเป็นธรรมต่อผู้บริโภค การกำหนดราคาขายมีความเหมาะสมกับคุณภาพของสินค้า แต่ละรายด้านพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นหากมีการวิเคราะห์และกำหนดราคาให้เหมาะสมกับบริบทของสินค้าให้มีความเหมาะสมสอดคล้องในทุกๆ ด้านก็จะเป็นแนวทางที่จะสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภคและจะเป็นการเพิ่มช่องทางทางการตลาดในลำดับต่อไป

4. ด้านสถานที่จัดจำหน่ายของผลิตภัณฑ์ ผลโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ในการวิเคราะห์รายด้านพบว่า ด้านความสะดวกในการเข้าถึงสินค้า ความเพียงพอของสินค้าต่อความต้องการของผู้บริโภค การเข้าถึงสถานที่ของผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับปานกลางจึงเป็นตัวบ่งชี้และเป็นแนวทางที่จะปรับปรุงและเพิ่มช่องทางเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับผู้บริโภค ซึ่งจะเพิ่มศักยภาพของสถานประกอบการในลำดับต่อไป

5. ด้านการส่งเสริมการขายของผลิตภัณฑ์ ผลโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ในการวิเคราะห์รายด้านพบว่า ด้านการส่งเสริมการขายของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม การส่งเสริมการตลาดสามารถดึงดูดให้ซื้อผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์มีการส่งเสริมการตลาดที่หลากหลาย การส่งเสริมการตลาดมีความใหม่และแตกต่าง การส่งเสริมการตลาดมีความทันสมัย ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง จึงเป็นตัวบ่งชี้ว่า ด้านการส่งเสริมการขายในทุก ๆ ด้านจะต้องปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมสอดคล้องกับผู้บริโภคในลำดับต่อไป

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (SWOT Analysis)

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสภาพแวดล้อมสถานประกอบการ กลุ่มเรือนไทยจำลองสามารถสรุปผลได้ดังนี้

จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
1. เป็นสินค้าแปลกใหม่และไม่มีการผลิตโดยทั่วไป 2. วัสดุที่ใช้ประกอบสร้างงานหาได้ง่ายในท้องถิ่น ทำให้ค่าใช้จ่ายต้นทุนในด้านวัสดุมีไม่มาก	1. สินค้าสกรปรกง่าย ยากต่อการทำความสะอาด 2. ผลิตภัณฑ์ขาดความหลากหลาย 3. ขาดบรรจุภัณฑ์ ความชัดเจนของตราสินค้า 4. ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้ายังไม่หลากหลาย
โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
1. ตำนานคำชะโนด เกี่ยวพันกับพญานาคซึ่งคนอีสานมีความเคารพ ความศรัทธา และอยู่ในกระแสความสนใจของคนทั่วไป 2. กลุ่มผู้บริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมเป็นตลาดกลุ่มใหญ่ และมีการขยายตัวของตลาดอย่างต่อเนื่อง	1. ผู้ประกอบการดำรงตำแหน่งเป็นผู้ใหญ่บ้าน มีภารกิจมากมาย อาจทำให้กำลังการผลิตไม่เพียงพอในระยะเวลาที่กำหนด

สรุปแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

จากการนำผลการศึกษาแนวทางและความต้องการของการตลาดที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกับผู้ประกอบการ ดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์นำเอาอัตลักษณ์ของชุมชนและจังหวัดอุดรธานีมาเป็นจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ โดยการนำเอาวัฒนธรรมความเชื่อของตำนานพญานาคและป่าคำชะโนด ซึ่งประกอบด้วย รูปร่าง รูปทรง สี สัน ความสวยงามของอัตลักษณ์ มาดัดทอนเพิ่มเติมในการออกแบบให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่
2. ปรับรูปทรงใหม่ของผลิตภัณฑ์ให้มีขนาดสัดส่วนที่เล็กลง เหมาะสมในการหิ้ว ถือ หรือขนส่ง ที่สะดวกต่อการบรรจุภัณฑ์ นอกจากนี้ยังปรับรูปแบบที่จะนำเอาวัสดุธรรมชาติ เศษวัสดุที่เหลือใช้ที่มีอยู่ในพื้นที่นำมาปรับใช้ในการออกแบบและผลิตเพื่อเพิ่มมูลค่าแก่ผลิตภัณฑ์
3. ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายโดยคำนึงถึงความเหมาะสม เช่น อาชีพ เพศ วัย รายได้ ตลอดจนรสนิยมของผู้บริโภค เป็นต้น

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยและผู้ประกอบการได้ร่วมกันออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ภายใต้การนำเอาอัตลักษณ์ชุมชนของจังหวัดอุดรธานี โดยออกแบบและพัฒนาโดยผู้วิจัยลงพื้นที่และให้คำปรึกษาด้านการกำหนด กลยุทธ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกับผู้ประกอบการ



ภาพ 1 วิเคราะห์การปรับปรุงรูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม
ที่มา : ประสิทธิ์ พวงบุตร



ภาพ 2 ร่วมกันคัดเลือกต้นแบบใหม่
ที่มา : ประสิทธิ์ พวงบุตร

ผู้วิจัย ให้คำแนะนำปรึกษา โดยดำเนินการปรับปรุงรูปแบบให้เป็นงานของใช้และของประดิษฐ์ตกแต่งให้สอดคล้อง บ่งบอกเรื่องราวเกี่ยวกับคำชะโนด เรื่องเล่า ความเชื่อ ความศรัทธาของคนในท้องถิ่น เพิ่มเติมรูปแบบจากงานแบบจำลองรอบตัว โดยจัดทำเป็นภาพหุ่นต่ำและหุ่นสูง เพื่อลดปัญหาเดิมเกี่ยวกับความเสี่ยงของสินค้าแตกหักขณะขนย้าย และสะดวกในการดูแลรักษาความสะอาด และเพิ่มให้สามารถใช้งานได้ในลักษณะอื่น

ปัญหาและอุปสรรคการประกอบไม้เป็นงานทักษะฝีมือ ซึ่งคุณสมบัติทำคนเดียว

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข ฝึกสอนให้ทีมงานประกอบในด้านรายละเอียดของงานได้ดี จัดหาเครื่องมือช่วยให้ได้ชิ้นงานที่เร็วขึ้นพร้อมทั้งติดตามและออกแบบของที่ระลึก

สรุปผลการปฏิบัติงานแบบผลิตภัณฑ์ที่แขวนพวงกุญแจ นาฬิกาติดผนัง แนะนำการผลิตเนื่องจากต้นแบบที่ผลิตขาดความประณีตสวยงามต้องปรับแก้การใช้วัสดุในการผลิตปัญหาและอุปสรรคการกำหนดขนาดข้อเสนอแนะแนวทางการแก้ไขให้ปรับขนาดเล็กน้อยมีบรรจุภัณฑ์ในตัว

ด้านการออกแบบได้ร่วมกันวิพากษ์กับผู้ผลิต โดยได้ออกแบบเพิ่มเติมศิลปวัฒนธรรมของอุดรธานี โดยมุ่งเน้นไปที่คำชะโนดและอัตลักษณ์บ้านเชียง



ภาพ 3 ผลิตภัณฑ์ใหม่
ที่มา : ประสิทธิ์ พวงบุตร



ภาพ 4 ทดสอบการตลาดในสถานที่ราชการและสาธารณะ
ที่มา : ประสิทธิ์ พวงบุตร

ผลการทดสอบตลาด

ในการนี้ ที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำปรึกษาในการเก็บข้อมูลในช่วงของการนำสินค้าใหม่เข้าสู่ตลาด และอธิบายถึงวิธีการในการจัดเก็บข้อมูล โดยให้ผู้ผลิตผลิตสินค้าจำหน่ายในกลุ่มลูกค้าเดิมที่เคยผลิตจำหน่าย และให้ใช้วิธีแจกแบบสอบถามและสัมภาษณ์กลุ่มลูกค้า เป็นการประเมินผลิตภัณฑ์ควบคู่ไปด้วย นอกจากนั้นทีมที่ปรึกษายังได้ให้ความช่วยเหลือในการนำสินค้าตัวอย่างไปดำเนินการประเมินผลิตภัณฑ์กับกลุ่มเป้าหมายต่างๆ เช่น คนทำงานในมหาวิทยาลัยมหาสารคาม นักท่องเที่ยว แก่งคุดคู้ อำเภอเชียงคน จังหวัดเลย เป็นต้น ซึ่งผลการเก็บข้อมูลจะได้นำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสินค้าใหม่ต่อไป

ผลการทดสอบตลาด :

ตารางที่ 7 ผลการทดสอบตลาด

ข้อคิดเห็น/ความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	SD	แปลความ
	5	4	3	2	1	$\bar{X}$		
1 ความประณีต ความสวยงาม	5	9	6	0	0	3.95	0.20	ดี
2 ประโยชน์ใช้สอย	10	7	3	0	0	4.35	0.22	ดี
3 ความเหมาะสมเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ผลิต	8	4	7	1	0	3.95	0.18	ดี
4 ความโดดเด่น น่าสนใจ	2	10	8	0	0	3.70	0.23	ดี
5 ราคา (150 บาท)	4	7	7	2	0	3.65	0.15	ดี
6 ความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงพาณิชย์	8	8	4	0	0	4.20	0.20	ดี
รวม	37	45	35	3	0	3.97	0.17	ดี

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กิจการกลุ่มผลิตเรือนไทยจำลองที่ทำจากไม้ไผ่ ผู้วิจัยอภิปรายผลของการวิจัยไว้ ดังนี้

จากการศึกษาด้านความสอดคล้องทางการตลาดและระดับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กิจการกลุ่มผลิตเรือนไทยจำลองที่ทำจากไม้ไผ่ ตำบลสามพร้าว อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี พบว่า ด้านประชากรศาสตร์และด้านการประเมินส่วนประสมทางการตลาดของสินค้า มีความเหมาะสมและสอดคล้องอยู่ในระดับมาก ซึ่งเน้นความสวยงามคงทนและมีอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ และต้องการให้เพิ่มมูลค่าโดยการทำให้บรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมสวยงาม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (แสนศักดิ์ และคณะ , 2547) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพื้นเมืองเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนในพื้นที่ ภูเก็ต พังงา และกระบี่ พบว่า แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพื้นเมืองต้องอาศัยความร่วมมือของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมและสอดคล้องความต้องการทางการตลาด ตลอดจนเป็นการนำเอาวัสดุในท้องถิ่นมาเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตโดยนำเอารูปแบบเรือนไทยจำลองซึ่งเป็นอัตลักษณ์พื้นถิ่นอีสานเข้ามาผสมผสานในการออกแบบ โดยอาศัยข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้าที่ผู้ผลิตจำหน่ายจะต้องพิจารณาถึงความแตกต่างของผู้บริโภคอุปโภคด้วยเช่นกัน ตลอดจนควรศึกษาฝึกอบรมเพิ่มเติมและฝึกทักษะด้านอาชีพเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพื้นเมือง

ซึ่งผลการวิจัยพบว่า มิติในด้านต่าง ๆ มีความสำคัญต่อกระบวนการผลิตและออกแบบต่อผลิตภัณฑ์ กลุ่มผลิตเรือนไทยจำลองที่ทำจากไม้ไผ่ ตำบลสามพร้าว อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี เป็นอย่างมากเช่น การศึกษาความสัมพันธ์และสอดคล้องด้านประชากรศาสตร์ มิติด้านกระบวนการออกแบบและผลิต โดยได้กำหนดกระบวนการออกแบบและผลิตให้สอดคล้องกับทุกมิติ เช่น การร่างแบบที่หลากหลายเพื่อกลุ่มเป้าหมายและผู้ประกอบการได้คัดเลือกก่อนกระบวนการผลิตจริง การนำเอาอัตลักษณ์ของชุมชนเข้ามาผสมผสานในการผลิต ตลอดจนการเพิ่มมูลค่าโดยการสร้างบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมและสวยงามโดยมุ่งเน้นที่จะ

ตอบโจทย์ทางด้านความสอดคล้องและความต้องการของการตลาดเป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดทางการตลาดในแต่ละด้าน โดยการนำผลิตภัณฑ์ไปทดสอบและวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แยกเป็นรายด้าน ดังนี้

1. ด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากรูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมสู่ผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยออกแบบให้มีขนาดที่เหมาะสม ในการใช้บรรจุภัณฑ์ในการขนส่ง
2. ด้านความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบให้มีส่วนร่วมกับผู้ชม ผู้ออกแบบได้นำเอาอัตลักษณ์ของจังหวัดอุดรธานี โดยหยิบยกเอารูปแบบของศาลาเรือนไทยและลักษณะของต้นชะโอน มาดัดทอนเพิ่มเติมในการออกแบบ
3. ด้านความสวยงาม ได้เพิ่มรูปแบบในเรื่องของการปรับเปลี่ยนจากการสร้างเรือนไทยจำลองแบบลอยตัว (สามารถมองเห็นได้รอบด้าน) เปลี่ยนมาเป็นการจำลองรูปแบบการประกอบเรือนไทยแบบบนสูง (สามารถมองเห็นได้สามด้าน) เพื่อให้ความเหมาะสมทางด้านขนาดที่กะทัดรัด ตลอดจนการปรับเปลี่ยนเรื่องของลวดลาย สี โดยเน้นเป็นสีจริงจากไม้ไผ่ และวัสดุที่ใช้ในการประกอบเป็นตัวเรือนไทยจำลอง
4. ด้านความเหมาะสมของประโยชน์ใช้สอย ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาจากรูปโครงสร้างของผลิตภัณฑ์เดิม ที่มีขนาดใหญ่และหลากหลายรูปแบบ ยากแก่การควบคุมและสร้างแบบในแต่ละส่วน ตลอดจนใช้เวลาในการสร้างแบบ พร้อมทั้งปรับปรุงสีและลวดลายที่ไม่มีอัตลักษณ์ โดยย่อขนาดและสัดส่วนลง เน้นการใช้สีพื้นผิวจริงของวัสดุที่ใช้ พร้อมทั้งออกแบบจากเดิมที่เป็นเรือนไทยจำลองที่มีหลากหลายรูปทรง เปลี่ยนให้เป็นเรือนไทยจำลองที่ใช้เป็นของที่ระลึก โดยออกแบบเป็นนาฬิกาแขวน และนาฬิกาตั้งโต๊ะ เพื่อให้เกิดประโยชน์การใช้สอย ทั้งในด้านคุณค่าของความงามและการใช้ในชีวิตประจำวัน
5. ด้านความสอดคล้องของความต้องการของตลาด ผู้วิจัยได้นำเอาผลิตภัณฑ์ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ถึงประเด็นการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการที่มีคุณค่าทางด้านความงามและการใช้สอย ตลอดจนราคาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลการทดสอบสอดคล้องกับความต้องการของตลาดอยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กิจการกลุ่มผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลองที่ทำจากไม้ไผ่ มีข้อเสนอแนะจากผลของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. การคัดเลือกผู้ประกอบการเข้าร่วมโครงการฯ ควรพิจารณากลุ่มที่สามารถจัดสรรเวลาให้กับโครงการได้ เนื่องจากผู้ประกอบการบางรายติดภารกิจที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนา เช่น การออกร้านจำหน่ายสินค้าอย่างต่อเนื่อง การเป็นผู้นำชุมชนทำให้ไม่สามารถจัดสรรเวลาในการพัฒนาได้ ส่งผลต่อการนัดพบและการพัฒนา
2. ความต้องการที่แท้จริงของผู้ประกอบการบางรายไม่ตรงกับเป้าหมายของโครงการ เช่น ผู้ประกอบการมีความต้องการด้านงบประมาณ ด้านเครื่องมืออุปกรณ์หรือเงินทุนหมุนเวียนมากกว่าการพัฒนาแบบสินค้าเข้าสู่ตลาด
3. ควรมีการทบทวนแบบฟอร์มและระบบรายงานผลงานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เนื่องจากที่ผ่านมาพบว่าระบบการรายงานผลงานแต่ละงวดมีรายละเอียดค่อนข้างมากใช้เอกสารที่มีความซ้ำซ้อนจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อการสูญเสียเวลาในจัดทำเอกสาร การแก้ไขเอกสาร การกรอกแบบฟอร์มมากกว่าการใช้เวลาในการทุ่มเทงานให้กับการพัฒนาสถานประกอบการ
4. ควรมีการทบทวนระบบการติดตามตรวจเยี่ยมของเจ้าหน้าที่ทั้งจากหน่วยงานในพื้นที่และจากส่วนกลางให้เป็นระบบการสื่อสารสองทางเปิดโอกาสให้ที่ปรึกษาได้มีโอกาสชี้แจงปรับระบบให้เป็นการทำงานเชิงบวกและสร้างความเป็นธรรมให้ที่ปรึกษาที่ปฏิบัติงานในพื้นที่รวมทั้งการประเมินผลการดำเนินงานควรจัดให้มีการประเมินย้อนกลับทั้ง 2 ฝ่าย

สำหรับข้อเสนอแนะ กลุ่มผลิตภัณฑ์เรือนไทยจำลองจากไม้ไผ่มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

สถานภาพ : มียอดจำหน่ายดี จุดเด่น : เหมาะสำหรับเป็นของที่ระลึกของฝากที่มีประโยชน์ใช้สอยเป็นสินค้าที่แปลกใหม่และสามารถสร้างสรรค์ได้ต่อเนื่อง ข้อจำกัด : ขาดกำลังการผลิตที่เพียงพอ

ข้อเสนอแนะ : ให้เพิ่มกำลังการผลิตโดยแยกขั้นตอนการผลิตออกเป็นส่วนๆ และให้มีฝ่ายควบคุมคุณภาพ

References

Department of Industrial Promotion. 1996. Bamboo and handicrafts. Bangkok: No publishers appear.

Pensri Charoenwanich, et al. 2003. Development of souvenir market for tourism in the Northeastern region: office

Wiboon Leesuan. 1996. Folk arts and crafts. Bangkok: Ton Aor Grammy.

Sakchai Sikkha. et al. 2017. Product and packaging design and development under the product development project to Corresponding to market demand. Capital Office of Industry Region 4, Ministry of Industry. Mahasarakham University.

Sansak Siripanich. et al. 2004. Project to develop local souvenir products for sustainable tourism in Phuket area. Phang Nga and Krabi: The Office of the Coordination of Sustainable Spatial Tourism Development and Management. Office of the Research Division. Prince of Songkla University.

Adhittiya Thongbai. 2010. Developing the management potential of souvenir products for tourism. research report Independent. Khon Kaen University.

การพัฒนาดินปั้นฟลอรัลโฟมเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลาย
กระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร
วิทวัส ปงไฟ^{1*} และ ธนพรณ บุนยรัตกลิน²

The development of floral foam clay for thai hanging design Inspired by
The pattern of glazed tiles Wat Phra Chettuphon Wimonmangkhlaram
Ratchaworamahawihan

Wittawat Pongfai^{1*} and Thanaphan Boonyarutkalin²

^{1,2}คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

^{1,2}Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

* Corresponding author e-mail address : wittawat.pongfai1991@outlook.co.th

received: Apr 18, 2021 revised: July 2, 2021 accepted: July 13, 2021

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาดินปั้นจากฟลอรัลโฟมเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาต่อยอดสูตรดินปั้นจากฟลอรัลโฟมของ (กฤษณา ชูชนาค ,2560) โดยการผสมสี 3 ประเภท จากนั้นนำดินปั้นที่ผลิตขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทดลองใช้และประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพดินปั้นจากฟลอรัลโฟม จากนั้นได้ออกแบบเครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร จำนวน 3 แบบ และได้นำไปสอบถามความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำดินปั้นที่ถูกยืนยันคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนตามรูปแบบที่ผู้เชี่ยวชาญเลือก จากนั้นสำรวจความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยจากดินปั้นฟลอรัลโฟมโดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร จำนวน 30 คน และเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการสำรวจความพึงพอใจของบุคคลทั่วไป และรวบรวมแบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ผลการศึกษาพบว่า ผลการศึกษาสูตรดินปั้นผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจต่อสูตรที่ 3 ผสมสีโปสเตอร์ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) ส่วนผลการศึกษารูปแบบเครื่องแขวนไทยผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นต่อรูปแบบของเครื่องแขวนแบบร่างที่เหมาะสมมากที่สุด คือ รูปแบบ Sketch Design – B และผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.43$)

คำสำคัญ : เครื่องแขวน, ออกแบบ

ABSTRACT

The Development of Floral Foam Clay for Thai Hanging Design Inspired by The Pattern of Glazed Tiles Wat Phra Chettuphon Wimonmangkhlaram Ratchaworamahawihan. The objective is to develop clay formulas from Floral Foam of Khun Krisana Chushonak (2560) by Mix 3 types of color, then use the clay that was produced for 3 experts to try and evaluate the satisfaction with the quality of the floral foam clay. From then on, Thai hanging were inspired by the glazed pattern of Phra Chetuphon Vimolmangklaram Ratchaworamahawihan temple was designed and asked the satisfaction of all 5 experts. Then came to make hanging products according to the patterns chosen by the experts. After that, 30 people surveyed the satisfaction of the general public with Thai hanging ware from floral foam clay, inspired by the glazed tile pattern of Phra Chetuphon Vimolmangklaram Ratchaworamahawihan Temple. Guest satisfaction survey And collect questionnaires to analyze statistical data The results of the study showed that The study results from the most expert clay formulas. Satisfaction with formula 3,

poster color blending The satisfaction was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.67). There were opinions on the layout of the most suitable sketch hanger, the Sketch Design-B format and the results of the target audience satisfaction study. Overall, they were satisfied at a high level ($\bar{X}$ = 4.33).

Keyword : Thai Hanging, Design

บทนำ

ขยะที่นับว่าเป็นปัญหาสำคัญในปัจจุบันคือ ขยะที่ผลิตมาจากพลาสติก โดยขยะประเภทนี้ไม่สามารถย่อยสลายได้เองตามธรรมชาติ ก่อให้เกิดมลพิษต่อสิ่งแวดล้อมส่งผลกระทบต่อสุขอนามัยของประชาชนเป็นอย่างมากและเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งพอลาร์โพรหมจัดเป็นพลาสติกประเภทหนึ่ง ที่นิยมนำมาใช้เป็นฐานสำหรับจัดดอกไม้สดซึ่งธุรกิจการจัดดอกไม้แบบเดิมนิยมใช้ลำต้นกล้วยแต่เนื่องจากข้อเสียในการตัดแปลงเป็นรูปทรงต่างๆ นั้นทำได้ยาก ต่อมาจึงหันมาใช้ก้านผักตบชวาเนื่องจากมีความอ่อนโยนหยุ่นและเหนียวกว่าลำต้นกล้วย แต่อย่างไรก็ตามวัสดุจากธรรมชาติไม่สามารถกักเก็บน้ำได้ดีจึงทำให้พอลาร์โพรหมถูกนำมาใช้แทนวัสดุธรรมชาติดังกล่าวเนื่องจากมีคุณสมบัติในการดูดซึมน้ำอย่างรวดเร็วและกักเก็บน้ำได้ดี ซึ่งข้อเสียส่วนมากของพอลาร์โพรหมจะถูกนำมาใช้งานเพียงครั้งเดียวแล้วทิ้ง เนื่องจาก พอลาร์โพรหมที่ผ่านการใช้งานแล้วจะเสียรูปทรงและไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก ทั้งยังไม่สามารถย่อยสลายได้เองตามธรรมชาติ ทั้งนี้ (กฤษณา ชูโซนา, 2559) ได้ศึกษาและสังเกตพบว่า พอลาร์โพรหม สามารถนำมาแปรรูปเป็นผงละเอียดคล้ายแป้งได้ง่าย จึงได้ประยุกต์ใช้พอลาร์โพรหมดังกล่าวมาเป็นวัตถุดิบในการผลิตดินปั้นเพื่อเป็นสารเพิ่มปริมาณเนื้อดินและพัฒนาดินปั้นจากพอลาร์โพรหมเหลือใช้สำหรับประดิษฐ์งานใบตอง ผู้วิจัยจึงมีความคิดที่จะพัฒนาต่อยอดดินปั้นจากพอลาร์โพรหมให้มีคุณภาพที่ดีมากขึ้น

ตามพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2485 นิยามคำว่า วัฒนธรรมหมายความว่า ลักษณะที่แสดงออกถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน โดยเฉพาะศิลปวัฒนธรรมไทยถือเป็นเอกลักษณ์และความภาคภูมิใจของคนไทย ชุมสาย สอนศิริ (2534) อธิบายไว้ว่าคนไทยมีนิสัยเป็นช่างประดิษฐ์ทุกสาขา โดยเฉพาะในพระบรมมหาราชวังสตรีนั้นมีความสามารถประดิษฐ์ดอกไม้ร้อยกรองด้วยจิตใจที่อ่อนโยนละมุน ทำให้สิ่งประดิษฐ์นั้นๆ มีความสวยงามและทรงคุณค่ามากยิ่งขึ้น อันแสดงออกในศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย (มณีนรุต จันทนะผะลิน, 2527) โดยการร้อยเครื่องแขวนไทยดอกไม้สดเป็นศิลปะการจัดดอกไม้ของไทยแบบหนึ่งซึ่งมีความสวยงามสดดงามอย่างวิจิตรตระการตา มีลักษณะเป็นพวงดอกไม้ กระเช้าดอกไม้รูปทรงต่างๆ แขนงอยู่ตามแพดาน และช่องประตูหน้าต่าง มองดูชวนให้รู้สึกอ่อนโยนสละสลวยละมุนละไม ยิ่งเมื่อลมโชยพัดพากลิ่นหอมระรื่นระรวยอบอวลห้องนั้นให้ชื่นใจ เพียงธรรมชาติของดอกไม้แต่ละชนิดก็สวยงามละเอียดอ่อน ผนวกกับศิลปะการจัดร้อยกรองอย่างประณีตบรรจงด้วยแล้วความงามของเครื่องแขวนไทยดอกไม้สด หรือโคมแขวนของไทยจึงอยากที่จะพรรณนาให้ผู้อ่านรู้สึกอย่างสัมผัสด้วยตาของตนเอง โดยในการประดิษฐ์เครื่องแขวนนั้น มักจะใช้วัสดุที่มาจากธรรมชาติ นำมารังสรรค์เป็นชิ้นงาน ซึ่งกว่าที่จะประดิษฐ์เครื่องแขวนได้แต่ละชิ้นนั้น ต้องมีความละเอียด ประณีต อีกทั้งยังต้องใช้เวลาในการประดิษฐ์นาน ต้องอาศัยความชำนาญสูง จึงเป็นที่น่าเสียดายที่งานประดิษฐ์ประเภทนี้ไม่สารถเก็บไว้ได้นาน จึงได้มีการพัฒนาดินปั้นมาใช้ทดแทนและแก้ไขข้อเสียของการใช้วัสดุจากธรรมชาติ เพื่อใช้ชิ้นงานนั้นมีความสวยงามและทนทานมากยิ่งขึ้น

วัดพระเชตุพน ตามประวัติสร้างมาตั้งแต่ครั้งสมัยอยุธยา แต่ไม่ปรากฏหลักฐานเกี่ยวกับการสร้าง เดิมเรียกว่า "วัดโพธาราม" หรือ "วัดโพธิ์" ได้ถูกยกฐานะขึ้นเป็นพระอารามหลวงในสมัยกรุงธนบุรี ครั้งถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชโปรดเกล้าฯ ให้สถาปนาวัดนี้ใหม่ใน พ.ศ. 2331 โดยทรงสร้างพระอุโบสถ พระระเบียง พระวิหาร เมื่อแล้วเสร็จใน พ.ศ. 2344 ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานนามว่า "วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม" เป็นวัดประจำรัชกาลพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ครั้งถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้แกสร้อยนามพระอารามว่า "วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร" สิ่งปลูกสร้างภายในวัดที่สำคัญ พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล พระมหาเจดีย์พระศรีสรรเพชญ์ญาณ (กลาง) พระมหาเจดีย์ศิลปกรรมกรรณิทาน (ซ้าย) พระมหาเจดีย์มุณีปติบริขาน (ขวา) และพระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริยัย (หน้า)พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล เป็นมหาเจดีย์ขนาดใหญ่ 4 องค์ ตั้งอยู่ถัดจากพระอุโบสถ ล้อมรอบด้วยกำแพงแก้ว สถาปัตยกรรมบริเวณซุ้มประตูมีลักษณะเป็นไทยประยุกต์แบบจีน องค์พระเจดีย์สร้างแบบเจดีย์ย่อมุมไม้สิบสอง ประดับด้วยกระเบื้องเคลือบ ถ้วยเคลือบหลากลายสีมีความวิจิตรสวยงาม (วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร, ม.ป.ป.)

ดังนั้นการศึกษาเรื่อง การพัฒนาดินปั้นพอลาร์โพรหมเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการออกแบบเครื่องแขวนไทยที่ได้จากการสร้างสรรค์ทางด้านความคิด และการใช้ดินปั้นจากพอลาร์โพรหมเหลือใช้สร้างสรรค์ประดิษฐ์ผลงานให้มีลวดลายที่น่าสนใจ พัฒนาศักยภาพ

ของตนเอง เพื่อช่วยเพิ่มทักษะความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่และตระหนักถึงความสำคัญ ศิลปวัฒนธรรมไทย ผู้ศึกษาจึงได้หยิบยกลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแขวนไทยจากดินปั้นฟลอร์โพลีโม่เหลือใช้ เนื่องด้วยลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ประดับตกแต่งตามศาสนสถานภายในวัดดังงามหลากหลายสีสันสวยงามสะดุดตา สะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรืองของกรุงรัตนโกสินทร์

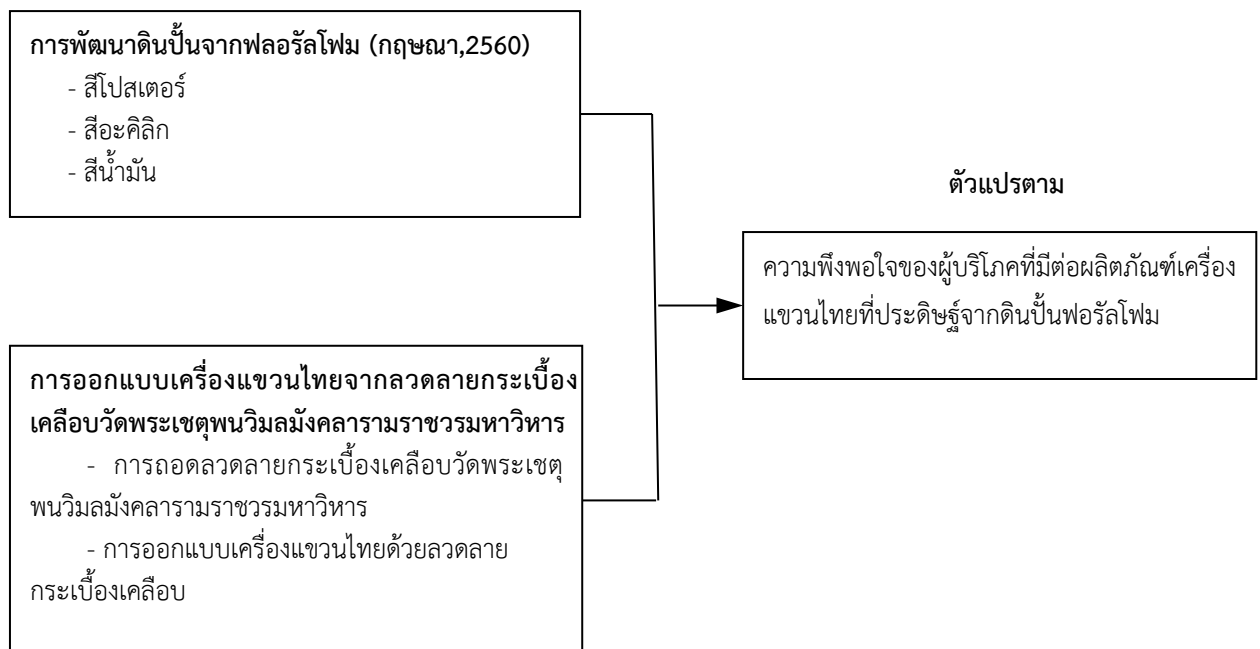
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาต่อยอดสูตรดินปั้นจากฟลอร์โพลีโม่โดยใช้สี 3 ประเภท
2. เพื่อพัฒนาเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการออกแบบเครื่องแขวนไทยจากดินปั้นฟลอร์โพลีโม่โดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้กำหนดแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

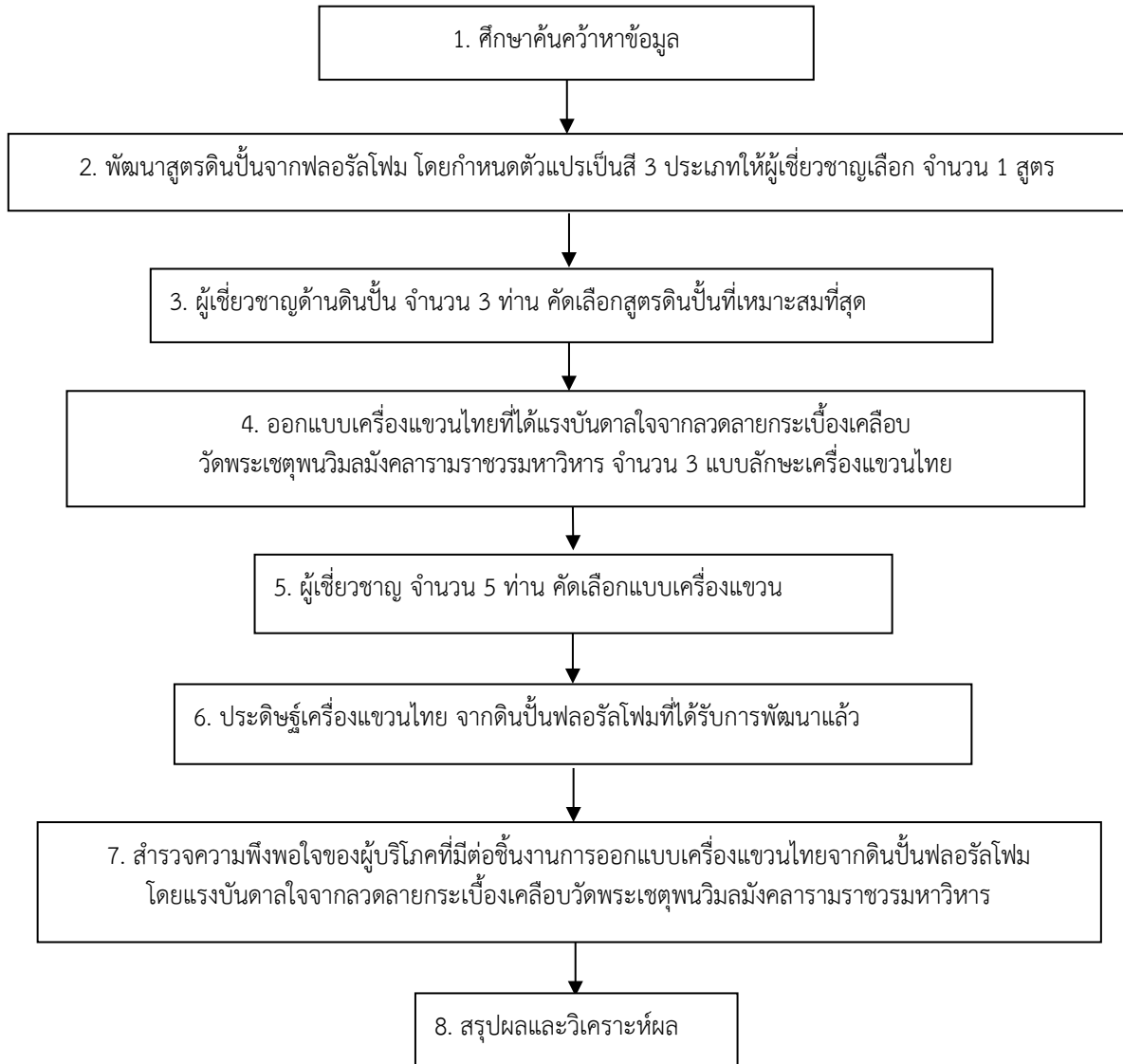
ตัวแปรต้น



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาดินปั้นฟลอร์โฟมเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร ผู้ศึกษาได้วางแผนการทำงาน โดยการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ซึ่งมีวิธีการดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้



1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดกลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ คือผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเข้าใจในด้านการปั้นดิน และด้านศิลปะการออกแบบ ตลอดจนบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานด้านคหกรรมศาสตร์ ซึ่งการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างนี้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive random) อันเป็นการเลือกตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพิจารณาเลือกตัวอย่างด้วยตนเองเพื่อที่จะได้ข้อมูลที่มีคุณภาพและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับการสัมภาษณ์เจาะลึกจากการผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเข้าใจตลอดจนบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 2 กลุ่มดังนี้

1.1 กลุ่มผู้รู้ (KeyInformants) คือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในด้านงานปั้นดิน ด้านงานคหกรรมศาสตร์ และด้านศิลปะการออกแบบ จำนวน 8 คนดังนี้

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการออกแบบ จำนวน 2 คน ได้แก่

- ดร.สุชีรา ผ่องใส
- ดร.กิงกาญ พิจักขณา

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านดินปั้น จำนวน 2 คน ได้แก่

- นายนพพล มีชนะ
- คุณหทัยรัตน์ ภาณุมาศ

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องแขวนไทย จำนวน 4 คน ได้แก่

- คุณฤชณา ชูโซนาค
- คุณจิระวัฒน์ นิตะยะโส
- คุณสุกัญญา จันทรงกุล
- คุณศรีนวล ทรัพย์เลิศสกุล

1.2 กลุ่มผู้บริโภค (Consumer) คือ ผู้ที่ศึกษาด้านงานคหกรรมศาสตร์ จำนวน 30 คน

2.การพัฒนาสูตรดินปั้นจากฟลอร์โฟม

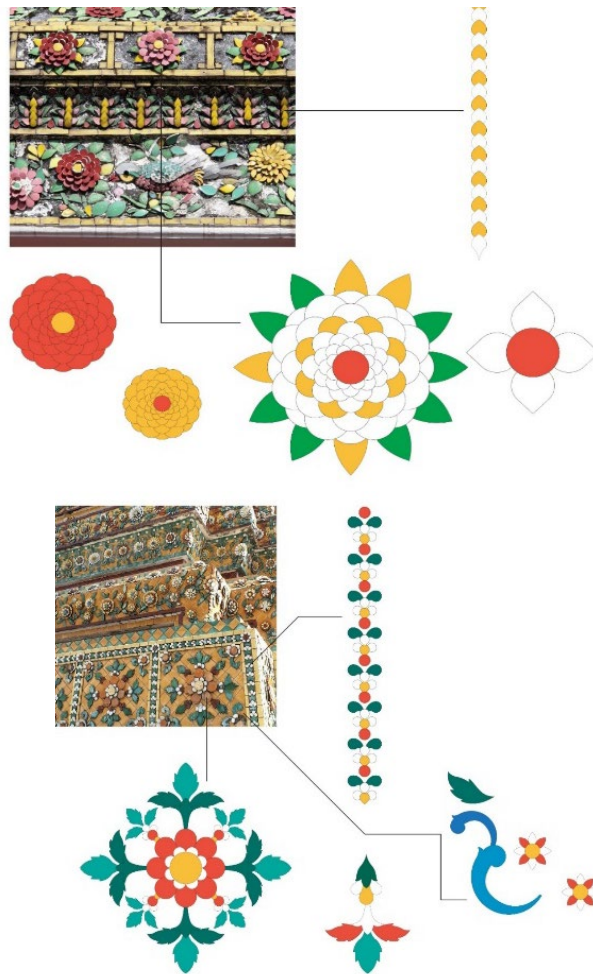
ในการประดิษฐ์เครื่องแขวนไทยจากดินปั้นฟลอร์โฟมในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำสูตรดินปั้นจากฟลอร์โฟมสูตรที่ 4 ของ (ฤชณา ชูโซนาค , 2560) มาปรับใช้และพัฒนาสูตรการผลิตดินปั้นฟลอร์โฟมให้มีสีส้มมากขึ้น โดยทำการผสมสี 3 ประเภท คือ น้ำมัน สีอะคริลิก และสีโปสเตอร์ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญเลือก จำนวน 1 สูตร



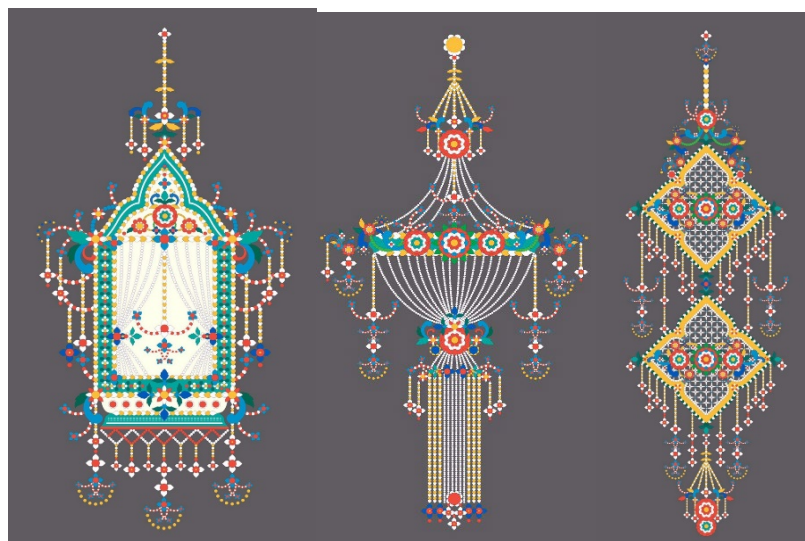
ภาพ 2 การผสมสีกับดินปั้น

2. การออกแบบเครื่องแขวนไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการประดับตกแต่งสถาปัตยกรรมของวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ที่ส่วนใหญ่จะประดับตกแต่งด้วยกระเบื้องเคลือบหลากสีสันทัน ซึ่งเป็นการตกแต่งแบบศิลปะของชาวจีน โดยการนำกระเบื้องมาตัดเป็นชิ้นเล็ก ๆ แล้วนำมาประกอบเป็นลวดลายต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้หยิบยกลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแขวนไทยจากดินปั้นฟลอร์โฟม เนื่องด้วยลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ประดับตกแต่งตามศาสนสถานภายในวัดงดงามหลากหลายสีสันทันสวยงามสะดุดตา สะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรืองของกรุงรัตนโกสินทร์ และได้แรงบันดาลใจดังกล่าวมาออกแบบเครื่องแขวนไทย (sketch design) จำนวน 3 แบบ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญเลือก จำนวน 1 แบบ



ภาพ 3 ภาพการถอดแบบลวดลายจากกระเบื้องเคลือบ



ภาพ 4 Sketch Design ทั้ง 3 แบบ

3. ประดิษฐ์เครื่องแขวนไทยได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร จากดินปั้นฟลอร์ลีโอที่ได้รับการพัฒนาแล้ว



ภาพ 5 การประกอบสายดอกรักกับโครงเครื่องแขวนส่วนล่าง



ภาพ 6 การประกอบบู่ตั้งตั้ง



ภาพ 7 ประกอบลวดลายกระเบื้องเคลือบติดกับโครงเครื่องแขวน



ภาพ 8 ผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยจากดินปั้นโพรลโฟม

4. การศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยที่ประดิษฐ์จากดินปั้นโพรลโฟม

5.1 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ศึกษาเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งกำหนดให้เป็นผู้ที่ศึกษาด้านงานคหกรรมศาสตร์ หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปประดิษฐ์

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้นเอง เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยที่ประดิษฐ์จากดินปั้นโพรลโฟม เป็นเครื่องมือประเภทแบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยคำถามมีลักษณะเป็นแบบให้เลือกตอบ 1 คำตอบจากหลายตัวเลือก (Multiple Choice Question)

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวน โดยคำถามมีลักษณะเป็นแบบแสดงระดับมากน้อย (Scale Question)

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยคำถามมีลักษณะเป็นแบบที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ได้คำตอบหลายแง่มุม จากความคิดและความรู้สึกของตัวเอง (Open-ended Questions)

เมื่อได้แบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว และนำข้อมูลที่ทดลองใช้ไปตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม (Reliability) โดยได้ค่าความน่าเชื่อถือเท่ากับ 0.94

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง แล้วนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาตรวจสอบความเรียบร้อยเพื่อเตรียมความพร้อมที่จะนำข้อมูลมาวิเคราะห์

5.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาโครงการงานพิเศษในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยมีรายละเอียดการใช้ค่าสถิติ และขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

5.4.1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในโครงการงานพิเศษ ได้แก่ การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

5.4.2 วิธีการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ มีดังนี้

- 1.วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน โดยเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
- 2.วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยที่ประดิษฐ์จากดินปั้นพอร์ลโฟม โดยมีการกำหนดให้คะแนนในแต่ละหัวข้อ เป็นระดับคะแนน 1 – 5
- 3.บันทึกข้อมูลรหัสซึ่งใช้แทนคำตอบลงในตารางใส่ข้อมูลของโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อทำการวิเคราะห์ต่อไป โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการแปลความหมายของระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยที่ประดิษฐ์จากดินปั้นพอร์ลโฟม



ภาพ 9 การเก็บแบบสอบถามความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสูตรดินปั้นและศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อดินปั้นพลอร์โฟม

ผู้ศึกษาได้นำสูตรดินปั้นพลอร์โฟมของคุณกฤษฎา ชูโชนาค (2560) มาปรับใช้และพัฒนาสูตรการผลิตดินปั้นพลอร์โฟมให้มีสีส้มมากขึ้น โดยทำการผสมสี 3 ประเภท คือ น้ำมัน สีอะคริลิก และสีโปสเตอร์ ซึ่งแต่ละสูตรมีอัตราส่วน ดังนี้

ตารางที่ 1 สูตรดินปั้นพลอร์โฟม ผสมสีน้ำมัน

วัตถุดิบ	ปริมาณ (กรัม)
ผงพลอร์โฟม	5
แป้งข้าวโพด	25
กาวลาเท็กซ์	70
เบบี้ออย	3
น้ำส้มสายชู	4
สีน้ำมัน	

ตารางที่ 2 สูตรดินปั้นพลอร์โฟม ผสมสีอะคริลิก

วัตถุดิบ	ปริมาณ (กรัม)
ผงพลอร์โฟม	5
แป้งข้าวโพด	25
กาวลาเท็กซ์	70
เบบี้ออย	3
น้ำส้มสายชู	4
สีอะคริลิก	

ตารางที่ 3 สูตรดินปั้นพลอร์โฟม ผสมสีโปสเตอร์

วัตถุดิบ	ปริมาณ (กรัม)
ผงพลอร์โฟม	5
แป้งข้าวโพด	25
กาวลาเท็กซ์	70
เบบี้ออย	3
น้ำส้มสายชู	4
สีโปสเตอร์	

ซึ่งผลจากการทดลองพบว่า เนื้อดินปั้นทั้ง 3 สูตร มีความเหนียวตัวไม่ติดมือเมื่อแผ่เป็นแผ่นแล้วไม่หดตัว และไม่แตกหักง่าย มีความนิ่มสามารถปั้นขึ้นเป็นรูปทรงได้ง่าย แต่มีคุณลักษณะเนื้อดินและสีที่ต่างกัน โดยผู้ศึกษาได้นำดินปั้นที่ผลิตได้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทดลองใช้ดินปั้นและประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพดินปั้นพลอร์โฟมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความเหนียว ความเนียน ความนิ่ม ความคงรูป และสีของเนื้อดิน ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่มีต่อเนื้องานปั้นพอลิโพรไพลีนทั้ง 3 สูตร

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. ดินปั้นพอลิโพรไพลีนผสมสีน้ำมัน	43.47	0.782	ปานกลาง
2. ดินปั้นพอลิโพรไพลีนผสมสีอะคริลิก	4.27	0.471	มาก
3. ดินปั้นพอลิโพรไพลีนผสมสีโปสเตอร์	4.67	0.377	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความพึงพอใจต่อสูตรที่ 3 ผสมสีโปสเตอร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$, $SD=0.377$)

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบเครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

ผู้ศึกษาได้ออกแบบเครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร จำนวน 3 แบบ และได้นำไปศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบเครื่องแขวนไทยทั้ง 5 ท่าน ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่มีต่อรูปแบบของเครื่องแขวน ทั้ง 3 แบบ

ผู้เชี่ยวชาญ	รูปแบบที่เหมาะสม	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
		เหตุผลและข้อเสนอแนะ
ท่านที่ 1	Sketch Design – B	เนื่องจากเป็นลายเครื่องแขวนที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนฯ ครบถ้วน แต่ควรเพิ่มทรวดทรงลวดลาย จะทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
ท่านที่ 2	Sketch Design – B	มีความเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องแขวนที่มีความสวยงาม ความประณีต ความเป็นดั้งเดิมและมีความสวยงามร่วมสมัยมากกว่าแบบอื่นๆ
ท่านที่ 3	Sketch Design – B	มีรูปทรงที่ลงตัวทางสุนทรียภาพทางความงามของเครื่องแขวนไทยทั้งยังมีต้นแบบที่เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทนสีที่สามารถนำมาเป็นต้นแบบของงานปั้นเนื่องด้วยเป็นโทนสีงานช่างไทยที่ควรอนุรักษ์
ท่านที่ 4	Sketch Design – C	เป็นรูปแบบที่มีความละเอียดอ่อนหวาน มีขนาดและสัดส่วนเหมาะสม ช่องไฟ จังหวะ การจัดองค์ประกอบดี ข้อเสนอแนะให้ปรับดอกทศทู 2 ดอกด้านล่างให้เหลือเพียงดอกเดียว หรือจะใช้ 2 ดอกแต่ให้ลดขนาดดอกด้านล่างสุดให้เล็กลง
ท่านที่ 5	Sketch Design – C	รูปแบบสวยงามดี มีลวดลายละเอียดชัดเจน

จากตารางที่ 5 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อรูปแบบของเครื่องแขวนแบบร่างที่เหมาะสม คือ รูปแบบ Sketch Design – B เนื่องจากมีรูปทรงที่สวยงาม และมีเอกลักษณ์ของเครื่องแขวนไทยที่ดี มีความประณีตและคงความเป็นรูปแบบดั้งเดิม และมีความร่วมสมัยมากกว่าแบบอื่น ๆ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนฯ ครบถ้วน อีกทั้งโทนสีของเครื่องแขวนยังมีความสวยงามสามารถนำมาเป็นต้นแบบของงานปั้นได้ เนื่องด้วยเป็นโทนสีงานช่างไทยที่ควรอนุรักษ์

3. การศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 68 อยู่ในช่วงอายุ 20 - 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 42 วุฒิการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 60 ประกอบอาชีพนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 42 และมีรายได้ต่อเดือน 10,001- 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 24

2. ความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่มีผลิตภัณฑ์ดอกไม้จันทน์จากพลอรัลโคม สามารถสรุปผลได้ดังนี้

- ด้านผลิตภัณฑ์ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ($\bar{X}=4.48$, $SD=0.681$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความสวยงามของเครื่องแขวน ($\bar{X}=4.57$, $SD=0.626$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ความประณีตของเครื่องแขวน ($\bar{X}=4.43$, $SD=0.626$)

- ด้านวัสดุ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.30$, $SD=0.730$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความน่าสนใจของวัสดุที่ใช้ ($\bar{X}=4.50$, $SD=0.755$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้ ($\bar{X}=4.04$, $SD=0.722$)

- ด้านประโยชน์ใช้สอย โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.23$, $SD=0.357$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการเผาไหม้ได้ดี ($\bar{X}=4.48$, $SD=0.487$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ สามารถนำไปใช้งานได้จริง ($\bar{X}=3.97$, $SD=0.226$)

- ด้านสถานที่จัดจำหน่าย โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.43$, $SD=0.772$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เว็บไซต์ ($\bar{X}=4.60$, $SD=0.781$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ร้านจำหน่ายโรงศพ ($\bar{X}=4.26$, $SD=0.774$)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาการพัฒนาสินค้าพลอรัลโคมเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อดินปั้นพลอรัลโคม

จากการสำรวจความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่มีต่อดินปั้นพลอรัลโคม ทั้ง 3 สูตร พบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อดินปั้นสูตรที่ 1 ผสมสีน้ำมัน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.47$, $SD=0.782$) สูตรที่ 2 ผสมสีอะคริลิก มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.27$, $SD=0.471$) และ สูตรที่ 3 ผสมสีโปสเตอร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$, $SD=0.377$) โดยเนื้อดินปั้นพลอรัลโคมสูตรที่ 3 เป็นสูตรที่ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจมากที่สุดเนื่องจากเนื้อของดินปั้นพลอรัลโคม เมื่อผสมกับสีโปสเตอร์แล้วมีเนื้อสีที่ติดกาว เนื้อของดินมีความเหนียว เนียน มีผิวสัมผัสเรียบ เนื้อนิ่มบีบอัดไม่ติดมือ ไม่แห้งง่ายมีความคงตัวดี และมีระยะเวลาการเก็บได้นานกว่า โดยสามารถใช้ไล่ชั้นผสมลงไปได้ เวลาที่ดินแห้งตัว สอดคล้องกับ (กริฑการ, 2555) คุณสมบัติของดินญี่ปุ่น เนื้อดินมีความละเอียด เก็บไว้ใช้ได้ยาวนาน ไม่อ่อนหรือแข็งจนเกินไปสามารถผสมได้อย่างหลากหลายชนิด ไม่แห้งง่าย บัณฑิตานตามความต้องการ เมื่อทิ้งไว้ให้แห้งขึ้นจะมีความสวยงามเหมือนธรรมชาติ พลั่วไหวไม่แตกหักง่าย

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบเครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

จากการสำรวจความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่มีต่อการออกแบบเครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร (sketch design) จำนวน 3 แบบ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อรูปแบบของเครื่องแขวนแบบร่างที่เหมาะสม คือ รูปแบบ Sketch Design - B เนื่องจากมีรูปทรงที่สวยงามและมีเอกลักษณ์ของเครื่องแขวนไทยที่ดี มีความประณีตและคงความเป็นรูปแบบดั้งเดิม และมีความร่วมสมัยมากกว่าแบบอื่นๆ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดเชตุพนฯ ครบถ้วน อีกทั้งโทนสีของเครื่องแขวนยังมีความสวยงามสามารถนำมาเป็นต้นแบบของงานปั้นได้ เนื่องจากเป็นโทนสีงานช่างไทยที่ควรอนุรักษ์ สอดคล้องกับ (มนิรัตน์, 2528) ลักษณะเครื่องแขวนดอกไม้ที่ดี ต้องมีขนาดพอเหมาะ มีสัดส่วนที่ดี มีรูปร่างรูปทรงที่ดี มีสีสันดี มีจุดเด่นน่าสนใจ และต้องมีความประณีตสวยงาม

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนโดยได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

จากการสำรวจความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่มีผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.ด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพึงพอใจในความสวยงามของเครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, $SD=0.626$) ทั้งนี้ อาจเนื่องจากผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารมีรูปทรง สัดส่วนของเครื่องแขวนไทยที่สวยงาม การประดิษฐ์ชิ้นงานมีความประณีต สอดคล้องกับ (กฤษณา, 2560) ว่า ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ต้องมีคุณภาพ มีรูปร่างลักษณะที่สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็นได้

2.ด้านวัสดุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพึงพอใจในความน่าสนใจของวัสดุที่ใช้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, $SD=0.728$) ทั้งนี้ อาจเนื่องจากผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่และมีความน่าสนใจเนื่องจากผลิตภัณฑ์มีความแข็งแรงทนทาน มีความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมที่นำวัสดุเหลือใช้มาประยุกต์ใช้แทนดอกไม้สด สอดคล้องกับ สักกัญญ์ (2555) ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการออกแบบ มันเกิดขึ้นจาก “ความคิด” (Idea) บวกกับ “ข้อมูล” (Information) อันจะนำไปสู่การพัฒนา “กรอบความคิด” ที่ต้องปรับให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลาและยังสอดคล้องกับ กิตติศักดิ์ (2557) ว่าความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อด้านวัสดุ ต้องได้รับการพัฒนาและปรับปรุงโดยการประยุกต์รูปแบบและวัสดุให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัย

3.ด้านประโยชน์ใช้สอย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพึงพอใจในเรื่องการนำไปใช้ได้จริงของผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.63$, $SD=0.718$) ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำไปใช้งานในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการนำประดับตกแต่งและใช้งานพิธีการต่าง ๆ ได้ อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้เพื่อเป็นสื่อการสอนได้ สอดคล้องกับ (สักกัญญ์, 2555) ว่า เมื่อใดที่วิถีชีวิตและพฤติกรรมของผู้คนเปลี่ยนแปลง เมื่อนั้นผลิตภัณฑ์ที่ใช้กันในชีวิตประจำวันก็ควรจะเปลี่ยนตามด้วย การพิจารณาถึงแง่มุมทางวัฒนธรรมนี้ถือเป็นการเข้าใจ “ต้นทาง” ของการออกแบบ ซึ่งจะนำไปสู่คำตอบที่มีประสิทธิภาพที่สุดสำหรับสังคมในแต่ละยุคสมัย ซึ่งผลิตภัณฑ์ต้องมีรรถประโยชน์ มีคุณค่า และสร้างความแตกต่างของผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มโอกาสทางการแข่งขัน ซึ่งต้องคำนึงถึงความสามารถในการตอบสนองความต้องการของตลาดได้

4.ด้านสถานที่จัดจำหน่าย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพึงพอใจในการจำหน่ายแบบออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.60$, $SD=0.781$) ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 21 - 30 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันและเห็นพัฒนาการของเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้นทำให้ผู้บริโภคมีความสะดวกสบาย และมีความรวดเร็วในการซื้อผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

จากการศึกษา เรื่อง การพัฒนาดินปั้นจากฟลอร์โฟมเพื่อออกแบบเครื่องแขวนไทยโดยแรงบันดาลใจจากลวดลายกระเบื้องเคลือบ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร ผู้ศึกษาขอให้ข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจในการศึกษาครั้งต่อไป ดังนี้ ควรศึกษาวิธีการผลิตดินปั้นจากฟลอร์โฟมโดยการผสมสีประเภทต่าง ๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก หรือสี โปสเตอร์ เป็นต้น เพื่อเพิ่มสีสันให้สวยงามมากยิ่งขึ้น และมีสีที่เหมือนของจริง สามารถนำไปใช้งานได้หลากหลาย ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจมีผลต่อคุณภาพของเนื้อดินปั้นเพิ่มเติม เช่น การศึกษาอุณหภูมิที่เหมาะสมในการผสมดิน เพื่อให้ดินมีประสิทธิภาพมากขึ้น เหมาะแก่การเก็บรักษาได้นานขึ้นควรศึกษาลวดลายกระเบื้องเคลือบวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารให้ละเอียดมากขึ้น เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาต่อยอดรูปแบบเครื่องแขวนไทยจากดินปั้นฟลอร์โฟม และ และอนุรักษ์เครื่องแขวนไทยให้มีลวดลายที่แปลกใหม่

กิตติกรรมประกาศ

กราบหม้สการ กราบขอบพระคุณ เจ้าประคุณสมเด็จพระพุฒาจารย์ กรรมการเถระสมาคมเจ้าอาวาสวัดไตรมิตรวิทยารามวรวิหาร ท่านเจ้าคุณพระอุดมปริชาญาณ ผศ. ดร. สำหรับมอบทุนการศึกษาทุนพระพุทธรูปมหาสุวรรณูปมากร ทุนพระวิสุทธิธำมิตี ช่วยเหลือตลอดการศึกษาในระดับปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจคหกรรมศาสตร์

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพรรณ บุญยรัตกลิน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาแนะนำแนวทางการนำเสนอ ตรวจสอบ และแก้ไขเนื้อหาด้วยความเต็มใจ ตลอดจนจุดประกายความคิด แนะนำแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า และเสนอคำวิจารณ์ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.บุษรา สร้อยระย้า ดร.วไลกรณ์ สุทธา ที่กรุณาตรวจทานทานแก้ไข และปรับปรุงข้อผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ตลอดจนคำวิจารณ์เป็นประโยชน์ ต่อผู้ศึกษา เพื่อให้เกิดสมบูรณ์มากขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์กฤษณา ชูไขนาค รองคณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่กรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษา ตลอดแนวทางการพัฒนาต่อยอดดินปั้นโอเอซิสเหลือใช้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กฐิการ แสงสกุล. 2555. **หัตถกรรมดินไทย : กรณีศึกษางานหัตถกรรมดินไทย OTOP ในเขตจังหวัด. สมุทรสงคราม**

นนทบุรี และกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. (สาขาศิลปศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กฤษณา ชูไขนาค. 2560. **การพัฒนาดินปั้นจากโอเอซิสเหลือใช้สำหรับงานใบตอง. วิทยานิพนธ์วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. (คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.**

กิตติศักดิ์ ธรรมศักดิ์ชัย. 2557. **การศึกษาและพัฒนาของที่ระลึก จากเครื่องแขวนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. (ครุศาสตรบัณฑิตสาขาคหกรรมมหาบัณฑิต) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.**

ชุมสาย สวนสิริ. 2534. **ดอกไม้สด. กรุงเทพฯ : ศรีสยามการพิมพ์**

มนิรัตน์ จันทะผะสิน. 2527. **เครื่องแขวนไทยดอกไม้สด. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์การพิมพ์.**

วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ราชวรมหาวิหาร.ม.ป.ป. **ประวัติวัดโพธิ์. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก :<http://www.watpho.com>, สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2563.**

สัักกฉัฐ ธิวะบวร. 2555. **แนวคิด "นวัตกรรม" จาก "วัฒนธรรม" วิธีการออกแบบขับเคลื่อนโลก. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.tcdc.or.th/src/16517/> สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2560**

การศึกษาภูมิปัญญาและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้คูลัมในจังหวัดนครศรีธรรมราช

เรวัต สุขสีกาญจน์

Study on wisdom and development of donax canniformis basketry products in Nakhon Si Thammarat province

Rewat Suksikarn

สำนักวิชาพหุภาษาและการศึกษาทั่วไป (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

School of Languages and General Education (Art and Design), Walailak University

Corresponding author. E-mail address: suksikarn@gmail.com

received: July 12, 2021

revised: September 30, 2021

accepted: October 12, 2021

บทคัดย่อ

ผลิตภัณฑ์จักสานไม้คูลัม เป็นศิลปหัตถกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดนครศรีธรรมราช นับวันมีแต่จะสูญหายและหายาก มีรูปแบบที่ใกล้เคียงกับผลิตภัณฑ์จักสานจากวัสดุอื่นๆ โดยทั่วไป ถ้าหากได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและความแตกต่างก็จะทำให้เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาในด้านบริบทกระบวนการผลิต และรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ เพื่อนำมาต่อยอดด้านการออกแบบและพัฒนารูปแบบให้เข้ากับยุคสมัย วิธีการดำเนินงานเริ่มตั้งแต่เก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญา ศึกษาบริบทกลุ่มจักสานไม้คูลัม กระบวนการผลิตจักสานไม้คูลัม ศึกษากระบวนการงานศิลปหัตถกรรมจักสานไม้คูลัม หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบและพัฒนาเป็นแบบร่างจำนวน 3 แนวทาง 9 รูปแบบ นักวิจัยและผู้ผลิตคัดเลือก 3 ลำดับแรก เพื่อนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก 1 รูปแบบพร้อมเสนอแนะเพื่อปรับปรุงพัฒนาในการผลิตและสร้างต้นแบบ ได้ผลงานผลิตภัณฑ์จักสานไม้คูลัม โดยนำรูปทรงของวงปีเนื้อไม้ ช่องไม้ และลายไม้ ไหล่ระดับสูงต่ำ นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ผลิตโดยใช้ไม้คูลัมสานขึ้นรูปเป็นโคมไฟไฟแขวนสำหรับส่องสว่างและประดับตกแต่งในเวลาเดียวกัน มีทั้งหมด 3 ขนาด เพื่อการจัดวางและตกแต่งสถานที่ ซึ่งบ่งบอกถึงภูมิปัญญาการจักสานไม้คูลัมของจังหวัดนครศรีธรรมราชได้เป็นอย่างดี สุดท้ายมีการถ่ายทอดเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ ระหว่างนักวิจัยกับหัวหน้ากลุ่ม ตัวแทนผู้ผลิต และทดลองผลิตโดยมีต้นแบบเป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์และต่อยอดในแนวทางของตนเอง

คำสำคัญ: ภูมิปัญญา, ศิลปหัตถกรรม, ผลิตภัณฑ์จักสาน, ไม้คูลัม

ABSTRACT

Donax canniformis basketry products it is a unique handicraft of Nakhon Si Thammarat Province. Day by day, it has only been lost and is hard to find It is similar in style to basketry products from other materials in general, and if the designs and differences are changed, it will add commercial value to the product as well. This research project aims to study wisdom in context. Production process and existing models of products in order to continue the design and development of styles in contemporary. Method of operation from the collection of wisdom information to study the context of the Donax canniformis basketry group manufacturing method study of patterns of art and handicrafts after that, the data was analyzed for design and development into a draft of 3 approaches, 9 design, researchers and manufacturers selected 3 design to present the experts, selected 1 design, and suggested for improvement in production and prototyping. Results of basketry products, Donax canniformis lamp by using the shape of the year ring, wood grain, wooden channel and high-graded wood grain used as a design inspiration produced by Donax canniformis basketry products to form a hanging lamp for lighting and decoration at the same time, available in 3 sizes for placement and

decoration. Which indicates the wisdom of Donax canniformis basketry in Nakhon Si Thammarat Province, Thailand as well. Finally, product design technology is transferred. between the researcher and group leader manufacturer representative and try to produce products with a prototype as an example of creating and extending in their own way.

Key Word: Wisdom, Handicrafts, Basketry Products, Donax canniformis

บทนำ

จังหวัดนครศรีธรรมราช เมืองแห่งประวัติศาสตร์อันยาวนานร่วมพันปี เมืองแห่งพุทธศาสนาอันเก่าแก่ เมืองซึ่งมีความหลากหลายทั้งศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อของผู้คน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่ผสมผสานศาสตร์ทุกอย่างอย่างลงตัว ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย นครศรีธรรมราชมีการเปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมาก จากเมืองท่าที่มีการค้าขายรุ่งเรืองควบคู่ไปกับการเกษตร พัฒนาไปสู่ระบบอุตสาหกรรม ทำเรื่อน้ำลึกลึกนิคมอุตสาหกรรม สนามบินพาณิชย์และพัฒนาให้เป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยว แต่สิ่งต่างๆ เหล่านี้ก็มิอาจทำให้ภูมิปัญญาจากอดีตเสื่อมคลายไปตามความเปลี่ยนแปลง ทว่าคนนครยังสืบสานและพัฒนาภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมอันดีงามที่สั่งสมมาให้ตงามยิ่งขึ้น โดยเฉพาะงานศิลปหัตถกรรมประเภทจักสานนับว่ามีเอกลักษณ์โดดเด่นไม่แพ้จังหวัดใดในเขตภูมิภาคใต้ ตัวอย่าง เช่น ผลิตภัณฑ์จักสานย่านลิเภา และผลิตภัณฑ์จักสานกระจูด เป็นต้น

ทั้งนี้เพราะสภาพภูมิศาสตร์ของจังหวัดนครศรีธรรมราช ฝนตกชุกตลอดปี ได้รับลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือเริ่มตั้งแต่ตุลาคมถึงมกราคม จึงทำให้มีทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ พืชพรรณนานาชนิดขึ้นตามป่าเขา ที่ราบตามแหล่งแม่น้ำลำคลอง หรือแม้กระทั่งชายทะเลและในทะเลเป็นอันมาก การรู้จักคุณค่าและประโยชน์ใช้สอยของวัตถุดิบเหล่านี้ล้วนเป็นความชัดเจนของคนในพื้นที่ที่มีทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ดำรงอยู่ (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544: 68) เพราะฉะนั้นสิ่งสำคัญที่จะขาดเสียมิได้ในการจักสานก็คือ วัสดุ (Materials) ซึ่งในยุคแรกๆ เป็นวัสดุทางธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่น เพราะในสมัยที่การคมนาคมติดต่อยังไม่สะดวกรวดเร็วเช่นทุกวันนี้ การส่งผ่านถ่ายทอดวัสดุจากถิ่นไกลๆ เป็นไปด้วยความยากลำบาก อีกประการหนึ่งวัสดุธรรมชาติที่เกิดขึ้นตามท้องถิ่นนี้ ย่อมมีคุณสมบัติพิเศษ ที่เหมาะกับสภาพดินฟ้าอากาศในท้องถิ่นนั้นๆ เพราะมีการปรับตัวหรือมีภูมิคุ้มกันเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว เนื้อวัสดุธรรมชาติจึงมีความคงทนแข็งแรง สามารถใช้งานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและมีอายุการใช้งานเป็นเวลานาน การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จักสานในจังหวัดนครศรีธรรมราช ก็มีวิธีการและเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับการใช้สอย ตลอดจนเป็นแหล่งของวัสดุท้องถิ่นอยู่แล้วด้วย ได้แก่ ไม้ไผ่ หวาย กระจูด กก กะพ้อ คล้าและคลุ้ม มะพร้าว ตาลโตนดจาก ลาน หลาโอน เตย ย่านลิเภา และอีกมากมายที่ไม่ได้กล่าวถึงขึ้นอยู่กับการนำไปใช้และแหล่งวัตถุดิบในท้องถิ่น

คลุ้ม (Donax canniformis) เป็นไม้ล้มลุกมีต้นสูงถึง 3 เมตรเศษ ลำต้นสีเขียวเข้ม แตกกิ่งก้านตอนปลาย ผิวแข็ง ใช้สานเสื่อและภาชนะต่าง ๆ เช่น กระด้ง เเจ็ก ข้อง เข่ง และเสื่อ ต้นใบคล้ายคล้า แต่มีขนาดโตกว่า มีเหง้าใต้ดิน แตกกิ่งเป็นกอ แตกกิ่งก้านตอนปลายบ้าง ใบคล้ายใบกล้วย แต่ใบโตเพียงประมาณ 3 นิ้ว ดอกสีขาว ช่อดอกตั้งเฉียงขึ้นไปจากปลายลำต้น ผลขนาดปลายก้อยเป็นสามพู มีเมล็ดใน คลุ้มชอบขึ้นบนเขาริมห้วยหรือห้วยร้าง เป็นพืชที่ไม่ชอบน้ำหรือที่ชื้นแฉะ เนื่องจากเปลือกนอกของลำต้นของคลุ้มมีความแข็งและเหนียวจึงเหมาะในการใช้จักสาน โดยเฉพาะเสื่อสามารถจักสานให้ได้ลวดลายงดงามอย่างใดก็ได้ เดิมทีเสื่อคลุ้มจะใช้ปูพื้น แต่ภายหลังบางแห่งนำเอามาบุผนังและเพดาน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ใช้สอยที่พัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง ในทางสมุนไพรมีสรรพคุณ โดยใช้หัวใต้ดินผสมยาอื่นใช้เป็นยาแก้ร้อนในลดไข้ เอาน้ำค้ำที่ซึ่งในยอดหยอดตา ใช้เป็นยาแก้ตาแดง ระงับการเจ็บปวดและลดความร้อนได้ดี ผลจะหายเร็ว แหล่งที่คลุ้มชอบขึ้นแถวบริเวณอำเภอลานสกา อำเภอร่อนพิบูลย์ อำเภอฟุ่่งสง และอำเภอฟุ่่งพารณในปัจจุบัน ของจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้ม ในจังหวัดนครศรีธรรมราช นับวันมีแต่จะสูญหายและหาดูยาก จากการสำรวจเบื้องต้นบริเวณตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช พอจะมีให้เห็นอยู่บ้างในนามกลุ่มจักสานไม้คลุ้ม นำโดยคุณลุงจำนง อรชร ซึ่งยังคงผลิตผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้มอยู่ และนำออกจำหน่ายในงานเทศกาลต่างๆ ตลอดจนได้เข้าร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์กับหน่วยงานทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติอยู่บ่อยครั้ง แต่ก็ยังมีรูปแบบที่เหมือนเดิม และใกล้เคียงกับผลิตภัณฑ์จักสานจากวัสดุอื่นๆ โดยทั่วไป ซึ่งถ้าหากได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและความแตกต่างก็จะทำให้เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี งานวิจัยนี้จึงต้องการที่จะศึกษาภูมิปัญญาในด้านบริบท กระบวนการวิธีการผลิต และรูปแบบที่มีอยู่ของผลิตภัณฑ์ เพื่อนำมาต่อยอดด้านการออกแบบและพัฒนาแบบให้เข้ากับยุคสมัย มีการใช้งานที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น เป็นการรักษามิปัญญาให้คงอยู่ และทำให้ผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนท้องถิ่นของจังหวัดนครศรีธรรมราช อย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาด้านบริบท กระบวนการผลิต และรูปแบบของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาภูมิปัญญาด้านบริบท กระบวนการผลิต และรูปแบบของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่
2. ได้ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ ทำการศึกษากลุ่มจักสานไม้ไผ่ ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้กำหนดขอบเขตของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาภูมิปัญญา และทดลองออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่เพื่อการใช้สอยประดับตกแต่ง
3. ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้จากการเลือกแบบเจาะจง คือ กลุ่มจักสานไม้ไผ่ ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นก่อนทำการวิจัยโดยเริ่มจากการลงพื้นที่สำรวจ ศึกษา กลุ่มกลุ่มจักสานไม้ไผ่ และทำการคัดเลือกเพราะกลุ่มมีความต้องการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และยังคงอนุรักษ์ภูมิปัญญาจักสานไม้ไผ่เอาไว้

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยเพื่อศึกษาภูมิปัญญาและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญา นักวิจัยลงพื้นที่ ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ โดยใช้เครื่องมือคือ การสังเกตและการสัมภาษณ์ การบันทึกภาพ บุคลากรผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้วิจัยและชุมชนผู้ผลิต สรุปตามหัวข้อ ดังนี้

- 1.1 ศึกษาบริบทกลุ่มจักสานไม้ไผ่
- 1.2 กระบวนการผลิตจักสานไม้ไผ่
- 1.3 รูปแบบของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่

2. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามแผนดำเนินการที่กำหนดไว้ โดยใช้เครื่องมือคือ การสังเกต บันทึกภาพ พูดคุยสอบถาม บุคลากรผู้ให้ข้อมูลคือ ผู้วิจัยและชุมชนผู้ผลิต นำไปสู่สรุปแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ร่างแนวความคิดเบื้องต้น (Sketch Idea) การออกแบบร่าง (Sketch Design) 3 แนวทาง แนวทางละ 3 รูปแบบ หลังจากนั้น คัดเลือกแบบร่างเหลือ 3 รูปแบบ จากผู้วิจัยและชุมชนผู้ผลิต โดยใช้กรอบแนวคิดสำหรับการคัดเลือกแบบร่างของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ ให้เหลือ 3 รูปแบบ คือ

- 2.1 คุณค่าของงานหัตถกรรม มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น
- 2.2 วัสดุและกระบวนการผลิต ผลิตได้จริง และใช้สอยได้ดี
- 2.3 ความงามและความน่าสนใจ มีรูปแบบแปลกใหม่

หลังจากนั้น ทำการพัฒนาแบบร่าง (Sketch Design Development) ของทั้ง 3 รูปแบบ เพื่อสร้างทางเลือกและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับการผลิตต้นแบบ และนำไปถ่ายทอดเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์สู่ชุมชนผู้ผลิตต่อไป

ผลการวิจัย

1. ภูมิปัญญาจักสานไม้คลุ้ม

1.1 ศึกษาบริบทกลุ่มจักสานไม้คลุ้ม กลุ่มจักสานไม้คลุ้ม ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช จัดตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2540 มีคุณลุงจ่านง อรชร เป็นหัวหน้ากลุ่ม สมาชิกส่วนใหญ่จะเป็นคนที่เคยทำแข่งไม้ไผ่เดิม และหันมาทำจักสานไม้คลุ้มเป็นรายได้เพิ่มอีกทางหนึ่ง ปัจจุบันกลุ่มจักสานไม้คลุ้มมีสมาชิกทั้งหมด 53 คน ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะตั้งราคาผลิตภัณฑ์และจัดจำหน่ายด้วยตนเองตามงานเทศกาลต่างๆ ในระดับจังหวัดและภูมิภาค จากการประสานงานของทางราชการและภาคเอกชน บางครั้งก็จะมีพ่อค้ามารับซื้อที่กลุ่ม และมีหน่วยงานที่ให้การสนับสนุน ได้แก่ สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอร่อนพิบูลย์ ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียน สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช สำนักงานองค์การบริหารส่วนตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ สำนักงานองค์การบริหารส่วนจังหวัดนครศรีธรรมราช ในปัจจุบันยังคงมีการผลิตผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้มเป็นปกติ และนำออกจำหน่ายในงานเทศกาลต่างๆ ตลอดจนได้เข้าร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์กับหน่วยงานทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติอยู่ตลอดเวลา



ภาพ 1 กลุ่มจักสานไม้คลุ้ม ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช และคุณลุงจ่านง อรชร (หัวหน้ากลุ่ม)

1.2 กระบวนการผลิตจักสานไม้คลุ้ม การสร้างงานผลิตภัณฑ์จักสานจากไม้คลุมนั้นมีกรรมวิธีการผลิตที่ไม่ยุ่งยากและใช้วัสดุอุปกรณ์ไม่มาก จากการศึกษาทำให้ทราบว่าวัสดุอุปกรณ์และกรรมวิธีการผลิตดังนี้

1.2.1 วัสดุอุปกรณ์

วัสดุอุปกรณ์ในการผลิตผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้มหลักๆ มีดังนี้ 1) พร้าว 2) มิติดอก 3) กรรไกร 4) หวายเทียม 5) น้ำยาวานิชและน้ำมันเบนซิน

1.2.2 กรรมวิธีการเตรียมไม้คลุ้มเพื่อใช้ในการสาน

1. การเลือกต้นคลุ้มที่นำมาใช้ในการจักสาน ต้นคลุ้มจะมีลักษณะลำต้นและใบคล้ายกับต้นกล้วยเป็นอย่างมาก แต่ลำต้นคลุ้มจะมีความเหนียวแข็งกว่า และใบจะกลมมนกว่าต้นกล้วย ต้นคลุ้มที่พบเห็นภาคใต้มี 3 ชนิด คือ คลุ้มหนู มีลำต้นเล็ก คลุ้มมัน มีลำต้นขนาดกลาง และคลุ้มไม้ มีลำต้นขนาดใหญ่ ในการคัดเลือกต้นคลุ้มที่จะนำมาสานเป็นผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องเลือกต้นคลุ้มที่มีความพอดี ไม่อ่อนและแก่เกินไป เพราะถ้าอ่อนเกินไปจะไม่แข็งแรง ไม่มีความเหนียว เมื่อสานเป็นผลิตภัณฑ์แล้วเนื้อคลุ้มจะเหี่ยวทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่แข็งแรง จะมีการโยกเยกทำให้เสียรูปทรงได้ ส่วนถ้าแก่เกินไปก็จะเปราะและหักง่าย หรือลำต้นก็จะมีกาเหมาเป็นรอยไหม้หากคลุ้มแก่เกินไป การเลือกต้นคลุ้มที่พอดีให้สังเกตที่ลำต้นมีความยาวประมาณ 120 – 150 เซนติเมตร และให้สังเกตที่ยอดของต้นคลุ้มจะมีการแตกกิ่งไม่น้อยกว่า 2 กิ่งขึ้นไปจะมีความพอดี

2. การตัดไม้คลุ้มเพื่อนำมาใช้ในการจักสาน เมื่อได้ต้นคลุ้มที่มีคุณภาพและคุณสมบัติที่ต้องการแล้ว ก็นำมาตัดขนาด การตัดขนาดจะสั้นหรือยาวขึ้นอยู่กับว่าจะนำไปทำผลิตภัณฑ์อะไร ผลิตภัณฑ์นั้นต้องการเป็นของที่ระลึกหรือให้ใช้งานได้จริง ตัวอย่างเช่น แข่ง หากต้องการทำแข่งเพื่อเป็นของที่ระลึกจะต้องตัดคลุ้มขนาดสั้นพอเหมาะกับขนาดที่จะทำ หรือถ้าต้องการทำแข่งที่สามารถใช้งานได้จริงก็ต้องตัดคลุ้มให้มีความยาวที่เหมาะสมกับขนาดของแข่งที่จะทำเช่นกัน

3. การขุดผิวคลุ้ม เมื่อได้ขนาดตามที่ต้องการแล้ว ให้นำต้นคลุ้มไปขุดผิวสีเขียวออกให้หมดด้วยมีดดอกหรือมีดพรวา แต่ต้องระวังอย่าให้ถึงเนื้อในของต้นคลุ้มเกิดเป็นรอยขูดขีดหรือรอยมีด รอยตำหนิจากการขุดผิว เพราะจะทำให้หักได้ง่าย

4. การผ่าตอกไม้คลุ้ม เป็นขั้นตอนที่เอาไม้คลุ้มที่ขุดผิวออกแล้วและตัดตามขนาดที่ต้องการมาผ่าออกเป็นสองซีก แล้วทำการจัก (ผ่า) เป็นตอกขนาดใหญ่หรือเล็กตามต้องการ

5. การจักตอกและการเหลาไม้คลุ้ม เอาตอกที่ผ่านการจักขนาดเท่ากัน นำมาขูดเอาไส้ออกแล้วเหลาให้มีขนาดบางๆ ขนาดความกว้างของตอกสม่ำเสมอตลอดทั้งเส้นและเท่ากันทุกเส้น



ภาพ 2 การเลือกและการตัดไม้คลุ้มเพื่อนำมาใช้ในการจักสาน



ภาพ 3 การขุดผิว ผ่าตอก จักตอกและเหลาไม้คลุ้ม

1.2.3 กรรมวิธีการสานไม้คลุ้ม

นำตอกที่เหลาได้ขนาดมาขึ้นรูป เพื่อสานเป็นผลิตภัณฑ์ตามที่ต้องการ การขึ้นรูปต้องขึ้นตอกเป็นคู่ ๆ หรือ 3 เส้น และบางชนิดอาจเป็นเส้นเดียวขึ้นอยู่กับชนิดของผลิตภัณฑ์ เมื่อขึ้นรูปได้แล้วจึงสานต่อไปเป็นรูปผลิตภัณฑ์ที่จะทำ สำหรับผู้ที่เริ่มหัดใหม่ที่ยังไม่มีความชำนาญอาจต้องใช้แบบ ภาษาพื้นเมืองเรียกว่า “เบ้า” และสานไปตามแบบสานจนสำเร็จเป็นชิ้นงาน นอกจากผู้ทำจะมีความรู้ในการจักสานแล้ว จะต้องเป็นผู้ที่รู้จักถึงรูปแบบของผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดเป็นอย่างดี ทั้งด้านรูปร่าง ลักษณะการใช้งาน เพื่อนำมาเป็นเทคนิคในการสานผลิตภัณฑ์ เมื่อสานเสร็จแล้วจะต้องจัดตกแต่งให้มีความชัดเจนเป็นระเบียบ รวมทั้งตกแต่งและการขัดเงาเคลือบด้วยวานิชให้เกิดความสวยงามอีกด้วย



ภาพ 4 กรรมวิธีการสานไม้ไผ่ขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์

1.3 การศึกษารูปแบบของงานศิลปหัตถกรรมจักสานไม้ไผ่ จากการศึกษาารูปแบบของงานศิลปหัตถกรรมจักสานไม้ไผ่ มีลักษณะเด่นหลายประการที่ทำให้ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มจักสานไม้ไผ่ได้รับความนิยมและตลาดมีความต้องการสูงก็เนื่องมาจากผลงานของกลุ่มมีความประณีต ผลิตภัณฑ์มีความแข็งแรงทนทาน แม้ว่าจะผ่านการใช้งานมาอย่างยาวนาน และรูปแบบของผลิตภัณฑ์นั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในทุกโอกาส ไม่เกิดมลภาวะเมื่อเลิกใช้ เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ใช้วัสดุในท้องถิ่นได้อย่างมีคุณค่า เป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนที่คนในชุมชนจักสานไม้ไผ่นั้นภาคภูมิใจ โดยแบ่งรูปแบบของงานศิลปหัตถกรรมจักสานจากไม้ไผ่ได้ ดังนี้

1.3.1 รูปแบบดั้งเดิม

วิถีชีวิตของชาวชนบทในจังหวัดนครศรีธรรมราชนั้น มีความผูกพันกับงานหัตถกรรมจักสานมาช้านาน ไม้ไผ่ก็เป็นหนึ่งในงานหัตถกรรมที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่บรรพบุรุษหรือผู้อาวุโสในชุมชนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของตน ไม่ว่าจะเป็นตะกร้า กระด้ง เจีย ข้อง เป็นรูปแบบที่มีมาแต่สมัยบรรพบุรุษ ซึ่งปัจจุบันผลิตภัณฑ์เหล่านี้ก็ยังคงใช้งานได้ แสดงถึงความแข็งแรงทนทานแม้ว่าจะผ่านการใช้งานมาอย่างยาวนาน



ภาพ 5 รูปแบบดั้งเดิม เข่งและตะกร้า

1.3.2 รูปแบบที่ได้รับการส่งเสริมและพัฒนา

จักสานไม้ไค้ลุ่ม ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะคณะกรรมการบริหารกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มทุกคนมีความสนใจ จริงจัง จริงใจ มีส่วนในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ พยายามที่จะคิดค้นรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ รวมทั้งพยายามที่จะพัฒนาฝีมือให้ทันสมัยอยู่เสมอ เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และมีการสนับสนุนช่วยเหลือจากหน่วยงานราชการในการจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ และดำเนินการฝึกอบรมพัฒนารูปแบบโดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณการฝึกอบรมจากพัฒนาชุมชน สำนักงานป่าไม้จังหวัด ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน ฯลฯ และจากการพัฒนาฝีมือทำให้รูปแบบของสินค้าได้รับการตอบรับจากลูกค้าเป็นอย่างดี



ภาพ 6 รูปแบบที่ได้รับการส่งเสริมและพัฒนา ตะกร้า กระจาด และข้องศิริมงคล

2. กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

2.1 แนวทางการออกแบบ

สรุปแนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไค้ลุ่ม เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหัตถกรรมของไทยในด้านความสวยงามน่าใช้ และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย กระบวนการออกแบบตั้งแต่แรกเริ่ม คือ การหาข้อมูลด้านบริบทของกลุ่มผู้ผลิต กระบวนการผลิต และรูปแบบของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไค้ลุ่ม อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Local Characteristics) ได้อย่างชัดเจนเฉพาะตัว นำมาออกแบบประยุกต์ให้มีรูปทรงโดดเด่นสวยงามเฉพาะตัว (Differentiation) และจากการวิเคราะห์ลักษณะวัสดุมีความเหมาะสมในการพัฒนาไปสู่ผลิตภัณฑ์ให้แสงสว่างเพื่อใช้ในการตกแต่งสถานที่ สามารถช่วยสร้างบรรยากาศให้กับสถานที่ได้ด้วยกรรมวิธีต่างๆ ของการสานไม้ไค้ลุ่ม เพื่อสร้างมิติที่หลากหลายของแสงและเงาได้

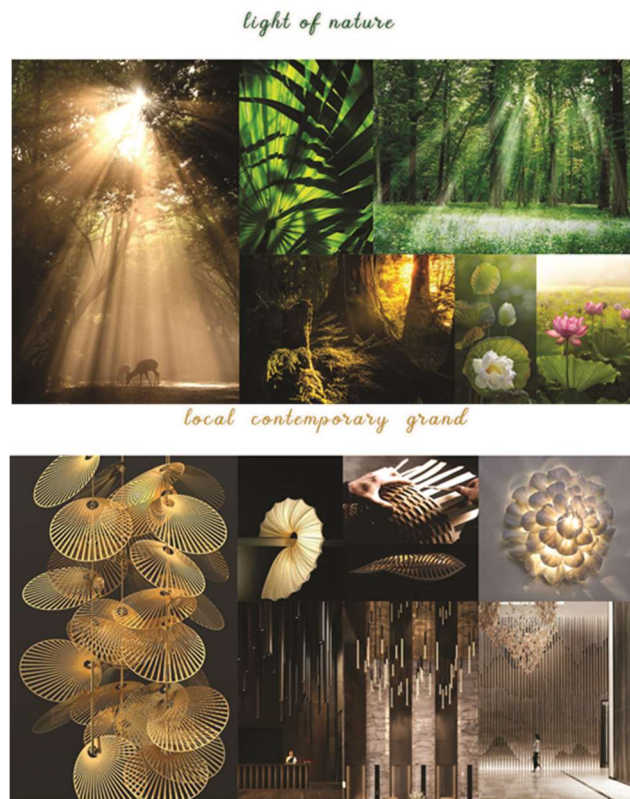
ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์จักสานไม้ไค้ลุ่มเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ไม้ไค้ลุ่ม	รูปแบบและวิธีการสาน	การนำมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์
	สามารถสานขึ้นรูปตามโมเดลเพื่อกำหนดรูปทรงได้ แต่มีข้อจำกัดของโมเดลในรูปทรงเรขาคณิต	สามารถออกแบบรูปทรงแต่ละประเภทเรขาคณิต เพื่อใช้เป็นโมเดลขึ้นแบบ
	การเก็บขอบด้วยการพับปลายเส้นไม้ไค้ลุ่มกลับ แล้วใช้การสานเพื่อรับขอบอีกรอบ	วิธีการเก็บขอบเป็นการเพิ่มความแข็งแรงให้โครง แต่ไม่เหมาะสมในการรับน้ำหนัก แต่ใช้เป็นจุดเด่นให้ชิ้นงานได้

	สามารถสานลายแบบห่างได้	ลายแบบห่างสามารถสร้างมิติของแสงและเงาได้เหมาะสม ใช้ในงานการตกแต่งที่ต้องการสร้างบรรยากาศ
	เส้นไม้คลุ้มมีความอ่อนตัวดัดโค้งได้ แต่ขึ้นอยู่กับขนาดของการผ่าเส้น เส้นไม้คลุ้มทนต่อเชื้อราและมอด	สามารถใช้การดัดไปตามโครงสร้างได้ เกิดรูปทรงที่หลากหลายขึ้น
	เส้นไม้คลุ้มสามารถสานได้หลายลวดลาย ขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้สาน	ลายในแบบต่าง ๆ ช่วยสร้างจุดเด่นให้ชิ้นงาน และเพิ่มมิติของแสงเงาได้ดี
	สามารถสานแบบอิสระได้ โดยไม่ต้องใช้เบ้า (Moulds) เป็นตัวกำหนดรูปทรง	สามารถเกิดรูปทรงใหม่ได้ และสามารถสานตามโครงที่มีรูปทรงแปลกใหม่ได้

2.2 ร่างแนวความคิดเบื้องต้น (Sketch Idea)

มีแรงบันดาลใจจาก “light of Nature” และกำหนด Mood Board “local Contemporary Grand” จึงทำการร่างแนวความคิดเบื้องต้น โดยใช้จุดเด่นด้านรูปร่าง รูปทรง กระบวนการผลิต ที่วิเคราะห์จากวัสดุ เป็นแนวทางสำหรับความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้ม มีทั้งหมด 3 แนวทาง ดังนี้ Leaf, Wood และ Spore



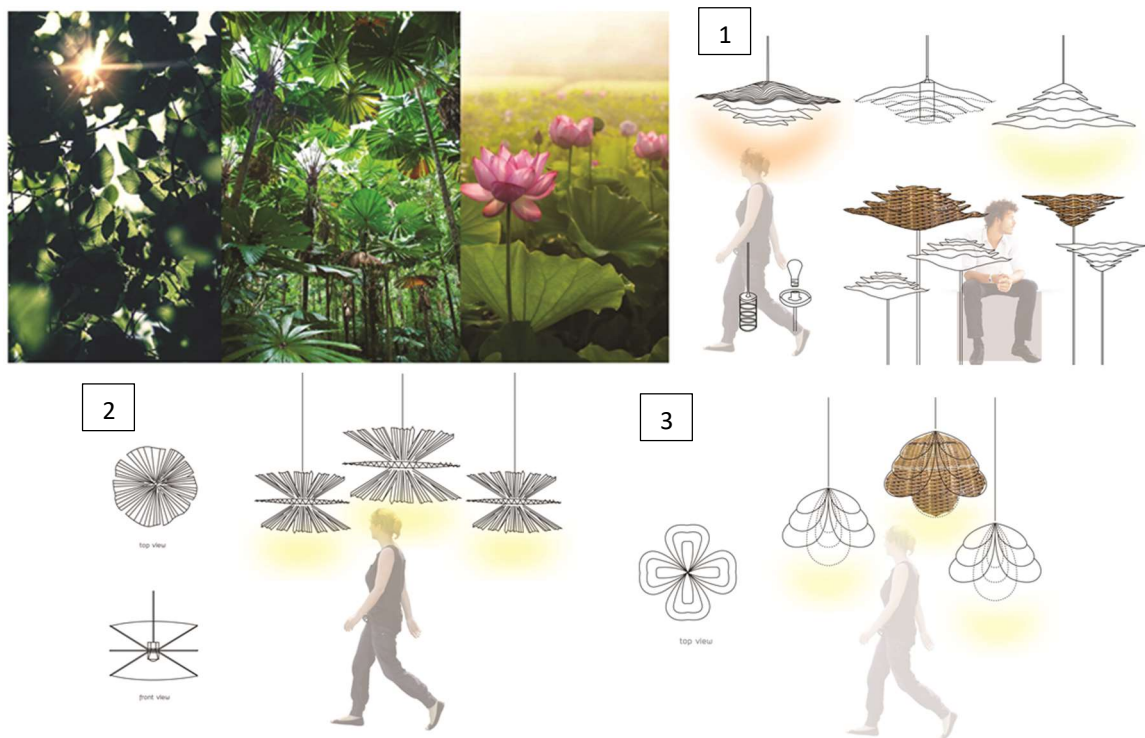
ภาพ 7 แร้งบันดาลในการออกแบบ “light of Nature” และ Mood Board “local Contemporary Grand”



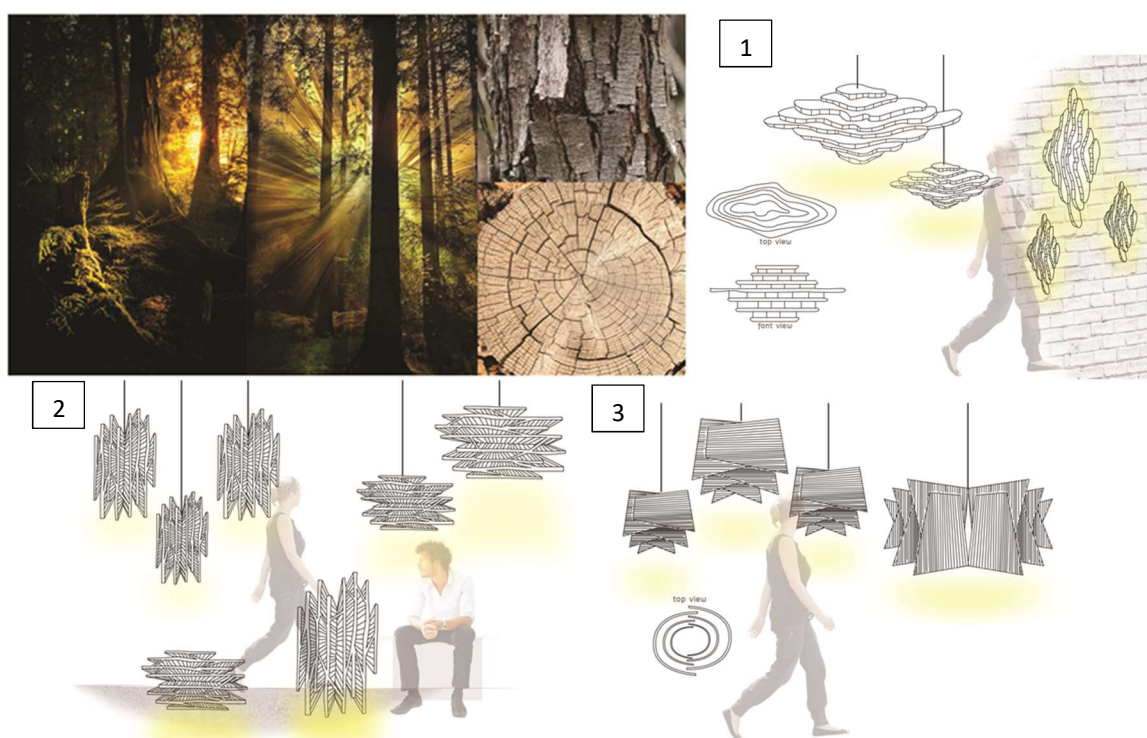
ภาพ 8 องค์ประกอบและจุดเด่นของแนวทางการออกแบบ Leaf, Wood และ Spore

2.3 การออกแบบร่าง (Sketch Design)

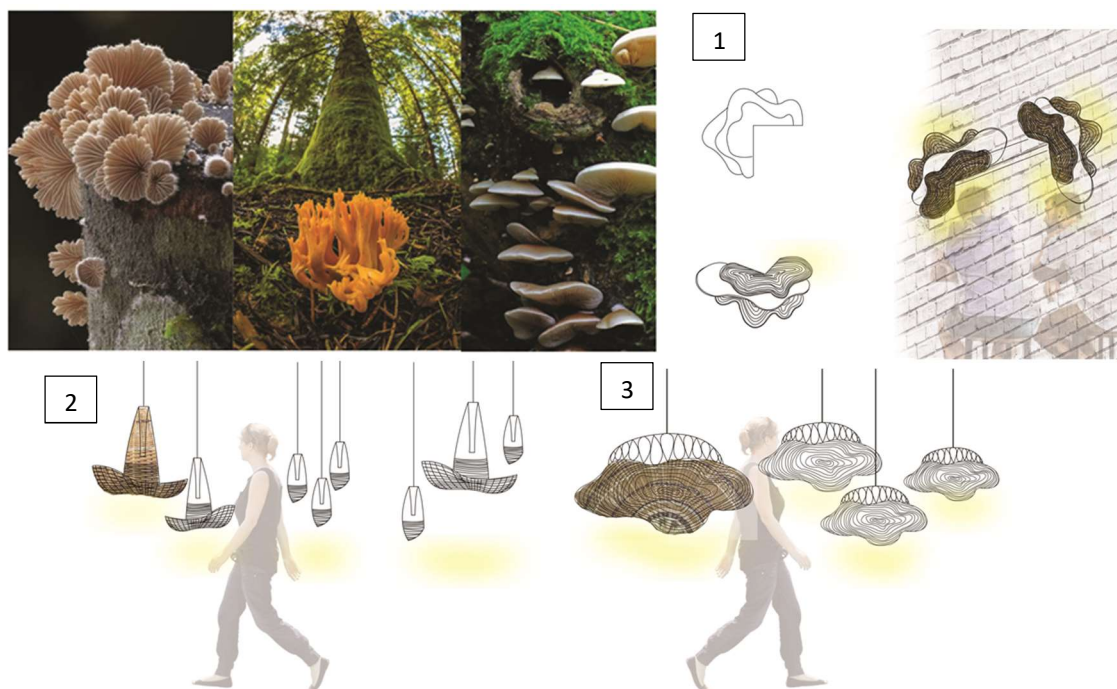
หลังจากได้ร่างแนวความคิดเบื้องต้นแล้ว จึงทำการพัฒนารูปแบบให้ละเอียดมากขึ้น เพื่อเป็นแนวทางที่ชัดเจนทั้ง 3 แนวทาง โดยออกแบบร่างแนวทางละ 3 รูปแบบ



ภาพ 9 แบบร่าง Leaf การสังเคราะห์แสง และความงามของการลดหลั่นเป็นช่วงชั้นของใบไม้



ภาพ 10 แบบร่าง Wood ความตื้นลึกหนาบาง ผิวสัมผัสของลายไม้ เปลือกไม้ที่ผ่านกาลเวลา



ภาพ 11 แบบร่าง Spore รูปร่างรูปทรงของสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กในธรรมชาติ ที่มีการเจริญเติบโต

2.4 การคัดเลือกแบบร่าง

กรอบแนวคิดสำหรับการคัดเลือกแบบร่างของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ ให้เหลือ 3 รูปแบบ เพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ให้แสงสว่างต่อไป คือ

2.4.1 คุณค่าของงานหัตถกรรม มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น

2.4.2 วัสดุและกระบวนการผลิต ผลิตได้จริง และใช้สอยได้ดี

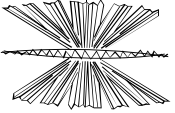
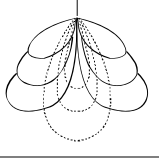
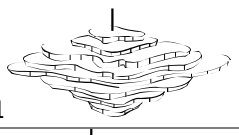
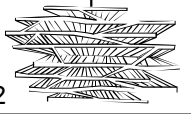
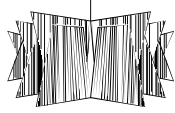
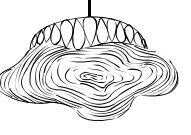
2.4.3 ความงามและความน่าสนใจ มีรูปแบบแปลกใหม่

คะแนนของการเลือกแนวทางในการออกแบบ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ในการประเมินค่าแบ่งออกเป็น 3 ระดับ โดยกำหนดค่าในแต่ละระดับ ดังนี้

3	หมายถึง	ดีมาก
2	หมายถึง	ดี
1	หมายถึง	พอใช้

ผลรวมคะแนนของการเลือกแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ ของนักวิจัยและผู้ผลิต 3 ลำดับแรก สรุปได้ดังนี้ 1) รูปแบบ Leaf 2 ได้คะแนน 8 คะแนน 2) รูปแบบ Leaf 1 ได้คะแนน 7 คะแนน และ 3) รูปแบบ Wood 1 ได้คะแนน 7 คะแนน เท่ากัน จึงสรุปว่าหลังจากนี้ต้องพัฒนาแบบร่าง (Sketch Design Development) ของทั้ง 3 รูปแบบ เพื่อสร้างทางเลือกและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับการผลิตต้นแบบ

ตาราง 2 ผลรวมคะแนนของการเลือกแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ค้ำของนักวิจัยและผู้ผลิต

แบบร่าง	คุณค่าของงาน หัตถกรรม มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (3)	วัสดุ กระบวนการผลิต ผลิตได้จริง ใช้สอยได้ดี (3)	ความงาม น่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ (3)	คะแนนรวม (9)
 Leaf 1	2	3	2	7
 Leaf 2	3	3	2	8
 Leaf 3	1	2	1	4
 Wood 1	2	3	2	7
 Wood 2	2	2	2	6
 Wood 3	2	2	2	6
 Spore 1	3	1	2	6
 Spore 2	1	2	1	4
 Spore 3	1	2	2	5

2.5 การพัฒนาแบบร่าง

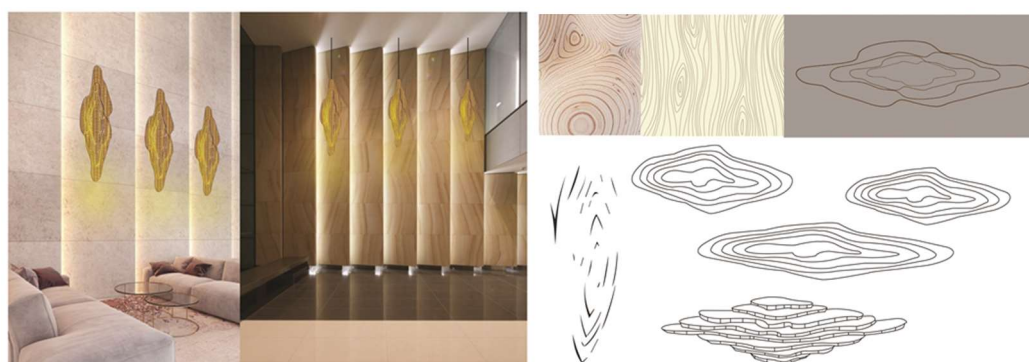
การพัฒนาแบบร่างทั้ง 3 รูปแบบ เพื่อคัดเลือกสำหรับผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ โดยสรุปเป็นผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ค้ำค้ำ มีการใช้สถานที่สำหรับประดับตกแต่ง และใช้สอยภายในที่พักอาศัย หรือ โรงแรมประเภทที่พักครบวงจร ซึ่งเป็นสถานที่โล่ง โอ่โถง สามารถสามารถตอบสนองการใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบและพัฒนาได้เหมาะสมที่สุด



ภาพ 12 รูปแบบ Leaf 2 รูปทรงใบกะพ้อและการทับซ้อนของเส้นจักสานไม้คลุ้มเกิดแสงที่อ่อนนุ่มของโคมไฟ



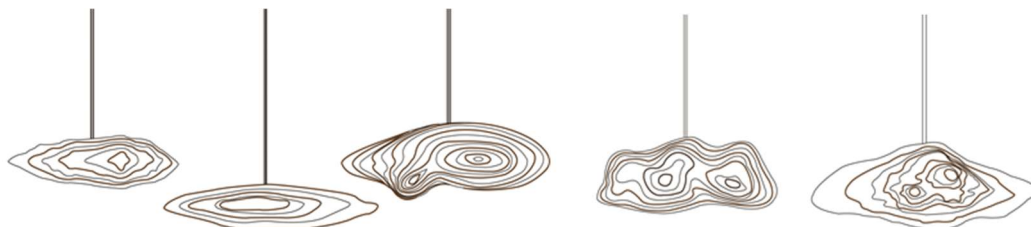
ภาพ 13 รูปแบบ Leaf 1 รูปทรงใบบัวและการทับซ้อนของเส้นจักสานไม้คลุ้มเกิดแสงที่อ่อนนุ่มของโคมไฟ



ภาพ 14 รูปแบบ Wood 1 รูปทรงลายไม้สูงต่ำไล่ระดับกับเส้นจักสานไม้คลุ้มเกิดแสงที่เป็นลักษณะเฉพาะของโคมไฟ

2.6 การคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์

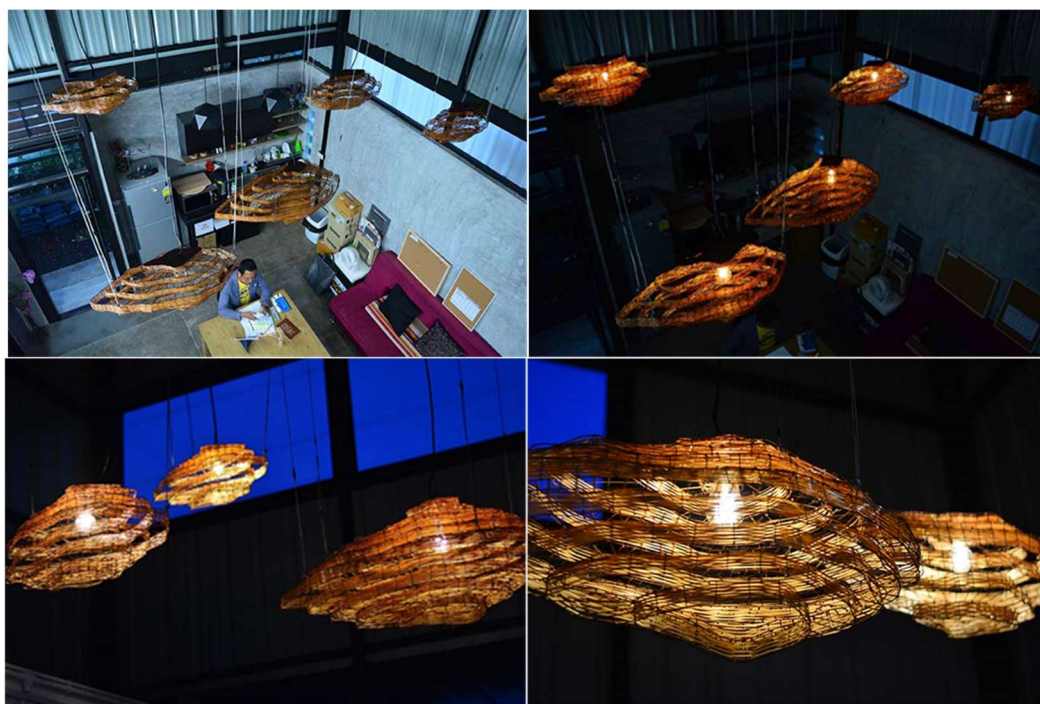
ขั้นตอนการคัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ ได้นำรูปแบบที่พัฒนาแล้วทั้ง 3 รูปแบบ ขอให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกแบบและเสนอแนะ สรุปรูปแบบที่เลือกคือ Wood 1 นำไปสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนสร้างต้นแบบจริง



ภาพ 15 ปรับปรุงรูปแบบ Wood 1 จากรูปทรงตั้งเป็นรูปทรงนอน และติดตั้งในลักษณะการแขวนแทนการติดตั้ง

2.7 ผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์จักสานโคไฟไม้คลุ้ม นำรูปทรงของของวงปีเนื้อไม้ ช่อไม้ และลายไม้ ไล่ระดับสูงต่ำ นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ใช้ไม้คลุ้มสานขึ้นรูปเป็นโคไฟ ผสมผสานกับรูปทรงของผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย เป็นโคไฟแขวนสำหรับส่องสว่างและประดับตกแต่งในเวลาเดียวกัน มีทั้งหมด 3 ขนาด เพื่อการจัดวางและตกแต่งที่เหมาะสมกับสถานที่ อันบ่งบอกถึงภูมิปัญญาการจักสานไม้คลุ้มของจังหวัดนครศรีธรรมราช



ภาพ 16 ผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานโคไฟไม้คลุ้ม

2.8 การถ่ายทอดเทคโนโลยีการออกแบบ

การถ่ายทอดเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ ระหว่างนักวิจัยและกลุ่มจักสานไม้ไผ่ ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ดำเนินการโดยการสัมภาษณ์และพูดคุยกับหัวหน้ากลุ่ม ตัวแทนผู้ผลิต และทดลองทำต้นแบบของผลิตภัณฑ์โดยมีต้นแบบที่ผลิตมาเป็นตัวอย่าง และให้ผู้ผลิตสร้างสรรค์และต่อยอดในแนวทางของตนเอง โดยมีกรอบแนวคิดพื้นฐานของจักสานไม้ไผ่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ผลิตได้จริง ใช้สอยได้ดี มีความสวยงามน่าสนใจ และขายได้เพื่อความยั่งยืนต่อไป



ภาพ 17 การถ่ายทอดเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ ระหว่างนักวิจัยและกลุ่มจักสานไม้ไผ่

สรุปผลและอภิปรายผล

1. ภูมิปัญญาจักสานไม้ไผ่

บริบทและภูมิปัญญาจักสานไม้ไผ่เกิดจากคุณลุงจ่าน อรชร เป็นชาวบ้านปลายราง ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นบุคคลที่มีความชำนาญในการจักสานไม้ไผ่ มีความคิดว่ามีไม้ไผ่ในหมู่บ้านอยู่เป็นจำนวนมาก น่าจะทดลองนำมาทำเป็นของใช้ต่างๆ แทนไม้ไผ่ได้ จึงได้สานไม้ไผ่เป็นเชิงเล็กๆ ดูแล้วสวยงาม ผิวมันมีความแข็งแรง ทนทาน ไม่ขึ้นรา ไม่เป็นมอด สอดคล้องกับ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544: 67-68) กล่าวว่า งานจักสานของภาคใต้เป็นผลพวงของการรู้จักเอาวัตถุดิบในธรรมชาติแวดล้อมภาคใต้ที่หาได้สะดวกมาใช้ทำสิ่งของเครื่องใช้ไม้สอยอย่างหลากหลาย ด้วยคุณสมบัติพิเศษของไม้ไผ่ ชุมชนจึงได้นำมาผลิตเป็นของใช้และของที่ระลึกประเภทต่างๆ และจัดตั้งกลุ่มจักสานไม้ไผ่ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2540 สมาชิกส่วนใหญ่จะเป็นคนที่เคยทำเชิงไม้ไผ่เดิมและหันมาทำจักสานไม้ไผ่เป็นรายได้เพิ่มอีกทางหนึ่ง

กระบวนการวิธีการผลิตจักสานไม้ไผ่ นั้นมีกรรมวิธีการผลิตที่ไม่ยุ่งยาก และใช้วัสดุอุปกรณ์ไม่มาก จากการศึกษาทราบว่าวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ วัสดุ ไม้ดอก กรรไกร หวายเทียม น้ำยาวานิชและน้ำมันเบนซิน ส่วนกรรมวิธีการเตรียมไม้ไผ่เพื่อใช้ในการสาน เริ่มตั้งแต่การเลือกต้นไผ่ การตัด การขูดผิว การผ่าดอกไม้ การจักดอกและการเหลา หลังจากนั้นเข้าสู่กรรมวิธีการสานไม้ไผ่ ด้วยการนำดอกที่เหลาได้ขนาดมาขึ้นรูปเพื่อสานเป็นผลิตภัณฑ์ตามที่ต้องการ การขึ้นรูปต้องขึ้นตอกเป็นคู่ ๆ หรือ 3 เส้น และบางชนิดอาจเป็นเส้นเดียวขึ้นอยู่กับชนิดของผลิตภัณฑ์ เมื่อขึ้นรูปได้แล้วจึงสานต่อไปเป็นรูปผลิตภัณฑ์ที่จะทำสำหรับผู้ที่เริ่มหัดใหม่ที่ยังไม่มีความชำนาญอาจจะต้องใช้ “เบ้า” และสานไปตามแบบสานจนสำเร็จเป็นชิ้นงาน นอกจากผู้ทำจะมีความรู้ในการจักสานแล้ว จะต้องเป็นผู้ที่รู้จักถึงรูปแบบของผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดเป็นอย่างดี ทั้งด้านรูปร่าง ลักษณะการใช้งาน เพื่อนำมาเป็นเทคนิคในการสานผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับ วินัย วิริยะปานนท์ (2527: 8) ได้กล่าวถึงผลิตภัณฑ์จักสานไว้ว่า เป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่มนุษย์คิดประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน หรือเพื่อตอบสนองอารมณ์ ความนึกคิด และแสดงออกมาในรูปของศิลปะตามความเป็นอยู่หรือความนิยมของท้องถิ่น รูปแบบและลักษณะผลิตภัณฑ์จักสานแต่ละท้องถิ่นจะแตกต่างกันตามความต้องการของประโยชน์ใช้สอย ผลิตภัณฑ์จักสานบางท้องถิ่นมีการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษอีกด้วย

รูปแบบของงานศิลปหัตถกรรมจักสานไม้ไผ่ มี 2 รูปแบบ คือ 1. แบบดั้งเดิม ไม่ว่าจะเป็นตะกร้า กระดัง แจย ข้อง เป็นรูปแบบที่มีมาแต่สมัยบรรพบุรุษ เพราะไม้ไผ่เป็นหนึ่งในงานหัตถกรรมสิ่งประดิษฐ์ที่บรรพบุรุษ หรือผู้อาวุโสในชุมชนมีความภาคภูมิใจในวัสดุและภูมิปัญญาของตน ซึ่งปัจจุบันผลิตภัณฑ์เหล่านี้ก็ยังใช้งานได้ แสดงถึงความแข็งแรงทนทานแม้ว่าจะผ่านการใช้งานมาอย่างยาวนาน สอดคล้องกับ อนุชิต กุลมาลา (2552: บทคัดย่อ) กล่าวว่า งานจักสานเกิดจากการดัดแปลงวัสดุจากภูมิปัญญา โดยเฉพาะชุมชนที่มีวัสดุขึ้นในชุมชน งานจักสานผลิตขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เป็นองค์ความรู้ที่สืบทอดต่อกันมา และ มาโนช กงกะนันทน์ (ม.ป.ป.: 10) ได้กล่าวไว้ว่า ผลิตภัณฑ์จักสานมีความเก่าแก่ที่สุด และเป็นงานที่รู้จัก

กันดีในหมู่มนุษย์ทุกชาติทุกภาษาในโลก ผลิตภัณฑ์จักสานในระยะเริ่มแรกเข้าใจว่ามีลักษณะหายาก มีการพัฒนาเรื่อยๆ จนมีลักษณะประณีตขึ้นโดยลำดับ 2. แบบที่ได้รับการส่งเสริมและพัฒนา จักสานไม้ไผ่กลุ่ม ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะคณะกรรมการบริหารกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มทุกคน มีส่วนในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ พยายามที่จะคิดค้นรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ สอดคล้องกับ วัฒนธรรม จุฬารัตน (2552:27-28) กล่าวไว้ว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมมีความสามารถสูง และมีความเข้าใจในสุนทรียภาพเป็นอย่างดี รวมทั้งพยายามที่จะพัฒนามีมือให้ทันสมัยอยู่เสมอ เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และกลุ่มจักสานไม้ไผ่กลุ่มก็ได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือจากหน่วยงานราชการ ในการจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ และดำเนินการฝึกอบรมพัฒนารูปแบบโดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณการฝึกอบรมจากพัฒนาชุมชน สำนักงานป่าไม้จังหวัด ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียน ฯลฯ สอดคล้องกับ อนุชิต กุลมลา (2552: บทคัดย่อ) กล่าวไว้ว่า งานจักสานจะพัฒนาไปได้ ขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ผลิตได้รับความรู้จากการส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐ ในการให้ความรู้และ พัฒนาผลิตภัณฑ์ เช่น พัฒนาชุมชนจังหวัด กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สถาบันการศึกษา ในเรื่องวัสดุรูปแบบ รูปทรง และการพัฒนาผลิตภัณฑ์อยู่เสมอ ตั้งแต่รูปแบบผลิตภัณฑ์แบบดั้งเดิม ยุคปัจจุบันและรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน

2. กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

แนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่กลุ่ม เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหัตถกรรมของไทยในด้านความสวยงามน่าใช้ และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย กระบวนการออกแบบตั้งแต่แรกเริ่ม คือ การหาข้อมูลด้านบริบทของกลุ่มผู้ผลิต กระบวนการผลิต และรูปแบบของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่กลุ่ม อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Local Characteristics) ได้อย่างชัดเจน เฉพาะตัว การแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งในเรื่องของรูปแบบและวัสดุจึงเป็นสิ่งที่จะต้องทำศึกษานำมาพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นอีกชั้นหนึ่ง วัสดุจึงเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงการรู้จักสร้างสรรค์งานหัตถกรรมให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ และการใช้งาน ความสวยงาม ทุกอย่างล้วนมีเหตุมีผลต่อกัน โดยเฉพาะจากวัสดุธรรมชาติ เป็นภูมิปัญญาที่สืบสานในการออกแบบที่มีมาช้านาน ความหลากหลายของทรัพยากรในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย การเลือกใช้อย่างเหมาะสม (อภิสิทธิ์ และคณะ, 2546) ส่วนทางด้าน (วิบูลย์, 2539) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างผลิตภัณฑ์จักสานในท้องถิ่นต่างๆ ย่อมมีวิธีการและการเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับการใช้สอยและคตินิยมของท้องถิ่น ซึ่งต้องใช้เวลาสะสมประสบการณ์เพื่อพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้ อาจจะเป็นเวลาหลายชั่วชีวิตคนจากบรรพบุรุษสืบทอดมาจนถึงคนในยุคปัจจุบัน และจากการวิเคราะห์ลักษณะวัสดุมีความเหมาะสมในการพัฒนาไปสู่ผลิตภัณฑ์ให้แสงสว่างเพื่อใช้ในการตกแต่งสถานที่ สามารถช่วยสร้างบรรยากาศให้กับสถานที่ได้ด้วยกรรมวิธีต่างๆ ของการสานไม้ไผ่กลุ่ม สร้างมิติที่หลากหลายของแสงและเงาได้ อย่างเช่นผลิตภัณฑ์จักสานโคมไฟไม้ไผ่กลุ่มที่ชุมชนสามารถนำไปต่อยอดผลิตได้ในรูปแบบของตัวเองเพื่อการจำหน่ายได้ เพราะฉะนั้น การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จักสาน ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชนหรือผู้ประกอบการในระดับใดก็แล้วแต่ มีวัตถุประสงค์อันเป็นจุดเด่น หรือเป็นที่รู้จักของคนส่วนใหญ่อยู่แล้ว ก็ยังต้องพัฒนารูปแบบอยู่ตลอดเวลา ทั้งในด้านของประโยชน์ใช้สอย และความงามทางศิลปะเพื่อให้ผลิตภัณฑ์ของตนเองมีคุณค่าพอที่จะแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะ และที่สำคัญต้องขายได้ สนองต่อความต้องการผู้บริโภค จึงจะทำให้ศิลปหัตถกรรมประเภทนี้อยู่ร่วมสมัยได้

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่กลุ่ม สอดคล้องกับกรอบทฤษฎีของวิบูลย์ ลีสุวรรณ (2539: 126-130) ในด้านคุณค่าของเครื่องจักสาน ที่เกิดจากประโยชน์ใช้สอย (Functional value) แบ่งอย่างกว้างๆ ได้เป็น คุณค่าที่ได้รับจากประโยชน์ใช้สอยทางกาย ได้แก่ ผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่กลุ่มเพื่อเอื้ออำนวยความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต เช่น เพื่อใช้ในการให้แสงสว่างและประดับตกแต่ง ส่วนคุณค่าทางความงามและศิลปะ (Aesthetic value & Artistic value) ของผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่กลุ่มนั้น เกิดจากองค์ประกอบต่างๆ เช่น รูปทรง โครงสร้าง และลวดลาย จากการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่กลุ่มในเชิงศิลปะ จะเห็นถึงความสามารถ และลักษณะเด่นในการเลือกใช้รูปทรง โครงสร้าง และลวดลายในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงที่เรียบง่าย ลักษณะของความสมดุลในลักษณะเท่ากันทั้งสองข้าง (Symmetry Balance) ความกลมกลืนกันดูสบายตา และลงตัวอย่างสมบูรณ์ในตัวเอง

สุดท้ายมีการถ่ายทอดเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ ระหว่างนักวิจัยกับหัวหน้ากลุ่ม ตัวแทนผู้ผลิต และทดลองทำต้นแบบของผลิตภัณฑ์โดยมีต้นแบบที่ผลิตมาเป็นตัวอย่าง ให้ผู้ผลิตสร้างสรรค์และต่อยอดในแนวทางของตนเอง โดยมีกรอบแนวคิดพื้นฐานของจักสานไม้ไผ่กลุ่มที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ผลิตได้จริง ใช้สอยได้ดี มีความสวยงามน่าสนใจ และขายได้ สอดคล้องกับแนวทางของ นัฐธีรนนท์ รอดชื่น (2560: 14) ที่กล่าวถึงการใช้อนุภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเป็นทางเลือกและเป็นต้นแบบให้กับกลุ่มในการพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์ต่อไป เป็นการรักษามรดกภูมิปัญญาให้คงอยู่ สามารถเป็นอาชีพเสริมให้กับคนในชุมชนได้มี

งานทำอยู่ในท้องถิ่น มีรายได้เสริม โดยจะศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีประโยชน์ใช้สอย เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคใน สังคม ปัจจุบัน รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพมาตรฐานเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคได้

ข้อเสนอแนะ

1. การต่อยอดวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปเป็นต้นแบบของผู้ผลิตและชุมชน ประเภทหัตถกรรมประเภทอื่นๆ ที่วัสดุและกรรมวิธีการผลิตใกล้เคียงกัน เพื่อความหลากหลายของผลิตภัณฑ์จักสาน
2. ในการวิจัยครั้งต่อไป การนำวัสดุที่ใช้ทำโครงสร้างผลิตภัณฑ์ ควรคำนึงถึงความกลมกลืนและความง่ายระยะเวลาในการผลิต จะทำให้ผู้ผลิตจักสานได้ง่ายและสอดคล้องกับรูปทรงที่ต้องการ
3. ควรมีแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ ผู้ผลิตชุมชนอย่างต่อเนื่อง ให้เป็นรูปธรรมทั้งทางด้านรูปแบบและรายได้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ผลิตมีกำลังใจในการพัฒนารูปแบบผลงานต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศิลปหัตถกรรมอันทรงคุณค่าที่ควรอนุรักษ์และสืบสาน ขอขอบคุณภูมิปัญญาอันดีงาม ประชาชนชาวบ้าน ผู้ผลิตชุมชน ผู้ประกอบการ ที่สร้างแรงบันดาลใจ ขอขอบคุณ คุณลุงจ๋าน อรชร กลุ่มผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้ม ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญ ที่ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ขอขอบคุณ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ที่อุดหนุนงบประมาณการวิจัย ขอขอบคุณทุกหน่วยงาน องค์กร และบุคลากร ที่ให้การสนับสนุนในการวิจัยที่ไม่ได้กล่าว ณ ที่นี้ สุดท้าย ขอขอบคุณครอบครัวสุชลิกาญจน์ ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนทุกสิ่งทุกอย่าง เพื่อให้วิจัยชิ้นนี้บรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการ

เอกสารอ้างอิง

จ๋าน อรชร ให้สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2560. เรวัต สุชลิกาญจน์ ผู้สัมภาษณ์. ผลิตภัณฑ์จักสานไม้คลุ้ม.

บ้านปลายราง หมู่ที่ 10 ตำบลหินตก อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช.

นัฐธีรนนท์ รอดชื่น. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิสาหกิจชุมชนกลุ่มหัตถกรรมจักสานพื้นบ้าน บ้านดงชะพลู ตำบลบางมะฝ่อ อำเภอโกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์. วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 8(1), 12-23.

มานิช กงกชนันท์ (ม.ป.ป.). เครื่องจักสานจังหวัดราชบุรี. กรุงเทพฯ : กราฟิคอาร์ต.

วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2552). ศิลปะพื้นบ้าน. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2539). เครื่องจักสานในประเทศไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.

วินัย วิริยะปานนท์ (2527). เครื่องจักสาน. กรุงเทพฯ แพร่พิทยา.

อนุชิต กุลมาลา. (2552). การศึกษาแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้านจักสานไม้ไผ่ เพื่อเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อภิสิทธิ์ ไส้ตู่ไร่ไกล และคณะ. (2546). รายงานการวิจัยเรื่องหัตถกรรมจากวัสดุธรรมชาติ: การศึกษางานออกแบบเพื่อการอนุรักษ์. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2544). ภูมิปัญญาทักษิณ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์.

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม

ปานฉัตต์ อินทรคง

Developing Thai handicraft products from banana leaves to increase value

Panchat Inkong

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Corresponding author. panchat_i@rmutt.ac.th, panchat9994@gmail.com

received: April 26, 2022

revised: May 10, 2022

accepted: June 1, 2022

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษารูปแบบลวดลายจักสานเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ใบตองกล้วย ผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และจักสานหุ้มถ้วยกาแฟ 2. เพื่อออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์สานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและจักสานหุ้มถ้วยกาแฟในรูปแบบที่หลากหลาย 3. เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและจักสานหุ้มถ้วยกาแฟ 4. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงปฏิบัติการสู่ชุมชน กลุ่มประชากร ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วย-ไม้ไผ่-หวาย ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ ช่างสานผลิตภัณฑ์ใบตองกล้วย-ไม้ไผ่-หวาย ผู้บริโภคทั่วไป ผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แบบสังเกต การสนทนากลุ่ม แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา สถิติร้อยละ และค่าเฉลี่ย ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบ ลวดลายผลิตภัณฑ์สานใบตองกล้วย ผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์สานหุ้มถ้วยกาแฟ มีรูปแบบเรียบง่าย วัสดุไม้ เซรามิก แก้วหุ้มงานสาน กล่องใส่ของที่ระลึก การออกแบบเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ ควรกำหนดแนวคิดในการออกแบบให้เหมาะสมตามหน้าที่ใช้สอยและมีอัตลักษณ์ของงานจักสานที่สวยงาม สามารถจำหน่ายเชิงพาณิชย์ได้ การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ ผู้บริโภคมีความพึงพอใจด้านความงาม การผสมผสานวัสดุ ประโยชน์ใช้สอยและการสื่ออัตลักษณ์ ด้วยค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.59 ส่วนการสานหุ้มชุดถ้วยกาแฟ ผู้บริโภคมีความพึงพอใจ ด้วยค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.97 และมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการสานหุ้มผลิตภัณฑ์สู่ชุมชน

คำสำคัญ : การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสาน ผลิตภัณฑ์ใบตองกล้วย การสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ

ABSTRACT

Developing Thai handicraft products from banana leaves to increase value. The purpose of this research is to 1. Research wickerwork patterns to adapt with banana leaves products, spa products, bathroom decoration products, and wickerwork to use in coffee sets. 2. To design and develop products made from banana leaves including spa and bathroom decoration products, and wickerwork products to use in coffee sets in various formats. 3. To create formats to use in wickerwork products made from banana leaves for spa products, bathroom decoration products, and coffee set decoration products. 4. To transfer action research knowledge into the wickerwork community. Population: Wickerwork designers, banana leaves-bamboo-rattan wickerwork traders, business people in the spa-bathroom decoration field, those who create banana leaves-bamboo-rattan wickerwork products, spa-bathroom decoration products, and the general consumers. Research Instruments: interviewing format, questionnaires, focus group discussion items, observation items. Data analysis uses a descriptive method based on percentage and mean average.

Research Results: Patterns in banana leaves wickerwork, spa products, bathroom decoration products, and coffee set decoration products are simple, often made from wood and ceramic. The basket and boxes are used or kept as souvenirs. Designing various patterns to develop wickerwork products made from banana leaves such as spa products, bathroom decoration products, and coffee set decoration products should respond to the purpose of the products, have beautiful wickerwork, and can be sold commercially. Creating a product prototype that satisfies consumers in terms of appearance, a combination of materials, the product usefulness, and communication of identity has an average of 4.59 points. For coffee set wickerwork products consumers are satisfied with 4.97 points. Transferring the action research body of knowledge to the community by creating workshop training for wickerwork with a combination of materials.

Keywords : Developing wickerwork products, banana leaves Products, increased value, spa products, bathroom decoration products, coffee set products.

บทนำ

วัฒนธรรมด้านการประกอบอาชีพหลักของคนไทยยังแสดงให้เห็นจากด้านกิจกรรมและเกษตรกรรมเป็นส่วนใหญ่ โดยในอดีตพบว่าชาวบ้านในชุมชนต่างๆได้ใช้เวลาว่างหลังจากทำงานมาจักสานกระบุง ตะกร้า อุปกรณ์จับปลา และเครื่องใช้สอยในชีวิตประจำวันอื่นๆ เพื่อเป็นรายได้เสริมจนเกิดเป็นวัฒนธรรมการประกอบอาชีพจักสานขึ้น ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการจักสานส่วนใหญ่ มักเป็นวัสดุประเภทไม้ไผ่ และเป็นพืชหาง่ายในท้องถิ่น ต่อมาในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาประยุกต์ผลิตภัณฑ์จักสานด้วยวัสดุอื่นๆ เช่น เถาวัลย์ ปอ ป่าน ฯลฯ จึงทำให้ชุมชนมีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายขึ้นทั้งจากผลิตภัณฑ์ใช้สอยเพื่อการตกแต่งและสินค้าที่ระลึก เช่น หมวก กระเป๋า กล่องกระดาษทิชชู และของที่ระลึกอื่นๆ (ภาพ 1) ซึ่งถือเป็นการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นจากวัตถุดิบที่มีในชุมชนให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ มีความโดดเด่นจนกลายเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้อย่างชัดเจนจากทุนทางวัฒนธรรมด้านจักสานที่มีคุณค่า



ภาพ 1 รูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานจากเถาวัลย์และเส้นใยพืชอื่นๆ
เป็นการประยุกต์ใช้วัสดุหลากหลายในพื้นที่ถิ่นต่างๆเพื่อใช้สอยและสร้างมูลค่า
ที่มา : L'officiel, 2018 : online.

ดังนั้นด้วยศักยภาพของงานจักสานไทยที่มีความสวยงามจากลวดลายต่างๆทั้งจากลายที่เป็นลายภูมิปัญญาดั้งเดิมและลายประดิษฐ์ใหม่ จึงมีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆโดยเฉพาะผลิตภัณฑ์จักสานที่ใช้วัสดุประเภทใบตองกล้วย (ภาพ 2) โดยนำมาผสมผสานร่วมกับวัสดุดั้งเดิมที่มีความแข็งแรงทนทาน เช่น เส้นด้าย เชือก หรือไม้ไผ่ เพื่อเพิ่มความแข็งแรงของรูปทรง และยังเป็นทางเลือกในการประยุกต์ใช้วัสดุใหม่ที่หาได้ง่ายมาสร้างมูลค่าเพิ่มจากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แสดงอัตลักษณ์และเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจของแต่ละพื้นที่ได้



ภาพ 2 รูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานจากใบตองกล้วยแบบเดิม
การประยุกต์ใช้วัสดุใบตองกล้วยในพื้นที่เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ใช้สอยและสร้างมูลค่าเพิ่มผลิตภัณฑ์
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง

จากศึกษาภาพดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาจักสานมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มและแสดงอัตลักษณ์อันโดดเด่นของไทยเพื่อให้สอดคล้องกับยุคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มคุณค่าและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับกระแสนิยมของสังคมปัจจุบันและนำไปใช้ได้จริง ผ่านแนวความคิดการผสมผสานวัสดุจักสานเดิมกับใบตองกล้วยเพื่อความแข็งแรง ผลิตภัณฑ์มีความใหม่ สวยงาม ซึ่งต้องมีสิ่งสนับสนุนหลายด้านและมีการบูรณาการความรู้จากผู้ที่เกี่ยวข้องหลายฝ่ายจึงจะประสบผลสำเร็จได้

จากประเด็นแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมด้านจักสานมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการพัฒนารูปแบบสมัยใหม่ตามสมัยนิยมด้วยการผสมผสานร่วมกับเทคนิคการสานลวดลายเพื่อสร้างความแตกต่างของพื้นผิวร่วมกัน ทำให้รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความใหม่บนพื้นฐาน ภูมิปัญญาดั้งเดิม คือการสาน เพื่อสะท้อนคุณค่าของลวดลายและผิวของวัสดุที่ผ่านการขึ้นรูปจากการสานขัดด้วยลวดลายต่างๆ (ภาพ 3) ในขณะเดียวกันการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยเทคนิคสานดังกล่าว สามารถทำได้ทุกพื้นที่ทุกชุมชน เนื่องจากวัตถุดิบเป็นสิ่งที่อยู่ในชุมชน หาได้ง่าย จึงเป็นแนวทางที่สามารถพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนได้อย่างยั่งยืน โดยสิ่งสำคัญที่จะสามารถเชื่อมต่อภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชนเพื่อให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้คือ การออกแบบ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์และสุนทรียศาสตร์ร่วมกัน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความงามและหน้าที่การใช้งานที่เหมาะสม



ภาพ 3 รูปแบบลวดลายสานแบบเดิมและแบบคิดใหม่
รูปแบบลวดลายที่ต่างกันสามารถสร้างความแปลกใหม่ของผลิตภัณฑ์ได้
ที่มา : Quickway Imports Inc, 2018 : online.

ดังนั้น การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม จึงเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิมร่วมกับงานจักสานเพื่อเพิ่มมูลค่าและใช้สอยได้จริงตามสมัยนิยม โดยเฉพาะกลุ่มผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ในห้องน้ำ ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ (ภาพ 4) ทำให้ชุมชนสามารถพัฒนาอาชีพจากภูมิปัญญาและต้นทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ให้สามารถเลี้ยงตัวเองได้ เกิดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนพื้นฐานภูมิปัญญาดั้งเดิมที่ชาวบ้านหรือชุมชนสามารถสร้างสรรค์ได้จากสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน คือวัตถุดิบและภูมิความรู้ด้านเทคนิค ส่วนกรรมวิธีการผลิตเพื่อให้รูปแบบมีความสวยงาม ใช้สอยได้จริง เป็นองค์ความรู้จากงานวิจัยที่ช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้ชุมชนมีความเข้มแข็งขึ้น รวมทั้งการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านออกแบบและการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ร่วมกับนัก

ออกแบบจะทำให้ชุมชนสามารถประยุกต์ใช้ได้ เพราะมีทักษะเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว จึงทำให้ผลิตภัณฑ์เดิมมีมูลค่าเพิ่มขึ้นและสามารถนำมาใช้สอยได้จริง



ภาพ 4 ผลิตภัณฑ์สปา ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มชุดถ้วยกาแฟในท้องถิ่น
ผลิตภัณฑ์ประกอบงานจักสานสามารถสร้างความโดดเด่นและสร้างอัตลักษณ์สินค้า
ที่มา : บุญฤทธิ์ แก่นพุด, 2559 : ออนไลน์.

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบลวดลายจักสานสำหรับประยุกต์ใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ ให้มีรูปแบบสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟในรูปแบบที่หลากหลาย
3. เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ
4. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงปฏิบัติการสู่ชุมชนจักสานใบกล้วย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา

- 1.1 ศึกษาลายจักสานจากวัฒนธรรมชาติ
- 1.2 ศึกษาผลิตภัณฑ์สปา - ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์ที่สานหุ้มถ้วยกาแฟ

2. ขอบเขตพื้นที่

- 2.1 ศึกษาผลิตภัณฑ์จักสานจากแหล่งขายและผลิตในพื้นที่ภาคกลาง
- 2.2 ศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคผลิตภัณฑ์จักสานในแหล่งสินค้าหัตถกรรมภาคกลาง
- 2.3 ศึกษาารูปแบบผลิตภัณฑ์สปา- ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ จากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ห้างสรรพสินค้า และสถานที่จำหน่ายสินค้า

ขอบเขตประชากร

ศึกษาในพื้นที่ภาคกลาง กลุ่มจักสานใบตองกล้วย-ฝ้าย-ไม้ไผ่ และหวาย จังหวัดนครสวรรค์

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลจากการสำรวจ ศึกษาชุมชน และคัดเลือกชุมชน โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1. ขั้นการสำรวจ

- 1.1 ทบทวนเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิด และผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น ข้อมูลด้านงานจักสาน ด้านประเพณี ความเชื่อ ข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ติดต่อประสานกับผู้ประกอบการจักสาน และผู้ผลิตผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ เพื่อขอข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ต่างๆ
- 1.3 สำรวจผลิตภัณฑ์สปา - ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์ห่มด้วยกาแพ ด้วยแบบสังเกตเกี่ยวกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ สังเกตพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ฯลฯ
- 1.4 ออกแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์ห่มด้วยกาแพ ด้วยตารางเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์ในกลุ่มผู้บริโภค

1.5 รวบรวมแบบสัมภาษณ์เพื่อแยกข้อมูลผลิตภัณฑ์ด้านต่างๆ

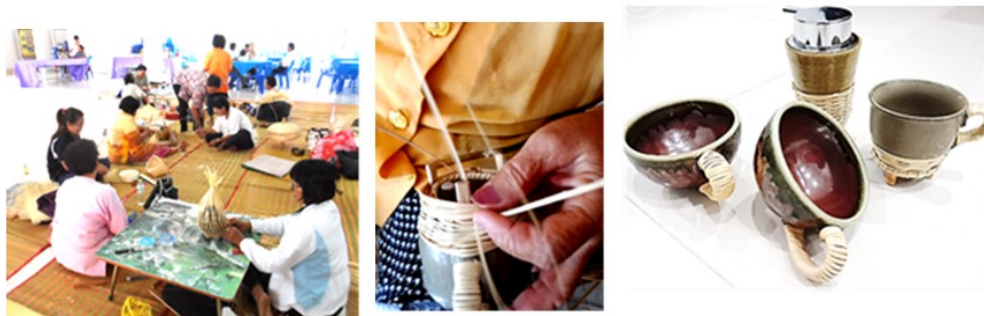
1.6 ประมวลผล วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์จักสานจากใบกล้วย

2. ขั้นการออกแบบ

- 2.1 กำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา- ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์ห่มด้วยกาแพ ให้มีรูปแบบที่แสดงอัตลักษณ์งานจักสาน มีความสวยงามเหมาะสมกับการใช้สอยและสามารถจำหน่ายเชิงพาณิชย์ได้
- 2.2 ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแพ เพื่อให้ได้รูปแบบที่สอดคล้องกับรสนิยมผู้บริโภคปัจจุบัน
- 2.3 ประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้บริโภคทั่วไปด้วยแบบร่างผลิตภัณฑ์ในร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมทั่วไป และแหล่งผลิตจักสาน จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อสรุปแบบร่างผลิตภัณฑ์
- 2.4 เขียนภาพเหมือนผลิตภัณฑ์จักสานจากใบกล้วยทั้ง 2 ประเภท
- 2.5 คัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์
- 2.6 เขียนแบบขึ้นผลิต
- 2.7 ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานจากใบกล้วย ประเภทผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแพ
- 2.8 ประเมินความพึงพอใจต้นแบบผลิตภัณฑ์ในกลุ่มผู้บริโภคทั่วไปในแหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมทั่วไป และแหล่งผลิตจักสาน จังหวัดนครสวรรค์

3. ขั้นการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน

- 3.1 บรรยายแนวทางการออกแบบและสร้างแพทเทิร์นผลิตภัณฑ์
- 3.2 การถ่ายทอดเทคโนโลยีด้านการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ เป็นกระบวนการทำงานระหว่างนักออกแบบกับชาวบ้าน โดยสอนการออกแบบและสร้างแพทเทิร์นร่วมกับชาวบ้าน (ภาพ 5)



ภาพ 5 ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้การสานตกแต่งชิ้นงานผลิตภัณฑ์
แนวทางสอนชุมชนให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสานห่มผลิตภัณฑ์อื่นๆได้
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง

กลุ่มประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประกอบด้วย กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง

1. กลุ่มผู้รู้ ได้แก่

- 1.1 นักออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 คน ได้แก่ ดร.ดุลยพิชัย โกมลวานิช
- 1.2 ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วย จำนวน 1 กลุ่ม คือจักสานบ้านอ่างทอง จังหวัดนครสวรรค์
- 1.3 ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่-หวาย จำนวน 1 กลุ่ม คือจักสานบ้านกลาง

แดด จังหวัดนครสวรรค์

- 1.4 ผู้ประกอบการและ ผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์สปา- ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์สานห่มของใช้ทั่วไป
จำนวน 1 ร้าน ได้แก่ ร้านไทยสยามสปา ตลาดนัดจตุจักร โครงการ 15

2. กลุ่มผู้ปฏิบัติ ได้แก่

- 2.1 ช่างสานผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยบ้านอ่างทอง จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 1 คน
- 2.2 ช่างสานผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่-หวาย บ้านกลางแดด จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 1 คน

3. กลุ่มผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่

- 3.1 ผู้บริโภคทั่วไป จำนวน 30 คน ที่ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสาน สวนจตุจักร
- 3.2 ผลิตภัณฑ์สปา- ผลิตภัณฑ์ตกแต่งห้องน้ำ จำนวน 1 ชุด
- 3.3 ผลิตภัณฑ์สานห่มด้วยกาแฟ 1 ชุด จากสื่อสิ่งพิมพ์ เว็บไซต์Pinterest และหนังสือต่างประเทศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1.แบบสัมภาษณ์ ใช้สัมภาษณ์ความต้องการรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการตัดสินใจซื้อ
- 2.แบบสังเกต ใช้สังเกตความสนใจผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค
- 3.แบบร่างผลิตภัณฑ์จักสานประเภทผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ
- 4.การสนทนากลุ่ม ใช้สนทนาในกิจกรรมการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน
- 5.แบบทดสอบความพึงพอใจต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานจากใบกล้วย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

สำรวจผลิตภัณฑ์จักสานใบกล้วย จักสานไม้ไผ่ ตำบลอ่างทอง อำเภอบรรพตพิสัย ตำบลกลางแดด อ.เมือง จังหวัดนครสวรรค์ ผลิตภัณฑ์ห่มงานจักสาน และร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์สปา ในตลาดนัดจตุจักร กรุงเทพมหานคร ด้วยแบบสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากผลสำรวจภาคสนามร่วมกับวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปข้อมูลด้วยค่าสถิติ และเสนอผลการศึกษาดังนี้

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลการวิจัยพบดังนี้

1. รูปแบบจักสานใบตองกล้วยในผลิตภัณฑ์สปา- ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ (ภาพ 6-7) และจักสานห่มด้วยกาแฟ (ภาพ 8) ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค พบว่า ในตลาดผู้บริโภคทั่วไปพบในรูปแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก-ขวดแก้ว สำหรับใส่น้ำมันนวดตัว สครับผิว และมาสก์ผิวตัว ซึ่งมีทั้งของเหลวและเป็นผง น้ำมันหอมระเหย ลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์สานห่มขวด แบบแยกขวดและจัดรวมเป็นชุด มีความสวยงามและสร้างบรรยากาศห้องนวดได้ดี



ภาพ 6 ผลิตภัณฑ์สปาทั่วไป
ผลิตภัณฑ์เป็นแบบใส่ของเหลว และชนิดผง วัสดุเซรามิก-แก้ว ไม้ สานห่มเพื่อความสวยงามและแสดงอัตลักษณ์
ที่มา : Pinterest.com 2561 : ออนไลน์

ภาพ 7 ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ
ผลิตภัณฑ์พบในรูปแบบใส่ของใช้ในห้องน้ำ
เป็นงานสานขึ้นรูปผลิตภัณฑ์รูปทรงพื้นฐาน
ที่มา : Pinterest.com 2561 : ออนไลน์

ส่วนผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟควรออกแบบด้วยการสานห่มผลิตภัณฑ์เพื่อแสดงอัตลักษณ์งานจักสาน รูปแบบเน้นงานออกแบบเป็นเซต เพื่อการใช้อย่างมีประสิทธิภาพ และวัสดุธรรมชาติช่วยสร้างบรรยากาศความผ่อนคลายจากรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์ และสอดคล้องกับบริบทของสังคมวัฒนธรรมปัจจุบันที่ส่งเสริมการนำงานภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (ภาพ 8)



ภาพ 8 ผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ
รูปแบบสานห่มผลิตภัณฑ์ด้วยกาแฟ ชุดน้ำชา เทียนน้ำ และจานรองรูปทรงต่างๆ
ที่มา : Pinterest.com 2561 : ออนไลน์

2 เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟในรูปแบบที่หลากหลาย

2.1 กำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบกล้วยจากผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์หุ้มถ้วยกาแฟ ที่สามารถใช้สอยตามหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม และมีอัตลักษณ์งานจักสานที่สวยงาม โดยกำหนดแนวคิดจากรูปทรงพื้นฐานเรขาคณิตและรูปทรงอิสระ เพื่อขึ้นรูปเป็นโครงสร้างงานจักสานได้ง่าย

2.1.1 ออกแบบผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ (ภาพ 9)

ประเภทSpa&Toiletries Products โดยใช้แนวคิดการออกแบบสานหุ้มประกอบผลิตภัณฑ์ทั้งแบบเป็นชิ้นเดียวและรวมเป็นเซต รูปทรงสี่เหลี่ยม ทรงกลม ฯลฯ



ภาพ 9 การออกแบบผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ (Spa&Toiletries Products) ออกแบบสานหุ้มประกอบผลิตภัณฑ์แบบชิ้นเดียวและเป็นเซต ถักริมและเย็บตกแต่ง เพื่อสร้างอัตลักษณ์งานสาน ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง

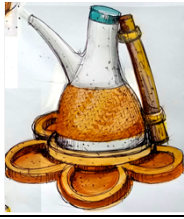
2.1.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ (ภาพ 10) โดยกำหนดรูปทรงการสานหุ้มประกอบผลิตภัณฑ์จากรูปทรงของถ้วยกาแฟ ตกแต่งด้วยการถักเปีย การพันเชือกกล้วยพันประกอบรูปทรงถ้วยกาแฟ เพื่อให้สามารถจับถือได้สะดวก มั่นคง ไม่ลื่น และยังสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จากงานสานใบกล้วยได้อย่างสวยงาม



ภาพ 10 ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ
เพื่อสร้างอัตลักษณ์งานจักสาน และเหมาะสมกับการใช้สอยปัจจุบัน
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง

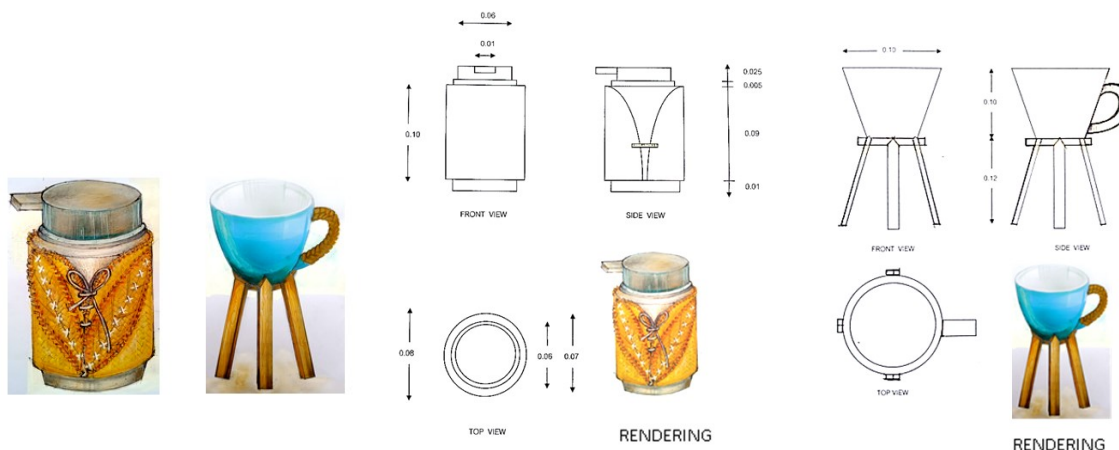
2.3 ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อคัดเลือกผลิตภัณฑ์ประเภทละ 3 อันดับ จากกลุ่มผู้บริโภคทั่วไปที่สนใจผลิตภัณฑ์ ประเภทผลิตภัณฑ์สเปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ (ภาพ 11) ผลสรุปพบว่า ค่าเฉลี่ยผลรวมด้านความงามตามประเภทของผลิตภัณฑ์ การผสมผสานวัสดุ ประโยชน์ใช้สอย และการสื่ออัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ รูปแบบที่ 8 ได้รับเลือกอันดับ 1 โดยมี ผู้ประเมินเห็นด้วย ร้อยละ 100 รูปแบบที่ 6 ได้รับเลือกอันดับ 2 ผลรวม = ร้อยละ 98.33 และรูปแบบที่ 4 ได้รับเลือกอันดับ 3 ผลรวม = ร้อยละ 95.82

ส่วนผลสรุปผลิตภัณฑ์สานหุ้มถ้วยกาแฟ พบว่าค่าเฉลี่ยผลรวมด้านความงามตามประเภทของผลิตภัณฑ์ การผสมผสานวัสดุ ประโยชน์ใช้สอย และการสื่ออัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ รูปแบบที่ 6 ได้รับเลือกอันดับ 1 ผลรวม = ร้อยละ 100 ส่วนรูปแบบที่ 1 ได้รับเลือกอันดับ 2 ผลรวม = ร้อยละ 97.49 และรูปแบบที่ 10 ได้รับเลือกอันดับ 3 ผลรวม = ร้อยละ 96.66

ประเภทผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ จำนวนผู้คัดเลือก N=30		
		
เลือกอันดับ 1 (รูปแบบที่ 8)	เลือกอันดับ 2 (รูปแบบที่ 6)	เลือกอันดับ 3 (รูปแบบที่ 4)
ประเภทผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มด้วยกาแฟ จำนวนผู้คัดเลือก N=30		
		
เลือกอันดับ 1 (รูปแบบที่ 6)	เลือกอันดับ 2 (รูปแบบที่ 1)	เลือกอันดับ 3 (รูปแบบที่ 10)

ภาพ 11 ผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์หุ้มด้วยกาแฟ ที่ได้รับการคัดเลือก 3 อันดับ
รูปแบบที่ได้รับเลือกอันดับ 1 นำมาเขียนภาพเหมือนเพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อถ่ายทอดสู่ชุมชน

2.4 สรุปแบบร่างเพื่อเขียนภาพเหมือนผลิตภัณฑ์จักสานใบกล้วย ประเภทผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มด้วยกาแฟ ประเภทละ 1 รูปแบบ จากผลการคัดเลือกอันดับ 1 (ภาพ 12) และนำมาเขียนแบบผลิตภัณฑ์เพื่อผลิตต่อไป (ภาพ 13)



ภาพ 12 ภาพเหมือนผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มด้วยกาแฟ
ภาพเหมือนผลิตภัณฑ์ ใช้สำหรับแสดงลักษณะรูปแบบที่เหมือนจริงของผลิตภัณฑ์ ใช้ประกอบการตัดสินใจ สามารถปรับแก้ไขได้ก่อนทำการผลิตต่อไป

ภาพ 13 รูปด้านผลิตภัณฑ์สปา – ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มด้วยกาแฟ
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง

3. เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และ ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ

นำผลสรุปที่มีค่าความพึงพอใจด้านรูปแบบสูงสุดมาสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ (ภาพ 14) ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ (ภาพ 15) และถ่ายทอดสู่ชุมชนต่อไป



ภาพ 14 ต้นแบบผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ
คลี่คลายรูปแบบจากภาพเหมือนผลิตภัณฑ์เพื่อกำหนดลักษณะการสานและทอขึ้นรูปผลิตภัณฑ์
ตามลักษณะของขบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ประเภทมีฝาคด
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง



ภาพ 15 ต้นแบบผลิตภัณฑ์สานหุ้มถ้วยกาแฟ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยด้วยแนวคิดนวัตกรรมรูปแบบจากการปรับปรุงจากสิ่งเดิมให้ดูเป็นสิ่งใหม่
มีการผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมการสานกับวัสดุสมัยใหม่
ที่มา : ปานฉัตร อินทร์คง

ถ้วยกาแฟแบบมีขา 3 ขา ใช้เชือกจากใบกล้วยพันขึ้นรูปในส่วนขาและมือจับส่วนกันถ้วยสานแยกชิ้นผูกยึดติดกันเพื่อแสดงอัตลักษณ์งานสาน ส่วนถ้วยกาแฟรูปทรงอื่นๆทั่วไปที่ต้องการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วย อัตลักษณ์งานสานใบกล้วย สามารถประยุกต์ใช้ใบกล้วยที่ทอเป็นผืนและตัดขนาดที่ปิดหุ้มรูปทรงถ้วยกาแฟได้โดยรอบ ปล่อยเส้นด้ายที่ทอไว้สำหรับผูกและถอดเก็บได้

4. การถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการผลิตงานจักสานใบกล้วยในผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ

ในขั้นตอนนี้ วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เดิม พบว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมไม่แตกต่างจากพื้นที่อื่นๆ โดยเป็นผลจากชุมชน ไม่สามารถคิดรูปแบบใหม่ได้เอง จึงผลิตตามรูปแบบที่เคยเห็นในท้องตลาดและที่เคยทำสืบทอดต่อกันมาในอดีต ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นการสานใบกล้วยร่วมกับวัสดุชนิดอื่นเพื่อความแข็งแรงและสวยงามยิ่งขึ้น เพื่อเป็นทางเลือกใหม่ในการสร้างมูลค่าเพิ่มผลิตภัณฑ์และสามารถต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้ (ภาพ 16)



ภาพ 16 ชุมชนฝึกสานห่มผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และชุดถ้วยกาแฟเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม
ฝึกการสานโดยใช้วัสดุไม้ไผ่ ใบกล้วย หวาย เพื่อสร้างประสบการณ์และฝึกทักษะร่วมกันของแต่ละกลุ่ม
ที่มา : ปานฉัตร อินทรคง

จากการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน พบว่า ผู้ประกอบการได้รับความรู้ในด้านการนำจักสานใบกล้วยทั้งการทอ การสาน การถัก มาใช้ในการสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ได้หลายประเภทมากขึ้น และมีความเหมาะสมในการใช้สอยในชีวิตประจำวัน ดังนั้นในการผลิตจึงต้องเน้นที่การสร้างมูลค่าเพิ่มจาก 3 ประเด็นใหญ่ๆ คือ ประเด็นแรก รูปแบบผลิตภัณฑ์ต้องแสดงคุณค่าให้เห็นจากการเปลี่ยนแปลงจากสินค้าทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยใช้การผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมกับวัสดุสมัยใหม่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้มีความทันสมัย เหมาะกับการใช้งานในยุคปัจจุบัน ประเด็นที่ 2 ผลิตภัณฑ์ควรแสดงให้เห็นการใช้เทคโนโลยีในการผลิตที่เป็นเชิงนวัตกรรม มีความคิดสร้างสรรค์ และผลิตในระบบอุตสาหกรรม ในขั้นตอนนี้ได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีลักษณะเรียบง่ายจากรูปทรงพื้นฐานเพื่อให้ผลิตได้ง่าย และประเด็นที่ 3 ผลิตภัณฑ์ได้ปรับเปลี่ยนจากการผลิตขายอย่างเดียวมาเป็นการผลิตเพื่อโน้มน้าวให้เกิดการเข้ามาใช้บริการอื่นๆในชุมชน ซึ่งเป็นการเพิ่มช่องทางที่ทำให้ผู้บริโภครู้จักผลิตภัณฑ์และบริการอื่นๆของชุมชน ผู้วิจัยนำวัสดุที่หาได้ง่ายในพื้นที่ เช่น ไม้ไผ่ ใบกล้วย ไยกล้วย มาใช้ร่วมในการผลิต และสร้างเรื่องราวให้ผู้คนเห็นความแปลกใหม่ด้วยการผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ตามความนิยม คือ ผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์สานห่มด้วยกาแฟ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในเทรนด์การใช้ชีวิตของคนในสังคมปัจจุบันได้ดี

นอกจากนี้ชุมชนยังสามารถสร้างประสบการณ์ร่วมกับคนภายนอก โดยรวมกลุ่มคนที่มีความสามารถแต่ละด้านมาร่วมกันเพื่อผลิตสินค้าไว้ในโอกาสต่างๆ เป็นการเชื่อมโยงผู้คนที่หลากหลายเข้ากับวิถีชีวิตชุมชนในอดีตได้เป็นอย่างดี ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมที่สร้างความประทับใจต่อผู้บริโภคได้ดี

สรุปผลการวิจัย

1. รูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยในผลิตภัณฑ์สปา- ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค พบว่า เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้สอยได้ตามหน้าที่ของผลิตภัณฑ์ และรูปแบบผลิตภัณฑ์เป็นประเภทขวด กล่อง ตะกร้า โถ แก้ว ตลับ สำหรับใส่น้ำมันนวดตัว สครับผิว และมาสก์ผิวตัวมีทั้งของเหลว ผง น้ำมันหอมระเหย เป็นต้น บางประเภทมีการสานห่มผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ ส่วนผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟแสดง คุณค่าด้วยอัตลักษณ์จากงานจักสานได้ดี เน้นออกแบบเป็นเช็ตเพื่อใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น และวัสดุธรรมชาติสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย สอดคล้องกับบริบทของสังคมวัฒนธรรมปัจจุบันที่ส่งเสริมการนำภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ

2. การออกแบบเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ พบว่า ควรกำหนดแนวคิดในการออกแบบที่มีส่วนของงานจักสานร่วมกับชิ้นงานผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีอัตลักษณ์งานสานที่สวยงามและสามารถจำหน่ายเชิงพาณิชย์ได้ และควรมีกระบวนการประเมินความเหมาะสมรูปแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยการคัดเลือกแบบ สรุปแบบร่าง และเขียนแบบ เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

3. การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ พบว่า ผลิตภัณฑ์สปาและผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ ผู้บริโภคมีความพึงพอใจด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยค่าเฉลี่ยรวม 4.59 ส่วนผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ ผู้บริโภคมีความพึงพอใจด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ ค่าเฉลี่ยรวม 4.97 จึงเป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์และถ่ายทอดสู่ชุมชนต่อไป

4 การถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการผลิตงานจักสานใบกล้วยในผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนมีรูปแบบเดิม ไม่แตกต่างกัน โดยเป็นผลจากชุมชนไม่สามารถคิดรูปแบบใหม่ได้เอง จึงผลิตตามรูปแบบที่เคยเห็นในท้องตลาดและที่เคยทำสืบทอดต่อกันมาในอดีต ซึ่งการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นงานสานประกอบผลิตภัณฑ์ จะสามารถเพิ่มทางเลือกใหม่ในการสร้างมูลค่าเพิ่มผลิตภัณฑ์ที่สามารถต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้

อภิปรายผล

1. ด้านรูปแบบลวดลายจักสานสำหรับประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ ให้มีรูปแบบสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค พบว่า รูปแบบส่วนใหญ่เป็นลายขัดสานแบบง่าย(ขัดตะ) สานประกอบผลิตภัณฑ์ไม้ เซรามิก ขวดแก้ว กล่อง และตะกร้าสำหรับการจัดเก็บอุปกรณ์ภายในร้านสปา ส่วนผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำพบว่า เป็นผลิตภัณฑ์ประเภทงานจักสานแบบง่าย รูปทรงสี่เหลี่ยม ทรงกลม และใช้วัสดุธรรมชาติ ไม้ไผ่ หวาย กระจุต เป็นต้น และยังมีผลิตภัณฑ์เซรามิก รูปทรงขวด ทรงกลม ทรงกระบอก มีการสานห่มวัสดุอื่น เพื่อความเหมาะสมกับการใช้งานในแต่ละประเภท สอดคล้องกับงานวิจัยของวนิดา ไทยสมบูรณ์ (2557) ที่ได้ศึกษาพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมท้องถิ่น : กรณีศึกษากลุ่มวัสดุจากต้นกล้วย ชุมชนบ้านหัวควาย ตำบลคูเต่า อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา โดยผลงานวิจัยสะท้อนให้เห็นคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุธรรมชาติสามารถแสดงอัตลักษณ์และความงามของงานจักสานและสร้างมูลค่าเพิ่มได้ดี ส่วนผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ พบว่า เป็นลักษณะการสานห่มส่วนฐานและส่วนมือจับของถ้วยกาแฟ-จานรองถ้วยกาแฟ โดยเน้นการใช้สอยที่สะดวกสบายของผู้บริโภคเป็นหลัก และสอดคล้องกับทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ Matthew Voshell (2017: online) ที่กล่าวว่าผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้นั้นควรมาจากหลัก 4 ประการ คือ การเข้าใจถึงปัญหาและความต้องการของผู้บริโภค การค้นพบผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามความต้องการ การหาช่องทางสื่อสาร การกระจายข้อค้นพบนี้นั้นๆกับผู้เกี่ยวข้อง เพื่อระดมความคิด และหาแนวทางแก้ไขปัญหานั้นเป็นที่พอใจ สามารถใช้งานได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ Pamela Schmitt (2018 : online) ที่กล่าวว่า การกำหนดปัญหาการออกแบบในประเด็นต่างๆ เช่น กระบวนการออกแบบ ขั้นตอนการออกแบบต่างๆ จะทำให้ประเด็นปัญหามีความครอบคลุมด้านแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้มากขึ้น

ดังนั้นการนำงานจักสานมาเป็นวัสดุร่วมกับชิ้นงานผลิตภัณฑ์จึงเพิ่มความสวยงาม เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และกลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ได้

2. ด้านการออกแบบเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำและผลิตภัณฑ์จักสานห่มด้วยกาแฟ ผลวิจัยพบว่า การออกแบบควรมีการกำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบ

กล้วยให้สามารถใช้สอยได้ในชีวิตประจำวัน และอยู่ในความนิยมของ เทรนด์ผู้บริโภค รวมทั้งสามารถจำหน่ายเชิงพาณิชย์ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ทิวา แก้วเสริม ,2555) ที่ได้ศึกษาการออกแบบทดลองสร้างผลิตภัณฑ์จากกากกล้วยของกลุ่ม ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านหนองแม่นา อำเภอลำลูกเกด จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยผลวิจัยสรุปว่าผลิตภัณฑ์ควรเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลวดลายจักสานประกอบเป็นโครงสร้างและสามารถใช้สอยได้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปานฉัตร อินทรคง (2560) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้ผ้าทอจันทน์ร่วมกับงานจักสานเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงพาณิชย์จังหวัดนครสวรรค์ โดยพิจารณาคุณค่าสมบัติของวัสดุใบกล้วยในการนำมาสานและประกอบเป็นผลิตภัณฑ์ร่วมกับวัสดุไม้ไผ่ หวาย และเส้นด้าย เพื่อให้โครงสร้างมีความแข็งแรง อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาต่อยอดด้านวัสดุใบกล้วยกับผลิตภัณฑ์อื่นๆเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างเหมาะสม

3. ด้านการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จักสานใบตองกล้วยประเภทผลิตภัณฑ์สปา-ผลิตภัณฑ์ของใช้ตกแต่งห้องน้ำ และ ผลิตภัณฑ์จักสานหุ้มถ้วยกาแฟ ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจต้นแบบผลิตภัณฑ์จากความงามตามประเภทของ ผลิตภัณฑ์ ซึ่งประกอบไปด้วยการผสมผสานวัสดุต่างประเภทเข้าด้วยกันทำให้รูปแบบมีความร่วมสมัย สามารถโน้มน้าวอารมณ์ของผู้บริโภคให้เกิดความสนใจผลิตภัณฑ์จากความสวยงามของรูปแบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ ธีรชัย ศุภเมธีกุลวัฒน์ (2556 : ออนไลน์) ที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับอารมณ์ของผู้บริโภคกับการซื้อสินค้า โดยแสดงความเห็นว่าปัจจุบันผู้บริโภคมักซื้อของด้วยอารมณ์ บางครั้งซื้อโดยบังเอิญ ซึ่งเกิดจากการมีความอ่อนไหวทางอารมณ์ ดังนั้นในงานออกแบบจึงต้องสร้างความประทับใจให้กับผู้บริโภคจากการได้พบเห็น ได้สัมผัสรูปแบบ ผลิตภัณฑ์ด้วยภาพลักษณ์ของสินค้าที่นอกเหนือจากหน้าที่การใช้งาน ควรมีเรื่องราวผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจด้วย รวมทั้งควรมีบรรจุภัณฑ์ เพื่อช่วยส่งเสริมการตลาด และเป็นการสร้างบรรยากาศให้ผู้บริโภคเกิดอารมณ์ร่วมกับกิจกรรมการส่งเสริมการตลาดนั้นๆด้วย ในขณะที่เดียวกันยังสอดคล้องกับแนวคิดกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2559 : ออนไลน์) ที่พัฒนาธุรกิจอุตสาหกรรมโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการสร้างคุณค่าผลิตภัณฑ์โดยการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้เป็นที่ต้องการของตลาด ซึ่งวิถีวัฒนธรรมที่โดดเด่นของแต่ละท้องถิ่นสามารถสร้างอัตลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมสู่ผลงานออกแบบในยุคปัจจุบันได้อย่างมีคุณค่า

4 การถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงปฏิบัติการสู่ชุมชนจักสานใบกล้วย ผลการวิจัยพบว่า การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านจักสานใบกล้วย ทำให้ชุมชนรู้จักประยุกต์ใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นผสมผสานกันได้อย่างมีคุณค่า สอดคล้องกับงานวิจัยของ เจษฎา พัฒรานนท์ (2553) ที่ศึกษาการพัฒนาารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานท้องถิ่นโดยใช้วิธีการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และพบว่าชุมชนมีความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยแนวทางในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ คือ การนำเศษวัสดุจักสานที่เหลือจากการสานพัฒนาเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์และได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายสามารถนำไปจำหน่ายและถ่ายทอดความรู้ให้กับเยาวชนในท้องถิ่นได้ แนวทางดังกล่าวสามารถทำให้ผู้ประกอบการได้รับความรู้และนำมาประยุกต์ใช้ในการนำจักสานใบกล้วยทั้งการทอ การสาน การถัก มาใช้ในการสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ได้หลากหลายมากขึ้น สามารถตอบสนองการใช้สอยในชีวิตประจำวันได้ และรูปแบบผลิตภัณฑ์มีความงามตามสมัยนิยม มีคุณค่าจากความแตกต่างจากสินค้าทั่วไป สอดคล้องกับแนวคิดของ ปิยะชาติ ิครภักดี (2559) ที่กล่าวว่าในยุค 4.0 ซึ่งเป็นสังคมดิจิทัล มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคอย่างแท้จริง ดังนั้นธุรกิจผลิตภัณฑ์จึงควรเน้นใน 3 ประเด็นใหญ่ๆ คือ การเปลี่ยนแปลงจากการผลิตสินค้าทั่วไป เป็นสินค้าเชิงนวัตกรรมมากขึ้น การใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการอุตสาหกรรมการผลิตสินค้าที่หลากหลาย รูปแบบที่แตกต่างกัน และผลิตได้เป็นจำนวนมาก ประหยัดเวลา และการเปลี่ยนจากประเทศที่รับจ้างผลิตในเชิงอุตสาหกรรม เป็นการเน้นภาคบริการมากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิภา จำปาวัลย์ (2552 : ออนไลน์) ที่ศึกษาการพัฒนาระบบสารสนเทศสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดการบูรณาการระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นและองค์ความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้สู่ท้องถิ่นผ่าน Web site และการสร้าง e-Book ทำให้ประชาชนเข้าถึงและเกิดการเรียนรู้จากสื่อสารสนเทศได้อย่างเท่าเทียมกัน ดังนั้นการถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงปฏิบัติการสู่ชุมชนจักสานใบกล้วย จะทำให้ชุมชนได้รับความรู้ที่สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีมาตรฐานได้ รวมทั้งผลิตภัณฑ์มีการปรับเปลี่ยนจากการผลิตขายอย่างเดียวมาเป็นการผลิตเพื่อโน้มน้าวให้เกิดการเข้ามาใช้บริการอื่นๆในชุมชน เช่น การท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการเพิ่มช่องทางให้ผู้บริโภครู้จักผลิตภัณฑ์และบริการอื่นของชุมชนได้เพิ่มขึ้น ทำให้เกิดการขับเคลื่อนผลิตภัณฑ์ของชุมชนในเชิงพาณิชย์ได้ต่อไป

ดังนั้นการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ จึงเกิดจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากงานใบตองกล้วยจาก รูปแบบเดิมให้มีรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายมากขึ้น สามารถใช้สอยได้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้บริโภคเห็นความคุ้มค่าจากประโยชน์ใช้สอยที่ได้รับจากผลิตภัณฑ์ และความงามที่เกิดจากการผสมผสานรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิม ทำให้ผลิตภัณฑ์แสดง ความใหม่ที่สามารถโน้มน้าวความสนใจจากผู้บริโภคที่แตกต่างกันได้ ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้มากขึ้น สร้างเศรษฐกิจที่ดีในชุมชน และทำให้ชุมชนเกิดความเปลี่ยนแปลงโดยมีการรวมกลุ่มคนที่มีทักษะต่างกันมาร่วมกันพัฒนา ผลิตภัณฑ์มากขึ้นเพื่อสร้างงานจักสานในผลิตภัณฑ์อื่นๆหลายประเภท เช่น ทำเป็นกระเป๋าในรูปแบบต่างๆ ซึ่งแสดงถึงการ ยอมรับและเชื่อมั่นในแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยการสานประกอบในผลิตภัณฑ์อื่นๆหลายประเภท และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ สอยได้จริงในชีวิตประจำวัน จะสามารถสร้างความสนใจต่อผู้บริโภคทั่วไปได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ควรต่อยอดงานวิจัยจากงานภูมิปัญญาด้านอื่นๆเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในผลิตภัณฑ์ชุมชน
2. ควรนำเทคนิคการสานวัสดุที่แตกต่างกันเพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้เกิดมูลค่าเพิ่ม
3. ควรนำผลการวิจัยไปถ่ายทอดสู่ชุมชนในกลุ่มจักสานอื่น เพื่อให้รู้แนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์ที่

หลากหลาย

4. ควรส่งเสริมการตลาดและสร้างภาพลักษณ์ของธุรกิจที่เน้นการบริการ เพื่อสร้างการรับรู้และสะท้อนให้เห็นคุณค่า ของสินค้าชุมชนที่แสดงอัตลักษณ์งานสานของไทย เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้บริโภคเกิดความอยากเข้ามายังสถานที่นั้นๆ และ ส่งผลต่อการซื้อผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง

5. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดพื้นที่ให้คำแนะนำผู้ประกอบการเกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการผลิต สินค้า

เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2559). ทิวทัศน์ธรรม 9 ยุคสมัย. วารสารอุตสาหกรรมสาร. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2565, จาก <https://ejournal.dip.go.th/dip/images/ejournal/fd2eaa1aedd740f4b4e32346220a000d.pdf>

จรรยาบรรณ จรรยาธรรม และ ประทับใจ ลึกซึ้ง. (2555). การพัฒนาเส้นใยของต้นจากเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์. ปรินญาตชฎิบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปประยุกต์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

เจษฎา พัฒนารนท (2553). การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานท้องถิ่นโดยใช้วิธีการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม : กรณีศึกษา กลุ่มจักสานใบกะพ้อ ตำบลทุ่งโพธิ์ อำเภोजุฬารณณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช. ปรินญาการศึกษา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทิวา แก้วเสริม. (2555). การออกแบบทดลองสร้างผลิตภัณฑ์จากกากกล้วยโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน. มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบูรณ์.

ธีรชัย ศุภเมธีกุลวัฒน์. (16 มีนาคม 2560). ออกแบบร้านอาหาร. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2562, จาก <http://www.smethailandclub.com/knownledges-view.php?id>

บุญฤทธิ์ แก่นพูน. (2559). แก่นไพลิน. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2562, จาก www.nanagarden.com/subcat/50/24036

ปานฉัตร อินทร์คง. (2560). การประยุกต์ใช้ผ้าทอจันทน์ร่วมกับงานจักสานเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงพาณิชย์ จังหวัด นครสวรรค์. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.

ปิยะชาติ อิศรภักดี, (2559). **Branding 4.0**. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ พรินต์ติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด.

วณิศรา ไทยสมบุญ. (2557). การศึกษาพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมท้องถิ่น กรณีศึกษากลุ่มวัสดุจากต้นกล้วย ชุมชนบ้านหัวควาย ตำบลคูเต่า อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุวิภา จำปาวัลย์. (2552). โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศด้านล้านนาการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต, งานวิจัย ปีงบประมาณ 2552 สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Pamela Schmitt. (2018) **The product development process**, Retrieved April 23, 2018, from [https:// www.pinterest.com/pin/213569207309659583/](https://www.pinterest.com/pin/213569207309659583/)

L'official, (2018). **lofficielthailand -April18-Woven Bag-12**. Retrieved April 23, 2018, from http://lofficielthailand.com/lofficielthailand-april_18-woven-bag-12/

Matthew Voshell. (2018). **Product Design Playbook**. Retrieved December 3, 2018, from <https://uxdesign.cc/product-design-playbook-103d3a5cf2e3>

Pinterest Thailand. (2022) **Pinteresteablog.com**. Retrieved April 2, 2022, from [https://www.google.com /search](https://www.google.com/search)

Quickway Imports Inc. (2018). **Water hyacinth rectangular wicker storage baskets with cutout handles**. Retrieved April 23, 2018, from <https://www.quickwayimports.com/water-hyacinth-rectangular-wicker-storage-baskets-with-cutout-handles/>

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

กรณีศึกษา: กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วนบ้านมาบหม้อ ตำบลบ้านปึก จังหวัดชลบุรี

ธิชทยา เลี่ยมไพโรจน์^{1*} ญาดา ชวาลกุล² และ อุไรวรรณ ปิติมณียากุล³

Product development process case study : the hand-woven khun yay Nyuan Baan Mab More Ban Puek subdistrict Chonburi province

Tidtaya lempairote Yada Chavalkul and Uraiwan Pitimaneeyakul

¹⁻³ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

¹⁻³ School of Architecture, Art, and Design - King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

* Corresponding author. E-mail address: kakgaro@gmail.com

received: May 16, 2021

revised: September 27, 2021

accepted: November 27, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ นำเสนอกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วนบ้านมาบหม้อซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในงานวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายแบบตามคำสั่งซื้อของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วนบ้านมาบหม้อ ตำบลบ้านปึก จังหวัดชลบุรี กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วน มีจุดเด่นที่กรรมวิธีปักกระดานทุกแบบดั้งเดิมในปัจจุบันคงเหลือน้อยชุมชน เน้นการอนุรักษ์และการให้ความรู้เกี่ยวกับผ้าทอมือท้องถิ่น ผู้วิจัยศึกษากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์พื้นฐานของ Ulrich และ Eppinger ในปี ค.ศ. 2012 ที่ได้อธิบายองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1.ด้านการตลาด 2.ด้านการออกแบบ 3.ด้านการผลิต และขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไปประกอบกับข้อมูลจากการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่ออธิบายกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย ของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วน โดยปรับให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มและสามารถแสดงรายละเอียดของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายให้ผู้วิจัยเกิดความเข้าใจและสามารถระบุปัญหาที่เกิดขึ้นนำไปสู่การพัฒนากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายให้มีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย ผ้าทอมือคุณยายห่วน องค์ประกอบกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย

ABSTRACT

This research aims to present the fabric product development process of the hand-woven Khun Yay Nyuan Baan Mab More group as part of the development of the product development process for made-to-order fabric of the hand-woven Khun Yay Nyuan Baan Mab More Ban Puek subdistrict Chonburi province research. The hand-woven Khun Yay Nyuan group features the traditional loom folding method is currently very few in the community. A community focused on conservation and education about local hand-woven fabrics. The researcher studied Ulrich and Eppinger's product development process in 2012, explaining three components:1. marketing 2. design 3. manufacturing, and the generic product development processes, together with data from field trips to explain the fabric product development process of the hand-woven Khun Yay Nyuan group by adapting to the context of the group and able to show the details of the fabric product development process for the researcher to understand and be able to identify the problems that arise, leading to the development of the fabric product development process to be efficient.

Keywords: Fabric product development process, Hand-woven Khun Yay Nyuan Baan Mab More,

Composition of the fabric product development process

บทนำ

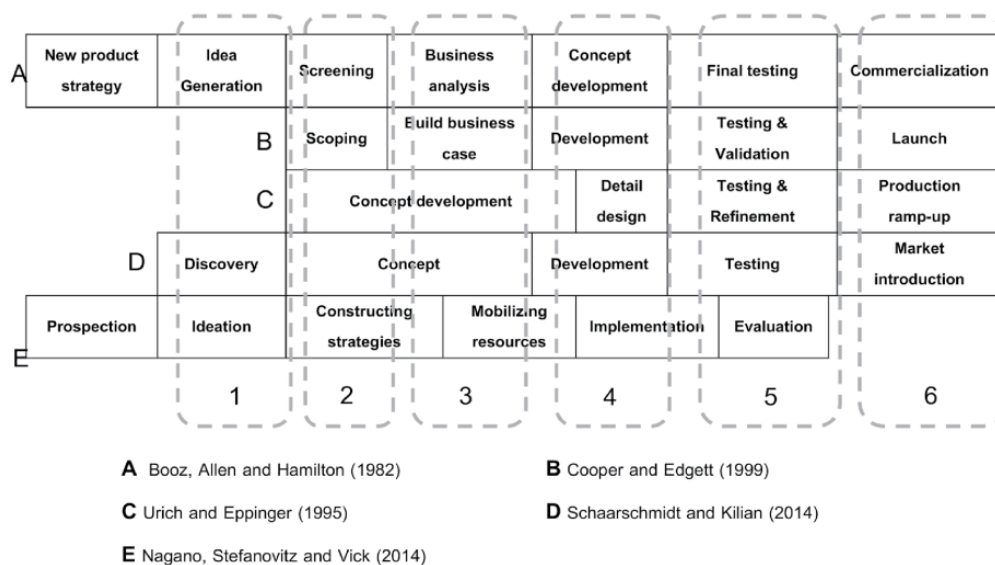
กลุ่มวิสาหกิจขนาดกลาง ขนาดย่อม และชุมชน เป็นธุรกิจรากฐานที่สำคัญของประเทศ มูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) ในปีพ.ศ. 2563 มีมูลค่า 5,963,156 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 35.3 ของ GDP รวมทั้งประเทศ (สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. 2563) ปีพ.ศ. 2562 มีกลุ่มวิสาหกิจจำนวน 3,105,096 ราย เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจำนวน 137,447 ราย ข้อมูลเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564 (กองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน. 2564) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเป็นกลุ่มกิจกรรมขนาดเล็กที่ชาวบ้านร่วมมือกันผลิตและจัดจำหน่ายสินค้าหรือบริการ กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในชุมชนทอผ้าอ่างศิลา-บ้านปึกที่ยังคงสืบทอดงานทอผ้าและอนุรักษ์ศิลปะการทอผ้าท้องถิ่นไว้จนปัจจุบัน มีจุดเด่นที่กรรมวิธีสร้างลวดลายด้วยการปักกระดานทุกแบบดั้งเดิม ผลิตภัณฑ์หลักของกลุ่ม คือ ผ้าขาวม้า ผ้าพันคอ ผ้าผืนทอมือที่ใช้ในการตัดเสื้อ โครงสร้างผ้าที่ใช้ คือ ทอลายขัด เช่น ลายนกกระทา ลายไต้ปลาไหล ลายตาราง ปัจจุบันการสนับสนุนภูมิปัญญาและสินค้าท้องถิ่นมีอยู่อย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการรักษามรดกทางวัฒนธรรมและสร้างรายได้ให้กับชุมชน กลุ่มวิสาหกิจชุมชนจำนวนมากยังขาดความเข้มแข็งในการแข่งขันกับกลุ่มธุรกิจอื่น (ธัญมัย เจริญกุล. 2557, อุทัย ปริญาสุทธีรัตน์. 2560) การพัฒนากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ควรได้รับการส่งเสริมอย่างบูรณาการร่วมกับคนในชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งและมั่นคง

(มานิช ริทินโย, 2560) พบว่าปัญหาสำคัญของกระบวนการผลิตของกลุ่มผู้ทอผ้าไหมทอมือจังหวัดสุรินทร์ที่คล้ายคลึงกับกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวน คือ ประสิทธิภาพการผลิตต่ำ ซึ่งมีสาเหตุจากขาดการพัฒนากระบวนการเตรียมวัตถุดิบเส้นไหมสำหรับการผลิตผ้าทอมือมีคุณภาพและกำลังการผลิตต่ำ (สมบัติ สิงขราช , 2554) พบว่าปัญหาระดับมากที่สุดในการผลิตของกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอลำปาง จังหวัดลำพูน คือ ปัญหาการขาดผู้สืบทอดการทอผ้าฝ้าย ราคาวัตถุดิบสูง การขาดความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การขาดเทคโนโลยีการผลิตและการออกแบบ และการขาดความรู้ทางการตลาด จากการทบทวนงานวิจัยใกล้เคียง พบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับการตลาด การออกแบบ และการผลิต ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

(จักรสิน น้อยไร่ภูมิ และสิงห์ อินทรชูโต ,2560) พบว่า ขั้นตอนหลักของกระบวนการพัฒนาวัสดุอัปไซเคิลในอุตสาหกรรมสถาปัตยกรรมและการก่อสร้างในประเทศไทย (ภาพ 1) มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 แนวคิด (Ideation) ขั้นที่ 2 วางกรอบ (Scoping) ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ทางธุรกิจ (Business Analysis) ขั้นที่ 4 พัฒนา (Development) ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Testing) ขั้นที่ 6 นำเข้าตลาด (Launch) จากการนำขั้นตอนของแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยของ Ulrich และ Eppinger (1995) Booz, Allen และ Hamilton (1982) Cooper และ Edgett (1999) Schaarschmidt และ Kilian (2014) และ Nagano, Stefanovitz และ Vick (2014) มาเปรียบเทียบกับ (ภาพ 2) และกานต์ชนิต กุลนิล (2552) พบว่า ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์น้ำยาธรรมชาติในประเทศไทยมี 7 ขั้นตอน (ภาพ 3) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ระดมความคิด ขั้นที่ 2 การนำเสนอแนวคิดในการพัฒนา ขั้นที่ 3 การตรวจสอบแนวคิดและเลือกแนวคิด ขั้นที่ 4 การทดสอบแนวคิด ขั้นที่ 5 การพัฒนา ขั้นที่ 6 การออกสู่เชิงพาณิชย์ ขั้นที่ 7 กระบวนการประเมินผลและการนำความรู้ไปใช้ครั้งต่อไป จากการเปรียบเทียบกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger (2008) The Stage-Gate Process ของ Cooper และ Edgett (1994) The Innovation Value Chain ของ Morten และ Julian (2007) และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2547)



ภาพ 1 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม
ที่มา : จักรสิน น้อยไร่ภูมิ และสิงห์ อินทรชูโต.2560



ภาพ 2 เปรียบเทียบขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (จักรสิน น้อยไร่ภูมิ และสิงห์ อินทรชูโต. 2560)



ภาพ 3 ขั้นตอนในการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์
ที่มา : กานต์ชนิต กุลนิล.2552

จะเห็นได้ว่าขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการพัฒนานวัตกรรมใช้แนวคิดของ Ulrich และ Eppinger ร่วมเปรียบเทียบกับและในปีค.ศ.2012 Ulrich และ Eppinger สรุปขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไปฉบับปรับปรุงแล้วไว้ 6 ขั้นตอน (ภาพ 5) ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน (Planning) ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแนวความคิด (Concept Development) ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบระดับระบบ (System-Level Design) ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบรายละเอียด (Detail Design) ขั้นตอนที่ 5 การทดสอบและการปรับปรุง (Testing and Refinement) และขั้นตอนที่ 6 การดำเนินการผลิต (Production Ramp-Up) เพื่อระบุกิจกรรมหลักและหน้าที่รับผิดชอบในแต่ละองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการตลาด 2. ด้านการออกแบบ 3. ด้านการผลิต ของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลภาคสนามเบื้องต้นด้วยการสังเกตและสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วน พบว่าผลิตภัณฑ์ผ้าฝืนของกลุ่มคุณยายหง่วนยังไม่เป็นที่รู้จักและยังไม่มีกระแสการสื่อสารเพื่อนำเสนองานแก่ลูกค้า และมีความรู้ความเข้าใจด้านการตลาดไม่เพียงพอ ทำให้การออกแบบผ้าไม่ตรงกับความต้องการทางการตลาด ส่งผลให้ผ้าที่ผลิตออกมาจำหน่ายได้น้อย กระบวนการผลิตมีความซับซ้อน อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตขาดการพัฒนามาเป็นเวลานาน แรงงานในการผลิตส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีจุดบกพร่องและมีความล่าช้า ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน คือ 1. การตลาด 2. การออกแบบ 3. การผลิต ที่ต้องดำเนินการจัดการร่วมกันบน 6 ขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยจึงนำกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger ในปีค.ศ. 2012 มาเป็นโครงสร้างเปรียบเทียบและแบ่งวิธีการทำงานของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนเพื่อแสดงรายละเอียดของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝืนของกลุ่มให้เกิดความเข้าใจและ สามารถระบุปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝืน

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อนำเสนอกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามโดยการเปรียบเทียบกับกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger (2012)
2. เพื่อระบุปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนตามองค์ประกอบด้านการตลาด ด้านการออกแบบ และด้านการผลิต

หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

1 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger

1.1 ความหมายของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ คือ กระบวนการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ดีขึ้น โดยการเริ่มทำความเข้าใจโอกาสทางการตลาด การออกแบบ การผลิต การขาย และการขนส่งผลิตภัณฑ์นั้น ๆ การพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยองค์ความรู้และความร่วมมือจากทุกหน้าที่ในองค์กร (Ulrich and Eppinger. 2012)

1.2 องค์ประกอบของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์มี 3 ด้าน ได้แก่

1.2.1 ด้านการตลาด คือ สื่อกลางระหว่างองค์กรและลูกค้า มีหน้าที่ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อระบุโอกาสทางการตลาด ระบุความต้องการของลูกค้า และมีส่วนในการกำหนดรูปแบบของผลิตภัณฑ์หรือบริการ การกำหนดราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด (ประดิษฐ์ จุมพลเสถียร. 2544, Ulrich and Eppinger. 2012) กระบวนการสื่อสารทางการตลาดเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนเป็นที่รู้จัก สามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าผืนได้และเป็นการสร้างมาตรฐานการส่งข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิด และความเข้าใจร่วมกันกับลูกค้า

George and Michael (2009) อธิบายองค์ประกอบพื้นฐานของกระบวนการสื่อสาร (ภาพ 4) ได้แก่

1. ผู้ส่งสาร (Sender) คือ องค์กรที่เป็นผู้สร้างและเผยแพร่สารหรือข้อมูลของกลุ่มลูกค้าและบุคคลทั่วไปโดยการเลือกใช้ ข้อความ สัญลักษณ์ รูปภาพ หรือสิ่งอื่น ๆ ในการนำเสนอสารนั้น ๆ ส่งไปยังลูกค้าให้เกิดความเข้าใจ

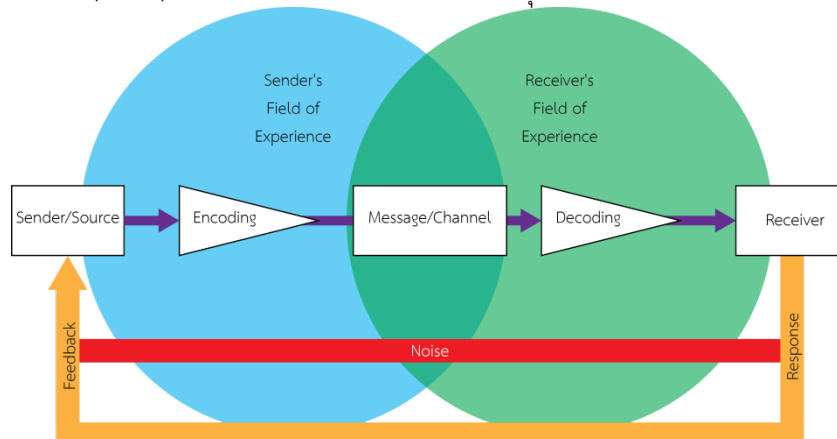
2. สาร (Message) คือ สิ่งที่บรรจุข้อมูลขององค์กรที่ต้องการสื่อสารออกมาและสารต้องถูกถ่ายทอดในช่องทางที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3. ช่องทางการสื่อสาร (Channel) คือ วิธีการส่งสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร มี 2 ประเภท ได้แก่ 1. ช่องทางการสื่อสารแบบใช้บุคคล (Personal Channels) ใช้คนเป็นผู้สื่อสารโดยตรง เช่น รูปแบบการบอกปากต่อปาก (Word-of-mouth Communication) 2. ช่องทางการสื่อสารแบบไม่ใช้บุคคล (Nonpersonal Channels) ใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อมวลชน (Mass Media) หรือกระบวนการสื่อสารมวลชน (Mass communications)

4. ผู้รับสาร (Receiver) คือ ลูกค้าหรือบุคคลทั่วไปที่สามารถในการเข้าใจสารที่รับมา นอกจากรูปแบบของสารและช่องทางการส่งสารแล้ว ยังขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ทัศนคติ ความรู้ของผู้รับสารเองด้วย

5. การตอบสนองและการตอบรับ (Response and Feedback) คือ ปฏิกริยาของผู้รับสารหลังได้เห็น ได้ยินหรือได้อ่านสารนั้นและการตอบรับ คือ สิ่งที่ผู้รับสารสื่อสารกลับมาถึงกลุ่มผู้ส่งสาร

6. สิ่งรบกวน (Noise) คือ ปัจจัยภายนอกที่ไม่สามารถควบคุมได้มาขัดขวางกระบวนการสื่อสาร



ภาพ 4 องค์ประกอบพื้นฐานของกระบวนการสื่อสาร

ที่มา : George and Michael. 2009

1.2.2 ด้านการออกแบบ คือ การกำหนดลักษณะทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ผ้าผืนที่สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ดีที่สุด และการออกแบบยังมีผลต่อการวางแผนการผลิต (Ulrich and Eppinger. 2012) ผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วนมีองค์ประกอบที่เด่นชัด ดังนี้

1. เส้น (Line) ลวดลายผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วนใช้เส้นเป็นองค์ประกอบหลัก นิยมทอเป็นลายเส้นตรงและเล็กตลอดความยาวผ้าและใช้เส้นตรงและเล็กตัดขวางส่วนชายผ้า เส้นสามารถแสดงทิศทางให้เกิดรูปร่าง พื้นที่ ขนาด ลักษณะของพื้นผิว และความเคลื่อนไหวของลวดลาย เส้นเหล่านี้สามารถสร้างความรู้สึกต่อการรับรู้และมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ (Siebert and Ballard. 1992)

2. สี (Color) มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และการรับรู้ สามารถเชิญชวนและจูงใจให้เกิดการซื้อ (Grosicki. 1975) ผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มส่วนใหญ่จะปรากฏสี 1-3 สี ต่อผ้าหนึ่งผืน เป็นรูปแบบการใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Color) และสีข้างเคียง (Analogous Color) มีการผสมกับเส้นด้ายสีขาวเพื่อสีที่อ่อนลง (Tint) หรือผสมกับเส้นด้ายสีดำเพื่อสีที่เข้ม (Shade)

3. องค์ประกอบอื่น ๆ ของลวดลายผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วน เช่น การแบ่งสัดส่วน (Proportion) ของลวดลายมีความเท่า ๆ กัน ทำให้จังหวะ (Rhythm) มีความสม่ำเสมอและดูเรียบนิ่ง

1.2.3 ด้านการผลิต คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงวัตถุดิบให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ เริ่มต้นด้วยการจัดซื้อ การผลิต การเคลื่อนย้าย และจัดเก็บผลิตภัณฑ์ การขนส่งและการกระจายสินค้าไปยังลูกค้า รวมถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสนับสนุนกระบวนการต่าง ๆ ให้สามารถดำเนินการประสานกันได้อย่างคล่องตัว เรียกกลุ่มกิจกรรมนี้ว่า ห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) (Ulrich and Eppinger. 2012)

กระบวนการผลิตของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายห่วนมีความซับซ้อนและขาดการพัฒนาเป็นเวลานาน ทำให้การผลิตมีจุดบกพร่อง มีความล่าช้า และเกิดความสูญเสียเปล่าในกระบวนการผลิต การบริหารกระบวนการผลิตให้มีมาตรฐานที่เชื่อถือได้และสามารถผลิตได้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดการผลิตแบบลีน (Lean Manufacturing) ที่ช่วยค้นหาความสูญเสียเปล่า (Waste) (วิโรจน์ ลักษณะอาดิศร. 2552) ที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตทั้ง 7 รูปแบบ ได้แก่ 1.ความสูญเสียเปล่าจากการขนส่ง 2. ความสูญเสียเปล่าจากการรอคอย 3. ความสูญเสียเปล่าจากการผลิตที่มากเกินไป 4.ความสูญเสียเปล่าจากผลิตภัณฑ์บกพร่อง 5. ความสูญเสียเปล่าจากสินค้าคงคลัง 6. ความสูญเสียเปล่าจากการเคลื่อนไหว 7.ความสูญเสียเปล่าจากกระบวนการที่มากเกินไป (Natalie and Bruce. 2012) การนำแนวคิดการผลิตแบบลีนมาประยุกต์ใช้จะช่วยสร้างมาตรฐานการผลิต ลดข้อบกพร่องของผลิตภัณฑ์ผ้าผืน ลดต้นทุน และทำให้การผลิตรวดเร็วขึ้น

1.3 ขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไป (The Generic Product Development Process)

ขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นบทบาทหน้าที่และกิจกรรมขององค์กรที่ใช้ในการทำความเข้าใจการตลาด การออกแบบ การผลิต และการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ Ulrich และ Eppinger (2012) ได้อธิบายว่ากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน (ภาพ 5) ดังนี้

1.3.1 ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน (Planning) เริ่มต้นด้วยการระบุโอกาสตามกลยุทธ์ขององค์กรและรวมถึงการประเมินทางการตลาด ผลลัพธ์ของขั้นตอนการวางแผน คือ พันธกิจของโครงการเพื่อระบุเป้าหมายทางการตลาด

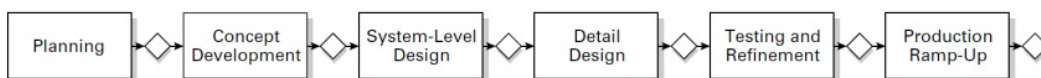
1.3.2 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแนวความคิด (Concept Development) องค์กรระบุแนวความคิดการออกแบบอย่างน้อยหนึ่งแนวคิด เพื่อนำมาการพัฒนาและทดสอบให้ได้ลวดลายที่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ดีที่สุด ผลของขั้นตอนนี้จะได้รูปแบบของคำอธิบายกระบวนการทำงานและคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์

1.3.3 ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบระดับระบบ (System-Level Design) คือ การระบุโครงสร้างหลักของผลิตภัณฑ์และโครงสร้างย่อยของผลิตภัณฑ์ รวมถึงส่วนประกอบและการออกแบบส่วนประกอบหลัก เพื่อจัดทำแผนการทำงานเบื้องต้นสำหรับกระบวนการผลิต

1.3.4 ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบรายละเอียด (Detail Design) คือ การระบุรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบของผลิตภัณฑ์ ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ ส่วนประกอบ และเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการผลิต รวมถึงข้อกำหนดเกี่ยวกับการควบคุมมาตรฐานของผลิตภัณฑ์

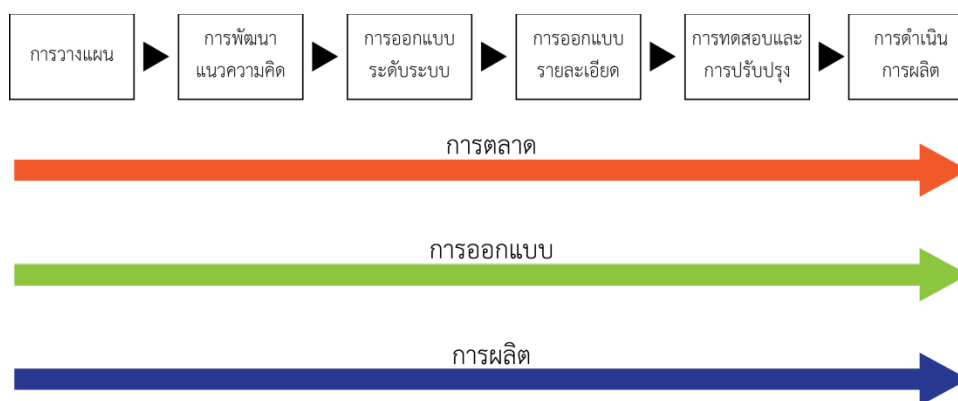
1.3.5 ขั้นตอนที่ 5 การทดสอบและการปรับปรุง (Testing and Refinement) คือ การทดสอบ ประเมิน และการปรับแต่งผลิตภัณฑ์เพื่อตรวจสอบว่าผลิตภัณฑ์สามารถทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้หรือไม่และผลิตภัณฑ์มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของลูกค้าหรือไม่ ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมในการผลิตอย่างเต็มรูปแบบ

1.3.6 ขั้นตอนที่ 6 การดำเนินการผลิต (Production Ramp-Up) คือ ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ตามแผนการควบคุมมาตรฐานผลิตภัณฑ์เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเต็มที่



ภาพ 5 ขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไป (Ulrich and Eppinger. 2012)

ขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไปมีองค์ประกอบด้านการตลาด การออกแบบ และการผลิต ทำงานร่วมกันในแต่ละขั้นตอน (ภาพ 6) ผู้วิจัยจึงใช้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich and Eppinger (2012) เป็นโครงสร้างหลักในการเปรียบเทียบการทำงานของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนเพื่อนำเสนอรายละเอียดของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายตามบริบทของกลุ่มเพื่อผู้วิจัยจะสามารถเข้าใจกระบวนการและปัญหาที่เกิดขึ้น



ภาพ 6 การทำงานร่วมกันของการตลาด การออกแบบ การผลิต ในขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไป (Ulrich and Eppinger. 2012)

วิธีการศึกษาและขอบเขต

1. ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 1.1 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger (2012)
- 1.2 ข้อมูลด้านการตลาดโดยใช้กระบวนการสื่อสารทางการตลาดเป็นพื้นฐานเพื่อระบุปัญหาที่เกี่ยวข้อง
- 1.3 ข้อมูลด้านการออกแบบโดยใช้องค์ประกอบพื้นฐานทางการออกแบบ ได้แก่ เส้น สี สัดส่วน จังหวะ
- 1.4 ข้อมูลด้านการผลิตโดยใช้แนวคิดการผลิตแบบลีนเพื่อระบุปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิต

2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม

- 2.1 ลงพื้นที่ภาคสนามโดยการสัมภาษณ์สมาชิกผู้รับผิดชอบด้านการตลาดและการออกแบบทั้งหมดจำนวน 2

ท่าน

- 2.2 ลงพื้นที่ภาคสนามโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมกระบวนการผลิตผ้าทอมือกับสมาชิกจำนวน 6 ท่าน

- 2.3 วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์การตลาดและการออกแบบ โดย การวิเคราะห์เนื้อหาจากบันทึกการสัมภาษณ์

- 2.3 วิเคราะห์ข้อมูลการสังเกตกระบวนการผลิต โดย การวิเคราะห์ส่วนประกอบและการจัดกลุ่มข้อมูลตามแนวคิด

การผลิตแบบลีน

- 2.4 สรุปผลเรื่องขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายและปัญหาที่เกิดขึ้นตามองค์ประกอบด้านการตลาด

ด้านการออกแบบ และด้านการผลิต

3.ขอบเขต

3.1 เก็บข้อมูลกับสมาชิกกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนทั้งหมดจำนวน 8 ท่าน ในบทความชิ้นนี้ศึกษาและเก็บข้อมูลกับสมาชิกฝ่ายการตลาดและออกแบบ รวม 2 ท่าน รับผิดชอบเรื่องการซื้อขาย การกำหนดตลาดและสีของผลิตภัณฑ์ผ้าผืน และฝ่ายการผลิต 6 ท่าน รับผิดชอบเรื่องการเตรียมเส้นด้ายและการทอผ้า

3.2 พื้นที่ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ ชุมชนบ้านมาบหม้อ ตำบลบ้านปึก อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี เนื่องจากเป็นวิสาหกิจชุมชนขนาดเล็กที่กำลังเริ่มต้นพัฒนาตนเองให้มีความเข้มแข็งและเป็นชุมชนที่มีกรรมวิธีปักกระดานลูกแบบดั้งเดิม

ผลการวิจัย

1. กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนบ้านมาบหม้อ

กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนบ้านมาบหม้อจดทะเบียนวิสาหกิจชุมชนเพื่อสนับสนุนให้ชุมชนบ้านมาบหม้อรักษาภูมิปัญญาทอผ้าท้องถิ่นและสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน เมื่อครั้งที่สมเด็จพระศรีสวรินทิราบรมราชเทวี พระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า เสด็จประทับ ณ ตึกขาวดึกแดง เมื่อประมาณ พ.ศ. 2442 และทรงเห็นว่าผ้าทอมืออ่างศิลาเป็นเพียงผ้าผืนไม่มีลวดลาย จึงให้คนอ่างศิลาเข้าไปเรียนรู้การทอผ้าให้เกิดลวดลายในพระราชวังและกลับมาสอนให้แก่คนในพื้นที่อ่างศิลา-บ้านปึก ชาวบ้านจะทอผ้าในช่วงที่ว่างจากการทำนาหรือการทำประมง โดยที่จะมีคนนำกระดานลูกที่ปักเส้นด้ายแล้วแจกจ่ายตามบ้านให้แต่ละบ้านทอผ้าขึ้นมาและนำส่งขายตามพื้นที่ต่าง ๆ รินจง เสริมศรี (2560) สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 27 กันยายน 2560 เมื่อเวลาผ่านไปการทอผ้าท้องถิ่นค่อย ๆ สูญหายไปจากชุมชน สาเหตุสำคัญเนื่องด้วยสงครามโลกครั้งที่ 2 เส้นด้ายของเยอรมันที่เป็นวัสดุหลักไม่มีจำหน่าย ประกอบกับจังหวัดชลบุรีใกล้กรุงเทพมหานคร นิคมอุตสาหกรรมเกิดขึ้นในหลายพื้นที่ ชาวบ้านในชุมชนจึงเปลี่ยนไปทำงานโรงงาน อาชีพทอผ้าจึงลดน้อยลงจนแทบหาไม่ได้อีกในปัจจุบัน แต่กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนเป็นชุมชนหนึ่งในชุมชนทอผ้าอ่างศิลา-บ้านปึกที่ยังคงสืบทอดงานทอผ้าท้องถิ่นไว้จนปัจจุบัน

1.1 องค์ประกอบของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วน

จากการศึกษาและเก็บข้อมูลองค์ประกอบของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนใน 3 ด้าน และการเปรียบเทียบขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มตามกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger ในปี.ศ. 2012 มีรายละเอียดดังนี้

1.1.1 ด้านการตลาด

ลูกค้าของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนมี 2 ประเภท ได้แก่ (1) หน่วยงานที่ต้องการสนับสนุนสินค้าชุมชน (2) ลูกค้าทั่วไปที่มีความชื่นชอบผ้าทอมือท้องถิ่น รายได้ส่วนใหญ่มาจากกลุ่มลูกค้าประเภทที่ 1 โดยช่องทางการจำหน่ายหลัก คือ ร้านค้าชุมชนและมีการออกงานแสดงสินค้าเป็นครั้งคราว

1.1.2 ด้านการออกแบบ

ลักษณะการออกแบบของกลุ่มเป็นการนำลวดลายผ้าดั้งเดิมที่เน้นลวดลายเส้นตรงสลับสีกันมาปรับเปลี่ยนตามความต้องการของสมาชิกฝ่ายออกแบบโดยใช้วิธีเปลี่ยนคู่สีของเส้นด้ายและเพิ่มระยะความกว้างของลวดลายเส้นตรงและเส้นขวางเพื่อให้ลวดลายมีความแตกต่างจากเดิมเล็กน้อย

1.1.3 ด้านการผลิต

การผลิต มี 2 รูปแบบ ได้แก่ (1) รูปแบบการผลิตเพื่อจำหน่าย ลักษณะการผลิตเป็นกิจกรรมยามว่างจากงานประจำของสมาชิก มีการผลิตอย่างต่อเนื่อง ไม่เร่งรีบ เมื่อทอผ้าเสร็จจะนำผ้าผืนมาวางจำหน่ายที่ร้านค้าของกลุ่มในชุมชนหรือออกร้านจำหน่ายในงานแสดงสินค้า (2) รูปแบบการผลิตตามคำสั่งซื้อ เป็นการสั่งซื้อผ้าผืนจากองค์กร หน่วยงานต่าง ๆ

1.2 ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วน มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1.2.1 ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน

กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนมีจุดประสงค์หลักเพื่อการอนุรักษ์ผ้าทอมือท้องถิ่นและการสร้างอาชีพภายในชุมชน ดังนั้น กลุ่มไม่ได้คำนึงถึงความต้องการของตลาดภายนอกมากนัก มีเพียงการนำประเด็นข่าวสารหรือสถานการณ์ในสังคมมาเป็นแนวทางในการผลิตผ้าผืนเป็นครั้งคราว การวางแผนโดยปกติจึงเป็นการตกลงกันระหว่างสมาชิกฝ่ายการตลาดและออกแบบ (ภาพ 7)

1.2.2 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแนวความคิด

แนวคิดหลักในการทอผ้าของกลุ่ม คือ การอนุรักษ์กรรมวิธีการทอผ้าแบบโบราณและลวดลายดั้งเดิม เช่น การสร้างลวดลายจากการปักกระดานหก ลวดลายผ้าที่เน้นการใช้เส้นตรงยาวตลอดความยาวผ้า ดังนั้นในการทอผลิตภัณฑ์ผ้าผืนแต่ละครั้งไม่ได้มีการออกแบบลวดลายมากกว่า 1 ลวดลายเพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน

1.2.3 ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบระดับระบบ

การกำหนดลวดลายและสีสันทันของผลิตภัณฑ์ผ้าผืน ประกอบด้วย

1. การกำหนดสีสันทันและลวดลายโดยยึดหลักผ้าที่มีอยู่แล้วหรือจากจินตนาการของสมาชิกหรือลูกค้ากำหนด
2. การตรวจสอบจำนวนเส้นด้ายในคลัง (ภาพ 8) ว่าเพียงพอต่อการทอลวดลายที่เลือกไว้แล้วหรือไม่
3. การกำหนดเส้นด้ายยืนเป็นพื้นของลวดลายมี 2 ลักษณะ คือ (1) การใช้เส้นยืนสีเดียวกันทั้งหมด (ภาพ 9) (2) การใช้เส้นด้ายยืนมากกว่า 1 สี โดยปกติจะใช้ 2 สี (ภาพ 10)
4. กำหนดเวลาดำเนินงานการผลิตโดยประมาณ



ภาพ 7 ขั้นตอนวางแผน



ภาพ 8 การตรวจสอบจำนวนเส้นด้ายในคลัง



ภาพ 9 การใช้เส้นด้ายยืนสีเดียวกันทั้งหมด



ภาพ 10 การใช้เส้นด้ายยืนมากกว่า 1 สี

1.2.4 ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบรายละเอียด

การระบุรายละเอียดของขั้นตอนออกแบบเพื่อดำเนินการผลิต

1. การระบุสีสันทันและลวดลายของผ้าโดยเลือกจากลวดลายผ้าดั้งเดิม ได้แก่ ลายนกกระทา ลายไส้ปลาไหล ลายสมุก ลายพิกุล ลายพิกุลครึ่งซีก ลายราชวัตร ลายหางกระรอก แต่นิยมเลือกใช้ลายนกกระทาและลายไส้ปลาไหลที่มีลักษณะลายเป็นเส้นตรงเล็กยาวตลอดความยาวผ้าซึ่งเป็นลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน
2. การระบุขนาดของผ้าผืน ส่วนใหญ่จะกำหนดหน้ากว้างอยู่ที่ 45 นิ้ว ความยาวรวมทั้งหมดประมาณ 20 เมตร แบ่งตัดความยาว 2.30 เมตร สำหรับผ้าตัดเสื้อ และความยาว 1.80 เมตร สำหรับผ้าขาวม้า
3. การระบุภาระงานและหน้าที่รับผิดชอบ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงการเตรียมเส้นด้ายและช่วงการทอผ้า

1.2.5 ขั้นตอนที่ 5 การดำเนินการผลิต

1. การเตรียมเส้นด้าย อุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่ หลักเปีย เส้นด้าย กระดานหก ฝีม หลอดเส้นด้ายพุ่ง วิธีการเตรียมเส้นด้าย มีรายละเอียดดังนี้ 1. คั้นลายผ้าด้วยหลักเปียเพื่อหาความยาวที่ต้องการ (ภาพ 11) 2. นำเส้นด้ายที่คั้นเสร็จไปปักกระดานหก (ภาพ 12) 3. สืบลายผ้า (ภาพ 13) 4. กรอเส้นด้ายพุ่งใส่หลอดด้ายเตรียมไว้

2. การทอผ้า อุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่ กี่หรือหูก ตะกอ (ตระกอ) ฟืม กระสวย ดิ้นเหยียบ ไม้แกนม้วนผ้าหรือไม้กำพัน หลอดด้ายพุ่ง ผึง และกระดานหูก วิธีการทอผ้า มีรายละเอียดดังนี้ 1. ติดตั้งกระดานหูกที่สืบลายผ้าแล้วบนกี่ทอผ้า (ภาพ 14)
2. ทอผ้า (ภาพ 15)



ภาพ 11 การคั่นลายผ้า



ภาพ 12 การพับกระดานหูก



ภาพ 13 การสืบลายผ้า



ภาพ 14 การติดตั้งกระดานหูกบนกี่ทอผ้า



ภาพ 15 การทอผ้า



ภาพ 16 ผลิตภัณฑ์ผ้าผืนสำเร็จ

1.2.6 ขั้นตอนที่ 6 การทดสอบและการปรับปรุง

เมื่อเริ่มทอผ้าจนสามารถเห็นลวดลายและสีสันทัดเจนแล้วจะมีการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตรงกับข้อกำหนดหรือไม่ หรือต้องมีสิ่งใดปรับปรุงบ้างเพื่อให้ตรงกับข้อกำหนดมากที่สุด และหลังจากผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าผืนสำเร็จ (ภาพ 16) สมาชิกฝ่ายออกแบบจะเป็นผู้รับไปตรวจสอบความเรียบร้อยเรื่องจำนวนและความถูกต้องก่อนส่งมอบให้ลูกค้า หากมีข้อบกพร่อง เช่น สีหรือลวดลายไม่ตรงกับข้อกำหนด ผลิตภัณฑ์ผ้าผืนนั้นจะนำไปเก็บไว้ที่ร้านชุมชนเพื่อรอจำหน่ายต่อไป

2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนบ้านมาบหม้อ

2.1 ปัญหาด้านการตลาด

กระบวนการสื่อสารระหว่างกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหงวนกับลูกค้าเรื่องการเลือกสีและลวดลายของผลิตภัณฑ์ผ้าผืนที่ไม่สามารถทำการตกลงและระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ผ้าผืนได้อย่างชัดเจน เนื่องจากไม่สามารถสื่อสารและเข้าใจความต้องการของลูกค้า รวมถึงการใช้แนวโน้มความนิยม (Trend) ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้าผืนยังมีน้อย ทำให้ผลิตภัณฑ์ผ้าผืนที่ผลิตออกมาอาจไม่ตรงตามความต้องการของลูกค้า ส่งผลให้มีสินค้าค้างเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องกำหนดส่งสินค้า เนื่องจากกลุ่มจึงไม่สามารถคาดการณ์เวลาการผลิตที่แน่นอนและไม่สามารถสื่อสารข้อจำกัดของกลุ่มให้ลูกค้าเข้าใจได้ ส่งผลให้ระยะเวลาการผลิตไม่มีความแน่นอน และยังขาดการประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จัก

การพัฒนากระบวนการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับพฤติกรรมของลูกค้าในปัจจุบันที่นิยมสั่งสินค้าโดยตรงกับผู้ผลิตผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Instagram Line จะช่วยให้กลุ่มเข้าใจความต้องการของลูกค้ามากขึ้นและส่วนหนึ่งในการเพิ่มยอดขายผลิตภัณฑ์ผ้าผืน

2.2 ปัญหาด้านการออกแบบ

รูปแบบผ้าผืนมีน้อย ไม่มีความหลากหลาย และไม่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดภายนอก เพราะสมาชิกฝ่ายออกแบบอาจมีความรู้และความเข้าใจในการออกแบบไม่เพียงพอ ส่งผลให้ไม่สามารถระบุลักษณะของผลิตภัณฑ์ผ้าผืนสำเร็จได้ (Finished Product) และทำให้เกิดความไม่เข้าใจในการตกลงซื้อขายกับลูกค้าและไม่สามารถกำหนดรายละเอียดในการผลิตได้อย่างชัดเจน

การพัฒนาวิธีการออกแบบลวดลายผ้าให้พร้อมปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการของลูกค้าจะช่วยผลิตภัณฑ์ผ้าผืนตอบสนองความต้องการของลูกค้าและช่วยกำหนดลักษณะของผลิตภัณฑ์ผ้าผืนสำหรับนำไปผลิตได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.3 ปัญหาการผลิต

กระบวนการผลิตมีความซับซ้อน อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตขาดการพัฒนาเป็นเวลานาน แรงงานในการผลิตส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุและต้องรอคอยคำสั่งในการปฏิบัติงานที่ไม่มีความแน่นอนจึงทำให้เกิดความล่าช้าในระหว่างกระบวนการผลิต มีสินค้าคงคลังจำนวนมากเนื่องจากการผลิตมากเกินไปและผลิตภัณฑ์ผ้าผืนข้อบกพร่อง จากปัญหาที่พบสามารถเทียบเคียงความสูญเสียในแนวคิดการผลิตแบบลีนได้ ดังนี้ 1. ความสูญเสียจากการผลิตมากเกินไป (Waste from Overproduction) 2. ความสูญเสียจากการรอคอย (Waste of Waiting Time) 3. ความสูญเสียจากสินค้าคงคลัง (Inventory Waste) 4. ความสูญเสียจากกระบวนการ (Processing Waste) และ 5. ความสูญเสียจากผลิตภัณฑ์บกพร่อง (Waste from Product Defects) การลดความสูญเสียในกระบวนการผลิตจะทำให้การผลิตราบรื่น มีความรวดเร็ว ลดต้นทุนการผลิต และช่วยสร้างมาตรฐานการผลิตเพื่อผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าผืนได้ตรงกับความต้องการของลูกค้าและลดข้อบกพร่องที่จะเกิดขึ้น

อภิปรายผล

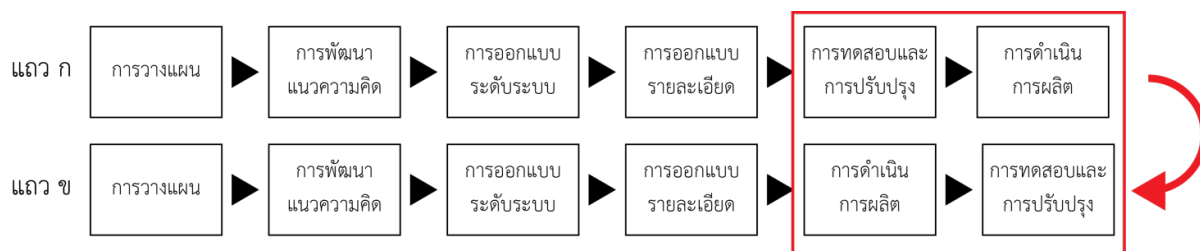
1. องค์ประกอบของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

การศึกษากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger (2012) อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ได้แก่ 1. การตลาด 2. การออกแบบ 3. การผลิต ที่ต้องทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นสามารถจำแนกได้ตามองค์ประกอบทั้ง 3 ข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้องค์ประกอบของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นหมวดหมู่ในการแบ่งส่วนการทำงานและจำแนกกลุ่มของปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณภาพสูง

2. ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

การศึกษางานวิจัยที่มีการเปรียบเทียบขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อหาขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับบริบทของวิจัย จักรสิน น้อยไร่ภูมิ และสิงห์ อินทรชูโต (2560) พบขั้นตอนหลักของกระบวนการพัฒนาวัสดุผ้าไหมในอุตสาหกรรมสถาปัตยกรรมและการก่อสร้างในประเทศไทย 6 ขั้นตอน งานวิจัยของกานต์ชนิต กุลนิล (2552) พบขั้นตอนพัฒนาต้นแบบกระบวนการสร้างนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์น้ำยาธรรมชาติในประเทศไทย 7 ขั้นตอน ผู้วิจัยจึงเปรียบเทียบกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณภาพสูงกับกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger (2012) ที่มีองค์ประกอบด้านการตลาด การออกแบบ และการผลิต ทำงานร่วมกันในขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไปทั้ง 6 ขั้นตอน

เมื่อเทียบขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไป (แถว ก) กับขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผืนของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณภาพสูง (แถว ข) พบว่า ในขั้นตอนที่ 5 และ ขั้นตอนที่ 6 สลับตำแหน่งกัน (ภาพ 17) เนื่องจากการปรับให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณภาพสูง ซึ่งหากพบข้อบกพร่องของผลิตภัณฑ์ผ้าผืนว่าไม่ตรงกับความต้องการของลูกค้าหลังจากการดำเนินการผลิตเสร็จสิ้นจะก่อให้เกิดต้นทุนการผลิตที่สูงขึ้นและสินค้าคงคลังจำนวนมาก

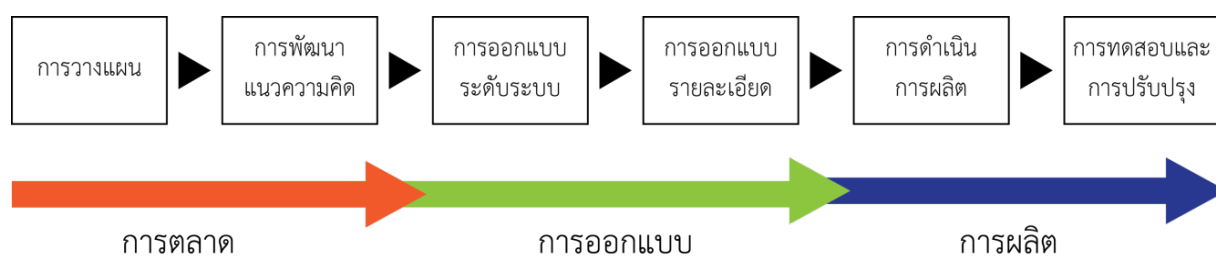


แถว ก ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไป

แถว ข ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วน

ภาพ 17 การเปรียบเทียบขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั่วไปกับขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วน

ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนสามารถแบ่งส่วนการดำเนินงานตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วน ได้ดังนี้ (1) ด้านการตลาด ประกอบด้วย ขั้นตอนการวางแผนและการพัฒนาแนวคิด (2) ด้านการออกแบบ ประกอบด้วย ขั้นตอนการออกแบบระดับระบบและการออกแบบรายละเอียด (3) ด้านการผลิต ประกอบด้วย ขั้นตอนการดำเนินการผลิตและการทดสอบปรับปรุง เนื่องจากสมาชิกมีจำนวนน้อยและบางครั้งหนึ่งคนอาจต้องทำหลายหน้าที่ ดังนั้น การดำเนินงานของแต่ละองค์ประกอบที่ดำเนินต่อเนื่องไปตลอดขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดของ Ulrich และ Eppinger (2012) นั้นจึงเป็นไปได้ยาก ลักษณะการดำเนินงานของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนจึงแบ่งและจบส่วนงานเป็นช่วง ๆ (ภาพ 18)



ภาพ 18 การแบ่งส่วนขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน

สรุป

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในองค์กรส่วนใหญ่มุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการของลูกค้า การลดต้นทุน การสร้างผลกำไรจำนวนมาก แต่ในบริบทของกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือคุณยายหง่วนผลกำไรไม่ได้เป็นวัตถุประสงค์สูงสุดแต่เน้นการให้ความรู้และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ การนำกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Ulrich และ Eppinger ในปี ค.ศ. 2012 มาเปรียบเทียบและอธิบายกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายของกลุ่มให้ชัดเจนและแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ทำให้เห็นรายละเอียดขั้นตอนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย และสามารถระบุปัญหาของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายของกลุ่มได้อย่างครบถ้วน และนำไปสู่การพัฒนากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพ เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่งเสริมให้ชุมชนมีความเข้มแข็งในการประกอบอาชีพทอผ้าต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กานต์ชนิด กุลนิล. (2552). **ต้นแบบกระบวนการการสร้างนวัตกรรม ของผลิตภัณฑ์น้ำยาธรรมชาติในประเทศไทย** วท.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร.
- กองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน. (2564). **รายงานสรุปประเภทกิจการของวิสาหกิจชุมชนที่อนุมัติการจดทะเบียนแล้วจำแนกตามพื้นที่ระดับประเทศ (ทั้งหมด)**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2564, จาก http://smce.doae.go.th/smce1/report/select_report_smce.php?report_id=17.
- จักรสิน น้อยไร่ภูมิ และสิงห์ อินทรชูโต. (2560). กระบวนการพัฒนานวัตกรรมวัสดุโฟโซเคิลในประเทศไทย. *The Journal of Architectural/Planning Research and Studies (JARS)*, 14(1): 47-59.
- จิตติวัฒน์ นิธิกาญจนธารและคณะ. (2559). **การวิจัยและพัฒนาเครื่องจัดเรียงเส้นไหมสำหรับวิสาหกิจชุมชน**. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.
- ฉันทย์มัย เจริญกุล. (2557). ปัญหาและแนวทางการปรับตัวของ OTOP เพื่อพร้อมรับการเปิด AEC. *วารสารนักบริหาร*, 34(1): 177-191.
- ประดิษฐ์ จุมพลเสถียร. (2544). **การสื่อสารการตลาดเชิงกลยุทธ์**. กรุงเทพมหานคร: อาร์ตโปรดเกส.
- วิโรจน์ ลักษณะอดิสร. (2552). **สิ้นอย่างไรสร้างกำไรให้องค์กร**. กรุงเทพฯ: ส.ส.ท สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (2563). รายงานสถานการณ์ MSME ปี 2563. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2564, จาก <http://www.sme.go.th/th/download.php?modulekey=215>.
- อุทัย ปริญาสุทธีรัตน์. (2560). “วิสาหกิจชุมชน” ปฏิทรรศน์ในการแข่งขันทางธุรกิจ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 37(2): 131-150.
- Grosicki, Z. (1975). *Watson's Textile Design and Colour 7th Edition*. Cambridge: Woodhead Publishing.
- George E. Belch & Michael A. Belch. (2009). *Advertising and Promotion : An Integrated Marketing Communications Perspective 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Lori Siebert and Lisa Ballard. (1992). *Making a good layout*. Cincinnati, Ohio: North Light Books.
- Natalie J. Sayer and Bruce Williams. (2012). *Lean For Dummies*. 2nd ed. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Ulrich.K.T. and Eppinger.S.D. (2012). *Product Design and Development*. 5th ed. New York: McGraw-Hill.

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้า
และศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย
ศักรินทร์ หงส์รัตนารกิจ^{1*} และ สุกัญญา จันทกุล²

Development of home decoration products from woven origami technique
community products sewing enterprise and artificial fabric Khao Kaew

Srisomboon Thung Saliang Sukhothai

Sakarin Hongrattanavorakit^{1*} and Sukunya Chantakul²

¹⁻²คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

*Faculty of Home Economics at Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

*Corresponding author E-mail address: Sakkarin.ho@rmutp.ac.th

received: March 16, 2021

revised: June 14, 2021

accepted: July 16, 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย ให้มีรูปแบบที่ทันสมัยโดยนำผ้าทอที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยมาออกแบบผลิตภัณฑ์ และถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ เพื่อการยกระดับวิสาหกิจชุมชนและส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่ม วิธีการวิจัยแบบผสมผสานทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจปัญหาและความต้องการของการพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านพบว่า สมาชิกในกลุ่มผลิตสินค้าตามคำสั่งของลูกค้าแทนการพัฒนาผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ เนื่องจากกลุ่มไม่สามารถออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบแปลกใหม่ที่ทันสมัยและความต้องการของตลาด ผู้วิจัยออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านโดยใช้ผ้าทอพื้นบ้านของจังหวัดสุโขทัยมาดัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ชุดผ้าคลุมเตียง ได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ปลอกหมอน และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร ได้แก่ ผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชู จำนวนผลิตภัณฑ์ละ 3 รูปแบบ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสม และจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์จากนั้นประเมินต้นแบบผลิตภัณฑ์กับกลุ่มโดยการสอบถามสมาชิกในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จากนั้นถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ความพึงพอใจต่อการถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอ ด้านเนื้อหา ด้านวิทยากร ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน ผ้าทอ เทคนิคโอริงามิ

ABSTRACT

The objective of this research is to study and develop for a modern style of home decoration product from woven fabric with origami technique by using the unique fabric of Sukhothai to design the product and to promote an elevation additional value, also to propagate technology to The Sewing and Crafting Community Enterprise Group Khao Khaew Srisomboon District, Thung Saliang, Sukhothai Province. The combined research methods were both qualitative and quantitative, interview and questionnaire were also use to survey. The researcher then did a survey with the problems and the needs of the development of home decoration styles, The results were found that the product was produced by a group member according to customer order instead of developing new products, because the member could not design a products to have a modern design and market demand. The research then designed and developed home decoration

product 3 of each product such as bedspread set including pillows case and dining table decorations including table runner, placemats, coaster and tissue boxes by using Sukhothai woven fabric for 5 experts to consider in suitable model to arrange and make up product prototype. Then evaluate the product with The Sewing and Crafting Community Enterprise Group found that at the highest level, the satisfaction level was at the highest towards the expertise, content, convenient and the propagation the technology to The sewing and Crafting Community Enterprise Group.

Keywords: The development of home decoration product, Woven fabric, Origami techniques.

บทนำ

รัฐบาลได้ให้การสนับสนุนและพัฒนาวิสาหกิจชุมชนทั่วประเทศเพื่อยกระดับคุณภาพของผลิตภัณฑ์ วิสาหกิจชุมชน จังหวัดสุโขทัยมีเป้าประสงค์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาและส่งเสริมการผลิตภาคการเกษตร อุตสาหกรรม และผลิตภัณฑ์ชุมชนให้ได้มาตรฐาน เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางการตลาด การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในส่วนของการรูปแบบ เนื้อหา และภาพลักษณ์ เพื่อจำหน่ายสินค้าและของที่ระลึกให้นักท่องเที่ยว โดยเฉพาะจังหวัดสุโขทัยเป็นเมืองมรดกโลกและมีแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมากมาย (สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอทุ่งเสลี่ยมจังหวัดสุโขทัย กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย, 2561)

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์จากผ้า เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในอำเภอทุ่งเสลี่ยมของกลุ่มสมาชิกคนพิการเพื่อสร้างคุณภาพชีวิตของคนพิการ โดย นางพรพรรณ มาติ เป็นหัวหน้ากลุ่มวิสาหกิจชุมชน ได้จัดตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2553 ด้วยจำนวนสมาชิก 15 คน และได้เพิ่มจำนวนสมาชิกเป็น 30 คน ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานภาครัฐในการสนับสนุนเงินทุนและการอบรมความรู้ในด้านการตัดเย็บ วิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์จากผ้า ตั้งอยู่บ้านเลขที่ 172 ตำบลเขาแก้ว ศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย สินค้าที่ผลิตและจำหน่าย เช่น พวงกุญแจจากผ้า กระเป๋า ของที่ระลึกและของชำร่วย ตุ๊กตา ของตกแต่งบ้าน เป็นต้น ซึ่งกลุ่มได้รับการขึ้นทะเบียน OTOP ประเภทงานกระเป๋าและงานประดิษฐ์จากผ้า จ.สุโขทัย ระดับ 4 ดาว เมื่อปี พ.ศ. 2559 และได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เลขที่ใบรับรอง 23-5/417 ชื่อผลิตภัณฑ์ (มผช.) กระเป๋าผ้า 417/2558 เมื่อวันที่ 1 กันยายน 2560 โดยสำนักงานอุตสาหกรรม จังหวัดสุโขทัย (พรพรรณ , 2563) จากการสำรวจผลิตภัณฑ์ของกลุ่ม พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพการตัดเย็บดีมีฝีมือประณีต ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ใช้ผ้าฝ้ายที่มีลวดลายหรือเศษผ้าจากโรงงาน มาใช้ตัดเย็บซึ่งทำให้ต้นทุนในการผลิตต่ำ การผลิตตามคำสั่งซื้อของลูกค้า ผลิตภัณฑ์มีรูปลักษณะเหมือนกับในท้องตลาด ทำให้สินค้าไม่โดดเด่นและแตกต่างจากผู้ผลิตรายอื่น

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการยกระดับวิสาหกิจชุมชนและส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์จากผ้า ด้วยเทคนิคโอริงามิ (ปัญชา ,2561) กล่าวว่าการประยุกต์ใช้โอริงามิกับแฟชั่น ซึ่งเทคนิคการพับกระดาษสามารถนำไปใช้กับการออกแบบลวดลายการพับจีบผ้าในลักษณะต่างๆ อย่างหลากหลาย นักออกแบบเสื้อผ้าชั้นนำในต่างประเทศ อาจทำงานร่วมกับนักพับกระดาษในการคิดค้นลวดลายใหม่ๆ และวิธีการพับเพื่อให้ชุดเสื้อผ้ามีความโดดเด่นไม่เหมือนใคร ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ เป็นผลิตภัณฑ์ชุดผ้าคลุมเตียง ได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ปลอกหมอน และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร ได้แก่ ผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชู โดยมุ่งเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน การสร้างมูลค่าให้กับสินค้าของกลุ่มให้ได้รับการยอมรับจากผู้บริโภค การสร้างความแตกต่างในตัวสินค้า สร้างความยั่งยืน ขับเคลื่อนและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนให้เข้มแข็งสามารถพึ่งตนเองได้



ภาพ 1 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์จากผ้า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สำรวจปัญหาและความต้องการของการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย
2. ออกแบบและพัฒนารูปแบบของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย
3. ถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ รูปแบบต่างๆ ให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษา สำรวจปัญหาและความต้องการของการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย
2. ออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุดผ้าคลุมเตียงได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ปลอกหมอน และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร ได้แก่ ผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชูจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย ให้มีรูปแบบที่ทันสมัยโดยนำผ้าทอที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยมาออกแบบผลิตภัณฑ์
3. เผยแพร่และถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ รูปแบบต่างๆ ให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาปัญหาและความต้องการของการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากกลุ่มตัวอย่างคือ สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 15 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ การสัมภาษณ์แบบเชิงลึกโดยใช้คำถามปลายเปิด
 2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิ ผู้วิจัยได้การออกแบบร่างความคิดการพับโอริงามิ 7 รูปแบบ ลายผ้าทอ 3 รูปแบบ โทนสีผ้าทอพับโอริงามิสีพื้น 3 สี เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุดจากนั้นออกแบบร่างความคิดชุดผ้าคลุมเตียง ได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ปลอกหมอน และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร ได้แก่ ผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชู โดยกำหนดการจัดวางรูปแบบโอริงามิผลิตภัณฑ์ละ 3 รูปแบบ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสม จากนั้นทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดเย็บ และการออกแบบจำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ การสัมภาษณ์แบบเชิงลึกโดยใช้คำถามปลายเปิด
 3. นำภาพร่างความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิต้นแบบ แล้วนำมาประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ กลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย โดยการสุ่มแบบเจาะจงจำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ โดยกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ การแบ่งช่วงระดับความพึงพอใจแบ่งออกเป็นช่วง ดังนี้
- | | | | | |
|-------------|-------------|---------|------------------|------------|
| คะแนนเฉลี่ย | 1.00 - 1.80 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจ | น้อยที่สุด |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.81 - 2.60 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจ | น้อย |
| คะแนนเฉลี่ย | 2.61 - 3.40 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจ | ปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ย | 3.41 - 4.20 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจ | มาก |
| คะแนนเฉลี่ย | 4.21 - 5.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจ | มากที่สุด |
4. การถ่ายทอดเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 2 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ชุดผ้าคลุมเตียง และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ โดยกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการสำรวจปัญหาและความต้องการของการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย จากการสัมภาษณ์แบบเชิงลึกโดยใช้คำถามปลายเปิดสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ จำนวน 15 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง ปัญหาและความต้องการที่พบ ดังนี้

1.1 ปัญหาของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ใช้ผ้าฝ้ายที่มีลวดลายหรือเศษผ้าจากโรงงาน มาใช้ซึ่งทำให้ต้นทุนในการผลิตต่ำ การผลิตสินค้าตามคำสั่งซื้อของลูกค้า ผลิตภัณฑ์มีรูปลักษณะเหมือนกับในท้องตลาด กลุ่มไม่สามารถออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบแปลกใหม่ที่ทันสมัยและความต้องการของตลาด

1.2 ความต้องการในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน สมาชิกต้องการมีเพิ่มรายได้ ต้องการความรู้ในการออกแบบหรือการนำผ้าทอมาประยุกต์ใช้ทำเป็นผลิตภัณฑ์ สำหรับการการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านชุดผ้าคลุมเตียง ได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ปลอกหมอน กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ยังไม่เคยมีการตัดเย็บผ้าคลุมเตียง/ปลอกหมอนเพื่อการจำหน่าย แต่มีสมาชิกบางคนเคยนำเทคนิคโอริงามาใช้ในงานผ้า และอธิบายว่าเป็นงานที่ค่อนข้างใช้เวลานาน และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร ได้แก่ ผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชู กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์เคยมีการตัดเย็บผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชู โดยการใช้ผ้าที่จำหน่ายในท้องตลาดทั่วไปมาตัดเย็บเพราะมีต้นทุนที่ต่ำกว่า วิธีการตัดเย็บด้วยเทคนิค Quilting หรือการติดปะผ้า (applique) ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน สมาชิกในกลุ่มมีทักษะในการเย็บผ้าเป็นอย่างดี และมีข้อเสนอแนะในการพับโอริงามิที่ง่าย และเป็นสัญลักษณ์ของจังหวัด เช่น ดอกบัว ปลาตะเพียน

2. ออกแบบและพัฒนารูปแบบของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาได้เลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ การสัมภาษณ์แบบเชิงลึกโดยใช้คำถามปลายเปิด

2.1 ผู้วิจัยได้การออกแบบร่างความคิด การพับโอริงามิ 7 รูปแบบ ลายผ้าทอ 3 รูปแบบ โทนสีผ้าทอพับโอริงามิ 3 สี เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเลือก ได้ผลดังนี้

2.1.1 การพับโอริงามิลายดอกไม้หกกลีบ เหมาะสม เพราะมีลักษณะคล้ายดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดสุโขทัย การพับไม่สลับซับซ้อน สามารถนำมาใช้ตกแต่งผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านได้หลายโอกาส

2.1.2 ผ้าทอลายลูกแก้ว เหมาะสม เพราะเป็นลายที่มีความละเอียด มีสีเข้ม ซึ่งสามารถนำมาใช้งานได้หลากหลายโอกาส ส่วนผ้าทอลายขิดมีราคาสูงไม่เหมาะสมเพราะทำให้ต้นทุนในการตัดเย็บสูง และผ้าทอลายของสุโขทัยส่วนใหญ่เป็นผ้าหน้าแคบข้อระวังในการตัดเย็บอาจมีการต่อผ้าซึ่งทำให้เป็นรอยตำหนิ

2.1.3 ผ้าทอโทนสีแดงเหมาะสมในการพับโอริงามิ เพราะ โทนสีแดงจะสื่อถึงลักษณะคล้ายดอกบัวและเพิ่มสีเขียวในการลดความร้อนแรงโดยใช้สีเขียวสื่อถึงใบบัวจะช่วยให้ชิ้นงานเด่นเป็นธรรมชาติ



ภาพ 2 แบบร่างความคิดการพับโอริงามิ ลายผ้าทอ และโทนสีผ้าทอพับโอริงามิ

2.2 ผู้วิจัยได้ออกแบบร่างความคิดการจัดวางรูปแบบโอริงามิ เพื่อขอรับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ผลิตภัณฑ์ 3 รูปแบบ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุดอีกครั้ง ได้ผลดังนี้

2.2.1 ผ้าคลุมเตียง แบบที่ 2 เหมาะสม เพราะการพับโอริงามิไม่มากไม่น้อยจนเกินไป เพราะถ้าใช้จำนวนเยอะทำให้สิ้นเปลืองเวลา และทำให้ต้นทุนในการจัดเย็บสูงและควรมีการไล่ขนาดของดอก เล็ก กลาง ใหญ่

2.2.2 ปลอกหมอน แบบที่ 1 เหมาะสม เพราะการตกแต่งไม่เยอะจนเกินไป ควรสอยโอริงามิให้ติดกับปลอกหมอน

2.2.3 ผ้าคาดโต๊ะ แบบที่ 1 เหมาะสม เพราะการตกแต่งบริเวณปลายทั้งของผ้าทำให้ใช้ประโยชน์ได้เยอะและไม่เกะกะโต๊ะอาหารซึ่งอาจจะมีการวางจานอาหารบนผ้ากลางโต๊ะ

2.2.4 ผ้ารองจาน แบบที่ 1 เหมาะสม เพราะการตกแต่งเพียงมุมเหมาะสมกับการใช้งานเพราะทำให้ใช้ประโยชน์ได้มากและไม่เกะกะการวางจานอาหาร

2.2.5 ผ้ารองแก้ว แบบที่ 2 เหมาะสม เพราะใบบัวดูแปลกตา น่าสนใจ เป็นรูปแบบที่เรียบง่ายแล้วได้สะดวกมั่นคง

2.2.6 กล่องใส่ทิชชู แบบที่ 1 เหมาะสม เพราะหากตกแต่งมากทำให้ไม่เห็นลวดลายผ้าทอและถ้าใช้เทคนิคโอริงามิมาตกแต่งมากทำให้ต้นทุนในการตัดเย็บสูง





ภาพ 3 ออกแบบร่างความคิดการจัดวางรูปแบบโอริงามิ

จากความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาจัดทำผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิต้นแบบ จากนั้นนำผลิตภัณฑ์ไปประเมินกับสมาชิกในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์โดยการสอบถามความพึงพอใจ

3. ความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิต้นแบบ ด้านการออกแบบ ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านประโยชน์ใช้สอย โดยการสุ่มแบบเจาะจง จากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ โดยกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ

ตารางที่ 1 ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิ ต้นแบบ n=50

ข้อมูล	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการออกแบบ		
- การออกแบบสะท้อนเอกลักษณ์จังหวัดสุโขทัย	4.08	มาก
- การจัดองค์ประกอบของลวดลายมีความสัมพันธ์กัน	4.10	มาก
- รูปแบบมีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.02	มาก
- ความคิดสร้างสรรค์	3.98	มาก
รวม	4.04	มาก
2. ด้านผลิตภัณฑ์		
- ความแข็งแรง	4.32	มากที่สุด
- วัสดุที่นำมาผลิตมีความปลอดภัยต่อผู้ใช้	4.26	มากที่สุด
- ความสวยงามของผลิตภัณฑ์สามารถเพิ่มมูลค่าของสินค้า	3.96	มาก
- ความสีสนของผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็น	4.14	มาก
รวม	4.17	มาก
3. ด้านประโยชน์ใช้สอย		
- ผลิตภัณฑ์เหมาะสมที่จะนำไปจำหน่าย	4.16	มาก
- ชื่อเป็นของขวัญของที่ระลึก	4.10	มาก
- ผลิตภัณฑ์มีเหมาะสมกับการใช้งาน	4.42	มากที่สุด
รวม	4.22	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.14	มาก

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิต้นแบบ ที่มีเอกลักษณ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม

ยม จังหวัดสุโขทัย ด้านการออกแบบอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.04 ด้านผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.17 ด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.22 และรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.14

4. ความพึงพอใจที่มีผลต่อการถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัยเป็น ด้านเนื้อหา ด้านวิทยาการ และด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ใช้การสุ่มแบบเจาะจง จากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ โดยกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย

n = 30

ข้อมูล	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	พึงพอใจ
1.ด้านเนื้อหา		
1.1 ก่อนเข้ารับการอบรมท่านมีความรู้	3.66	มาก
1.2 หลังเข้ารับการอบรมท่านมีความรู้	4.70	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาวิชาตรงตามวัตถุประสงค์	4.76	มากที่สุด
1.4 ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริง	4.66	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาวิชาเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงาน	4.76	มากที่สุด
1.6 ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับฝึกอบรม	4.80	มากที่สุด
1.7 เอกสารประกอบการอบรมมีความเหมาะสม	4.73	มากที่สุด
รวม	4.58	มากที่สุด
2.ด้านวิทยาการ		
2.1 ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้	4.86	มากที่สุด
2.2 การกระตุ้นความมีส่วนร่วมของผู้เข้าอบรม	4.80	มากที่สุด
2.3 การตอบข้อซักถามได้ชัดเจนและตรงประเด็น	4.83	มากที่สุด
2.4 การสรุปประเด็นของเนื้อหา	4.76	มากที่สุด
รวม	4.81	มากที่สุด
3.ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก		
3.1 มีการประชาสัมพันธ์โครงการอย่างทั่วถึง	4.70	มากที่สุด
3.2 ติดต่อสอบถามรายละเอียดการอบรมได้ง่ายและสะดวก	4.73	มากที่สุด
3.3 สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ประกอบการอบรมมีความทันสมัย/พร้อมใช้งาน	4.89	มากที่สุด
3.4 ห้องอบรมสะอาดและเป็นระเบียบ	4.83	มากที่สุด
3.5 บริการอาหาร ของว่างและเครื่องดื่มมีความเหมาะสม	4.76	มากที่สุด
รวม	4.78	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.72	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย ด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.58 ด้านวิทยาการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.81 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.78 และรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.72



ภาพ 4 ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิต้นแบบ



ภาพ 5 ภาพกิจกรรมถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอบึงสามพัน จังหวัดสุโขทัย



ภาพ 6 ภาพจัดแสดงผลงานวิจัยที่ใช้ประโยชน์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งนวัตกรรมองค์ความรู้ที่ได้ไปขยายผลสู่ชุมชนสู่การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอบึงสามพัน จังหวัดสุโขทัย โดยมี ศ.ดร.เอนก เหล่าธรรมทัศน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ลงพื้นที่ตรวจเยี่ยมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2563 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอบึงสามพัน จังหวัดสุโขทัย ได้จำแนกเป็นหัวข้อตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ ด้านการสำรวจปัญหาและความต้องการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอ จากการศึกษาพบว่าสมาชิกทุกคนมีฝีมือในการตัดเย็บเป็นอย่างดี แต่ขาดความรู้ในการออกแบบ และทุกคนมีความต้องการในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านเพื่อให้สมาชิกมีรายได้เพิ่ม แนวคิดในการออกแบบโดยนำลักษณะเด่นที่มีอยู่ในชุมชน ได้แก่ ผ้าทอซึ่งเป็นของสินค้าที่มีชื่อเสียงจังหวัดสุโขทัย ปัจจุบันมีการนำผ้าทอสุโขทัยมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องใช้อย่างต่อเนื่อง เช่น ถุงย่าม เสื้อสตรี เสื้อผู้ชาย เสื้อคลุม ผ้าคลุมไหล่ ผ้าถุงสำเร็จ เป็นต้น และนำสัญลักษณ์ดอกไม้ประจำจังหวัดสุโขทัยได้แก่ ดอกบัว และสัตว์น้ำโขงได้แก่ ปลาตะเพียน มาประยุกต์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอเพื่อสร้างมูลค่าให้กับสินค้าของกลุ่มให้ได้รับการยอมรับ

จากผู้บริโภค การสร้างความแตกต่างในตัวสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รพีพัฒน์ มั่นพรม (2560) ศึกษาการพัฒนาและสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับจังหวัดนครสวรรค์ โดยนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นเอกลักษณ์ทางธรรมชาติ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ

การออกแบบและพัฒนาารูปแบบของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ โดยการนำผ้าทอของจังหวัดสุโขทัยเป็นวัสดุหลักมาตัดเย็บแล้วนำเทคนิคโอริงามิมาใช้ในการตกแต่งผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย สำหรับชุดผ้าคลุมเตียง ได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ปลอกหมอน และชุดเครื่องตกแต่งโต๊ะอาหาร ได้แก่ ผ้าคาดโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้ารองแก้ว กล่องใส่ทิชชู รูปแบบที่ได้รับการประเมิน ได้แก่ การพับโอริงามิลายดอกไม้หกกลีบมีลักษณะคล้ายดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดสุโขทัยการพับไม้สลักซับซ้อน ผ้าทอลายลูกแก้วเป็นลายที่มีความละเอียด มีสีเข้ม ผ้าทอโทนสีแดงเหมาะสมในการพับนิกโอริงามิ สื่อถึงลักษณะคล้ายดอกบัวและเพิ่มสีเขียวสื่อถึงใบไม้จะช่วยให้นางงานเด่นเป็นธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศศิธร วิศพันธุ์ (2560) ได้ศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้าทอเกาะยอโดยใช้เทคนิคควิลท์ โดยออกแบบกระเป๋าผ้าทอเกาะยอที่มีความทันสมัยสวยงาม และมีเอกลักษณ์โครงสร้างกระเป๋าใช้ผ้าทอเกาะยอเป็นวัสดุหลักและวัสดุอื่นประกอบ ตัดเย็บโดยใช้เทคนิคควิลท์

จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอสุโขทัยด้วยเทคนิคโอริงามิต้นแบบ พบว่าการจัดลำดับความพึงพอใจในด้านการออกแบบ ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านประโยชน์ใช้สอย มีระดับความพึงพอใจที่แตกต่างกัน แต่รวมทุกด้านยังคงอยู่ในระดับมาก และผลการวิจัยถือว่าให้นำหลักการออกแบบมาใช้เป็นประโยชน์กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย เพื่อการนำไปใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอมรรัตน์ อนันต์วราพงษ์ พิรพงษ์ หนูแดง พัสวี ศรีษะมน และชนาพร จันทรสมักร (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดโคมไฟจักสานจากใบลานได้ประยุกต์หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยให้ความสำคัญในด้านรูปแบบที่แปลกใหม่จากของเดิม

ถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ รูปแบบต่างๆ ให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริง สิ่งที่ยอมรับเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานของสมาชิก และจากผลการวิจัยถือว่ากลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย สามารถนำสิ่งที่ได้รับไปสร้างมูลค่าให้กับสินค้าของกลุ่มให้ได้รับการยอมรับจากผู้บริโภค การสร้างความแตกต่างในตัวสินค้า การผลิตเชิงธุรกิจบนฐานอัตลักษณ์เดิมของชุมชน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่า ในด้านการออกแบบ ข้อความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงามของผลิตภัณฑ์สามารถเพิ่มมูลค่าของสินค้า ข้อเป็นของของขวัญของที่ระลึกอยู่ในระดับมาก ดังนั้นผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. จากต้นแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากผ้าทอด้วยเทคนิคโอริงามิ จึงควรนำไปพัฒนารูปแบบให้ผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายเช่น ของใช้ ของที่ระลึก เครื่องประดับ หรือการเพิ่มเทคนิคอื่น เช่น การปัก การถัก เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผ้าผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย
2. การนำวัสดุ และเทคนิคการผลิตด้านสิ่งทอมาใช้ เช่น การเคลือบสารสะท้อนน้ำ สารให้กลิ่น เพื่อเพิ่มความคงทน ความสวยงาม และความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์
3. การศึกษาแนวโน้มการออกแบบ ความต้องการของผู้บริโภค เช่น ด้านรูปแบบวัสดุ การใช้สี กระบวนการผลิต เพื่อให้เหมาะสมกับความนิยมของผู้บริโภค

เอกสารอ้างอิง

ปัญญา ธนบุญสมบัติ. (2561). **โอริงามิ พับกระดาษ ฉลาดล้ำ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สารคดี.

พรพร มาตี. (2563). ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์ ตำบลเขาแก้วศรีสมบูรณ์ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดสุโขทัย, สัมภาษณ์ 6 มิถุนายน 2563.

รพีพัฒน์ มั่นพรม. (2560). การพัฒนาและสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับจังหวัดนครสวรรค์. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 8(1), 40-51.

ศศิธร วิศพันธุ์. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้าทอเกาะยอโดยใช้เทคนิคควิลท์. **วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 8(2), 1-9.

สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอยางชุมน้อยจังหวัดสุโขทัย กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย. (2561). **พัฒนาชุมชนอำเภอยางชุมน้อยจังหวัดสุโขทัย**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://district.cdd.go.th/thungsaliang/about-us>, 14 เมษายน 2563.

อมรรัตน์ อนันต์วรพงษ์ พิรพงษ์ หนูแดง พัสวี ศรีษะมน และชนาพร จันทน์สมิคร. (2561). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดคอมพิวเตอร์จากใบลาน. **วารสารราชพฤกษ์**, 16(1), 139 – 148.

การวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์สู่การสร้างสรรค์ นวัตศิลป์แนวเรื่อง ศรัทธา

สมพร ฐรี

Analysis of buddhist images in the Rattanakosin period in mural painting of Thailand to create innovation art of faith

Somporn Turee

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

*Corresponding author. E-mail address: Somporn_t@rmutt.ac.th, deaw_2007@yahoo.co.th

received: September 8, 2021

revised: April 28, 2022

accepted: March 14, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออกภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1-6) เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตศิลป์แนวเรื่องศรัทธา และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนให้มีส่วนร่วมในผลงาน ติดตั้งภายในเจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี และเพื่อมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ นำไปสู่ความศรัทธาในพระพุทธศาสนาในสังคมปัจจุบัน และเป็นการสืบสานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และเป็นการประสานสัมพันธ์ระหว่างวัด ชุมชน สังคม จากการศึกษาวิเคราะห์ ทัศนภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1-6) ได้แก่ พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดสุทธนามรามราชวรวิหาร วัดสุทัศน์เทพวรารามราชวรมหาวิหาร วัดบวรนิเวศราชวรมหาวิหาร วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร เลือกวัดที่มีจิตรกรรมฝาผนังที่มีความโดดเด่นด้านพุทธประวัติ ดังเช่นประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรินิพพาน โดยเลือกที่มีการแสดงออกของความศรัทธา (ความเชื่อ ความเลื่อมใส) ในพระพุทธศาสนา ที่มีรูปแบบสะท้อนรูปทรง เนื้อหา องค์ประกอบศิลป์ อันนำไปสู่ความศรัทธา และสรุปการวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์นวัตศิลป์ ประกอบด้วยศิลปะ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ผลงานสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรัทธา เกิดจากการสรุปวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติ ซึ่งเป็นการพัฒนาผลงานจิตรกรรมจากรูปแบบ 2 มิติ สู่การนำเสนอภาพด้วยเทคนิค Augmented reality เพื่อให้เกิดผลทางการมองเห็น ที่มีการลวงตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็น 3 มิติ เสมือนจริง ที่มีผู้คนปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมในผลงาน จำนวน 4 ผลงาน ส่งผลการเรียนรู้และการรับรู้ภาพประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรินิพพาน นำไปสู่ความศรัทธาที่ดีขึ้น เกิดความเชื่อ ความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา และเกิดความงาม ความดี ความจริง เป็นการยกระดับจิตใจ เกิดคุณธรรมที่งดงาม และเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม

คำสำคัญ : พุทธประวัติ จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ นวัตศิลป์ ศรัทธา

ABSTRACT

This research was to study and analyze forms, contents, beliefs, elements of arts, and symbols depicting the origin of Buddhism through the murals in the Rattanakosin era, during the reign of King Rama 1 to King Rama 6 in particular. The study aimed to create a body of knowledge for creating innovative arts that convey faiths and bring the audience's mutual participation in the work being installed in the chamber of Bodhgaya Pagoda located at Wat Panyanantharam in Pathum Thani Province, Thailand. It also focused on the understanding and perception

of paintings concerning the historical Buddha, which influence the beliefs in Buddhism in today's society. It was anticipated to create an impact on art-and-culture preservation, and relational maintenance between the three parties: temple, community, and society. The murals for this study were selected from distinctive temples with the masterpieces of Rattanakosin murals exhibiting the historical Buddha's key events such as his birth, enlightenment, first sermon, and nirvana. The temples included Buddhaisawan Chapel, Wat Suwannaram Ratchaworawihan, Wat Suthat Thepwararam Ratchaworawihan, Wat Pavaranivesh Vihara Ratchawarawihan, and [Wat Rachathiwat Ratchaworawihan](#). The expression of beliefs and religiousness in Buddhism through the murals were interpreted according to the forms, contents, and elements of arts leading to faiths. Later, the data was analyzed for the creation of innovative arts in aspects of arts, sciences, mathematics, and technology. Four pieces of innovative arts under the concept of faiths were developed as a result of the initial analysis. The work comes in form of virtual reality which has transformed the traditional 2-dimension murals into 3-dimension work that offers interaction with the audience. The final phrase results revealed that the created innovative arts raised the audience's understanding and perception of the Buddha's birth, enlightenment, first sermon, and nirvana resulting in better awareness of Buddhism. The work could contribute to the improvement of the religious recognition in relation to purity, virtue, and truth that in turn has positive impacts on individuals' mindfulness improvement as well as the promotion of art-and-cultural tourism.

Keywords: Origins of Buddhism, Rattanakosin mural painting, Innovative arts, Faith

บทนำ

ภาพพุทธประวัติที่ปรากฏภายในจิตรกรรมฝาผนังวัดต่าง ๆ ในภาคกลางสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1 - 6) ซึ่งในปัจจุบันจิตรกรรมฝาผนังภาพพุทธประวัติ ไม่ได้นำมาใช้อย่างเป็นรูปธรรมและดูห่างไกลจากผู้คนสังคม ถูกมองข้ามท่ามกลางสังคมสมัยปัจจุบัน ผู้วิจัยสร้างสรรค์จึงได้กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบ เทคนิคการนำเสนอให้มีความแตกต่างและเกิดจุดเด่นที่มีความน่าสนใจ และมีเอกลักษณ์ โดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์นวัตศิลป์

จิตรกรรมฝาผนังสร้างสรรค์จากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ปรากฏออกมาเป็นรูปผลงานที่สมบูรณ์ด้วยสุนทรียภาพ อันเกิดจากความพากเพียรและพลังแห่งความตั้งใจของช่างโบราณ จะต้องมีความตั้งใจที่เพ่งพิศในการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดสมาธิและจินตนาการ (วรรณิภา ณ สงขลา, 2533, 1) เกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยความศรัทธาอันแรงกล้าในพระพุทธศาสนาของช่างโบราณ มีความงดงามโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของคนในแต่ละท้องถิ่น โดยแฝงคติความเชื่อหลักธรรมคำสอน เทคนิคเชิงช่าง อิทธิพลร่วมของช่างราชสำนักภาคกลาง (วรรณิภา ณ สงขลา, 2533, 22-29) ภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังบ่งบอกถึงความเป็นคุณค่าความงามทางสุนทรียภาพที่สะท้อน คติความเชื่อ ความเลื่อมใส และเนื้อหาสาระหลักธรรมคำสอน นำไปสู่ความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา และเป็นหลักฐานของการเลื่อมใส ความศรัทธา ความเชื่อของผู้คน สังคม วิถีชีวิตภูมิปัญญา และวิถีคิด เทคนิคเชิงช่างโบราณในการสร้างงานจิตรกรรมไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์จากภาพพุทธประวัติ ในจิตรกรรมฝาผนังภาคกลางสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1-6) ซึ่งเป็นช่วงที่ปรากฏผลงานพุทธศิลป์ด้านจิตรกรรมฝาผนัง และได้สรุปเลือกภาพพุทธประวัติจากวัด 5 สถานที่ และในช่วงรัชกาลที่ 7-9 รูปแบบได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากประเพณีนิยมดั้งเดิมมากและมีความหลากหลายในการแสดงออก ดังปรากฏด้านรูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ เทคนิคเชิงช่าง สัญลักษณ์การแสดงออกของรูปทรงที่สื่อความหมายทางพุทธประวัติ ของข้อมูลจิตรกรรมฝาผนังดังกล่าว มาสร้างสรรค์ผลงานนวัตศิลป์ ที่มีภาพจิตรกรรมเป็นหลัก และใช้วิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหาเทคนิคการนำเสนอจากจิตรกรรมรูปแบบ 2 มิติ ให้มีรูปแบบ 3 มิติ และคณิตศาสตร์ด้วยการใช้การเปรียบเทียบรูปแบบ เทคนิควิธีการ ตามประเพณีดั้งเดิมสู่การสร้างสรรค์นวัตศิลป์ เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อสอดคล้องกับการสื่อสารเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการถ่ายภาพผลงานจิตรกรรมด้วยเนื้อหาพุทธประวัติ เพื่อติดตั้งภายในเจดีย์พุทธคยา (สัญลักษณ์การตรัสรู้) วัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี และให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานในการใช้โปรแกรม AR นำไปสู่การเกิดผลต่อการรับรู้ และเกิดความศรัทธาในพุทธศาสนาที่ดีขึ้น ด้วยแบบสอบถามของผู้ชมเข้า

มีส่วนร่วมในผลงานและผลจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และรับรู้ผลงาน และเป็นการสร้างพุทธศิลป์ให้เกิดขึ้นในวัด ชุมชน สังคม โดยผู้วิจัยได้เลือกเหตุการณ์ที่สำคัญซึ่งประกอบด้วย ภาพประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรินิพพาน เพื่อให้เกิดความเชื่อความเลื่อมใสในหลักธรรมคำสอน นำไปสู่ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ผ่านการเรียนรู้ในผลงานจิตรกรรม ที่บันทึกไว้เป็นสมบัติของแผ่นดินไทย ให้กับสังคมชุมชนต่อไป

ดังที่ ศาสตราจารย์พระยาอนุมานราชธน กล่าวไว้ว่า “ศิลปะเป็นสิ่งสูงจากลุ่มเกลากจิตใจคนให้พ้นจากจิตใจเบื่องต่ำ คนดูร้ายกระด้างก็กลับเป็นคนตรงกันข้าม ชี้ตลาดก็กลับกล่าหาญ ชี้เกียจร่าเริงก็กลับขยันเพราะด้วยอำนาจแห่งศิลปะเป็นเครื่องชักจูง โนมน้าวใจ ศิลปะเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุด สำหรับอบรมจิตใจ ให้การศึกษาแก่พลเมือง ให้มีคุณงามความดีประจำใจ” (สถาบันทักษิณคดีศึกษา, 2529, 3443) ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเนื้อหาพุทธประวัติ มาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยองค์ประกอบศิลป์ใหม่จากรูปแบบ เทคนิควิธีการ เนื้อหา การนำเสนอภาพรูปแบบทางจิตรกรรม 2 มิติ สู่รูปแบบการนำเสนอภาพด้วยเทคนิค Augmented reality เพื่อให้เกิดผลทางการมองเห็น ที่มีการลงตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็น 3 มิติ และผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านระบบเทคโนโลยีในผลงาน โดยแสดงออกถึงแนวเรื่อง ความศรัทธา ที่สะท้อนความเชื่อความเลื่อมใสต่อพระพุทธศาสนา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออก ภาพพุทธประวัติ ในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1-6) อันเป็นแรงบันดาลใจที่สะท้อนความศรัทธาต่อพุทธศาสนาให้เกิดองค์ความรู้
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรัทธา และสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนมีส่วนร่วมในผลงาน ติดตั้งภายในเจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานี
3. เพื่อมุ่งไปสู่การเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ นำไปสู่ความศรัทธาในพระพุทธศาสนาในสังคมปัจจุบัน และเป็นการสืบสาน อนุรักษ์ ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และเป็นศูนย์รวมจิตใจ เกิดคุณธรรม จริยธรรมอันดีงามและเป็นการประสานสัมพันธ์ระหว่างวัดในชุมชน สังคม

การดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและเก็บรวบรวมแหล่งข้อมูล

การศึกษาภาพพุทธศิลป์ ในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1 - 6) ได้แก่ พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดสุวรณารามราชวรวิหาร วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร วัดบวรนิเวศราชวรมหาวิหาร วัดราชาธิวาสราชวรวิหาร เลือกที่มีจิตรกรรมฝาผนังที่มีภาพพุทธประวัติที่มีความโดดเด่น ด้านรูปแบบ สะท้อนรูปทรงกับเนื้อหา อันนำไปสู่ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา

พุทธศิลป์ หมายถึงงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นการอุทิศ สอนตอบ และรับใช้ด้านพระพุทธศาสนาโดยตรงเป็นศิลปะสูงสุดในพระพุทธศาสนาโดยแสดงออกความหมายตรงคือพุทธประวัติ และความหมายแฝงคือ ชาดก ปรีชาธรรม วรรณคดี ไตรภูมิ (กามภูมิ) เทพชุมนุม พิธีทางศาสนา กิจของพระสงฆ์ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ และยมโลก อันก่อให้เกิดความศรัทธา ความเชื่อ ความเลื่อมใส ในพระพุทธศาสนา

ตาราง 1 ข้อมูลการวิเคราะห์ภาพพุทธศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่1-6)

ลำดับ	ช่วงศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์	ชื่อวัด	พุทธศิลป์ (จิตรกรรมฝาผนัง)
1	รัชกาลที่ 1 (2338-2340)	พระที่นั่งพุทไธสวรรย์	พุทธประวัติ (ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา ปรีณิพพาน) เทพชุมนุม
2	รัชกาลที่ 3 (2458)	วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร หลวงวิจิตรเจษฎา(ครูทองอยู่)และ หลวงเสนีบริรักษ์ (ครูคงแป๊ะ)	พุทธประวัติ (ประสูติ และตอนเสด็จออกมหาภิเนษกรรม) ตอน เปิดโลกสวรรค์ มนุษย์ นรก) ทศชาติ เทพชุมนุม
3	รัชกาลที่ 3-4	วัดสุทัศนเทพวรารามราช วรมหาวิหาร	พุทธประวัติ (อดีตพุทธและไตรปิฎก) ชาตก วรรณคดี ไตรภูมิ (กามภูมิ) ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ และยมโลก สัตว์หิมพานต์
4	รัชกาลที่ 4	วัดบวรนิเวศราชวรวิหาร พระอาจารย์อิน (ขรัวอินโข่ง)	พุทธศาสนา พระรัตนตรัย (พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์) ปริศนาธรรม (ปลงอสุภะ) เทพชุมนุม พิธีทางศาสนา กิจของ พระสงฆ์ ภาพเครื่องบูชา ดอกไม้ ลวดลายแบบจีน
5	รัชกาลที่ 6	วัดราชาธิวาสราชวรวิหาร สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรา นุวัตวงศ์ (ร่างแบบ) คาร์โล ริโกลี (ลงสีแบบเฟรสโก)	ชาตก เรื่องพระเวสสันดรชาตก

2. การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิด

วิเคราะห์ รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออก ภาพพุทธศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1 - 6) ทั้ง 5 แห่ง และเลือกภาพพุทธประวัติอันเป็นแรงบันดาลใจที่สะท้อนความความเชื่อ ศรัทธาต่อพุทธศาสนา ที่มีความสัมพันธ์และมีเอกลักษณ์ที่สำคัญในการแสดงออกของจิตรกรรมฝาผนัง ดังนี้

2.1 รูปแบบ มีรูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัวละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสี และการจัดองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกับในช่วงรัชกาลที่ 1 - 3 โดยเฉพาะ จิตรกรรมพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดสุวรรณารามวรวิหาร และวัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร รูปแบบ เทคนิควิธีการและการนำเสนอตามแบบแผนประเพณีที่มีรูปแบบการเขียนภาพบริเวณกรอบหน้าต่างเป็นภาพพุทธประวัติ ทศชาติ เหนือกรอบหน้าต่าง เขียนภาพเทพชุมนุม และรูปแบบการเขียนภาพของวัดบวรนิเวศราชวรวิหาร วัดราชาธิวาสราชวรวิหาร การแสดงออกของเนื้อหาเป็นบางช่วงบางตอน เช่น พระเวสสันดรชาตก ภาพปริศนาธรรม และรูปแบบการนำเสนอแบบตะวันตก มีความเป็นจริงตามธรรมชาติที่มีมิติ บรรยากาศ สัดส่วนของรูปทรงที่สัมพันธ์กับเนื้อหา ซึ่งส่วนประกอบดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์นำไปสู่ความน่าสนใจไปสู่ความเข้าใจในความหมายเรื่องพุทธประวัติ

2.2 เนื้อหาสาระ จิตรกรรมฝาผนังช่วงรัชกาลที่ 1-3 แสดงเนื้อหาสาระของภาพพุทธประวัติ (ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรีณิพพานและชาตก) โดยเฉพาะพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร และในช่วงรัชกาลที่ 4-6 แสดงออกเนื้อหาเป็นบางช่วงบางตอน เช่น พระเวสสันดรชาตก วัดราชาธิวาสราชวรวิหาร แสดงออกเนื้อหาปริศนาธรรม วัดบวรนิเวศราชวรวิหาร โดยสะท้อนความศรัทธา และหลักธรรมของพระพุทธศาสนา

พุทธประวัติ หมายถึง ประวัติของพระพุทธเจ้า ซึ่งเป็นศาสดาของพระพุทธศาสนา การศึกษาพุทธประวัติ ตั้งแต่ประสูติ เสด็จออกผนวช ตรัสรู้ ประกาศพระศาสนา สถาปนาพุทธบริษัท 4 และมอบความเป็นใหญ่ให้แก่พระภิกษุสงฆ์ จนถึงปรีณิพพาน จะมีคุณค่าในการสร้างศรัทธา และการนำพระจริยาวัตรของพระพุทธเจ้าในฐานะเป็นมนุษย์ผู้ฝึกตนได้อย่างสูงสุดมาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติตน เพื่อการประสบความสำเร็จและการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ทฤษฎีการแสดงออก ของโคเซ่และสันตยานะ เป็นการแสดงออกอารมณ์ภายในของมนุษย์ให้ปรากฏในผลงานโดยอาศัย รูปทรงในทางเพทนาการ (conscious forms) ซึ่งเป็นการแสดงออกอารมณ์ที่มีพลังจิตใจและเป็นอเนกสัมพันธ์(motive and integral)การสื่ออารมณ์(sensuous medium) ทำให้เกิดความรู้สึกหรือความหมายที่ต้องการให้ผู้ดูได้ตามต้องการและการแสดง อารมณ์ที่เป็นศิลปะนั้นขึ้นอยู่กับหลักสำคัญ คือ ความเป็นเอกภาพของอารมณ์หรือความรู้สึก (สุเชาว์ พลอยชุม, 2545: 75-78) การนำทฤษฎีการแสดงออกซึ่งอารมณ์มาใช้ในการแสดงออกจากความรู้สึกของศิลปิน ผสมผสานกับรูปทรงโดยการจัดสรรองค์ประกอบ ให้เกิดเอกภาพและเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นการสื่อสารความหมายทางภาพผลงาน เพื่อดึงดูดอารมณ์ความรู้สึกและความสนใจกับคนดู เป็นทฤษฎีที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมแนวเรื่องศรัทธา

2.3 คติความเชื่อ ภาพพุทธประวัติของพระพุทธเจ้าที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ เป็นการแสดงออกถึงความ เชื่อ ในการเกิด-ดับ ภพ-ชาติมีจริง ตามหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าที่ได้บันทึกไว้ในจิตรกรรมฝาผนัง

ตาราง 2 สรุปการวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่1-9)

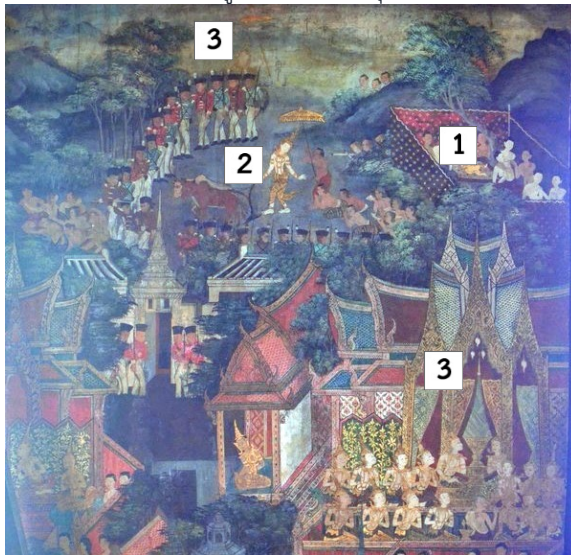
ลำดับ	ชื่อวัด	รูปแบบ	เนื้อหาสาระ/คติความเชื่อ พุทธประวัติ
1	พระที่นั่ง พุทไธสวรรย์	รูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัว ละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสี และการจัดองค์ประกอบโครงสร้างตามแบบไทย ประเพณี และแทรกภาพสังคม ประเพณี	ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา ปรีชาญาณ / ความ เชื่อการเกิด-ดับ ภพ-ชาติ ความเชื่อว่า พระพุทธเจ้ามีจริง ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม
2	วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร	รูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัว ละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสี และการจัดองค์ประกอบโครงสร้างตามแบบแผน ประเพณีรัชกาลที่ 1 และเลือกเขียนตามความคิดเห็น ว่าสำคัญ และแทรกเทคนิคเชิงช่างที่เป็นเอกลักษณ์ ของช่างเขียน	ประสูติ และตอนเสด็จออกมหาภิเนษกรรม ตอนเปิดโลก(สวรรค์ มนุษย์ นรก) / ความเชื่อการ เกิด-ดับ ภพ-ชาติ ความเชื่อว่าพระพุทธเจ้ามีจริง ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม
3	วัดสุทัศน์เทพ วราราม ราช วรมหาวิหาร	รูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร ตามแบบแผน ประเพณีรัชกาลที่ 1-3 และเพิ่มสัดส่วนตัวละครในแต่ ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสี ตาม ธรรมชาติ และการจัดองค์ประกอบโครงสร้าง ผสมผสานเทคนิคศิลปะตะวันตก และเพิ่มทัศนียวิทยา เลือกเขียนตามความคิดเห็นว่าสำคัญ และแทรกภาพ สังคม ประเพณี คติความเชื่อตามสภาพแวดล้อม	พุทธประวัติ (อดีตพระพุทธและไตรปิฎก) ชาดก ไตรภูมิ(กามภูมิ)ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ และยมโลก / ความเชื่อการเกิด-ดับ ภพ-ชาติ ความเชื่อว่า พระพุทธเจ้ามีจริง ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม
4	วัดบวรนิเวศราช วรมหาวิหาร	รูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัว ละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสี ตามธรรมชาติ และตามแบบไทยประเพณี รูปแบบ 2 มิติผสมผสานหลักทัศนมิติแบบตะวันตก รูปแบบ 3 มิติ และศิลปะจีนการจัดองค์ประกอบโครงสร้างเชิง ตกแต่ง เน้นความงามด้วยการตัดเส้นและปิดทอง และ เพิ่มทัศนียวิทยา และแทรกภาพสังคม ประเพณี เรื่องราวสภาพชีวิตแบบไทย	พุทธศาสนา พระรัตนตรัย (พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์)ปริศนาธรรม (ปลงสุภะ) ภาพเครื่อง บูชา ดอกไม้ ลวดลายแบบจีน / ความเชื่อการเกิด- ดับ ภพ-ชาติ ความเชื่อว่าพระพุทธเจ้ามีจริง ความ เชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม ความเชื่อในศิลปะจีน

5	วัดราชาธิวาสราชวรวิหาร	รูปแบบการเขียนสีแบบเฟรสโก หรือการเขียนสีบนปูนเปียกการจัดองค์ประกอบโครงสร้างตามหลักทัศนมิติแบบศิลปะตะวันตก รูปแบบ 3 มิติ และมีความเหมือนจริงตามธรรมชาติ	ชาดก เรื่องพระเวสสันดรชาดก / ความเชื่อในอดีตชาติ - ปัจจุบันชาติ-อนาคตชาติ ความเชื่อว่าพระพุทธเจ้ามีจริง ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม
---	------------------------	--	---

2.4 การจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์ ถือว่า มีส่วนสำคัญในการสร้างผลงานซึ่งจะทำให้ผลงานเหล่านั้นมีความเป็นเอกภาพเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยมีส่วนประกอบระหว่างรูปทรงกับเนื้อหา ที่มีการประสานกลมกลืนกัน ซึ่ง รูปทรง (Form) เป็นองค์ประกอบรูปธรรม เนื้อหา (Content) เป็นองค์ประกอบนามธรรม ดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของงานศิลปะ คือ รูปทรงกับเนื้อหา (ชูลูด นิยมเสมอ, 2534,18)

จิตรกรรมฝาผนังช่วงรัชกาลที่ 1-3 จะมีรูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัวละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสีและสร้างบรรยากาศของสีตามเนื้อหา แนวคิดในการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่เป็นไปตามแบบแผนของช่างหลวงในการบอกเล่าเรื่องราวของเนื้อหาภาพประสูติ และรูปทรง 2 มิติ ที่มีหลายเหตุการณ์ในภาพเดียวกัน ประสูติ พิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ พระราชวัง และสร้างมิติด้วยรูปทรงหลายเหตุการณ์ในภาพเดียวกันของภาพไตรสุรี



ภาพ 1 ภาพแสดงการจัดองค์ประกอบรูปทรงกับเนื้อหาที่มีหลายเหตุการณ์ในภาพพุทธประวัติ

จิตรกรรมฝาผนังช่วงรัชกาลที่ 4-6 แนวคิดการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัวละครในแต่ละพื้นที่อาคารสถาปัตยกรรม การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสีในการจัดองค์ประกอบศิลป์มีความเป็นจริงตามธรรมชาติ จะมีความเป็นอิสระในการแสดงออกขององค์ประกอบศิลป์ ในการประกอบกันของรูปทรงตามหลักทัศนมิติแบบตะวันตก รูปแบบทางจิตรกรรม 3 มิติ ประกอบกันของรูปทรงบางช่วงบทตอนของภาพชาดก แต่มีความเป็นเอกภาพของรูปทรง (ตามความเป็นจริง) กับเนื้อหา (พระเวสสันดรชาดก)



ภาพ 2 ภาพแสดงการประกอบกันของรูปทรงตามหลักทัศนมิติแบบศิลปะตะวันตก

แนวคิดในการจัดองค์ประกอบศิลป์ ด้วยเทคนิคการเขียนตามหลักทัศนมิติแบบศิลปะตะวันตก รูปแบบ 3 มิติ 1 ตามความเป็นจริง (ทัศนียวิทยา) 2 และการเน้นรูปทรงขนาดสัดส่วนตามความเป็นจริงตามธรรมชาติ 3

2.5 สัญลักษณ์ในการแสดงออก รูปทรงแสดงออกตามแนวเรื่องของภาพพุทธประวัติ ดังเช่นภาพประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรินิพพาน

สัญลักษณ์ของการแสดงออก รูปทรงในภาพพุทธประวัติ มีความสำคัญในการแสดงออกของเนื้อหาที่ทำให้ผู้ชมเกิดการตีความ เกิดอารมณ์ความรู้สึก เพื่อดึงดูดความสนใจ ในการเข้าถึงภาพพุทธประวัติ อันประกอบด้วย แนวเรื่อง + รูปทรง + เทคนิค คือ งานศิลปะ รูปทรงในธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญทำให้เกิดแนวเรื่อง ซึ่งเกิดจากเลือกรูปทรงที่มีนัยซ่อนนื่อนำมาสร้างสรรค์ ดังเช่น ดอกบัว คือ ความศรัทธา การเลือกรูปทรงเป็นไปตามความคิดเห็นที่จะนำมาสื่อสัญลักษณ์แทนเนื้อหา ให้เกิดความสมบูรณ์ของแนวเรื่อง ทำให้เกิดความน่าสนใจ เกิดอารมณ์สุนทรียะ เป็นสิ่งที่ปลูกอารมณ์ของคนดู

ตาราง 3 สัญลักษณ์ของการแสดงออกในภาพพุทธประวัติ

ภาพพุทธประวัติ	จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์	สัญลักษณ์ของการแสดงออก	เนื้อหาสาระแนวเรื่อง(ศรัทธา)
ประสูติ (วันเพ็ญขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6) เจ้าชายสิทธัตถะ เปล่งวาจา“เราผู้เป็นเลิศในโลก เราเป็นผู้เจริญที่สุดในโลก เราเป็นผู้ประเสริฐที่สุดในโลก ชาตินี้เป็นชาติสุดท้าย บัดนี้ภาพใหม่ไม่มีอีกแล้ว”		สิทธัตถะ เป็นสัญลักษณ์ของความปรารถนาแห่งความสำเร็จ ขอให้ทุกคนมีจิตเป็นหนึ่งเดียว มีพระธรรมเป็นที่พึ่ง คือความมุ่งมั่นสู่ความสำเร็จ	คนที่มีความศรัทธาในพระพุทธเจ้าให้เจริญรอยตามพระพุทธศาสนาในการทำประโยชน์ให้แก่ตนเอง และสังคม มีจิตเป็นหนึ่งเดียวตามแนวทางเจ้าชายสิทธัตถะ ปรารถนาแห่งความสำเร็จ

ภาพพุทธประวัติ	จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์	สัญลักษณ์ของการแสดงออก	เนื้อหาสาระแนวเรื่อง(ศรัทธา)
ตรัสรู้ (วันเพ็ญขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6) พระพุทธเจ้าตรัสรู้อนัตตสัมโพธิญาณ ณ ใต้ต้นศรีมหาโพธิ์ ฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา สิ่งที่ตรัสรู้ คือ อริยสัจ 4 ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ		พระพุทธเจ้าตรัสรู้อนัตตสัมโพธิญาณ เป็นสัญลักษณ์ของการบำเพ็ญเพียร ซึ่งมีมากมายเข้ามาขัดขวางการบรรลุธรรมของพระพุทธเจ้า	การแสดงความศรัทธา ในการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ให้ระลึกถึงคุณธรรมต่าง ๆ ในการเอาชนะมารกิเลสในใจ ด้วยสมาธิปัญญา แล้วน้อมนำเข้าสู่ตนเอง ด้วยการดำเนินตามรอยธรรมปฏิบัติธรรมตามสมควรแก่ธรรม อันเป็นตถาคตวิมุติ
ปฐมเทศนา วันอาสาฬหบูชา (วันเพ็ญขึ้น 15 ค่ำ เดือน 8)พระพุทธเจ้าแสดงธรรมโปรดปัญจวัคคีย์ทั้ง 5 เป็นวันที่พระพุทธเจ้าทรงประกาศพระศาสนาเป็นครั้งแรก ณ อินเดีย สารนาถ		การแสดงปฐมเทศนา เป็นสัญลักษณ์ อัมมจักกัปปวัตนสูตร เกิดมีสาวกูปแรกขึ้น ถือเป็นวันแรกที่มีพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ครบเป็นองค์พระรัตนตรัยครั้งแรกในโลก	การแสดงความศรัทธา ด้วยเนื้อหาการปฐมเทศนา จากพระหัตถ์ทั้งสองข้าง ทรงแสดงธรรมผ่านภาษามือ “นิ้วมือด้านขวา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา วิมุตติ ส่วนด้านซ้ายมือ คือ ขันธ์ 5 นีวกกลาง คือ สัญญา พระหัตถ์ขวา 1 นิ้ว ไปแตะที่นิ้วกลาง หมายถึง ถอนสัญญา ขันธ์ และขันธ์ทั้ง 5 เสียก็ได้พบวิสังขาร คือ นิพพานพ้นทุกข์ทั้งปวง
ปรินิพพาน (วันเพ็ญขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6) พระพุทธเจ้าเสด็จสู่ปรินิพพาน (ดับสังขารไม่กลับมาเกิด สร้างชาติสร้างภพอีกต่อไป)ณ อินเดีย กุสินารา		พระพุทธเจ้าเป็นสัญลักษณ์ การดับสังขาร พระพักตร์ดูอ่อนโยน ดูราวกับมีชีวิตจริง พระหัตถ์ขวารองรับพระเศียร ซึ่งเป็นท่านอนของคนที่มีชีวิต	การดับสังขารไม่กลับมาเกิด ไม่สร้างชาติสร้างภพอีกต่อไป การแสดงออกของความศรัทธาด้วยการภาวนามรณสติระลึกถึงผู้ที่ตนเคารพบูชา และการมีสติในการดำรงตนด้วยความไม่ประมาท

2.6 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างสรรค์

ทฤษฎีการรับรู้ การรับรู้ของแต่ละคนจะแตกต่างกันตามประสบการณ์ การได้รับการฝึกฝนมาไม่เท่ากัน อาจแปลความหมายในทิศทางที่ลึกซึ้ง ครอบคลุมต่างกัน ซึ่งจะต้องมีการฝึกฝนและทำความเข้าใจกับระบบหลักการวิเคราะห์อย่างถูกต้อง และสม่ำเสมอ อย่างละเอียดถี่ถ้วน ให้เกิดความชำนาญเพื่อที่จะนำไปสู่การสัมผัสกับคุณค่า ความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิคเชิงช่าง คติ ความเชื่อที่แฝงอยู่ในผลงานจิตรกรรมฝาผนังซึ่งขึ้นอยู่กับระดับของการรับรู้ทางการเห็น (สุชาติ เกาทอง, 2553, 16) เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลงานภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ เกิดองค์ความรู้ที่สามารถอธิบายได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน จะต้องมีการรับรู้ด้านศิลปะไม่ว่าจะเป็นหลักการองค์ประกอบ ทฤษฎีการรับรู้ ประวัติศาสตร์ และสุนทรีย

ทฤษฎีเอกภาพในงานศิลปะ ของศาสตราจารย์ชูลด์ นิมเสมอ นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีเอกภาพ ให้เกิดเป็นโครงสร้างทางองค์ประกอบใหม่ โดยแสดงออกภาพรวมของรูปทรงเป็นหลักให้มีชีวิตชีวา เพื่อสื่อความหมายจากภาพภาพพุทธประวัติ อย่างมีเอกภาพโดยจะสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างรูปความคิด – การแสดงออก-รูปทรง

เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืนกลมเกลียวเข้ากันได้ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ (ชูลด์ นิมเสมอ, 2534, 101-125)

สรุปการสร้างสรรค์ผลงานให้มีเอกภาพมาจากรูปทรงที่มีความสมบูรณ์จะต้องมีความคิดนำสำคัญที่สุดและเหมาะสมกับวิธีการ วัสดุ เกิดเป็นโครงสร้างทางองค์ประกอบใหม่โดยแสดงออกภาพรวมของรูปทรงเป็นหลักให้มีชีวิตชีวา เพื่อสื่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมีเอกภาพของเนื้อหาโดยจะสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างรูปความคิด – การแสดงออก-รูปทรง นำไปใช้ในการการสร้างสรรค์นวนิตรกรรมแนวเรื่องศรัทธา ทั้ง 4 ภาพ ประกอบด้วยระบบ AR ที่มีความเป็นเอกภาพ

ทฤษฎีแสง – เงา ของศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง นำมาใช้ในการจะแสดงออกของผลงานมี 2 นัย คือ การแสดงออกที่เป็นรูปธรรม ความหมายทางรูปทรง ความงามทางทัศนศิลป์เป็นการนำเสนอทางเหตุปัจจัยทางทัศนธาตุ รูปทรง แสงเงา น้ำหนักที่ประสานสัมพันธ์ มีความกลมกลืนเป็นความงามที่มีเอกภาพในด้านสุนทรียภาพ และการแสดงออกที่เป็นนามธรรม ความหมายทางสัญลักษณ์หรือนามธรรม คือ การสะท้อนเนื้อหาสาระในความศรัทธาของพระพุทธเจ้า

สรุปจากทฤษฎีแสง – เงา นำไปใช้ประกอบการสร้างนวนิตรกรรมศิลป์ให้เกิดความสัมพันธ์ มีเอกภาพและสร้างบรรยากาศของผลงานและการมีส่วนร่วมของคนในผลงาน และสะท้อนเนื้อหาแนวเรื่องศรัทธา

3. การสร้างสรรค์ผลงานนวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรัทธา

3.1 รูปแบบผลงาน ลักษณะผลงานจิตรกรรมฝาผนังแสดงออกถึงรูปแบบทางจิตรกรรม 2 มิติ สู่รูปแบบการนำเสนอภาพด้วยเทคนิค Augmented reality เพื่อให้เกิดผลทางการมองเห็น ที่มีการลงตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นเสมือนจริง 3 มิติ เน้นโครงสร้างการจัดองค์ประกอบรูปทรงสะท้อนเนื้อหาความศรัทธาในพระพุทธศาสนา และผู้ดู ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมเกิดการเรียนรู้ในผลงาน ตามทฤษฎีการรับรู้

3.2 เทคนิคการสร้างสรรคทางจิตรกรรม ด้วยการระบายสีอะคริลิคบนผ้าใบผนังลงบนผนัง และการใช้โปรแกรม AR สร้างภาพเคลื่อนไหวในผลงาน (แสง สี เสียง) ให้เกิดภาพ 3 มิติ และการใช้โปรแกรม QR Code อธิบายข้อมูลความรู้ความหมายประกอบการนำเสนอผลงาน (4 ผลงาน) ทำให้มีผลต่อการเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ และมีความเป็นเอกภาพ

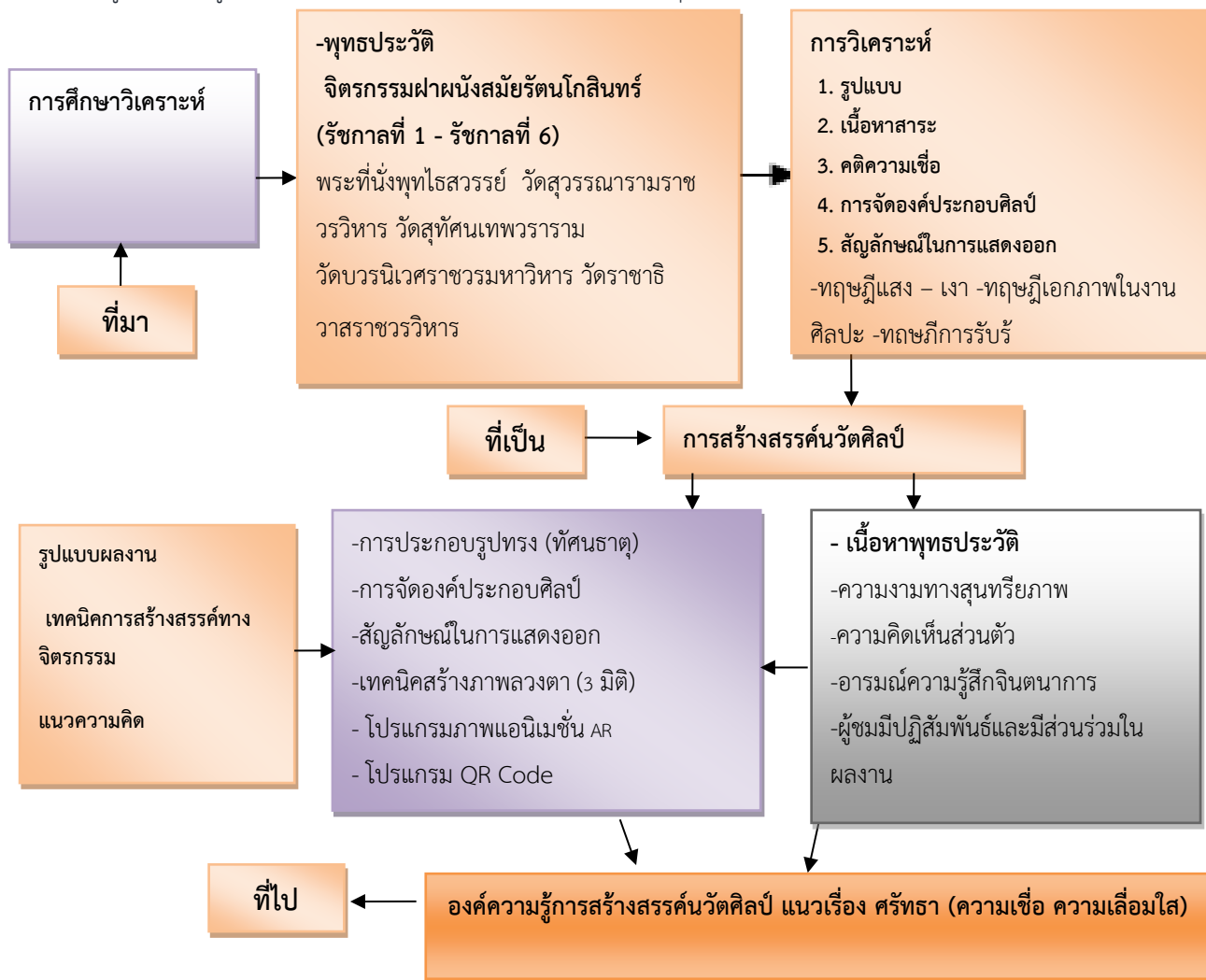
3.3 แนวความคิด เป็นการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ จากความคิดภาพพุทธประวัติ นำจัดองค์ประกอบใหม่ตามทฤษฎีเอกภาพในงานศิลปะ ที่ไม่เคยมีมาก่อนหรือการพัฒนาต่อยอดมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น โดยเน้นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการผสมผสานความรู้ ทาง จิตรกรรมฝาผนังเป็นหลัก ที่แสดงออกถึงภาพพุทธประวัติ และใช้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีเป็นฐาน ด้วยเทคนิคการใช้โปรแกรม AR สร้างภาพเคลื่อนไหวในผลงานจิตรกรรม (แสง สี เสียง) ตามทฤษฎีแสง – เงา และการใช้โปรแกรม QR Code อธิบายข้อมูลความรู้ ความหมาย ประกอบการนำเสนอผลงาน

AR ย่อมาจาก Augmented Reality ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่นำเอาภาพเสมือน 3 มิติจำลองเข้าสู่โลกจริงผ่านกล้องและมีการประมวลผลโดยการทำให้วัตถุ 3 มิติ (ภาพเสมือน) ทับซ้อนเข้ากันกับภาพจริงเป็นภาพๆเดียว โดยเราสามารถมองผ่านกล้องได้โดยตรง เพื่อให้เกิดผลทางการมองเห็น ที่มีการลงตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นเสมือนจริง 3 มิติ

นวัตศิลป์ เป็นการสร้างสรรค์ ทางความคิด การปฏิบัติและการกระทำใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนหรือการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น โดยเน้นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการผสมผสานความรู้ ทางศิลปกรรม(จิตรกรรมฝาผนัง)เป็นหลัก ที่แสดงออกถึงภาพพุทธประวัติ และใช้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีเป็นฐาน ด้วยเทคนิคการใช้โปรแกรม AR สร้างภาพเคลื่อนไหวในผลงานจิตรกรรม(แสง สี เสียง) และการใช้โปรแกรม QRCode อธิบายข้อมูลความรู้ ความหมาย ประกอบการนำเสนอผลงาน

การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ แล้วนำมาประมวลสรุป เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยแบบสร้างสรรค์



ภาพ 3 ภาพแสดงแผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยและการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่องศรัทธา

จากการวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1- 6) พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดสุวรณารามราชวรวิหาร วัดสุทัศน์เทพวราราม ราชวรมหาวิหาร วัดบวรนิเวศราชวรมหาวิหาร วัดราชาธิวาสราชวรวิหาร ด้านรูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์การแสดงออกในพระพุทธรูปศาสนา นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตศิลป์แนวเรื่องศรัทธา ติดตั้งภายในเจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม จำนวน 4 ภาพ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของคนมีส่วนร่วมในผลงาน ตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนวัตศิลป์



ภาพ 4 ภาพแสดงเจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม

การสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรัทธา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย จากการประยุกต์ตามขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน (7 ข้อ) ดังต่อไปนี้

1. แนวความคิด

1.แรงดลใจ มาจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลภาพพุทธศิลป์ และสรุปผลการวิเคราะห์จิตรกรรมฝาผนัง 5 แห่ง ภาพพุทธประวัติ เรื่อง ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา ปรีณิพพาน เชื่อมโยงคติความเชื่อของพุทธศาสนา และการจัดองค์ประกอบซึ่งเป็นประเด็นและแรงดลใจที่สำคัญ

2.แนวคิด ผู้วิจัยสรุปผลจากการวิเคราะห์ จากภาพพุทธประวัติ ประกอบด้วยรูปแบบรูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัวละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสี เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ สัญลักษณ์ในการแสดงออก การจัดองค์ประกอบ เพื่อนำไปสู่การผสมผสานการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ภาพพุทธประวัติ แนวเรื่อง ศรัทธา มีสาระสำคัญอันแสดงถึงด้านความศรัทธาในพระพุทธรูปเจ้าและมีคุณค่าทางความงามและสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนมีส่วนร่วมในผลงาน

3.การตีความ ผู้วิจัยตีความจากข้อมูลการวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติ ในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์(รัชกาลที่ 1 -6) ด้วยวิธีการวิเคราะห์หาความเชื่อมโยงระหว่าง สัญลักษณ์การแสดงออกและหลักองค์ประกอบ(รูปทรงกับเนื้อหา) เพื่อนำไปสู่การการสังเคราะห์ ภาพประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา ปรีณิพพาน (ตารางที่ 4)

การสังเคราะห์แนวเรื่อง ภาพพุทธประวัติ เชื่อมโยงหลักองค์ประกอบศิลป์

ตาราง 4 การสังเคราะห์แนวเรื่อง พุทธประวัติเชื่อมโยงหลักองค์ประกอบศิลป์

หลักองค์ประกอบศิลป์	เรื่องพุทธศิลป์	การวิเคราะห์ พุทธประวัติ	สังเคราะห์ แนวเรื่อง
	พุทธประวัติ		
	อดีตพุทธ	ประสูติ	ศรัทธา
	พระรัตนตรัย (พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์)	ตรัสรู้	
		ปฐมเทศนา	
	ทศชาติก	ปรินิพพาน	

2. ความงาม

4. รูปแบบผลงาน ลักษณะผลงานการสร้างสรรคภาพพุทธประวัติ รูปแบบเหมือนจริง 3 มิติ ที่มีลักษณะตามความคิดเห็นเฉพาะตน เน้นโครงสร้างการจัดองค์ประกอบศิลป์ใหม่จากการประกอบกันของรูปทรง การแสดงออก ความคิด ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในผลงาน

5. แนวเรื่อง นำองค์ความรู้จากการสรุปการวิเคราะห์ ภาพพุทธประวัติ นำมาสู่การสร้างสรรคแนวเรื่อง ความศรัทธา

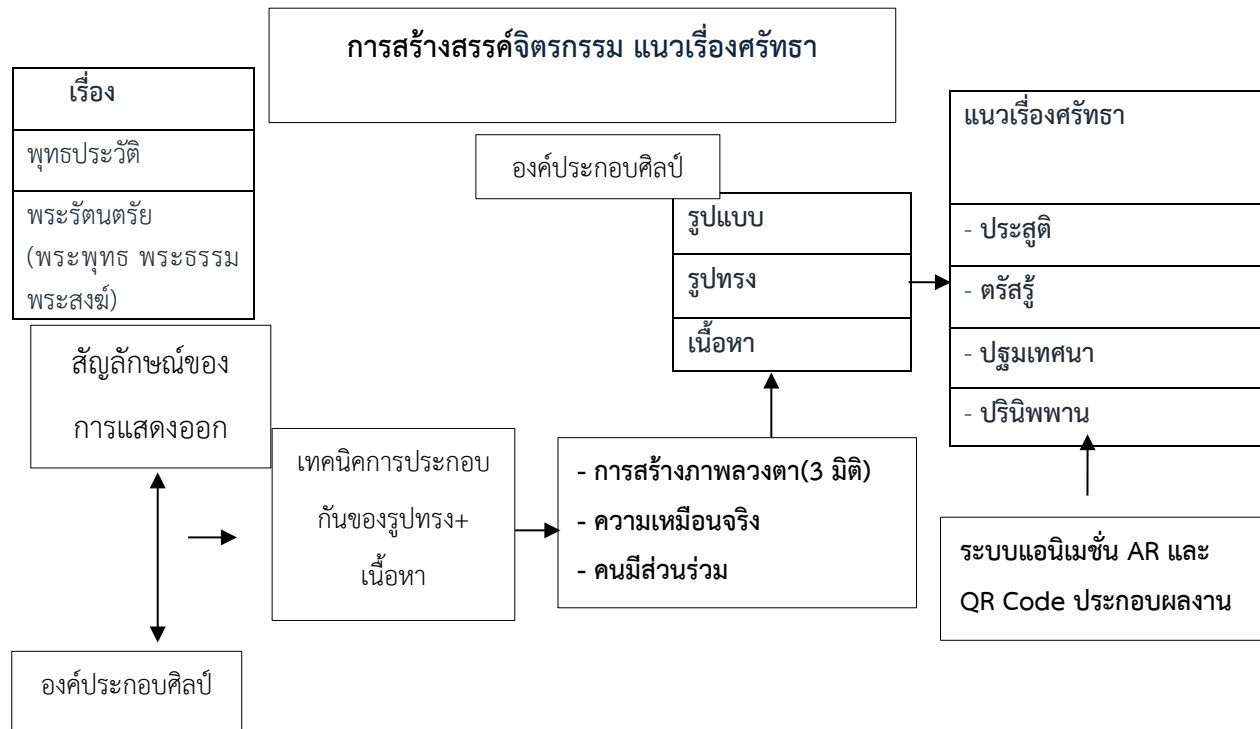
6. เทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน การระบายสีอะคริลิกบนผ้าใบ และผสมผสานด้วยเทคนิคการใช้โปรแกรม AR สร้างภาพเคลื่อนไหวในผลงานจิตรกรรม (แสง สี เสียง) และการใช้โปรแกรม QR Code อธิบายข้อมูลความรู้ ความหมาย ประกอบการนำเสนอผลงาน

7. การแสดงออก เป็นการแสดงออกจากรู้สึกเฉพาะตนโดยการจัดสรรองค์ประกอบใหม่ ด้วยการผสมผสานกันของรูปทรง กับเนื้อหาให้เกิดเอกภาพเพื่อดึงดูดอารมณ์ความรู้สึกและความสนใจกับคนดู ตามทฤษฎีการแสดงออกที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์นวัตกรรมแนวเรื่องศรัทธา

3. ความหมาย

8. เนื้อหาสาระ การสร้างสรรค์จิตรกรรมพุทธประวัติ 3 มิติ แนวเรื่องศรัทธา มีเนื้อหาสาระสำคัญ ในภาพประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรินิพพาน สื่อความหมายถึงความเชื่อ ความเลื่อมใสต่อพระพุทธเจ้าและพระพุทธศาสนา คนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และการรับรู้ผลงาน นำไปสู่ความศรัทธา และเป็นการสร้างคุณค่าทางความงาม ความดี ความจริง กับสังคมชุมชนต่อไป

หลักการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรีทธา



ภาพ 5 ภาพแสดงหลักการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่องศรีทธา (ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา ปรีชาญาณ)

ผลงานการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่องศรัทธา

ตาราง 5 ผลการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ ภาพพุทธประวัติ

ภาพพุทธประวัติ แนวเรื่องศรัทธา	สัญลักษณ์ของการแสดงออก (รูปทรง-เนื้อหา)	เนื้อหาสาระ	ผลงานการสร้างสรรค์
ประสูติ 	รูปทรงสิทธัตถะ คือ การ ปรารถนาสิ่งใดให้สำเร็จ จะต้องม จิตเป็นหนึ่งเดียว คือ ความมุ่งมั่น แน่วแน่ต่อจุดหมาย รูปทรงดอกบัว เป็นสัญลักษณ์ ของความบริสุทธิ์ มี 7 ดอก 7 ก้าว	คนที่มีความศรัทธา เข้ามาเป็นส่วนร่วม ในดอกบัว คือ ท่านได้เจริญตาม พระพุทธศาสนาในการทำประโยชน์ ให้แก่ตนเอง และสังคม มีจิตเป็นหนึ่ง เดียวตามแนวทาง เจ้าชายสิทธัตถะ ปรารถนาแห่งความสำเร็จ	 “ประสูติ” (สมพร ฐรี 10/5/2020)
ตรัสรู้ 	รูปทรงพระพุทธเจ้าตรัสรู้ นุดร สัมโพธิญาณ สัญลักษณ์การ บำเพ็ญเพียร มีหมู่มารเข้ามา ขัดขวางการบรรลุธรรมของ พระพุทธเจ้า	ความศรัทธาในการตรัสรู้ของ พระพุทธเจ้าให้ระลึกถึงคุณธรรมต่าง ๆ ในการเอาชนะมารกิเลสในใจด้วยสัมมา ปัญญา แล้วน้อมนำเข้าสู่ตนเอง ด้วยกร ดำเนินตามรอยธรรม ปฏิบัติธรรมตาม สมควรแก่ธรรม	 “ตรัสรู้” (สมพร ฐรี 9/4/2020)
ปฐมเทศนา 	รูปทรงพระพุทธเจ้าแสดงธรรม โปรดปัญจวัคคีย์ทั้ง 5 โดยแสดง ปฐมเทศนา อันได้แก่ “อัมมจักกป ปวัตตสูตร”	แสดงความศรัทธาด้วยการฟังเทศนาทรง แสดงธรรมผ่านภาษามือ แสดงถึงการ เผยแผ่สิ่งที่รู้เข้าไปสอนให้คนอื่นรู้ตาม แสดงธรรมด้วยการทำด้วยตนเองได้ จัดการให้คนอื่นทำได้ ทำให้คนอื่น เหมือนเราได้ สอนให้ละเว้นสิ่งสุดโต่ง ทางสายกลาง	 “ปฐมเทศนา” (สมพร ฐรี 5/3/2020)

ปรินิพพาน



รูปทรงพระพุทธรเจ้า สื่อ

สัญลักษณ์ การเสด็จสู่ปรินิพพาน
สงบเงียบ พระพักตร์ดูอ่อนโยน ดู
ราวกับมีชีวิตจริง ซึ่งเป็นทำนอง
ของคนที่มีชีวิต

แสดงถึงความเชื่อในความไม่ประมาท
จบจิต งานสำเร็จไม่ยึดมั่น ถือมั่นอีก
ต่อไป นำไปสู่ความศรัทธาด้วยการเจริญ
สมาธิภาวนา รำลึกถึงบรรยากาศในวันที่
พระพุทธองค์ดับขันธปรินิพพาน เพื่อ
เป็นพุทธบูชา เป็นมงคลกับชีวิตสืบไป



“ปรินิพพาน”

(สมพร ฐรี 8/2/2020)

สรุปผลการวิจัยและการอภิปรายผล

1. การสร้างสรรค์ภาพพุทธประวัติ แนวเรื่องศรัทธา

ภาพประสูติ การแสดงความศรัทธาคนที่เข้ามาเป็นส่วนร่วมในภาพดอกบัว คือ ท่านได้เจริญตามพระพุทธศาสนา ในการทำประโยชน์ให้แก่ตนเอง และสังคม มีพระธรรมเป็นที่พึ่ง มีจิตเป็นหนึ่งเดียวตามแนวทางเจ้าชายสิทธัตถะ คือ ปราบปรามสิ่งใดให้สำเร็จ ขอให้ทุกคนมีจิตเป็นหนึ่งเดียว คือ มุ่งมั่นต่อความสำเร็จ ซึ่งแสดงถึงความเชื่อในความสำเร็จที่เกิดจากการกระทำนำไปสู่ความสำเร็จโดยไม่หวังพึ่งดวงดาว ใช้สติปัญญา ความดีงาม ในการกระทำของตน

ภาพตรัสรู้ การนำไปสู่ความศรัทธาในการตรัสรู้สูตรสมุทรสูตรของพระพุทธเจ้า ในการเอาชนะมารกิเลสในใจด้วยสมาธิปัญญา แล้วน้อมนำเข้าสู่ตนเอง ด้วยการดำเนินตามรอยธรรม ปฏิบัติธรรมตามสมควรแก่ธรรม อันเป็นถกถาตรัสรู้ โดยแสดงถึงเนื้อหาของความเชื่อในการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ซึ่งสอนให้มนุษย์เชื่อว่าสามารถพัฒนาตนเองได้ ผิดได้โดยไม่มีที่สิ้นสุด พลังอำนาจแห่งความรู้ คุณธรรมที่มีปัญญาปรับเปลี่ยนเป็นพลังที่สำคัญนำไปสู่ความสำเร็จ

ภาพปฐมเทศนา การแสดงความศรัทธา ด้วยการฟังเทศนาอันได้แก่ “อัมมจักกัปปวัตนสูตร” ด้วยพระหัตถ์ทั้งสองข้าง ทรงแสดงธรรมผ่านภาษามือ “นิ้วมือด้านขวา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา วิมุตติ ส่วนด้านซ้ายมือ คือ ขันธ 5 นิ้วกลาง คือ สัญญา พระหัตถ์ขวา 1 นิ้ว ไปแตะที่นิ้วกลาง หมายถึง ถอนสัญญาขันธ์ และขันธ์ทั้ง 5 เสียก็ได้พบวิสังขาร คือ นิพพานพ้นทุกข์ทั้งปวง และแสดงถึงการเผยแผ่สิ่งที่รู้ไปสอนให้คนอื่นรู้ตาม แสดงธรรมด้วยการทำด้วยตนเองได้ จัดการให้คนอื่นทำได้ ทำให้คนอื่นเหมือนเราได้ สอนให้ละเว้นสิ่งสุดโต่ง ทางสายกลาง อริยมรรคมีองค์ 8 และอริยสัจ 4

ภาพปรินิพพาน เป็นวันที่พระพุทธเจ้าเสด็จสู่ปรินิพพาน (ดับสังขารไม่กลับมาเกิด สร้างชาติสร้างภพอีกต่อไป) การแสดงความศรัทธา ด้วยการภาวนามรณสติระลึกถึงการมีสติในการดำรงตนด้วยความไม่ประมาท แสดงถึงความเชื่อในความไม่ประมาท จบจิต งานสำเร็จไม่ยึดมั่น ถือมั่นอีกต่อไป

2. องค์ความรู้ผลงานการสร้างสรรค ภาพพุทธประวัติ 3 มิติ เน้นโครงการองค์ประกอบใหม่ ให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหาของ เกิดการประสานกันของรูปร่าง-รูปทรง ให้มีการทับซ้อนบังกัน เคียงกันเพื่อให้เกิดผลตามความเป็นจริง ด้วยขนาดสัดส่วนของการสร้างภาพลวงตา โดยใช้หลักทัศนียวิทยา คือ ระยะหน้าใกล้จุดของคนที่มาถ่ายภาพมีขนาดใหญ่มากของแสงเงา ระยะหลังมีขนาดเล็ก และแสงเงาพรางมัวตามลำดับ โดยเน้นให้เกิดความสวยงาม และความเป็นเอกภาพของทัศนธาตุตามแนวทางการสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ชูลูด นิมเสมอ ด้วยการสร้างสัญลักษณ์ของรูปทรงจากเนื้อหา ให้เกิดความเป็นเอกภาพที่สัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างรูปความคิดในการแสดงออกของรูปทรง และการใช้มุมมองของการถ่ายภาพให้สัมพันธ์กับการใช้หลักทัศนียวิทยา (Perspective) และการจัดแสงไฟบนเพดานให้มีแสงเงาที่สัมพันธ์กับภาพวาดให้เกิดความเป็นเอกภาพของคนมีส่วนร่วมในการถ่ายภาพ ความหมายตามความเป็นจริงและมีความงาม อันนำไปสู่การรับรู้พุทธประวัติของพระพุทธเจ้า ที่มีเนื้อหาสาระในรูปทรงของผลงาน(ภาพที่ 7) โดยมีกระบวนการวิธีคิด วิธีทำดังนี้

วิธีคิด ใช้แนวทางการสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง ตามกระบวนการ 3 ด้าน ได้แก่ แนวคิด เกิดจากการวิเคราะห์ ด้านรูปแบบการเขียนภาพลักษณะตัวละคร สัดส่วนตัวละครในแต่ละพื้นที่ การลำดับเรื่องราว การใช้โทนสีในภาพจิตรกรรม

ฝาผนัง (รัชกาลที่ 1-6) เนื้อหาสาระประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา ปรีชาญาณ คติความเชื่อ ความเชื่อว่าพระพุทธเจ้ามีจริง ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม องค์ประกอบศิลป์(รูปทรงกับเนื้อหา) และสัญลักษณ์ของการแสดงออก ในจิตรกรรมพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดสุวรณารามวรวิหาร และวัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร ตามรูปแบบ เทคนิควิธีการและการนำเสนอตามแบบแผนประเพณี และรูปแบบการเขียนภาพของวัดบวรนิเวศราชวรวิหาร(ขรัว อินโผ่ง) และวัดราชาธิวาสราชวรวิหาร ตามแนวคิดในการแสดงออกของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ (ร่างแบบ) คาร์โล ริโกลี (ลงสีแบบเฟรสโก) ด้วยการแสดงออกของเนื้อหาเป็นบางช่วงบางตอน เช่น พระเวสสันดรชาดก ภาพปรีชาญาณ และรูปแบบการนำเสนอแบบศิลปะตะวันตก มีความเป็นจริงตามธรรมชาติที่มีมิติทัศนียภาพ สร้างบรรยากาศของโทนสี สัดส่วนของรูปทรงที่สัมพันธ์กับเนื้อหาตามความเป็นจริง ซึ่งส่วนประกอบดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์นำไปสู่ความน่าสนใจนำไปสู่ความเข้าใจในความหมายเรื่องพุทธประวัติ ได้แก่ ประสูติ ตรัสรู้ ปฐมเทศนา และปรีชาญาณ นำมาสู่การสร้างสรรค์นวัตศิลป์ภาพพุทธประวัติ แนวเรื่องศรัทธา

วิธีทำ นำผลการวิเคราะห์ แนวเรื่องในภาพพุทธประวัติ และสรุปผลสัญลักษณ์ของการแสดงออก (ตารางที่ 3) นำมาสร้างองค์ประกอบใหม่จากการประกอบกันของรูปทรง การแสดงออก ความคิด ให้มีความเป็นเอกภาพ ของรูปทรงเนื้อหาของแนวเรื่องศรัทธา โดยมีความสอดคล้องของรูปแบบ แนวเรื่อง เทคนิควิธีการ และการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะตน ให้มีความเหมาะสมกับพื้นที่ของ ภายในเจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม และการผสมผสานด้วยเทคนิคการใช้โปรแกรม AR สร้างภาพเคลื่อนไหวในผลงานจิตรกรรม (แสง สี เสียง) และการใช้โปรแกรม QR Code อธิบายข้อมูลความรู้ ความหมาย ประกอบการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาในการเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ

การสร้างความขัดแย้งของรูปทรง ทำให้เกิดความน่าสนใจของรูปทรงและ 1. เพื่อดึงดูดความสนใจในรูปทรงเนื้อหาหลักและความขัดแย้งของสีตรงกันข้าม 2. สร้างความกลมกลืนด้วยการกระจายรูปทรงให้อยู่ในพื้นที่ และการลดความเด่นชัดของสีด้วยการผสมสีขาว และสีใกล้เคียงทำให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหา



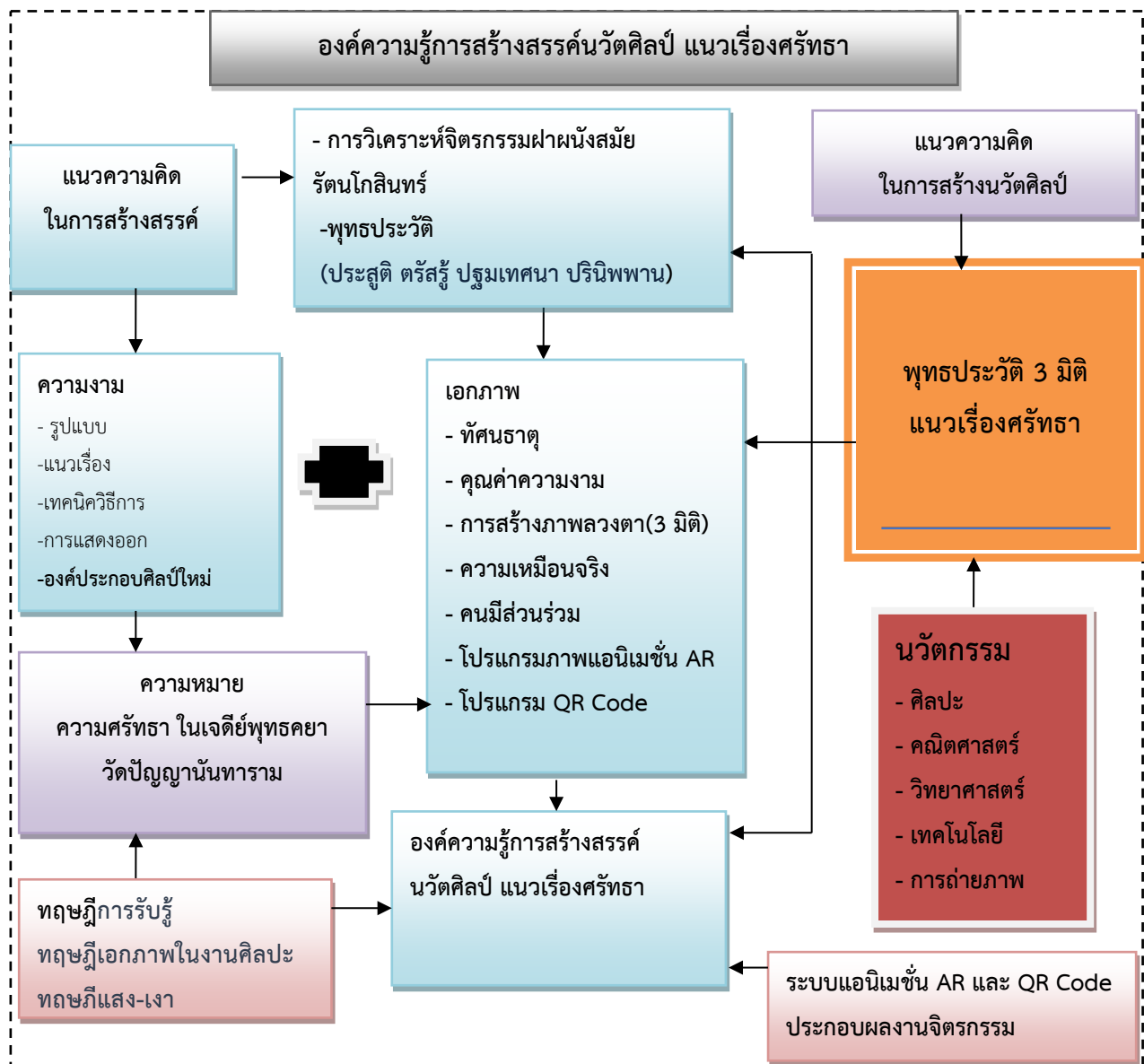
ภาพ 6 ภาพแสดงความขัดแย้งของรูปทรงและสี

การสร้างความสัมพันธ์ของจิตรกรรมกับเทคโนโลยี

การสร้างจิตรกรรมกับแสงสว่างของไฟนีออน สร้างความสัมพันธ์ของแสงส่องที่ภาพให้มีทิศทางแสงเงาสอดคล้องกับภาพผลงาน เพื่อส่งเสริมให้ผลงานดูสมจริงมากขึ้น และให้สัมพันธ์กับคนผู้มีส่วนร่วม เกิดเป็นเอกภาพทั้งคน-ภาพ-แสงเงาจากนีออน(ภาพ 7) ประกอบกับระบบ AR ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพและเกิดความงาม



ภาพ 7 ภาพแสดงแสดงความสัมพันธ์ของภาพ แสงเงาและคน



ภาพ 8 ภาพแสดงองค์ความรู้การสร้างสรรค์นวัตศิลป์แนวเรื่องศรัทธา ที่มา : สมพร จูรี, 2564

3.เกิดการเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ นำไปสู่ความศรัทธาในพระพุทธศาสนาในสังคมปัจจุบัน

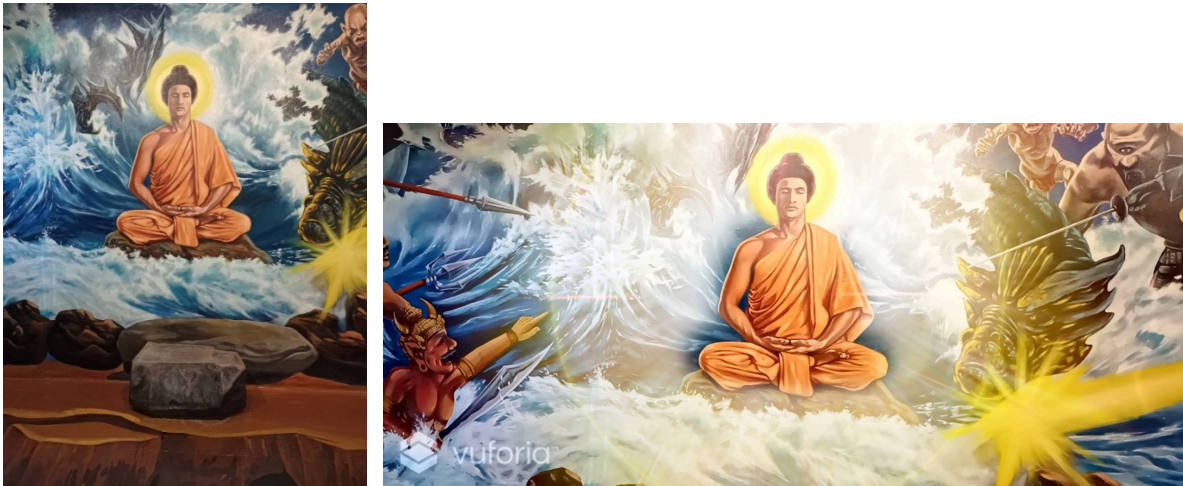
ความเป็นนวัตกรรม ศิลปะ แนวเรื่องศรัทธา โดยใช้ศิลปะ (สุนทรียะ) สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมสามมิติ แสดงออกถึงพุทธประวัติ และวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีเป็นฐาน แสดงถึงที่มา จากการวิเคราะห์ภาพพุทธประวัติในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่1-6) และที่เป็น ในการสร้างสรรค์ภาพลวงตา ประกอบกับระบบ AR มีส่วนร่วมในผลงาน และถ่ายภาพเคลื่อนไหว และภาพนิ่งในผลงานระบบ (แสง เสียง สี) ทำให้เกิดผลทางการมองเห็น ที่มีการลวงตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็น 3 มิติ และการใช้โปรแกรม QR code อธิบายความรู้ ความหมายประกอบผลงาน ทั้ง 4 ภาพ โดยผสมผสานกันของความงามทางสุนทรียภาพ ตามความคิดเห็นส่วนตัว เกิดการรับรู้ความศรัทธาความงามที่ดีขึ้น ทำให้เกิดความน่าสนใจ นำไปสู่อารมณ์ ความรู้สึกที่ดีงามในพุทธศาสนา ที่ไป เกิดนวัตกรรมที่มีผลต่อการรับรู้ภาพพุทธประวัติ และเป็นการสร้างพุทธศิลป์ที่มีเทคโนโลยีประกอบระบบ AR และ QR code ที่สอดคล้องกับภาพจิตรกรรมสามมิติ ให้เกิดขึ้นกับชุมชน สังคม วัด สถานศึกษา นำไปสู่ความศรัทธา ที่มีความดีความงามความจริงและเป็นการสืบสาน สร้างสรรค์ เผยแพร่พุทธศาสนาและเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมต่อไป



ภาพ 9 ภาพแสดงการสร้างภาพลวงตา ด้วยระบบ AR ประกอบกับในผลงานจิตรกรรม สามารถถ่ายภาพเคลื่อนไหว และภาพนิ่งในผลงาน
ที่มา : สมพร ฐิติ, 2564



ภาพ 10 การสร้างภาพลวงตาจากรูปแบบทางจิตรกรรม 2 มิติ ด้วยระบบ AR ประกอบผลงานภาพพุทธประวัติ “ประสูติ”
ที่มา : สมพร ฐีรี, 2564



ภาพ 11 การสร้างภาพลวงตาจากรูปแบบทางจิตรกรรม 2 มิติ ด้วยระบบ AR ประกอบผลงานภาพพุทธประวัติ “ตรัสรู้”
ที่มา : สมพร ฐีรี, 2564



ภาพ 12 การสร้างภาพลงตาจากรูปแบบทางจิตรกรรม 2 มิติ ด้วยระบบ AR ประกอบผลงานภาพพุทธประวัติ “ปฐมเทศนา”
ที่มา : สมพร ฐรี, 2564



ภาพ 13 การสร้างภาพลงตาจากรูปแบบทางจิตรกรรม 2 มิติ ด้วยระบบ AR ประกอบผลงานภาพพุทธประวัติ “ปรินิพพาน”
ที่มา : สมพร ฐรี, 2564

การเรียนรู้และการรับรู้จิตรกรรมพุทธประวัติ 3 มิติ แนวเรื่อง ศรีทธา

จากการประเมินผลงานแบบสอบถามการเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ 3 มิติ แนวเรื่อง ศรีทธา ในเจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม จำนวน 200 ชุด จากพระสงฆ์ ประชาชนทั่วไป นักเรียน นักศึกษา ที่มีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของผลงานในการถ่ายภาพ และจากการศึกษา ทัศนภาพจากภาพ และระบบ AR และ QR code ในการบรรยายภาพในแต่ละภาพทำให้เกิดการรับรู้ในภาพพุทธประวัติที่ดีขึ้นตามผลการประเมินด้านแนวคิด ด้านความงาม ด้านความหมาย และผลการรับรู้ และการมีส่วนร่วมภาพพุทธประวัติ 3 มิติ ซึ่งมีผลคะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

1. ด้านแนวคิด

รูปแบบการนำเสนอแนวคิด ภาพพุทธประวัติที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกในการมีส่วนร่วม มีผลคะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับ 4 (มาก)

2. ด้านความงาม

ความงามในรูปแบบเทคนิควิธีการนำเสนอและความงามในแต่ละภาพพุทธประวัติ มีผลคะแนนความพึงพอใจในระดับ 5 (มากที่สุด)

3. ความหมาย

เนื้อหาสาระที่แฝงนัยในภาพพุทธประวัติ และสัญลักษณ์ในการแสดงออกของรูปทรง + เนื้อหาสาระ เกิดความหมายตามแนวเรื่อง ศรีทธา มีผลคะแนนความพึงพอใจในระดับ 5 (มากที่สุด)

4. ผลจากการเรียนรู้และการรับรู้และการมีส่วนร่วมในภาพพุทธประวัติ 3 มิติ

การมีส่วนร่วมในภาพพุทธประวัติ 3 มิติ ทำให้เกิดความเข้าใจในพุทธประวัติ ตามความเชื่อ ความศรัทธา ของพระพุทธรูปเจ้า และนำไปสู่การสืบสาน ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเป็นศูนย์รวมทางด้านจิตใจ เกิดคุณธรรม จริยธรรมอันดีงามเป็นการประสานสัมพันธ์ที่ดีของวัด ชุมชน สังคม และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพุทธศิลป์

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชมภาพพุทธประวัติ 3 มิติ ณ เจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของผู้เข้าชมผลงาน ภาพพุทธประวัติ 3 มิติ แนวเรื่องศรัทธา 4 จากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 200 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 53.50 และเพศชาย ร้อยละ 46.50 โดยมีอายุเฉลี่ยที่ 15 - 55 ปี และส่วนใหญ่เป็นประชาชนทั่วไป มากที่สุด ร้อยละ 61.00 รองลงมา คือ นักเรียน นักศึกษา ร้อยละ 21.50 และพระสงฆ์ ร้อยละ 17.50 ตามลำดับ

พบว่าผู้เข้าชมภาพพุทธประวัติ 3 มิติ แนวเรื่องศรัทธา โดยรวมมีความพึงพอใจในการรับรู้ในระดับมากที่สุด ($x=4.95$, $S.D.=0.31$) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่าผู้ที่เข้าชมภาพผลงานมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ความงามในแต่ละภาพตามแนวเรื่อง ศรัทธา อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($x=4.97$, $S.D.=0.39$) รองลงมาคือการประสานกันของรูปทรง และเนื้อหาสาระเกิดความหมายตามเนื้อหาศรัทธา อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($x=4.85$, $S.D.=0.94$) ความงามในรูปแบบเทคนิคการนำเสนอภาพ พุทธประวัติ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($x=4.83$, $S.D.=0.32$) เป็นการประสานสัมพันธ์ที่ดีของวัด ชุมชน อยู่ในระดับความ พึงพอใจมากที่สุด ($x=4.81$, $S.D.=0.47$) ภาพพุทธประวัติสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึกในการมีส่วนร่วม และ เป็นการสืบสาน ทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($x=4.79$, $S.D.=0.43$) เกิดเป็นศูนย์รวมทางด้านจิตใจ เกิดคุณธรรม จริยธรรมอัน ดีงาม อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด($x=4.73$, $S.D.=0.35$)สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในการแสดงออกของภาพ อยู่ในระดับความ พึงพอใจมากที่สุด ($x=4.72$, $S.D.=0.42$) เนื้อหาสาระที่แฝงนัยภาพพุทธประวัติ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($x=4.64$, $S.D.=0.42$) มีความเข้าใจในพุทธประวัติ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($x=4.48$, $S.D.=0.63$) และรูปแบบการนำเสนอแนวคิดในการ สร้างสรรค์ภาพพุทธประวัติ 3 มิติ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($x=4.36$, $S.D.=0.47$)

ภาพรวมความพึงพอใจในการเรียนรู้และการรับรู้ภาพพุทธประวัติ 3 มิติ แนวเรื่องศรัทธา

การที่ได้มาชมและมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน เกิดความพึงพอใจในการรับรู้ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในพุทธประวัติ ตาม ความเชื่อความศรัทธาของพระพุทธรูปเจ้า มีผลคะแนนอยู่ในระดับ 4.95 (ความพึงพอใจมากที่สุด)

สรุปได้ว่า การพัฒนาภาพพุทธประวัติ จาก 2 มิติ ให้เกิดเป็นภาพพุทธประวัติ 3 มิติเสมือนจริง คนมีส่วนร่วมในผลงาน รองรับ การถ่ายภาพ ทำให้เกิดการรับรู้ตามความเชื่อความศรัทธาของพระพุทธรูปเจ้าและพระพุทธรูปศาสนาที่ดีขึ้น อันนำไปสู่ความดี ความงาม ความ จริง

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการเสนอผลงานวิจัยไปใช้

1.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตศิลป์ แนวเรื่อง ศรัทธา และสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนมีส่วนร่วมในผลงาน ติดตั้งภายใน เจดีย์พุทธคยา วัดปัญญานันทาราม จังหวัดปทุมธานีสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ภาพ แนวเรื่องอื่น ๆ ได้ ตามความเหมาะสม และสำหรับผู้สนใจศึกษาอันแสดงถึงที่มา -ที่ไป-ที่ไป

1.2 องค์ความรู้ จากการสร้างสรรค์ภาพพุทธประวัติ 3 มิติ ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ ที่ดึงดูดความสนใจให้ผู้คนมาสนใจศึกษา ธรรมะของพระพุทธรูปศาสนามากขึ้น และเป็นศูนย์รวมทางด้านจิตใจ และเป็นการสืบสานวัฒนธรรมที่ดีงาม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ กับวัดอื่น ๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

ชลุต นิมเสมอ. (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วรรณิกา ณ สงขลา. (2533). **จิตรกรรมไทยประเพณีชุดที่ 001 เล่มที่ 1**. กรุงเทพฯ: ชุมชุมสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย.

วรรณิกา ณ สงขลา. (2534). **จิตรกรรมไทยประเพณี ชุดที่ 001 เล่มที่ 2 วรรณกรรม**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

สถาบันทักษิณคดีศึกษา. (2529). **สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่มที่ 9**. สงขลา: มูลนิธิทักษิณคดีศึกษา.

สุชาติ เกาทอง. (2553). **การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์**. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุชาติ เกาทอง. (2556). **สหวิทยาการ : การวิเคราะห์หาความเชื่อมโยงแบบบูรณาการศิลปะ**. ชลบุรี :
คณะศิลปกรรมศาสตร์.

สุชาติ เกาทอง. (2559). **ศิลปะวิจัย**. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.

สุเชาว์ พลอยชุม. (2545). **สุนทรียศาสตร์**. นครปฐม: มหามกุฏราชวิทยาลัย.

บทความการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์
ชุด “ สังขารการปรุงแต่งอัตวิสัยวิปาสของบุคคล สู่การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์”
สุรชาติ เกษประสิทธิ์

Creative Research of Poetry Visual Arts.
The series of “Sankhara the Manipulation of the Person's Insanity to the
Creative of Poetry Visual Arts”
Surachart Kesprasit

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะ และการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
Architecture Art and Design Faculty, Naresuan University
Corresponding author. E-mail address: surachart.2504@gmail.com
received: June 10, 2022 revised: June 24, 2022 accepted: June 27, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ปัจจุบันนี้มีลักษณะรูปแบบ เนื้อหาและแนวคิดการพัฒนา ต่อเติมออกไปจากทัศนศิลป์กระแสหลัก มีทั้งการคิดแบบการทำลายและต่อต้าน ตลอดจนเป็นการคิดต่างไปจากหลักการคุณค่าของศิลปะที่ยึดถือกันมาจนกลายเป็นกระแสหลักในปัจจุบัน การเลือกสรรผลงานนำเอาข้อดีจุดเด่นของศิลปะอื่น ๆ ในอดีตและปัจจุบัน มาสร้างความบันเทิงใจ นำมาบูรณาการเข้าด้วยกัน เกิดรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด กระบวนแบบนวัตกรรมศิลปะแบบใหม่ ๆ ที่แตกต่างพัฒนาออกไปจากเดิมเป็นสำคัญ ในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ “ สังขารการปรุงแต่งอัตวิสัยวิปาสของบุคคล สู่การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์”ชุดนี้ มีหลักเกณฑ์การจำแนกการสร้างสรรค์ศิลปะเป็น 3 ประเภท คือ ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด หรือภาษาแห่งความหมาย (instrumentalism) ,ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม (formalism) และ ศิลปะเป็นภาษาแห่งอารมณ์และความรู้สึก (expressivism) เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ชุดนี้ เกิดการวิจัยสร้างสรรค์นวัตกรรมทัศนศิลป์อย่างใหม่ ด้วยการนำวิจิตรศิลป์สองประเภท มาประสานประยุกต์กัน มีจิตรกรรม (painting) วาดเส้น (drawing) และวัสดุสื่อประสม เป็นประเภททัศนศิลป์ (visual Arts) กับโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน เป็นกวีนิพนธ์ หรือกวีทรศน์ (poetry) ที่สามารถมองเห็นรับรู้ด้วยตาเหมือนกัน แต่มีภาษาความงามแตกต่างกัน เป็นการศึกษาค้นคว้าทดลองและพัฒนาโดยศึกษาทางไปสู่องค์ความรู้ทางพุทธธรรม กับ องค์ความรู้การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์บูรณาการเข้าด้วยกัน การศึกษาค้นคว้ามานำมาสร้างเสริมพัฒนาผลงานกัน มีกระบวนการทำงานเป็นระบบขั้นตอนชัดเจน เริ่มต้นจากนามธรรม แนวความคิด ที่ปรุงแต่งปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ มีการวิเคราะห์และสังเคราะห์ คุณค่าสุนทรียภาพของทัศนศิลป์ ได้แก่ ทิศธาตุ จุด เส้น สี แสง เงาและที่ว่าง หรือสุนทรียธาตุของทัศนศิลป์ และภาษาถ้อยคำ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ตัวอักษร เป็นภาษาความงามของกวีทรศน์ ที่มีอรรถรสตามหลักองค์การศาสตร์ของศิลปะประเภทวรรณศิลป์ การเข้าถึงคุณค่าแห่งสุนทรียภาพศิลปะทุกประเภทนั้น มีจิตใจ หรือมโนวิญญาณ ซึ่งมีคุณสมบัติการนึกคิดปรุงแต่ง แปลสารตะก่นสาร ความหมายของรูปธรรมและนามธรรมของศิลปะ ให้ประจักษ์ชัดขึ้น เข้าใจในคุณค่าแห่งศิลปะ เกิดสัมฤทธิ์ผลการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ชุดนี้ มีจำนวนผลงาน ทั้งหมด 9 ชุด ผ่านกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ แบบวาดเส้น ผสมผสานจิตรกรรม และการใช้วัสดุสื่อประสมประเภทสำเร็จรูป หรือวัสดุเหลือใช้ ประกอบด้วยตลับเทปคาสเซต ของดนตรี หรือเพลงสากลต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีรสนิยมชื่นชอบส่วนตัวเป็นพิเศษที่ได้เก็บสะสมไว้เป็นจำนวนมาก มาเป็นส่วนสำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ ด้วยการติดฉลากวัสดุประเภทสำเร็จรูปเหล่านี้ประกอบลงไปบนผลงาน รวมทั้งการระบายสีแบบเก็บซ่อนผิวแปร่ง เน้นความคมชัดของรูปทรง (linear painting) สลับกับการระบายสีแบบแสดงร่องรอยและผิวแปร่ง (painterly painting) ปรากฏความเคลื่อนไหวสลับกัน ส่วนวัสดุการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ประกอบด้วย ปากกาบลาคาเม็ดสีขาว (correction pen) ดินสอไฮไลต์ปากกาเคมี สีเทียนน้ำมัน (oil pastel) สีอะคริลิก และ สีน้ำมัน บนผ้าใบ ที่มีขนาดผลงานแตกต่างกัน รูปแบบกึ่งนามธรรมแสดงอัตลักษณ์ตนเอง อย่างเหมาะสมเป็นเอกภาพ ทั้งรูปแบบ (form) เนื้อหา (content) และแนวคิด ตลอดจนกลวิธี (technique) การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ มีวัตถุประสงค์แสดงความสัมพันธ์ที่เนื่องสืบกันระหว่างความทรงจำ

ความรู้สึกนึกคิด และความคิดเห็น หรือทิวทัศน์ ที่มีความวิปาส แสดงอาการความรู้เห็นคลาดเคลื่อน, ความรู้เข้าใจผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง กับความคิดนึกปรุงแต่งอัตวิสัยวิปาสของบุคคล จึงสำแดงออกมาสู่การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม ประกอบด้วยการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ที่ผสมผสานกับกวีกรรม หรือกวีนิพนธ์ เพื่อสำแดงอัตลักษณ์ของตนเองเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน

คำสำคัญ : สังขาร อัตวิสัย วิปาส บุคคล

ABSTRACT

The creative research of visual arts has diverted itself from the traditional mainstream in many aspects, including its forms, contents, and additional developing concepts. These changes have challenged, defied, and led to a new thought on the principle of art value, which most traditional mainstream creative visual art research adheres to. The selection and integration of the strengths of other arts both in the past and in the present to create an inspiration would help create a new form, content, concept, and innovation of skills which are different and developed toward the mainstream idea. This series of poetry visual arts creative research - "From a Person's Deviant Mental Formations (Sankhara) to the Creation of Poetry Visual Arts", has divided arts into three categories. They are 1. arts as instrumentalism - arts is the language of thoughts or meanings, 2. arts as the formalism - arts is the language of beauty, and 3. arts as expressionism - arts is the language of feelings and emotions. The study's objective is to create a new type of creative research. This research combines and integrates two kinds of fine arts, i.e., 1. painting, drawing, and multi-media or visual arts, and 2. the poem or poetry. Both arts' beauty is generally equally perceived by the audiences' eyes. However, with the representation of the two types of fine arts, its beauty is more outstandingly perceived. This research is exploratory and experimental. It focuses on integrating the knowledge body of Buddha's dharma and the principles of creative research of poetry visual arts. As a result, both knowledge fields were combined and well developed with a systematic process and clear steps starting from the abstract concepts as the inputs and the concretized creative research of the poetry visual arts as the output. There are analysis and synthesis of the aesthetic values of visual arts. Factors of visual elements such as points, lines, colors, light, shadows, and space were evaluated. Similarly, the linguistic aspects represented by poetic words manifest the beauty of the linguistic value and are full of literature principles. These artists' values are well perceived and translated via the audience's mind, heart, and soul, thus enabling one person to understand and interpret the beauty of concrete and abstract substance in his own view. The research comprises nine series. All are made from leftover ready-made multimedia, such as the researcher's favorited music cassette tapes. These ready-made materials were glued, attached to the research works, and painted using linear painting. In addition, another technique, such as painterly painting, was also used to illustrate the movement. The materials used to create the works (research) were the correction pens, white crayons, chemical pens, oil pastels, oil paints, acrylic paints and oil paints on different sizes of linen canvas. These works were in various sizes. They illustrated meaning in a semi-abstract, indicating self-identity in both form and content, and the techniques used suitably and harmoniously. This research series aims to illustrate the relationship between perception (memories, feelings, deviant attitudes -or deviating from the norm) and the individual interpretation of meaning that has been presented through artworks research that integrated multimedia visual arts and poetry to illustrate a clear self-identity.

keywords : Sankhara Subjectivity Distortion

บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณคดีนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์และแนวคิดต่อการวิจัยสร้างสรรค์ (creative research project) ว่าเป็นการสร้างสรรค เพราะเป็นการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีใครได้ทำมาก่อน หรืออาจจะกล่าวในทางกลับกันว่าไม่ใช่การเลียนแบบ ไม่ใช่การทำซ้ำ หรือแม้กระทั่งการทำคล้าย ๆ กับสิ่งที่มีผู้อื่นได้ทำมาก่อนหน้านี้แล้ว ซึ่งเป็นทัศนะของอิทธิพล ตั้งโณลก ศาสตราจารย์, ศิลปินชั้นเยี่ยมและศิลปินแห่งชาติ (2548) ได้กล่าวอธิบายขยายความไว้ว่า การสร้างสรรค์ศิลปะนั้นมีใช้การวาดภาพหรือปั้นรูปตามอารมณ์ ตามใจ หรือตามจินตนาการเท่านั้น แต่การสร้างสรรค์คือการทำงานที่มีระบบและระเบียบวิธี ที่มีกระบวนการเป็นขั้นเป็นตอนชัดเจน แม้คำว่า “สร้างสรรค์” ซึ่งมักจะใช้ควบคู่กับคำว่า “ศิลปะ” อยู่เสมอ ๆ จนเหมือนเป็นคำที่ใช้แทนกันได้ และคำว่าสร้างสรรค์นั้นบ่งบอกนัยเชิงคุณค่าที่สำคัญที่สุดของศิลปะก็ตามความหมายที่แท้จริงของคำว่า “สร้างสรรค์” อาจจะตีความแตกต่างกันออกไปได้หลากหลายหรืออาจจะมีความเข้าใจผิดคลาดเคลื่อนไป เช่น ในยุคหนึ่งทั้งนักศึกษาศิลปะและศิลปินหนุ่มสาวส่วนใหญ่เข้าใจว่า การสร้างสรรค์คือ การสร้างรูปทรงใหม่ที่ไม่อยู่ในธรรมชาติหรือรูปทรงที่ไม่ใช่วัตถุใด ๆ ที่มีอยู่ในโลกนี้ ซึ่งย่อหมายถึงศิลปะนามธรรม ที่ศิลปินใช้ภาษาแห่งทัศนศิลป์ แสดงออกโดยตรงโดยไม่อ้างอิงสิ่งใด ๆ จึงเป็นเสมือนศิลปะที่มีคุณค่าสูงกว่าศิลปะรูปธรรม หรือศิลปะแบบเหมือนจริงและแบบอื่น ๆ หรืออาจจะกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า ในยุคนั้นมีผู้เข้าใจผิดว่าศิลปะแบบอื่น ๆ นั้นพันยุคล้าสมัยหรือไม่ใช่ศิลปะที่มีการ “สร้างสรรค์” แนวทางการพัฒนาศิลปะในยุคนั้นส่วนใหญ่จึงต้องแปรเปลี่ยนไปตามขั้นตอนจากศิลปะแบบเหมือนจริง ไปสู่ศิลปะแบบกึ่งนามธรรมและกลายเป็นศิลปะนามธรรมสมบูรณ์แบบในท้ายที่สุด ยุคปัจจุบันก็อาจจะมิใช่เข้าใจผิดว่าการสร้างสรรค์ต้องเป็นผลงาน “ศิลปะจัดวาง” หรือ “อินสตอลเลชัน อาร์ต” (installation art) หรือศิลปะสื่อผสม (mixed media art) หรือคอนเซ็ปชวลอาร์ต (conceptual art) ทั้ง ๆ ที่ศิลปะดังกล่าวนี้ อาจจะเป็นสิ่งใหม่ที่อยู่ในกระแสนิยมในบ้านเรา แต่ได้กลายเป็นศิลปะแบบเก่าที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ 30-40 ปีมาแล้วในประเทศตะวันตก และได้กลายเป็นอดีต เป็นประวัติศาสตร์ศิลปะมีใช้สิ่งใหม่อีกต่อไปแล้ว ค่านิยมผิด ๆ ที่เห็นได้ง่าย ๆ ปรากฏอยู่ทั่วไปก็คือ การพัฒนาศิลปะเพื่อให้มีคุณค่าทางสร้างสรรค์มากขึ้นโดยการขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้น ๆ ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสม ตัวอย่างภาพพิมพ์ซึ่งมีข้อจำกัดทั้งขนาดของกระดาษพิมพ์ แม่พิมพ์ และแผ่นพิมพ์ ก็เพียรพยายามขยายขนาดโดยการนำผลงานขนาดเล็กมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนหลาย ๆ ชิ้น ศิลปินหนุ่มสาวและนักศึกษาที่ทำงาน 2 มิติ ก็จะพัฒนาการ “สร้างสรรค์” โดยเพิ่มปริมาตรยื่นนูนออกมาจนกลายเป็นผลงาน 3 มิติ ผู้ที่ทำงานประติมากรรม 3 มิติอยู่แล้วก็จะ “สร้างสรรค์” โดยการแปรเปลี่ยนเป็น “ศิลปะสื่อผสม” หรือ “ศิลปะจัดวาง” จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า ศิลปินที่กล่าวมาแล้วนั้นตีความคำว่าสร้างสรรค์ผิดไปจากความหมายที่แท้จริง จึงพยายามพัฒนาผลงานโดยการแปรเปลี่ยนเพียงแค่รูปแบบทางกายภาพ หรือเป็นการแปรเปลี่ยนเชิง “ปริมาณ” หาใช่เนื้อหาสาระสำคัญไม่ ที่จริงความหมายของคำว่า “สร้างสรรค์” ก็มีส่วนตรงกับความหมายที่เข้าใจกันผิด ๆ ที่กล่าวไปแล้วข้างต้นอยู่บ้าง ความหมายตรงตามตัวอักษรของ “การสร้างสรรค” คือการสร้าง “สิ่งใหม่ ๆ ” ที่ยังไม่มีใครได้ทำมาก่อน หรืออาจจะกล่าวในทางกลับกันว่าไม่ใช่การเลียนแบบ ไม่ใช่การทำซ้ำ หรือแม้กระทั่งการทำคล้าย ๆ กับสิ่งที่มีผู้อื่นได้ทำมาก่อนหน้านี้แล้วหรือจะกล่าวให้ชัดเจนก็คือ การสร้างสรรค์ต้องเป็นการสร้างผลงานที่มีความเป็น “ต้นแบบ” (originality) มีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนสิ่งอื่นใดในโลกนี้ มีเพียงหนึ่งเดียวที่อาจจะเรียกได้ “ความเป็นเอก” (uniqueness) อันจะเป็นผลต่อเนื่องไปถึงการเป็นเจ้าของ “ลิขสิทธิ์” (copyright) ของผลงานตามกฎหมายได้อีกด้วย รวมไปถึงการแสดงบุคลิก อุปนิสัย รสนิยม หรือ “ตัวตน” ของศิลปิน ซึ่งย่อหมายถึงการไม่เอาอย่างใคร ไม่เหมือนใครดูเดียวกับหน้าตา รูปร่างของศิลปินแต่ละคน การแสดงตัวตนหรือ “อัตตา” ในผลงานศิลปะจึงจำเป็นอย่างยิ่ง (อิทธิพล ตั้งโณลก, 2548)

ดังนั้นการนำเอาสามคำ ได้แก่ **ทัศนศิลป์ - กวี - วรรณคดี** มาใช้ผสมผสานเข้าด้วยกัน เกิดเป็นคำใหม่ **ทัศนศิลป์** หมายถึง การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ (visual arts) ที่ใช้สุนทรียธาตุ หรือทัศนธาตุ (สุนทรียธาตุ) (visual elements) สำหรับนำมาสร้างสรรค์กันขึ้น เป็นองค์ประกอบศิลปะ ที่มีเนื้อหาแนวความคิดและรูปแบบที่ สื่อ “สาร/สาระ” สื่อผ่าน “ภาษาเฉพาะ” แห่งทัศนศิลป์/ภาษาแห่งภาพ”อย่างสมบูรณ์ ได้แก่ ศิลปะประเภท จิตรกรรม วาดเส้น ภาพพิมพ์ และประติมากรรม เป็นต้น และกวีวรรณคดี หมายถึง (กวี + วรรณคดี) เป็นการถ่ายทอดความคิดความเห็น ระบายอารมณ์ ความรู้สึกที่มีลักษณะส่วนตัว และในส่วนที่มีลักษณะเปิดเผย เช่น ความรัก ครอบครัว การงาน โลก สังคม และมนุษยชาติในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งในแง่ดี แกร่ง ขอบหรือซัง ตลอดจนการเสนอทางแก้และแนะนำชีวิต รวมทั้งแสดงความคิดเห็นรับรู้เข้าใจโลกและชีวิตทั้งข้อเท็จจริง และอุดมคติของกวีวรรณคดีผ่านรูปแบบร้อยกรองประเภทกาพย์กลอน ที่ถูกต้องงดงามทางฉันทลักษณ์ ที่กล่าวมานี้คือ ที่มาของคำว่า “ทัศนศิลป์กวีวรรณคดี” ของผู้วิจัยสร้างสรรค์นั่นเอง นอกจากประสงค์ให้ครอบคลุมในแง่ประเด็น ความหมายของถ้อยคำการวิจัย

สร้างสรรค์ทัศนศิลป์แล้ว ก็ยังมุ่งให้ถ้อยคำ ๆ นี้ เป็นการรังสรรค์คิดประดิษฐ์ถ้อยคำขึ้นมาใหม่ใช้เฉพาะตน เพื่อเรียกลักษณะ กระบวนแบบ รูปแบบ และกลวิธีการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ (นวัตกรรมทัศนศิลป์) ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ทดลองบูรณาการคิดขึ้น เป็นสำคัญว่า “การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม” โดยนำศิลปะทั้งสองประเภท มาบูรณาการเข้าเป็นผลงานศิลปะใหม่นี้ ล้วนแล้วแต่เป็นผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยรูปแบบ เนื้อหา และแนวความคิด จากทักษะความสามารถ และกลวิธีจากฝีมือ ความรู้ ความชำนาญ ประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ทั้งสิ้น ประกอบกัน 2 ส่วน คือ รูปแบบงานจิตรกรรม ประกอบด้วย ปากกา เคมี สีอะคริลิก สีน้ำมัน และงานวาดเส้น มีทั้งดินสอดำ ปากกาหมึกดำ และกลวิธีการขีดเขียน หรือการทำให้เกิดร่องรอย เป็นต้น เรียกว่าทัศนศิลป์ (visual arts) เป็นส่วนแรก รวมทั้งรูปแบบวรรณศิลป์ หรือ สัญลักษณ์ศิลป์ (กวีกรรม หรือกวีนิพนธ์ : ร้อยกรองประเภทกาพย์กลอน ที่เน้นความถูกต้องงดงามทางฉันทลักษณ์) ที่ประพันธ์ขึ้นจากจินตนาการความบันเทิงใจ มีเนื้อหา แนวความคิดสอดประสานกับรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ในลักษณะสะท้อนถึงความงามของทัศนศิลป์ หรือจิตรกรรม เป็นส่วนที่สอง

การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมชุดนี้ เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะข้ามศาสตร์ ระหว่างทัศนศิลป์กับวรรณศิลป์ ผสมกัน กล่าวคือเดิมทัศนศิลป์ใช้ภาษาภาพ และวรรณศิลป์ใช้ภาษาอักษร แยกกันอิสระเป็นเอกเทศ ต่อมาในยุคศิลปะสมัยใหม่ (modernism) พาโบล ปิกัสโซ่ (Picasso) ศิลปินคนสำคัญได้ริเริ่มใช้กลวิธีการติดปะ (collage) โดยเอาหนังสือพิมพ์ตัดติดมีแต่ตัวอักษรติดมาด้วย ต่อมาศิลปินลัทธิเหนือจริง (sur-realism) ใช้ถ้อยคำผสมในจิตรกรรมซึ่งเป็นการใช้ความหมายของถ้อยคำ ประสานกับความหมายของภาษาภาพ และในยุคศิลปะแนวประเด็นคิด (conceptual art) ภาษาอักษรถูกใช้เป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดความคิดแต่แท้จริงแล้วกล่าวได้ว่า ศิลปะชาวตะวันตกออกจิตรกรรมของอารยธรรมจีน ตั้งแต่สมัยโบราณ ก็มีการร้อยเรียง กวีนิพนธ์ ลงไปเป็นหนึ่งในจิตรกรรมอย่างชัดเจน อนึ่งในศิลปะร่วมสมัยไทยปัจจุบันได้มีศิลปินทดลองการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ในแนวนี้นี้มีตัวอย่างคนสำคัญก็คือ ศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลัด นิมเสมอ ก็เคยทำงานวาดเส้นชุด Visual Poetry และศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก ก็ได้ทำงานชุด “อักขระ” แสดงนิทรรศการเดี่ยวมาแล้วเช่นกัน ซึ่งผลงานของศิลปินไทยทั้งสองท่าน ล้วนมีเจตจำนง ด้วยการสร้างตัวอักษร ที่เป็นสัญลักษณ์ของทัศนศิลป์ หาใช่การเอาตัวอักษรมาใช้สื่อความหมายร่วมกับภาษาภาพ โดยตรงแต่อย่างใดไม่ ส่วนจิตรกรจีนสมัยโบราณนั้น ใช้บทกวีนิพนธ์มาประสานเข้ากับจิตรกรรม เพื่อแสดงพลังการแสดงออก โดยตรง ศิลปินจีนจึงใช้พื้นที่ใช้สำหรับการวาดรูป เขียนเป็นวรรณกรรมที่มีชีวิตของเส้นสายตัวอักษร มีความสุนทรีย์ภาพแห่ง ศิลปะในตัวเอง กลมกลืนกับจิตรกรรมอย่างมีเอกภาพ นี่คือการความบันเทิงใจที่สำคัญยิ่งต่อการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมชุดนี้

ฉะนั้นเพื่อจัดความพรวาม ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้รวบรวมการกระจายของรูปแบบ เนื้อหา ในผลงานการวิจัย สร้างสรรค์หลายชุดก่อนที่ผ่านมา กล่าวคือทดลองปรับแนวคิด หรือเปลี่ยนกรอบจากความคิดเดิม ๆ ให้ปรากฏเป็นภาพลักษณ์ สำแดงพลังความงามอย่างคมชัด สามารถกำหนด รูปแบบ เนื้อหา แนวคิด สำหรับการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมชุดนี้ อย่างจำเพาะเจาะจง ปรากฏเกิดผลงานรูปธรรมของทัศนศิลป์ ตรงความมุ่งหมายกำหนดไว้โดยพิจารณา เนื้อหา แนวคิดนั้นมีความหลากหลาย ในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม ในปี พ.ศ. 2554 และ 2560 ที่ผ่านมา ประกอบด้วยเหตุการณ์ทาง สิ่งแวดล้อมทางสังคม การเมืองความขัดแย้งและสงคราม และอิทธิพลของเทคโนโลยีต่อวิถีชีวิตคนเรา รวมทั้งหลักธรรมะใน พระพุทธศาสนา เป็นอาทิ แต่ผู้วิจัยสร้างสรรค์เลือกมุ่งเน้นนำหลักความสำคัญต่อทัศนคติ แนวคิด ความเห็นลงสู่หลักธรรมะใน พระพุทธศาสนามีความสำคัญเป็นลำดับแรก เพราะครอบคลุมความเจริญงอกงาม ทั้งร่างกายและจิตใจของคนเราอย่างครบถ้วน สมบูรณ์ที่สุด โดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2562- 63 ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้รับจากการทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม “ศิลป์ พีระศรี” ครั้งที่ 19 ประจำปี พ.ศ. 2562 ได้แก่โครงการการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม ชุดสังขารการปรุงแต่งประสบการณ์แห่งบุคคล “The Creation of Visual Arts: Mental Formations (Sankhara), the Formed of an Individual Experience” ทำให้พบ แนวทางดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ฯ ที่ก้าวหน้า ในการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีกรรมชุด สังขารการปรุงแต่งอัตวิสัย วิปัสสนาของบุคคล ผู้การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม” (Sankhara the manipulation of the person's insanity to the creation of poetry visual arts) อย่างเด่นชัดและมีความสำคัญต่อการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมในชุดต่อมา



ภาพ 1 ผลงานโครงการศิลปนิพนธ์ยอดเยี่ยมทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม “ศิลปะ พีระศรี” ครั้งที่ 19 ประจำปี พ.ศ. 2562 ได้แก่โครงการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ชุดสังขารการปรุงแต่งประสบการณ์แห่งบุคคล “The Creation of Visual Arts: Mental Formations (Sankhara), the Formed of an Individual Experience” ทั้ง 4 ชุด

ที่มา : สุรชาติ เกษประสิทธิ์ ,2562

กรอบความคิดการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์

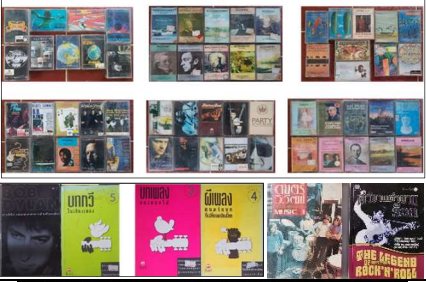
การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ชุดนี้ เป็นนามรูปปรากฏการณ์แห่งจิต สำแดงออกรูปธรรมออกมาผ่านกระบวนการ คิดเป็น ทำเป็น และถ่ายทอดออกมาเป็นอย่างชอบธรรม ในกระบวนการทัศนศิลป์ ผสมผสานกวีทรศน์หรือกวีนิพนธ์ นี่คือการรอบความคิดการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ โดยยึดถือคตินิยมมาจากศาสตราจารย์อิทธิพล ตั้งโฉลก ได้แบ่งการสร้างสรรคศิลปะไว้ 3 แนวทาง ได้แก่ ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม (formalism), ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด (instrumentalism) และศิลปะเป็นภาษาแห่งอารมณ์ความรู้สึก (expressivism) หรือความรู้สึกนิยม ผู้วิจัยสร้างสรรค์เห็นว่า ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด (instrumentalism) เป็นความคิดสำคัญที่สุด ถัดมาศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม (formalism) และศิลปะเป็นภาษาแห่งอารมณ์ความรู้สึก (expressivism) ตามลำดับ การแบ่งกลุ่มตามจุดมุ่งหมายของศิลปินได้เป็น 3 แนวทางนี้ในทัศนะของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้กำหนดชื่อเรียกขึ้นใหม่ว่าดังนี้ 1. ทัศนศิลป์มีจุดมุ่งหมายการวิจัยสร้างสรรค์คือ ภาษาแห่งความงาม (formalism) เรียกว่า “สุนทรียารมณ์ทัศนศิลป์ (สุนทรียะ+อารมณ์+ทัศนศิลป์)” เพราะมุ่งนำเสนอสุนทรียภาพ ทางรูปทรงองค์ประกอบของทัศนศิลป์เป็นหลัก 2. ทัศนศิลป์จุดมุ่งหมายการวิจัยสร้างสรรค์คือภาษาแห่งอารมณ์ความรู้สึก (expressivism) เรียกว่า “เวทนามรณทัศนศิลป์ (เวทนา+อารมณ์+ทัศนศิลป์)” เพราะมุ่งนำเสนออารมณ์ความรู้สึก ทางรูปทรงองค์ประกอบของทัศนศิลป์เป็นหลัก 3. ทัศนศิลป์จุดมุ่งหมายการวิจัยสร้างสรรค์คือภาษาแห่งความคิด หรือศิลปะเป็นภาษาแห่งความหมาย (instrumentalism) เรียกว่า “จิตตปัญญา ทัศนศิลป์ (จิต+ปัญญา+ทัศนศิลป์)” เพราะมุ่งนำเสนอคุณค่า กระดับความคิดจิตใจและปัญญาทางรูปทรงองค์ประกอบของทัศนศิลป์เป็นหลัก

ที่มาและความสำคัญในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์

ทัศนะและความเชื่อมั่นว่า คุณค่าและความหมายของศิลปะ ก็คือคุณลักษณะของ “อสังการ” ที่เป็น อารมณ์ เครื่องประดับ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นรูปแบบ และเนื้อหาของทัศนศิลป์ มีอันสืบต่อการสัมผัสรับรู้ในจิตใจคนเรา จนเกิดอารมณ์ความรู้สึกและพัฒนาพฤติกรรม สามารถชี้ความหมายและวัตถุประสงค์ในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์อย่างชัดเจน ผู้วิจัยสร้างสรรค์จึงจำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ 1. “อสังการจิตตปัญญาทัศนศิลป์” คือการแสดงคุณค่าเนื้อหา แนวคิด คตินิยม ที่ปรากฏเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ แสดงถึงพฤติกรรมเรียกว่า “ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด หรือภาษาแห่งความหมาย” เป็นจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์เพื่อให้ทัศนศิลป์เป็นพาหะการสื่อสาร เรื่องราว ชีวิต สังคม และโลก เพื่อยกระดับจิตใจ และสังคม ให้สูงส่งดีขึ้น (instrumentalism) 2. “อสังการสุนทรียารมณ์ทัศนศิลป์” คือการแสดงคุณค่าจากเอกภาพขององค์ประกอบของศิลปะ ทั้งรูปแบบ เนื้อหา กลวิธีการสร้างสรรค์ และการนำเสนอสาระ “ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม” กล่าวคือมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป็นพาหะในการนำเสนอความงามหรือสุนทรียภาพทางรูปทรงองค์ประกอบและกลวิธีของทัศนศิลป์เป็นสำคัญ (formalism) และ 3. “อสังการเวทนามรณทัศนศิลป์” คือการแสดงคุณค่าจากการสำแดงออกมาทางรูปแบบ ผ่านกระบวนการ กลวิธีและวัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งขนาดผลงานเพื่อสื่อสาร “ศิลปะเป็นภาษาแห่งอารมณ์ความรู้สึก” กล่าวคือมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยสร้างสรรค์ฯ เพื่อให้เป็นพาหะในการนำเสนอภาษาแห่งอารมณ์ ความรู้สึก” ความสะเทือนใจเป็นสำคัญ (expressivism)

นอกจากนี้การกำหนดวัตถุประสงค์ ความหมาย และกลวิธีการ และการประมวลหลักการปรุงรสแห่งสุนทรียภาพของศิลปะ จากการศึกษาวิเคราะห์คุณสมบัติจากสุนทรียรสแห่งวรรณศิลป์ มาประยุกต์องค์ความรู้เพื่อการบรรลุถึง ผลสัมฤทธิ์การ

วิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีวรรณคดี ชูนี้ ได้แก่ 1. สุนทรียรสแห่งความอัศจรรย์ใจ ประหลาดตา ที่แลเห็นรูปแบบการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีวรรณคดี ที่วิจิตรพิสดารไปจากความเป็นจริงธรรมดา (อัทธฤต) 2. สุนทรียรสแห่งความพิลึกพิลั่น ประหลาดตา ที่แลเห็นรูปแบบ การวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีวรรณคดี (ภยานกร) 3. สุนทรียรสแห่งความอัศจรรย์ใจ ประหลาดตา ที่แลเห็นรูปแบบการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณคดี ในลักษณะรูปแบบเนื้อหา ที่ส่อเสียด วิพากษ์วิจารณ์ และตลกขบขัน (หาสยรส) 4. สุนทรียรสแห่งความอัศจรรย์ใจ ประหลาดตา แลเห็นรูปแบบการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณคดี ในลักษณะรูปแบบเนื้อหา ที่น่าสยดสยอง ลึกกลับและน่าสงสัย (พิภตสร) คือองค์ประกอบรวมขององค์ร่วมแห่งสุนทรียภาพทางรูปแบบและเนื้อหา ทั้งของทัศนศิลป์และวรรณศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้นำมาจากการศึกษาหลักการวิเคราะห์วรรณคดีไทยตามหลักวรรณคดีสันสกฤต ของศาสตราจารย์กุสุมา รักษ์มณี (2549) เพราะเล็งเห็นความหมาย ความสำคัญที่นำมาใช้สนับสนุนการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณคดีอย่างชัดเจน ส่วนกลวิธีและกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกระบวนการแบบจิตรกรรม (กลวิธีวาดเส้นผสมจิตรกรรม) เป็นกระบวนการแบบศิลปะ วาดเส้น จิตรกรรม ผสมผสานกัน ประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์หลายอย่าง ได้แก่ เครื่องมือสำหรับการปฏิบัติงานจิตรกรรม เช่น ปากกาเคมี (ดำ น้ำเงิน แดง สีทอง และสีเงิน) สีเมจิก ปากกาลบคำผิด บล็อกเพลทพลาสติก เพื่อเขียนแบบรูปวงกลมวงรี กระดาษวาดเขียน สมุดสเกตซ์ภาพ สมุดบันทึกข้อมูล ฯลฯ พู่กันเขียนรูประบายสี ขนาดต่างๆ และสีประเภทต่างๆ อาทิเช่น ดินสอไม้ สีเทียนพาสเทล (oil Pastel) สีอะคริลิก และสีน้ำมัน ตามความเหมาะสม โดยเขียนแบบวาดเส้นและระบายสีแบบกลวิธีจิตรกรรมลงบนเฟรมผ้าใบ (canvas) เป็นต้น รวมทั้งมีวัสดุอื่นๆ เช่น วัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้ (ready-made/found object) ได้แก่ รูปภาพ ผลงานวาดเส้น และบทกวีวรรณคดีต่าง ๆ ที่เป็นกระดาษ เป็นรูปงานวาดเส้นเก่า ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์เอง รวมทั้งดัดแปลงภาพ เซตเพลงสากล (ในยุคอดีตที่เป็นดนตรี/เพลงสากลตะวันตก ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์นิยมชมชอบละละสละเก็บไว้จำนวนมาก) นับว่า วัสดุสำเร็จรูปที่นำมาใช้ แสดงนัยความหมายเหล่านี้ก็คือ สารัตถะสุนทรียภาพที่สำคัญ

ที่	วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือสำหรับการปฏิบัติงานวิจัยสร้างสรรค์ฯ	คำอธิบาย
1		เครื่องมือสำหรับการปฏิบัติงานจิตรกรรม ประกอบด้วยวัสดุ และอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการปฏิบัติงานการวิจัยสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์กวีวรรณคดี ได้แก่ เครื่องมือสำหรับการปฏิบัติงาน จิตรกรรม เช่น ปากกาเคมี (ดำ น้ำเงิน แดง สีทอง และสีเงิน) สี เมจิก ปากกาลบคำผิด บล็อกเพลทพลาสติก เพื่อเขียนแบบรูป วงกลมวงรี กระดาษวาดเขียน สมุดสเกตซ์ภาพ ฯลฯ พู่กันเขียน รูประบายสี ขนาดต่างๆ และสีประเภทต่างๆ อาทิเช่น ดินสอไม้ สีเทียนพาสเทล (oil Pastel) สีอะคริลิก และสีน้ำมัน
2		ภาพตัวอย่างดัดแปลงภาพ ดนตรี ตะวันตก ที่มี รสนิยมชื่นชอบรับฟัง เก็บรวบรวมมาตั้งแต่อดีตทั้งหมด และ หนังสือเกี่ยวกับดนตรีและเพลงสากลต่าง ๆ เหล่านี้
3		รูปภาพผลงานวาดเส้น หมึกดำบน กระดาษ เป็นรูปงานวาด เส้นเก่า ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์เองทั้งหมด

ภาพที่ 2 ตารางวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือสำหรับการปฏิบัติงาน

อนึ่งการนำคุณลักษณะการวิจัยสร้างสรรค์บทกวีแบบร้อยกรองฉันทลักษณ์ เรียกว่า กวีนิพนธ์หรือกวีพรรณ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์แต่งและเขียนขึ้นด้วยทักษะลายมือแบบอาลักษณ์ของตนเองทั้งหมดนั้น มาร้อยกรองเกิดถ้อยคิดความคำ แบบกาพย์กลอน ผสานเข้าไปเป็นส่วนประกอบหนึ่งในจิตรกรรม (ล้วนเกิดจากความบันดาลใจในการสร้างสรรค์จิตรกรรมของตนเอง) สืบเนื่องจากที่ผ่านมาได้ดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ (creative research project) ทดลองบูรณาการ การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ กวีพรรณเกิดการพัฒนาในกระบวนการรูปแบบ เนื้อหาและแนวคิด ดังแสดงในตารางตามลำดับนี้

ชุดที่	การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีพรรณ	ปีที่วิจัยสร้างสรรค์/แหล่งทุน
1	ชุดทัศนศิลป์กวีพรรณ (creative research project)	2554 – 2555 (ทุนวิจัยสร้างสรรค์ ม.นเรศวร)
2	ชุดภาพ-ภูมิของนามรูป (The creation of Visual Arts Poetry; Bhava-Bhumi of Namarupa)	2558 – 2559 (ทุนวิจัยสร้างสรรค์ ส่วนตัว)
3	ชุดทัศนศิลป์กวีพรรณปรากฏการณ์แห่งจิตจากฟิสิกส์ควอนตัมถึงพุทธธรรม (The Poetry Visual Arts of Mental Physics Circumstance, From Quantum to Buddhist Morality)	2560 – 2561 (ทุนวิจัยสร้างสรรค์ ม.นเรศวร)
4	ชุดสังขารการปรุงแต่งประสบการณ์แห่งบุคคล (The Creation of Visual Arts: Mental Formations (Sankhara), the Formed of an Individual Experience)	2562 – 2563 (ทุนศิลป์ พีระศรี ครั้งที่19 ม.ศิลปากร)



ภาพ 3 ตัวอย่างการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีพรรณ 4 ชุด ที่ผ่านมาของผู้วิจัยสร้างสรรค์

ที่	ข้อมูลการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีพรรณ	ภาพข้อมูลการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีพรรณ
1	ลักษณะรูปแบบตัวอย่างภาพข้อมูลเกี่ยวกับสีแสงที่แสดงให้เห็นฉัพพรรณรังสีที่มีความหมายถึงรังสีทั้งหกสี ที่แผ่ประกายรัศมีขานออกจากพระวรกายขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ได้แก่ สีนิละ (น้ำเงิน) สีปิยะ (เหลือง) สีโลหิตะ (แดง หอมไก่อ) สีโอทาทะ (สีขาว) สีมัญชุฆะ (แสดงแสงอาทิตย์ยามเช้า) และสีประภัสสร (สีทั้ง5สีเลื่อมพราย)ได้นำมาใช้เป็นความบันดาลใจในการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในชุดนี้อย่างมากมาย (https://www.google.co.th/สัญลักษณ์แสดงสี+ฉัพพรรณรังสี) (10/05/2563)	

2. ลักษณะแบบรูปธรรมสัญลักษณ์อนุภาคในอะตอมฟิสิกส์ควอนตัม ได้ศึกษา รูปแบบเนื้อหาเชิงรูปธรรมสัญลักษณ์ เกี่ยวกับส่วนประกอบของอะตอมเป็น อนุภาค (particle) ได้รับความบันดาลใจและอาณิสงส์ จากลักษณะภาพเกี่ยวกับ อาณาจักรพิศวงในการเคลื่อนที่ของบรรดาอนุภาคต่าง ๆ ที่ปรากฏตัวอย่างน่า อัศจรรย์ ที่แสดงสัญลักษณ์การเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง ไม่แน่นอนอยู่เสมอ เป็น ภาพถ่ายที่ David Parker บันทึกภาพปรากฏการณ์ชนกันของอนุภาค และ เส้นทางการเคลื่อนที่ของอนุภาคในห้องฟอง จากหนังสือวิทยาศาสตร์ ชื่อ “อาณาจักรล่องหน (Invisible World Exploring the Unseen)” โดย Piers Bizony แปลโดย รอฮีม ปรามาส: สนพ.มติชน (รอฮีม ปรามาส. 2548) ([\(https://www.google.co.th/search?qทฤษฎีควอนตัม\(Quantum Physics\)&rlz\)](https://www.google.co.th/search?qทฤษฎีควอนตัม(Quantum Physics)&rlz)) (01/05/2563)



ภาพ 4 ตารางแสดงข้อมูลและให้ความบันดาลใจในรูปลักษณะการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์

กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ในแต่ละชุดนั้นตระหนักว่า ต้องมีรูปแบบ และเนื้อหา แนวความคิด พัฒนาออกมาจากเดิม ๆ แสดงคุณค่าทางความคิด ความหมาย และความงาม (aesthetical) ของทัศนศิลป์ (visual arts) โดยเฉพาะการนำผลงานลักษณะวาดเส้นผสมผสานจิตรกรรม ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ เสพสัมผัสค้นทางตาเป็นสำคัญ และได้นำเอา โสตศิลป์ ได้แก่ วรรณศิลป์ประเภทกวีนิพนธ์เป็นร้อยกรอง อันเกิดขึ้นจากกรอบความคิดปรุงแต่งของกลวิธีการเขียนหนังสือ ที่มี ฉันทลักษณ์ อาทิเช่น กาพย์ กลอน มาปรุงแต่งประสานสัมพันธ์ ประกอบกันขึ้นเป็น ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ชุด “สังขารการปรุง แต่งอัตวิสัยวิปาสของบุคคล สู่การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์” ทั้งนี้การกำหนดให้รูปแบบ เนื้อหาและแนวคิด ของบท กวีทรศน์นั้น ต้องมีส่วนสอดคล้องส่งเสริมให้ผลงาน “ทัศนศิลป์” เป็นการกำหนดให้ “ทัศนศิลป์เป็นบทบาทหลักของผลงาน ส่วนกวีนิพนธ์เป็นบทบาทรองลงมาตามลำดับ” นั่นเอง โดยกำหนดรูปแบบ เนื้อหา แนวคิด สำหรับกลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ ตรง จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ด้วยการนำเอาสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นรูปธรรม (วัตถุร่างกาย) และนามธรรม (จิตใจ) ที่มีความสำคัญต่อ ประสบการณ์ชีวิตที่สั่งสมในความทรงจำ (สัญญา) ในวิถีจิตและอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ทั้งจากโลกแวดล้อมภายนอกเป็นภาวะ วิสัย (objectives) ที่กระทบสัมผัสกับชีวิตผ่านการรับรู้ ทางอายตนะทั้ง 6 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ จนเกิดความรู้สึก เวทนา คือ ความยินดี - ยินร้าย ความสุข - ทุกข์ ฯลฯ ผู้วิจัยสร้างสรรค์เห็นด้วยกับหลักพุทธธรรมว่า “เวทนา ที่เรียกว่า ความรู้สึก” ที่ปรากฏขึ้นแก่ชีวิตจิตใจนั้นเป็นเรื่องจำเป็นสำคัญอย่างยิ่ง ต่อการดำเนินชีวิตการทำการกิจกรรมพฤติกรรมต่าง ๆ ของ ชีวิตบุคลิกภาพ การคิดการพูดการสื่อสาร และการกระทำต่าง ๆ ก็ล้วนปรารถนาความสุขหลักเลื่องความทุกข์ทั้งสิ้น เป็นผลจากการปรารถนาในความรู้สึก สุข ทุกข์ ยินดี ยินร้าย เป็นมูลเหตุเริ่มต้นความบันดาลใจในการวิจัยสร้างสรรค์ฯ กำหนดหมายปรากฏ ออกมาสู่ความคิดเป็นรูปธรรมศิลปวัตถุ ผสมผสานกับรูปธรรมของทัศนศิลป์บนแผ่นระนาบด้วยการระบายสีเส้นและจุดขีดให้เกิด ร่องรอย เส้นสายลายสานทับซ้อนกันเกิดเป็นรูปร่างรูปทรงภาพจิตรกรรม แสดงสัญลักษณ์มีความหมายสื่อสารถึงสังขารการ ปรุงแต่งประสบการณ์แห่งบุคคล ที่แลเห็นได้ทั้งเป็นจริงแบบวัตถุภาวะวิสัย และเป็นมายาคติลวงตา หรือความจริงแบบสมมติ สังขาร สะท้อนเจตจำนงที่เป็นอัตวิสัยในงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ผู้วิจัยสร้างสรรค์เรียกว่า “ทัศนศิลป์ธรรม ภาวนา” หรือ “ทัศนศิลป์วิปัสสนาภาวนา” จึงตระหนักว่า การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ เป็นจิตินัยที่สำคัญของ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ในชีวิตโดยแท้ เป็นอภิปรัชญาแห่งกุศลฉันทะ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาที่เป็นคุณสมบัติของชีวิตที่จำเป็น อย่างยิ่ง เรียกว่า มีศรัทธาจริตเป็นเหตุผสมกับพุทธิจริตเป็นปัจจัย จึงมุ่งหวังว่าการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีทรศน์ชุด “สังขารการปรุงแต่งอัตวิสัยวิปาสของบุคคล สู่การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์” ชุดนี้ เป็นพาหะการสื่อสาร สารัตถะแห่ง ความงาม และความรู้สึกนึกคิดของชีวิตเป็นทัศนคติส่วนตัว จากจิตตปัญญาทัศนศิลป์ (ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด และ ความหมาย) ขยายสู่สุนทรียารมณ์ทัศนศิลป์ (ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม) และปรารถนาว่าการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ กวีทรศน์ชุดนี้ แสดงความแตกต่างหลากหลายออกไปจากการรูปแบบกลวิธีการสร้างสรรค์และนำเสนอของบรรดาศิลปะแนว พุทธทัศนศิลป์ร่วมสมัยอื่น ๆ ที่อยู่ในศิลปะกระแสซึ่งกำลังหลั่งไหลออกมาของศิลปะไทยร่วมสมัยปัจจุบันนี้

แนวความคิด ความหมายของศิลปะที่มีต่อจุดหมายของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม

การมีทัศนคติความรู้ความเข้าใจต่อความหมายศิลปะที่ชัดเจนถูกต้อง ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ถือเป็นเครื่องส่องทิศทางการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม โดยมีแนวการศึกษาจุดหมายและความหมายของศิลปะ ในหลายแง่มุมดังต่อไปนี้ ศิลปะคือการแสดงออก (art as expression) เป็นทัศนะของนักปรัชญาและนักประพันธ์ อย่าง ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) เป็นต้น ความหมายของศิลปะมุ่งเน้นไปที่ผลของกระบวนการแสดงออก ถือว่า ศิลปะจะต้องแสดงส่วนที่อยู่ภายในชีวิตจิตใจออกมา ส่วนที่อยู่ภายในนั้น ได้แก่ อารมณ์ (sense object) เวทนา/ความรู้สึก (feeling/emotion) ไม่ว่าจะเป็นของตัวศิลปินเอง หรือของสังคมก็ได้ทั้งนั้น ตลอดจนศิลปินบางคนยังให้ความเห็นรวมไปถึงการแสดงออกของมโนคติ (idea) และความคิด (thought) อีกด้วย ดูเหมือนไม่แตกต่างไปจากทัศนะที่ว่า ศิลปะ คือ ตัวแทนของชีวิตนั่นเอง ศิลปะคือประสบการณ์ (art as experience) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญาชาวอเมริกัน แสดงทัศนะว่า ศิลปะคือประสบการณ์ หมายถึง การมีชีวิต ที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ ซึ่งเป็นประสบการณ์ต่างไปจากประสบการณ์ธรรมดาในชีวิตประจำวันทั่ว ๆ ไป แต่ประสบการณ์ทางศิลปะเป็นสิ่งที่น่าพึงพอใจเป็นพิเศษที่มีความทรงจำได้ ผ่องใส มีความงดงาม มีความหมาย และมีอารมณ์ที่เด่นชัด เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวาน นุ่มนวล และความกลัว ฯลฯ เป็นอาทิ

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี บิดาศิลปะสมัยใหม่ของไทย อธิบายว่า ศิลปะคืองานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามและด้วยความคิดและยังต้องมีการพวยพุ่งแห่งพุทธิปัญญาและจิตใจออกมาด้วย (Intellectual and Spiritual emanations) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ให้นิยามของศิลปะว่า “ศิลปะ คือ ฝีมือทางการช่าง การแสดงซึ่งอารมณ์ สะเทือนใจ ให้ประจักษ์เห็น” และ ในฉบับพุทธศักราช 2530 นิยามความหมายของศิลปะว่า “ศิลปะ คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออก ในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรีย์ภาพความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา” ศาสตราจารย์ชูลูด นิยมเสมอ ได้กล่าวสรุปจากทัศนะของปราชญ์ไว้ในหนังสือองค์ประกอบของศิลปะว่า ศิลปะมีคุณลักษณะที่เป็นตัวร่วมสำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ การแสดงออก เพราะไม่ว่า อารมณ์ความรู้สึก ความคิด ประสบการณ์ความงาม การเห็นแจ้ง สัญลักษณ์ ความฝัน หรือเหตุการณ์ ก็ล้วนแต่ต้องแสดงออกโดยผ่านทางรูปทรงที่ศิลปินเลือกสรรขึ้นทั้งสิ้น ดังนั้นเราจึงพอจะให้ความหมายของศิลปะในแนวกว้างได้ว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิด ความงาม และศาสตราจารย์อิทธิพล ตั้งโฉลก กล่าวไว้ในหนังสือแนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง ได้นิยามความหมายของศิลปะในยุคปัจจุบันว่านอกจากจะผสมกันเองในระหว่างสาขาในทัศนศิลป์แล้ว ศิลปะยังก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง โดยก้าวข้ามไปผสมกับวรรณศิลป์โดยใช้ภาษาแห่งอักษรและวิธีการเล่าเรื่องราวหรือผสมกับสังคีตศิลป์โดยใช้ภาษาแห่งเสียง ที่เป็นทั้งดนตรีผสมกับทัศนศิลป์ หรืองานสร้างสรรค์

ผู้วิจัยสร้างสรรค์จึงสรุปในแต่ละแง่มุมต่าง ๆ ออกมาเป็นจุดหมาย ความหมายและหลักการ เพื่อใช้ส่องแสงแนวทางพัฒนาการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมของตนเองได้ว่า ศิลปะคือกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือ อุปกรณ์ เพื่อนำมาพัฒนาอบรมชีวิตจิตใจ (ภาวนาแห่งศีล สมาธิ ปัญญา) ความประพฤติทางกาย จิตใจ และปัญญาให้เกิดความงอกงามในทางพุทธธรรมอย่างสำคัญ เพราะที่สุดจุดหมายปลายทางแล้วการเข้าถึงในความรู้ที่ชัดแจ้งของชีวิตใจมีจิตใจที่อิสระหลุดพ้นจากเครื่องร้อยรัดทั้งปวง เพราะแท้จริงแล้วการศึกษาและการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมในทัศนะของตนนั้นเป็นเรื่องเดียวกันทั้งสิ้น จึงประมวลการดำเนินชีวิตตนอาศัยหลักหลักพุทธธรรมในพระพุทธานุภาพการหลอมรวมเข้าเป็นองค์ประกอบรวมอย่างเป็นองค์ร่วมเดียวกัน มิสามารถแบ่งแยกย่อยออกจากกันอย่างเด็ดขาด กล่าวคือการดำเนินชีวิตในทางพระพุทธศาสนา ถือว่าเป็นชีวิตแห่งการศึกษาทั้งหมด และชีวิตที่ติงามสมบูรณ์นั้น ต้องเป็นชีวิตที่ไม่สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ทางกุศลฉันทะเพื่อพัฒนาประโยชน์ตนและสังคม จึงสำเนียงกว่า การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์เป็นอรรถาธิบายส่วนหนึ่ง ในกุศลฉันทะของการศึกษาเป็นคุณสมบัติของชีวิตอย่างแท้จริง

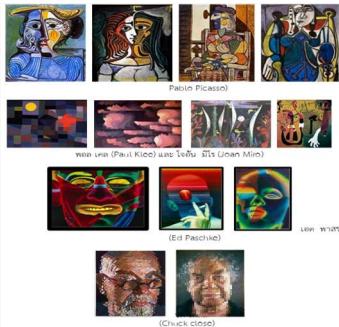
กระบวนการขั้นตอนกลวิธีการดำเนินงานและการศึกษาค้นคว้าเอกสารข้อมูลและภาพงานทัศนศิลป์

การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม เป็นกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะประเภททัศนศิลป์ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์มุ่งหมาย เพื่อคิดค้นรูปแบบลักษณะและเนื้อหา แนวความคิด ทางศิลปะเฉพาะตน อาจจะแตกต่างออกไปจากศิลปะกระแสหลักของเมืองไทยปัจจุบัน โดยศึกษาค้นคว้าทดลองสร้างสรรค์ศิลปะ เพื่อจะค้นคว้าทดลองรูปแบบนวัตกรรมใหม่ ๆ

ในกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม มีเป็นระบบระเบียบมีขั้นตอนและลักษณะเฉพาะตนขึ้นพิเศษ สำหรับใช้เป็นแนวทางพื้นฐานต่อการวิจัยสร้างสรรค์ฯ และพัฒนาชีวิตการทำงานของตนเองต่อไป

ในทัศนะของศาสตราจารย์เจตนา นาควัชระ นักวิจารณ์ศิลปะและวรรณกรรม ได้กล่าวอธิบายอย่างแยบคายต่อการวิจัยในลักษณะนี้ไว้ว่า ..การวิจัยประเภทที่เรียกว่า “การวิจัยสร้างสรรค์” (creative research) ได้แก่ การวิจัยทางศิลปะแขนงต่าง ๆ นั้นเอง การวิจัยแบบสร้างสรรค์ ซึ่งอาจจะไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นเรื่องของศิลปะเสมอไป การวิจัยสร้างสรรค์ อาจจะครอบคลุมไปถึงการวิจัยที่เป็นเรื่องของการประดิษฐ์ คิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ด้วย มีนักวิชาการบางคนอาจจะไม่ยอมรับว่า การสร้างสรรค์ทางศิลปะถือได้ว่าเป็นงานวิจัย ซึ่งในประเด็นนี้ อาจจะต้องหาตัวอย่างเทียบเคียงจากการประดิษฐ์คิดค้นในสาขาอื่น ในกรณีนี้นักวิทยาศาสตร์สามารถผลิตเครื่องบินที่บินเร็วกว่าเสียงได้และสามารถบรรยายกระบวนการผลิตออกมาอย่างมีระบบมีขั้นตอน ให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจได้ เราก็มักจะยอมรับว่ากิจกรรมดังกล่าวเป็นการวิจัย ถ้าเช่นนั้นการที่ศิลปินผู้หนึ่งสามารถที่จะบรรยายกระบวนการสร้างสรรค์งานของตนเองออกมาได้อย่างมีแบบแผนที่ให้ผู้อื่นเข้าใจกิจกรรมดังกล่าวก็ควรจัดได้ว่าเป็นการวิจัยเช่นกัน ข้อแตกต่างระหว่างงานวิจัยของนักวิทยาศาสตร์กับงานวิจัยของศิลปินอยู่ตรงที่ว่า การเฝ้าสังเกตตนเองเป็นสิ่งที่กระทำได้ยากกว่าการเฝ้าสังเกตบุคคลอื่น หรือปรากฏการณ์นอกตัวเราและในเรื่องการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นมีเรื่องอารมณ์ความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวพันด้วย ซึ่งเป็นเรื่องที่วิเคราะห์และพรรณนาได้ยาก ข้อสรุปก็คือว่าเราไม่ควรจะสับสนในระหว่างตัว “ผลงานที่เสร็จแล้ว” (finished product) ซึ่งเป็นผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะกับกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นกระบวนการของการวิจัยก็ได้ ถ้าผู้สร้างสามารถที่พรรณนาได้อย่างมีระบบ ศิลปินน่าจะหันมา “วิจัยแบบสร้างสรรค์” ด้วยการตีแผ่ประสบการณ์ของตนให้ผู้อื่นได้ร่วมรู้ ซึ่งนับได้ว่าเป็นการสร้างบุญกุศลอันใหญ่หลวงแก่มนุษยชาติ (เจตนา นาควัชระ, 2538) และภรดี พันธุมกร ศาสตราจารย์ (เชรมิกส์) ก็ได้อธิบายถึงการแบ่งประเภทของงานวิจัยเอาไว้ในหนังสือการวิจัยศิลปะและศิลปะประยุกต์ว่า สามารถจัดแบ่งออกไปได้หลายวิธีการโดยขึ้นอยู่กับเกณฑ์ความมุ่งหมาย หรือวัตถุประสงค์ของการวิจัยนั้น ๆ สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ โดยใช้กระบวนการวิจัยควบคู่กันไปด้วยนั้นว่า เป็นงานวิจัยเพื่อสร้างสิ่งใหม่ หลักเกณฑ์ใหม่ ทฤษฎีใหม่ วิธีการใหม่ ๆ ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ การค้นคว้าวิจัยแบบสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยสามารถควบคุมผลงานของตนเองได้มากกว่าการวิจัยประเภทอื่น ๆ เช่นการออกแบบเมืองในอนาคต การสร้างเครื่องร่อนแบบใหม่ การประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ และการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นต้น (ภรดี พันธุมกร, 2542)

การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรมชุดนี้ เป็นกระบวนการศึกษาพัฒนาชีวิตทั้งสามด้าน ได้แก่ กาย จิต และปัญญา มีขั้นตอนดังนี้ 1. กำหนดขอบเขตด้านรูปแบบ เนื้อหา และความศรัทธา ในคุณค่าสุนทรีย์ภาพของผลงานทัศนศิลป์ และกับวรรณศิลป์ กวีนิพนธ์ หรือ กวีกรรม เป็นสาระสำคัญยิ่งในการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีกรรม เรียกว่า “ทัศนศิลปธรรมภาวนา” หรือ “ทัศนศิลปวิปัสสนาภาวนา” 2. การศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล และภาพข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะต่าง ๆ ทั้งของศิลปะตะวันออกศิลปะตะวันตกและศิลปะไทย มีความสำคัญต่อประสบการณ์การศึกษาของชีวิตเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมา ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และการรับรู้ ถึงพลวัตปัจจัยพลังความสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตทั้งในด้านบวก ด้านลบ และมีผลต่อทัศนคติ การดำเนินชีวิตทั้งอดีตปัจจุบันและอนาคต

ที่	เนื้อหาเกี่ยวกับจิตรกรรมที่สร้างความบันเทิงใจให้อธิพล ในการวิจัยสร้างสรรค์	รูปแบบจิตรกรรมสร้างความบันเทิงใจให้อธิพล ในการวิจัยสร้างสรรค์
1	รูปแบบและรูปทรงสัญลักษณ์ ได้รับอนิสงส์ความบันเทิงใจ จาก รูปลักษณะบนใบหน้าของคนแบบศิลปะแนวบาบิกนิยม หรือลัทธิคิว บิสม์ ของศิลปิน พาโบล ปิกัสโซ (Picasso) มาใช้เป็นต้นเค้าสำหรับ การเปลี่ยนแปลงดัดแปลง คล้ายคลึง ใบหน้าดวงตา จมูกปาก ใบหู และ โครงสร้าง ร่างกายของคน ให้เกิดความรู้สึกแปลกประหลาดตาพิสดาร น่าตะลึง และ อธิพล ของสีเส้นรูปแบบพอล เคล (Pual Klee) และ โจอัน มิโร (Joan Miro) รวมทั้งจิตรกรรมภาพใบหน้าคน ของ เอ็ด พาซชเก้ (Ed Paschke) และจิตรกรรมภาพเหมือนชัค โคลส (Chuck Close) ศิลปินอเมริกัน เป็นอาทิ	
2	ภาพจิตรกรรมที่แสดงบุคลิกภาพ ลักษณะ หน้าตา และแสดงอากัปกิริยา ก้าวร้าวดุติ้น ของผู้คนซึ่งเป็นนกรบขามูไร จากจิตรกรรมแนว ประเพณีของประเทศญี่ปุ่น ผู้วิจัยสร้างสรรค์นำมาเป็นความบันเทิงใจ ประยุกต์ดัดแปลงในการสร้างสรรค์ ใบหน้าของผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์ชุดนี้	

ภาพ 5 ตารางแสดงภาพรูปแบบและเนื้อหาเกี่ยวกับจิตรกรรมที่สร้างความบันเทิงใจในการวิจัยสร้างสรรค์ฯ

การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ มีกระบวนการวิเคราะห์รูปแบบ กระบวนการแบบผลงานและเน้นการจัดทำภาพแบบร่าง เพื่อ
พัฒนาลักษณะรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด และกลวิธีสร้างสรรค์ จนเป็นผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่สำเร็จในขั้นตอน
สุดท้าย เป็นแนวทางการสังเคราะห์ประมวลผลการสร้างสรรค์บทกวีทรศน์ ให้มีรูปแบบเนื้อหาสอดคล้องกับผลงานการวิจัย
สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีทรศน์ชุดนี้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้

ตารางแผนดำเนินงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ และการวิเคราะห์ข้อมูลมีกระบวนการ 4 ขั้นตอน

การดำเนินงาน การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ และการวิเคราะห์ข้อมูลมีกระบวนการ 4 ขั้นตอน			
ขั้นตอนที่ 1	ดำเนินการจัดทำแบบร่าง (sketch) ผลงานการวิจัย สร้างสรรค์ ทัศนศิลป์กวีทรศน์ จุดเริ่มต้นรูปแบบ และแนวคิดที่มาจากพุทธธรรม ในเรื่อง และหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง	มีการพัฒนาปรับปรุง ภาพแบบร่างให้มีความ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น	ประยุกต์การเขียนบทกวี ทรศน์ ให้ประสาน สอดคล้องตามรูปแบบการวิจัยสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์ กวีทรศน์ แนวความคิดและความหมาย จากภาพ แบบร่าง
ขั้นตอนที่ 2	การเลือกภาพแบบร่าง (sketch) ทั้ง รูปแบบและเนื้อหา นำมาขยายเป็น ผลงานจริง ของ การวิจัยสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์กวีทรศน์	การขยายภาพแบบร่าง ลงบนผ้าใบ (canvas) ในกรอบงานจริงด้วย ดินสอสี สีพาสเทลสี อะคริลิก และสีน้ำมัน	ลงมือสร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ กลางวิธี จิตรกรรม สื่อผสม ประกอบด้วย วัสดุสำเร็จรูป ดินสอสี สีพาสเทลสี อะคริลิก และสีน้ำมัน
ขั้นตอนที่ 3	นำแนวคิด เนื้อหา บทกวีทรศน์ ที่เขียน ขึ้นจากความบันเทิงใจของภาพแบบร่าง มาปรับปรุงให้สมบูรณ์สอดคล้องทั้ง รูปแบบ-เนื้อหา และแนวความคิด กับ ผลงานทัศนศิลป์	นำบทกวีทรศน์เขียน เป็นตัวอักษรหลัก เป็นประกอบลงในภาพ ผลงานทัศนศิลป์ตามที่ กำหนดไว้	ดำเนินการวิเคราะห์แยกแยะ ถึงคุณค่าทางศิลปะ ใน รูปแบบ เนื้อหา ความงาม และความหมาย ของ ผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ทั้งหมด
ขั้นตอนที่ 4	ดำเนินการ ถ่ายภาพผลงาน เพื่อจัดทำ ดัชนีฉบับหนังสือจัดพิมพ์ เป็น เอกสารรูปเล่มอธิบายการวิจัยสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์กวีทรศน์ และนำไปเผยแพร่ ประกอบการจัดแสดงผลงานนิทรรศการ การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ต่อไป	จัดทำรูปเล่มเอกสาร รายงานการวิจัย สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ กวีทรศน์ ให้ครบถ้วน สมบูรณ์ เพื่อส่งรายงาน ฉบับสมบูรณ์ให้กับ มหาวิทยาลัยนเรศวร	เผยแพร่การจัดแสดงผลงานนิทรรศการการวิจัย สร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ระหว่าง วันที่ 15 ธันวาคม 2564 ถึง 15 มกราคม 2565 ต่อไป



ภาพ 6 แสดงกระบวนการขั้นตอนการทำงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ตามแนวทาง “อริยสัจ 4” จากหลักพุทธธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์

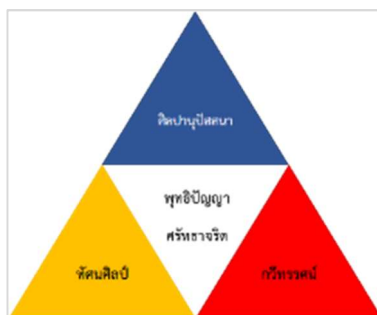
การกำหนดวัตถุประสงค์ นับว่ามีความสำคัญต่อการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์เป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยสร้างสรรค์ มีเจตจำนงเพื่อให้เกิดมีลักษณะการผสมผสานบูรณาการร่วมกันระหว่างศิลปะแบบอย่างทัศนศิลป์ (จิตรกรรมผสมผสาน) จำนวน 9 ภาพผลงาน เป็นการสร้างสรรค์จิตรกรรมแบบกลวิธีผสมผสาน (combine painting) กับผลงานกวีทรศน์ ซึ่งเป็นวรรณศิลป์ (ร้อยกรองแบบฉันทลักษณ์ เป็นผลงานการประพันธ์ทั้งหมดของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ที่เสนอเนื้อหาแนวคิดประสานสอดคล้องกับผลงานทัศนศิลป์อย่างเป็นเอกภาพ) และต้องมีการนำเสนอเผยแพร่ผลงาน ทั้งในรูปองค์ความรู้ กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ภาคเอกสาร ที่สามารถอธิบายการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ที่ใช้กลวิธีการนำเอาวัสดุสื่อสุนทรียภาพหลากหลายประเภทมาประสมประสานกัน มีรูปแบบกึ่งนามธรรม (semi abstract) และเป็นเครื่องแสดงพุทธิปัญญา (intellectual content) แห่งศิลปะอย่างสำคัญ เพราะแสดงภาษาแห่งความคิดและความหมายคือ เครื่องมือนำเสนอความคิดทัศนคติส่วนตน (instrumentalism) และศิลปะเป็นรูปแบบภาษาแห่งความงาม (formalism) ตลอดจนแสดงถึงลักษณะจิตนิสัย แบบพุทธิจิตกับศรัทธาจิตเป็นสำคัญ การผสมผสานกันระหว่างทัศนศิลป์กับกวีทรศน์นี้มีเจตจำนงว่า ให้ทัศนศิลป์และกวีทรศน์เป็นบาทฐานการพัฒนา ด้านภายในจิตและปัญญา เรียกว่าจิตตปัญญา กล่าวคือการภาวนาทำให้มีความเจริญขึ้นทางปัญญา หรือการวิปัสสนา คือ การรู้แจ้งรู้ชัดของปัญญา ต่อการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องชอบธรรม โดยผ่านประสบการณ์ของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ชุดนี้ เป็นหนึ่งในหลายแนวทางดำเนินของชีวิต ที่กล่าวมานี้ถือเป็นการส่องชี้ถึงความหมายการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กับกวีทรศน์ ทั้งจุดหมายและกระบวนการประสมประสานกันแบบครบถ้วนครอบคลุม โดยมีการนำออกไปเผยแพร่การจัดแสดงผลงานนิทรรศการการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร ระหว่าง วันที่ 15 ธันวาคม 2564 ถึง 15 มกราคม 2565 รวมทั้งจัดพิมพ์เป็นหนังสือสุจิตตผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ และยังได้มีการเผยแพร่กระบวนการการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ผ่านช่องทางสื่อสารออนไลน์ เช่น Face book และ You Tube อีกด้วย



ภาพ 7 การจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะ การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร ระหว่างวันที่ 15 ธันวาคม 2564 ถึง 15 มกราคม 2565 เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์

การศึกษาโครงสร้างองค์ประกอบของทัศนศิลป์

ความสำคัญต่อการศึกษาลักษณะการทฤษฎีของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ อย่างเป็นระบบมีกระบวนการ เป็นขั้นเป็นตอนที่ถูกต้องและเหมาะสม ถือว่าเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์จะขาดไปไม่ได้อย่างเด็ดขาด เพื่อส่งเสริมให้การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ไปสู่สัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมาย และตามขอบเขตความหมาย ที่วางเป็นกรอบกำหนดไว้ว่า ต้องมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างองค์ประกอบของทัศนศิลป์ ที่ประยุกต์ใช้เพื่อการวิจัยสร้างสรรค์เป็น**ประการที่หนึ่ง** และ**ประการที่สอง** ต้องมีหลักการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ โดยจะต้องได้รู้ถึงลำดับขั้นตอนต่าง ๆ เกี่ยวกับ โครงสร้าง ของการสร้างสรรคทัศนศิลป์กับกวีทรศน์ ประกอบด้วยกัน ไปด้วย การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กับกวีทรศน์ ไปสู่แนวคิดแบบพุทธิจิต หรือพุทธิปัญญาผสานกับศรัทธาจิต นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ ในครรลองแห่ง ศิลปะภาวนา หรือ ศิลปานุปัสสนา ดังภาพโครงสร้างในรูปสามเหลี่ยมปิรามิดเป็นตัวอย่างนี้



ภาพที่ 8 การวิเคราะห์แยกองค์รวมและร่วมกันของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ประกอบด้วยศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด เป็นภาษาแห่งความงาม และเป็นภาษาแห่งอารมณ์ความรู้สึก คือ ศิลปะภาวนาหรือศิลปานุปัสสนาและประกอบด้วย พุทธิปัญญาหรือพุทธิจิต กับ ศรัทธาจิต เป็นการบูรณาการร่วมกันระหว่างทัศนศิลป์กับกวีทรศน์ เรียกว่าทัศนศิลป์กวีทรศน์

ส่วนประการที่สาม ต้องมีการศึกษาถึงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ เครื่องมือที่เป็นพาหะการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กับกวีทรศน์ แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรกคือ รูปแบบที่เป็นสื่อภาษาการสร้างสรรคทัศนศิลป์ เรียกว่า ทัศนธาตุ (visual elements) หรือสุนทรียธาตุ เป็น “ภาษาแห่งความงามของทัศนศิลป์” ประเภทหลังคือ รูปแบบที่เป็นสื่อภาษาการสร้างสรรคกวีทรศน์ ได้แก่ ภาษาถ้อยคำ ที่มีความหมาย เป็น “ภาษาแห่งความคิดและความงามของกวีทรศน์” แต่ทั้งสองประเภทต่างก็มีความหมายรวมกันและส่งเสริมร่วมกันและกันอย่างมีเอกภาพ นอกจากนี้มีวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ให้เกิดวัตถุรูปธรรมทัศนศิลป์กวีทรศน์นั้น ได้แก่ สีประเภทต่าง ๆ พู่กัน แปรงระบายสี ผ้าใบ และอุปกรณ์การเขียน รวมทั้งวัสดุสำเร็จรูป เช่น เทปคาสเซต และวัสดุเหลือใช้ และผลงานวาดเส้นภาพแบบร่างต่าง ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์ อุปกรณ์เครื่องมือเหล่านี้ เป็นภาษาอย่างหนึ่งแม้มีคุณสมบัติแตกต่างกัน แต่ก็สามารถนำมาเป็นปัจจัยเสริมร่วมในองค์ประกอบของการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์ได้อย่างเหมาะสม ถ้าปราศจากอุปกรณ์เครื่องมือเหล่านี้แล้วย่อมมีอาจทำให้เกิดการวิจัยทัศนศิลป์กวีทรศน์ชุดนี้ ปรากฏขึ้นได้ ถ้าหลักการการศึกษาโครงสร้างองค์ประกอบของทัศนศิลป์ที่กล่าวมา สามารถจัดลำดับความสำคัญการทำงานผลงานรูปธรรมทัศนศิลป์ เป็นหลักสำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งมีกวีทรศน์เป็นส่วนเสริมสนับสนุนให้งานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็น**ประการที่ 1** ส่วนอุปกรณ์การทำงานสร้างสรรค์จิตรกรรมคือพื้นฐานที่สำคัญทั้งหมดของการวิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งมีการนำวัสดุสำเร็จรูป ได้แก่ ดัชนีเทปคาสเซต ดนตรีหรือเพลงสากล และวัสดุเหลือใช้

รวมทั้งภาพผลงานวาดเส้น ภาพร่างมาปิดผนึกปะลงไป เป็นอุปกรณ์เสริมให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็น**ประการที่ 2** และส่วน**ประการที่ 3** ได้นำเสียงเพลงหรือดนตรี เข้ามาเป็นส่วนประกอบหนึ่งในผลงานด้วยการใช้เครื่องเล่นเพลง แบบ mp3 พร้อมติดตั้งลำโพง ผนึกลงไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน มีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้เกิดไสตธาตุ ก็คือเสียงเพลงหรือดนตรี สร้างความแปลกใหม่ในผลงาน ซึ่งแตกต่างไปจากทัศนธาตุ ฉะนั้นอาจกล่าวได้ว่า การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์วิหรรณชุดนี้ พัฒนาออกไปจากผลงานผ่านมานิทัศน์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์อย่างชัดเจนแน่นอน

ขอบเขตเนื้อหาและแนวความคิดการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์วิหรรณ

มีพื้นฐานแนวความคิด และความบันดาลใจ มาจากหลักพุทธธรรม ที่เกี่ยวข้องกับรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งเป็นสภาวะที่มองเห็นสิ่งทั้งหลาย ในรูปส่วนต่างๆ ที่ประชุมกันเข้า แต่ตัวตนที่แท้ของสิ่งทั้งหลายไม่มี เมื่อแยกออกไปให้หมด ก็จะไม่พบตัวตนของสิ่งเหล่านั้นเหลืออยู่ดังนั้น นาม รูป มีความข้องเกี่ยวกับสรรพสิ่ง ครอบคลุมทั้งสรรพสัตว์ทั้งใน ระดับโลกียวิสัย ระดับโลกุตระ ตลอดจนภพภูมิต่าง ๆ เป็นต้น ได้แก่ **ขันธ 5** หรือ เบญจขันธ (กองแห่งรูปธรรมและนามธรรม 5 หมวด ที่ประชุมกันเข้าเป็นหน่วยรวม ซึ่งบัญญัติเรียกว่า สัตว์ บุคคล ตัวตน เรา เขา เป็นต้น, ส่วนประกอบ 5 อย่างที่รวมเข้าเป็นชีวิต — the Five Groups of Existence; Five Aggregates) 1. รูปขันธ 2. เวทนาขันธ 3. สัญญาขันธ 4. สังขารขันธ 5. วิญญาณขันธ ขันธ 5 นี้ ย่อลงมาเป็น 2 คือ นาม และ รูป ; รูปขันธจัดเป็นรูป, 4 ขันธ นอกนั้นเป็นนามหรืออีกอย่างหนึ่ง จัดเข้าในปรมัตถธรรม 4 : วิญญาณขันธเป็น จิต, เวทนาขันธ สัญญาขันธ และสังขารขันธ เป็น เจตสิก, รูปขันธ เป็น รูป

(พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์ <http://www.84000.org/tipitaka/dic>)

หลักคิดเป็นกระบวนการและขั้นตอนนำไปสู่การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์

การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ มีหลักคิดเป็นกระบวนการและขั้นตอน มาจากแนวความคิด “แปรวิกฤตให้กลายเป็นโอกาส เปลี่ยนความวิปلاสนเป็นการวิจัยสร้างสรรค์” หรือ “กลับวิกฤตให้กลายเป็นโอกาส เรียนรู้ศึกษาวิปลาสเพื่อการวิจัยสร้างสรรค์” เป็นความบันดาลใจในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์วิหรรณชุดนี้โดยเฉพาะ เรียกว่า คือหลักการกำหนดไว้เป็นแก่นสำคัญในการวิจัยสร้างสรรค์ มาจากการวิเคราะห์หลักพุทธธรรม ในข้อที่ว่า วิปลาส 3 ซึ่งคำว่าวิปลาส หมายถึง ความวิปลาส จิตใจ ปุณฺณ ที่มักคิดเห็นและดำเนินชีวิต ไปด้วยความลุ่มหลง มัวเมาผิดเพี้ยน ไม่ตรงตามความจริงแท้แน่นอนของสัจธรรม จาก พจนานุกรมพุทธศาสน์ฉบับประมวลธรรม ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตโต) อรรถาธิบายว่าวิปลาส หรือ วิปลาส 4 (ความรู้เห็นคลาดเคลื่อน, ความรู้เข้าใจผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง วิปลาส มี 3 ระดับ คือ 1. สัญญาวิปลาส (สัญญาคลาดเคลื่อน, หมายถึงผิดพลาดจากความเป็นจริง เช่น คนตกใจเห็นเชือกเป็นงู - 2. จิตตวิปลาส (จิตคลาดเคลื่อน, ความคิดผิดพลาดจากความเป็นจริง เช่น คนบ้าคิดเอาหญ้าเป็น 3. ทิณฺฐวิปลาส (ทิณฺฐคลาดเคลื่อน, ความเห็นผิดพลาดจากความเป็นจริง โดยเฉพาะเชื่อถือไปตามสัญญาวิปลาส หรือจิตตวิปลาสนั้น เช่น มีสัญญาวิปลาสเห็นเชือกเป็นงู แล้วเกิดทิณฺฐวิปลาส เชื่อหรือลงความเห็นว่าที่บริเวณนั้นมีงูชุม หรือมีจิตตวิปลาสว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นต้องมีผู้สร้าง จึงเกิดทิณฺฐวิปลาสว่า แผ่นดินไหวเพราะเทพเจ้าบันดาล และ วิปลาส 3 ระดับนี้ ที่เป็นพื้นฐาน เป็นไปใน 4 ด้าน คือ 1. วิปลาสในสิ่งที่ไม่เที่ยง ว่าเที่ยง 2. วิปลาสในสิ่งที่เบญจขันธ์ ว่าเบญจขันธ์ 3. วิปลาสในสิ่งที่ไม่มีตัวตน ว่าตัวตน 4. วิปลาสในสิ่งที่ไม่งาม ว่างาม



ภาพ 9 แสดงการวิเคราะห์ลักษณะอาการวิปลาส ได้แก่ สัญญาวิปลาส จิตตวิปลาส ทิณฺฐวิปลาส รวมทั้ง นิมิต্তวิปลาส สุขวิปลาส อตตะวิปลาส และสุภาวิปลาส รวมทั้งหมดเป็นวิปลาส 3 และมีอาการวิปลาส 4 ลักษณะ รวมกันเป็นอาการ 12

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ประสงค์ให้ผู้คนมาดูหรือสัมผัสรับรู้ศึกษาผลงานชุดนี้แล้ว เกิดความรู้ความเข้าใจถึงความหมายของคำว่า "สังขารหมายถึงการปรุงแต่ง" ของจิตใจ และชีวิตเกิดปัญญาเป็นอิสระมีแก่นสาร นอกเหนือจากคุณค่าสุนทรียภาพแห่งศิลปะหวังว่าจะต้องมีความแตกต่างทางคุณค่า ออกไปจากการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ทั่วไป เพราะเชื่อมั่นว่าคุณสมบัติของสังขารเป็นคุณลักษณะของบุคคล แต่ไม่ใช่ของชีวิตเพราะชีวิตเป็นส่วนหนึ่งของระบบของธรรมชาติ แต่บุคคลคือ มีจิตที่เกิดอุปาทานมีความยึดถือในอัตตา(ตัวตน) ที่คนเราแสดงออกมาในรูปประสบการณ์การปรุงแต่ง(สังขาร) ระหว่างวัตถุกับจิตใจจากประสบการณ์อดีตและปัจจุบันอันประกอบกันขึ้นมาจากอริยา ตัณหา อุปาทาน เป็น"สาระ" คือพาหะความคิดอย่างสำคัญทำให้คนเรามีมิจฉาทิฐิ หลงอัตตาและเมาสมมติจนลืมความเป็นจริงแท้แห่งสัจธรรม แต่อย่างไรก็ตามผลงานชุดนี้หาได้ยึดถือเอามาตรฐานทางสุนทรียภาพอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมั่นคงตายตัวแต่อย่างใดไม่ หากคำนึงถึงความคิดที่ยืดหยุ่นและการพัฒนาเป็นสำคัญ มุ่งแก่นสารเป็นพาหะแห่งความคิด พัฒนาเกิดความรู้ชัดแจ้ง หรือความเจริญงอกงามเกิดขึ้นเป็นแนวทางสำคัญที่สุดแห่งปัญญา เป็นกระบวนการแบบบูรณาการ ระหว่างการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กับการภาวนาด้านในจิตใจ (เจริญงอกงามตามแนวพุทธธรรม) ให้เป็นรูปธรรมปรากฏขึ้น ในรูปแบบเนื้อหาขั้นตอนกลวิธีและวัสดุตามกระบวนการทัศนศิลป์ (จิตรกรรมกลวิธีผสมผสานกับกวีนิพนธ์) เพื่อพิจารณาถึงความหมายของ "สังขาร-การปรุงแต่ง" ของนามรูปที่สำแดงออกมาเป็นรูปธรรมขั้นพื้นฐานวิจิตรพิสดาร แปลกตาตะลึงใจนอกเหนือแง่มุมสุนทรียภาพของศิลปะ โดยเชื่อมโยงอย่างสำคัญรูปธรรมของงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณ นำเสนอลักษณะเฉพาะตนเองอย่างชัดเจน อาจจะแตกต่างออกไปจากผลงานพุทธศิลป์ที่มีอยู่หลากหลาย ท่ามกลางกระแสศิลปะร่วมสมัยของไทยในปัจจุบัน

ประโยชน์ที่ได้รับการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณ

สามารถอธิบายได้ 2 ประการ คือ 1. เกิดความรู้ ความเข้าใจเชิงวิชาการ จากศึกษาค้นคว้า กลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ทั้งรูปแบบการวาดเส้นผสมผสานจิตรกรรม มีทั้งกลวิธีการระบายสีแบบเก็บซ่อนผิวแปร่ง ผสมผสานกับการระบายสีแบบแสดงร่องรอยและผิวแปร่ง มีวัสดุการใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ได้แก่ ปากกาบลาคำผิวดินสีขาว ดินสอไขสีขาว ปากกาเคมี สีเทียนน้ำมัน oil pastel สีอะคริลิก และ สีน้ำมัน บนผ้าใบ (จิตรกรรมผสมผสานวาดเส้น) รวมทั้งประสมประสานวัสดุสำเร็จรูป วัสดุเหลือใช้ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้วิจัยสร้างสรรค์โดยตรง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ รูปภาพผลงานวาดเส้น เป็นรูปงานวาดเส้นเก่า ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์เอง รวมทั้งตลับเทปคาสเซตเพลงสากล (ในยุคอดีตเป็นคนตรี/เพลงสากลตะวันตก ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์นิยมชมชอบสะสมเก็บไว้จำนวนมาก) มีจำนวน 9 ชุดภาพผลงานที่ค้นพบรูปแบบอัตลักษณ์เฉพาะตนเกิดประโยชน์สำหรับการพัฒนางานศิลปะของตนเอง และเพื่อการศึกษาให้แก่บัณฑิตทางด้านทัศนศิลป์ และ2) ได้ผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณจำนวน 9 ชุด นำไปเสนอเผยแพร่ให้สาธารณชนได้สัมผัส รับรู้ดูเห็น ถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพผ่านการจัดแสดงนิทรรศการการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีวรรณ การจัดพิมพ์สูจิบัตร และเอกสารรายงานการวิจัยสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์ ออกไปสู่สาธารณชนหรือการเผยแพร่แบบ online และช่องทางอื่น ๆ อย่างกว้างขวาง

อนึ่งการนำเอาคุณลักษณะทางสุนทรียภาพจากจิตรศิลป์สองประเภทต่างสาขากัน ได้แก่ ประเภททัศนศิลป์คือจิตรกรรม กับประเภทรณศิลป์หรือสัญลักษณ์ศิลป์ (กวีวรรณ หรือกวีนิพนธ์ (poetry) ถึงแม้ทั้งสองประเภทจะรับรู้เห็นด้วยสายตาก็ตาม แต่ก็ต้องใช้คุณสมบัติของจิตวิญญาณ การรับรู้ เป็นเครื่องมือในการประมวลความรู้สึกและความรู้ ที่ได้สัมผัสรับรู้ นั้นออกมาเป็นความหมายด้วยการอาศัยข้อมูล การจำได้หมายรู้หรือสัญชาตญาณปรุงแต่ง เข้าด้วยกัน จึงจะเข้าใจในแก่นสารของสิ่งที่พบเห็นนั้นได้ ว่ามีความหมายสำคัญอย่างไร ผู้วิจัยสร้างสรรค์สามารถนำเอาคุณลักษณะเฉพาะทางสุนทรียภาพจากศิลปะทั้งสองประเภท มีคุณลักษณะสัมพันธ์และใกล้เคียงกัน และแตกต่างกันโดยรูปแบบบูรณาการเสริมสรสร้างเข้าด้วยกัน ดังปรากฏในผลงานกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ นับว่าเป็นการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ เพื่อศึกษาค้นหาแนวทาง กลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์งานประเภททัศนศิลป์ ที่มีความแปลกใหม่ออกไปจากขนบนิยมเดิม ๆ หรือที่นิยมปฏิบัติกันโดยทั่วไป

การอภิปรายผลสรุปรูปแบบผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์

กลุ่มที่ 1 ผลงานประเภทวาดเส้น	ส่วนประกอบทางวัสดุ และกลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์
	การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรมแบบวาดเส้น ซึ่งประกอบไปด้วยวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ 1) กลวิธีการทัศนศิลป์วาดเส้น (drawing) ปากกาหมึกดำ ถ่านเคียว (crayon) ปากกาหมึกดำ ปากกาลบคำผิดสีขาว (correction pen) บนกระดาษที่ผืนกบนกระดานอัด ขนาด 75 X 85 ซม. และนำมาประกอบเป็นทัศนศิลป์กวีทรศน์ เขียนด้วยปากกาเคมี บนผ้าใบผืนกับไม้อัด ที่เขียนตัวอักษรแบบตัวอาลักษณ์บทกวีทรศน์ (ปากกาเคมี สีดำและสีทอง) ประกอบบูรณาการกันแล้ว มีขนาด 125 X 135 ซม. 2) กลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ เป็นกลวิธีการวาดเส้นผสมผสานจิตรกรรมแบบขาวดำ โดยกำหนดสร้างสรรค์รูปร่างรูปทรง ด้วยจุด เส้น เป็นหลัก เพื่อแสดงร่องรอยของเส้น (painterly painting) เพื่อให้เห็นลักษณะความเคลื่อนไหว ของทัศนธาตุอย่างมีพลังกระจายทั้งทั้งภาพ มีจำนวน 2 ภาพผลงาน (ตัวอย่าง) บทกวีทรศน์เป็นภาพย่น ๑๑ กลอนแปดสุภาพ ตามลักษณะรูปแบบและเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ชื่อ "แสงสว่างส่องสว่างกระจ่างตา" - ดวงตาที่กล้าแกร่ง กำแพงสู่การสัมผัส ภาวการณ์ที่แจ่มชัด เพราะชีวิตียดมายา ยิ่งหมยมกมุ่มมั่น รุ่มกามันอยากไฟหา ยุคสมัยวิฤตกล่า ดับบัวแก้วบดบังบุญหลงผิด เพราะคิดพลาด อาจผิดคาดจนหัวหมุน มโนนี้กว้างควัน ตระหนักทวาดผจญภัย ปลุกผองผองกล กระทบคนทุกซบไล่ คึดลึกลับพรางใคร ส้าแดงฤทธิ์จิตอัดตาฯ. (ภาพย่น ๑๑) - ในหัวกรกรเรือล้นเชื้อฝัน หมักและตองเหนียวกลั่นจั่นหน้า ผิดหัวใจเต็มท้อบอดันหา น้ำไหลพากัยยาอพศสังเวชจริง จึงคิดกลั่นมันมาน้ำตาฝัน จะเฝ้าเคียวเกี่ยวพัน บังเกิดสิ่ง ผสมพิชลึกลับหลบลับแอบอิง โดยบันดาลกลิ้งกลใจเป็นปากกา คือเครื่องมือ ชื่อสัตย์ถนัดเขียน จะร้ายเรียนวิริยะเพ่งคุณค่า เรียนภาชิตกระจายจิตปฏิภาณ รัฏฐาสิทธิจิตระบวย ฯ. (กลอนแปดสุภาพ)
กลุ่มที่ 2 ผลงานประเภจิตรกรรมผสมผสานวาดเส้นและวัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้	ส่วนประกอบทางวัสดุ และกลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์
	การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรมแบบกลวิธีสื่อผสม (combine & mixed media painting) ซึ่งประกอบไปด้วยวัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลายแตกต่างกัน ดังนี้ ได้แก่ 1) ประเภทการเขียนและระบายสี ประกอบด้วย ปากกาลบคำผิดสีขาว (correction pen) ดินสอไขสีขาว ปากกาเคมี สีเทียนน้ำมัน (oil pastel) สีอะคริลิก และ สีน้ำมัน รวมทั้งน้ำมันวานิชเคลือบผิวภาพผลงานอีกด้วย และ 2) วัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้ (ready made/found object) ล้วนแล้วแต่เป็นวัสดุที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของกับชีวิตผู้วิจัยสร้างสรรค์โดยตรง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันทั้งสิ้น เช่น รูปภาพผลงานวาดเส้น และสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ที่เป็นกระดาษ เป็นรูปงานวาดเส้นเก่า ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์เอง รวมทั้งดัลบี้เทปคลาสเซตเพลงสากล (ในยุคอดีตที่เป็นดนตรี/เพลงสากลตะวันตก) ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์นิยมชมชอบสะสมเก็บไว้จำนวนมาก) นับว่าเป็นวัสดุสำเร็จรูป ที่นำมาใช้แสดงนัยความหมายที่สำคัญอย่างยิ่ง เป็นต้นโดยนำเอาวัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูปเหล่านี้ มาใช้เป็นส่วนประกอบทางวัสดุแสดงความหมายทางสุนทรียภาพที่สำคัญ ของกลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ จัดการสร้างสรรค์ประกอบรวมกัน ประูณแต่งประสมประสานเป็นองค์ภาพพร้อมกัน ลงไปบนกระดาษแข็ง ที่ถูกผืนกบนไม้อัด ขนาด 74 X 93 ซม. และนำมาประกอบร่วมกันบนผ้าใบผืนกบนกระดานอัด เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ พร้อมมีการเขียนบทกวีทรศน์ ด้วยปากกาเคมี สีดำและสีทอง ประกอบร่วมกันในกรอบเฟรมผ้าใบที่ผืนกบนแผ่นไม้อัด มีขนาด 125 X 135 ซม. ข) กลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ เป็นกลวิธีการวาดเส้นผสมผสานจิตรกรรม โดยกำหนดสร้างสรรค์รูปร่างรูปทรง ด้วยจุด เส้น สี น้ำหนัก เป็นหลัก เป็นการระบายสีแบบแสดง



ร่องรอย และผีแปร่ง (painterly painting) เพื่อให้เห็นลักษณะที่เคลื่อนไหว อย่างมีพลังที่รุนแรง ปะทะกับการนำเอาวัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้ (ready-made / found object) เช่น รูปภาพสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ที่เป็นกระดาษ ทั้งที่เป็นรูปงานวาดเส้นเก่าๆ ของผู้สร้างสรรค์เองด้วย และตลับเทปคาสเซตเพลงสากล มาติดมันึกลงไปในผลงาน ทำให้เกิดความรู้สึกมีปฏิกิริยา ชัดแจ้ง แลดูแปลกตา น่าฉงน สนเท่ห์ และอาจจะนำไปให้ผู้ชมได้จินตภาพปรุงแต่งออกไปถึงเสียงดนตรีและเพลงขึ้นมาในจินตนาการอีกด้วย จำนวน 5 ภาพผลงาน

(ตัวอย่าง) บทกวีวรรณศิลป์เป็น กลอนแปดสุภาพ ตามลักษณะรูปแบบและเนื้อหาของงานทัศนศิลป์วิปาสภาเพื่อวิวัฒน์

1. ความคิดเพื่อทำให้เห็นผล กลวิธีเพื่อภาพเห็นปรากฏ การปรุงแต่งเด่นเห็นภาพพจน์ ปรุงรสลงการปัญญา จิตตวิภวการพิจารณาคลอเคล้า การรับรู้จะคอยผันอันล้ำค่า ปราโมทย์ประมวลธรรมนำพา ปีติสุขปรุงสังขารสาธยายา
2. คลายรำจับ ดับเหตุเวทนาถ้า เพื่อกระบวนการศึกษาส่องขยาย ญาณทัศนะคิดเป็นภาพพรรณราย แผ่กระจายทัศนศิลป์ปัญญา ความพิเศษเป็นเหตุเพื่อสัมผัสฤทธิ์ อรรถผลวิจิตรธรรมล้ำค่า พันแนวกระแสศิลปะอื่นนานา หาญกล้าศิลปะสปรบทร้อยกรอง ขาบาทฐานการเดินทางอย่างท้าทาย สัมความเป็นกับความตายทางชีวิต มั่นเดินทางร่ำเริงกลางวิกฤต มูลการณ์แต่ละทิศพุ่งตรงมา
3. ถึงโลกหน้าหลังโลกนี้ที่มีอยู่ ก็เรียนก็เรียนรู้ลึกศึกษา ไปพร้อมหายใจเข้าออกธรรมดา โดยนำมาประสานเฟ้นฟางเส้นเดียว นามกับรูปแยกได้แต่บัญญัติ ธรรมกับอรรถที่ถูกต้องข้องเกี่ยว สือจากใจกลั่นเจตนาแท้จริงเชียว คิดเคี้ยวฟันเคล้นคำภาพล้ำแดง

บทกวีวรรณศิลป์เป็น กลอนแปดสุภาพ ตามลักษณะรูปแบบและเนื้อหาของงานทัศนศิลป์

...สำคัญหมายใจกายมีสารพัด ทั้งโหม่นสขัตสนระคนคลุก ทั้งโสมนัสสุนทรีย์ปรีดิ์เปรมปลุก ถึงลัมภิกก็ยืนย่นภวานา ดำเนินเดินทางอย่างแย่งย่อย เลือกเฟ้นรอยเท้าแสวงหา จ्ञานกผลกรรมธรรมดา วางศรัทธาทศทุกศรัทธาเล็กบ้ำใบา จุดหมายมุ่งหวังกระจำจ้ง หัวใจประจักษ์แสงสว่างใส บอกตนรู้ตัวเป็นเสมอไป ลมหายใจจุมูกเราเท่านั้นจริงา ให้ศึกษาจิตราเริงสองรัศมี สว่างมีปริมาณสรรพสิ่ง สองกระจำจ้งสว่างมีไหวติง ไร่ปรุงแต่งเจตนารำเริงใจา

...จักรู้ลงไปให้ชัดเห็นภาพฉาย ภาพภายในต้องรู้ตามดูไว้ ว่ารู้ลึกเสนาหาเหตุไฉน? โสมนัสขัตใครล้วนนิรณ? เพื่อสำหรับรำบิลาดับรู้ บังคับให้มันอยู่อย่าเดือดร้อน เวทนาสติดองอยู่ทุกตอน เพื่อดับทุกขร้อนสิ้นปรามรภา

กลุ่มที่ 3 ผลงานประเภทจิตรกรรม ผสมผสาน
วาดเส้นและวัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้

ส่วนประกอบทางวัสดุ และกลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์



การวิจัยสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบจิตรกรรมแบบกลวิธีสื่อผสม ซึ่งประกอบไปด้วยวัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลายแตกต่างกันดังนี้ ได้แก่ 1) ประเภทการเขียนและระบายสี ประกอบด้วย ปากกาลบคำผิดสีขาว (correction pen) ดินสอไขสีขาว ปากกาเคมี สีเทียนน้ำมัน (oil pastel) สีอะคริลิก และ สีน้ำมัน รวมทั้งน้ำมันวานิช เคลือบผิวภาพผลงานอีกด้วย 2) วัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้ (ready made/found object) ล้วนแล้วแต่เป็นวัสดุที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของกับชีวิตผู้วิจัยสร้างสรรค์โดยตรง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันทั้งสิ้น เช่น รูปภาพผลงานวาดเส้น และสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ที่เป็นกระดาษ เป็นรูปงานวาดเส้นเก่า ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์เอง รวมทั้งตลับเทปคาสเซตเพลงสากล (ในยุคอดีตที่เป็นดนตรี/เพลงสากลตะวันตก ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์นิยมชมชอบสะสมเก็บไว้จำนวนมาก) นับว่าเป็นวัสดุที่นำมาใช้แสดงนัยความหมายที่สำคัญอย่างยิ่ง กระนั้นก็ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความคิดเรื่องกรอบของภาพผลงานชุดนี้ โดยได้ทดลองเลือกเอาผ้าใยแก้วโปร่งแสงสีแดงสด นำมาผูกโยงเข้าเป็นกรอบรอบภาพ ทั้งสี่ด้านของผลงาน และจัดการผูกเป็นโบว์พุ่มดอกไม้กลม ๆ จัดประดับในมุมและตรงกลางทั้งสี่ด้านของภาพ เพื่อให้เกิดความแตกต่างพิเศษ ไปจากลักษณะกรอบภาพผลงานทัศนศิลป์ทั่วไปตามกระแสนิยม เป็นต้น 2) กลวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ เป็นกลวิธีการวาดเส้นผสมผสานจิตรกรรม โดยกำหนดการวิจัยสร้างสรรค์รูปร่างรูปทรง ด้วยการ ใช้จุด เส้น สี สัน น้ำหนัก ที่ว่าง และลักษณะผิว เป็นสุนทรียธาตุหลักสำคัญ การระบายสีเป็นแบบแสดงร่องรอยและฝีแปรง (painterly painting) ให้แลเห็นลักษณะการเคลื่อนไหวมีพลังรุนแรง เพราะต้องการให้เกิดการปะทะกันอย่างฉับพลัน กับการนำเอาวัสดุสำเร็จรูป/วัสดุเหลือใช้ (ready-made / found object) เช่น รูปภาพ สิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ที่เป็นกระดาษ ทั้งที่เป็นรูปงานวาดเส้นเก่า ๆ ของผู้วิจัยสร้างสรรค์ และภาพในตลับเทปคาสเซตเพลงสากล ที่ติดผืนกลงไปในผลงาน ทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง แลดูแปลกตา น่าสนใจสนเท่ห์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจจะสามารถสร้างจินตภาพ निकออกไป ถึงเสียงดนตรีสากลเพลงร็อคเก่า ๆ มีหลากหลาย ที่ส่งเสียงดังสลับสับเปลี่ยนกันออกมาให้ผู้ชมได้ยิน ผสมผสานกับจินตนาการ ในขณะที่กำลังยีนดูผลงานนี้ในสถานที่แสดงนิทรรศการจริงอยู่ก็เป็นไปได้ (เพราะผู้ชมอาจจะได้ยินเสียงดนตรี/เพลง ส่งเสียงดังมาจากผลการวิจัยสร้างสรรค์งานชุดที่ 9 ซึ่งได้นำเครื่องเล่นเสียงดนตรี แบบ M.P. 3 พร้อมลำโพง ที่เปิดบรรเลงดนตรี/เพลง มาเปิดประกอบร่วมเข้าเป็นส่วนหนึ่งในผลงานชุดนั้นด้วยนั่นเอง) จำนวน 2 ภาพผลงาน

ภาพ 10 ตารางแสดงรูปแบบและเนื้อหาเกี่ยวกับการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ทัศนศิลป์

ผลสรุปแนวความคิดการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ทัศนศิลป์

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้ทุ่มเททักษะฝีมือความรู้ความสามารถความเข้าใจ และประสบการณ์ จากภายในจิตใจ มีเจตนาหรือเจตจำนง เป็นเครื่องกำหนดหมาย ออกมาอย่างเป็นรูปธรรม แสดงออกมาเป็นภาพจิตรกรรม เกิดรูปทรงและสัญลักษณ์อันเป็นภาษาแห่งความคิด มีความหมายสื่อสารถึงความจริงแบบวัตถุนิยมวิสัย และเป็นมายาคติ ลวงตา หรือความเป็นจริงแบบสมมติสัจจะ อันสะท้อนออกมาจากมโนทัศน์แบบอัตวิสัย ปรากฏเป็นรูปลักษณะของงานทัศนศิลป์ทัศนศิลป์แบบศิลปกรรมภาพนา นับว่าเป็นการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์แนวพุทธศิลป์ เป็นเสมือนเครื่องมือพัฒนาชีวิตจิตใจ (ภาวนา ศิล สมาธิและปัญญา) ความประพฤติกาย วาจา จิตใจ และปัญญาให้เกิดความองงามในธรรมะอย่างยิ่ง เพราะที่สุดแห่งจุดหมายของชีวิตนั้น ผู้วิจัยสร้างสรรค์ปรารถนาจะเข้าถึงองค์ความรู้ที่ขัดแย้งในชีวิตจิตใจ มีปัญญารู้ชัดแจ้งถึงสัจธรรม กระทั่งจิตใจมีอิสระหลุดพ้นจากเครื่องร้อยรัดทั้งปวงคือ ทิฐิ ตัณหา และมานะ (อวิชชา) เป็นกุศลเจตนา ยิ่ง การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ทัศนศิลป์เป็นจริตนิสัย และ

คืออรรถาธิบายส่วนหนึ่งในกุศลธรรมฉันทะของการศึกษาเป็นคุณสมบัติจำเป็นที่สุดของชีวิต มีคุณค่าตามอุดมคติปรัชญาศิลปะกับหลักพุทธธรรม เพราะมุ่งสู่สัมฤทธิ์ผลการวิจัยสร้างสรรค์ปรารถนาให้มีความแตกต่างจากผลงานทัศนศิลป์ ในศิลปะกระแสร่วมสมัยปัจจุบันนี้ กล่าวคือ ได้นำสุนทรียภาพจากศิลปะที่สัมผัสรับรู้ด้วยการดูเห็นด้วยตาใน “ทัศนศิลป์” (จิตรกรรม) ที่รับรู้ถึงคุณค่าทางศิลปะ ความงาม ด้วยจักขุวิญญาณ (ตา) มาบูรณาการเข้ากับศิลปะประเภทรูปธรรมศิลป์ หรือ สัญลักษณ์ศิลป์ (กวีกรรม หรือ กวีนิพนธ์) ที่รับรู้เข้าใจในคุณค่า เรื่องราวแนวความคิด ความไพเราะงดงามทางศิลปะ อาศัยการอ่านด้วยจักขุวิญญาณ สัมพันธ์กับทางโสตวิญญาณ (หู) ในเสียงภาษาถ้อยคำ ศัพท์สัญลักษณ์ความหมายและวรรณยุกต์ เป็นพาหะสื่อความหมายด้วยจิตใจซึ่งเป็นผลงานเกิดจากความศรัทธา มีความเพียรมีใจไว้กับกิจมีจิตไว้กับงาน ตระหนักในคุณค่าสุนทรียภาพความหมายของทัศนศิลป์และกวีกรรมว่า วิจิตรศิลป์ทั้งสองนี้หาได้มีคุณค่าความยิ่งย่อนไปกว่ากันแต่อย่างใดไม่

อุปสรรคและการแก้ปัญหาการวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีกรรม

ระยะเวลาการปฏิบัติงานการวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีกรรมคือปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่ง สำหรับดำเนินการกระบวนการตามขั้นตอน การศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูล สร้างพลังความบันดาลใจ และพลังแห่งสมาธิ ในการวิจัยสร้างสรรค์และการปฏิบัติงานวิจัยสร้างสรรค์คู่ขนานกันไปทั้งทัศนศิลป์และกวีกรรม ต้องมุ่งมั่นอย่างหนักแน่น ดังนั้นสิ่งจำต้องมียังยวดคือระบบระเบียบวินัยการทำงาน การค้นคว้าสืบเสาะแสวงหาข้อมูล ซึ่งมีอยู่หลายประเภท เช่น เอกสารข้อมูลภาคทฤษฎีทัศนศิลป์ กวีนิพนธ์ และประวัติศิลปะต่าง ๆ ตลอดจนภาพผลงานศิลปะ ฯลฯ ที่สัมพันธ์เกี่ยวข้อง จากแหล่งค้นคว้าห้องสมุด และหรือจากโลกการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน (ปรโตโมสะ: เสียงหรือข้อมูลจากภายนอก) และที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือ รู้จักตระหนักครุ่นคิด ทบทวน วิเคราะห์ พิจารณาถึงคุณภาพและคุณค่า คิดแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องการวิจัยสร้างสรรค์ฯ (โยนิโสมนสิการ: การคิดอย่างแยบคายภายในใจ) ด้วยสติปัญญาของตนเอง กล่าวคือผู้วิจัยสร้างสรรค์ยืนยันได้ว่า สิ่งที่มีคุณค่าที่สุดต่อสัมฤทธิ์ผลแห่งการงานที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ คือความมีระเบียบวินัยในการปฏิบัติงานวิจัยสร้างสรรค์อย่างหนักแน่น จริ่งจ้ง และสม่ำเสมอ ในอนาคตอาจจะมีการแปลบทกวีกรรม เป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ และหรือภาษาจีน เป็นต้น เพื่อนำไปเขียนเป็นอักษรส่วนหนึ่งในของผลงาน เช่นเดียวกับบทกวีกรรมที่มีอยู่เป็นภาษาไทยอยู่แล้ว เป็นการพัฒนาและบูรณาการสู่สุนทรียภาพทัศนศิลป์ เพื่อเผยแพร่ออกไปสู่ระดับสากลนานาชาติอย่างสำคัญและกว้างขวางต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กุสุมา รักษมณี. (2549). *การวิเคราะห์วรรณคดีไทยตามหลักวรรณคดีสันสกฤต*. กรุงเทพมหานคร:

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เจตนา นาควัชร. (2538). *ทางไปสู่วัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ผู้จัดการ

ชลูด นิ่มเสมอ.(2531). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

พระอนุมาณราชธน.(2533). *การศึกษาวรรณคดีแห่งวรรณศิลป์*. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน

ภรดี พันธูการ. (2542). *วิจัยทางศิลปะและศิลปะประยุกต์*. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

Piers Bizony. (2525). “อาณาจักรล่องหน (Invisible Word Exploring the Unseen)” แปลโดย รอฮีม ปรามาส.
กรุงเทพฯ: สนพ.มติชน.

สุรชาติ เกษประสิทธิ์.(2556).การวิจัยแบบสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรศน์.พิษณุโลก.มหาวิทยาลัยนเรศวร

สุรชาติ เกษประสิทธิ์. (2562). การวิจัยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีทรศน์ ; ชุดสังขารการปรุงแต่ง
ประสบการณ์แห่งบุคคล“The Creation of Visual Arts: Mental Formations
(Sankhara), the Formed of an Individual Experience”.พิษณุโลก.มหาวิทยาลัยนเรศวร

อิทธิพล ตั้งโณลก.(2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง.กรุงเทพมหานคร:
บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่งจำกัดมหาชน.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). พุทธธรรม (ฉบับขยายความ)(<http://www.84000.org/tipitaka/dic>)

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) พจนานุกรมพุทธศาสน์ฉบับประมวลศัพท์ และพจนานุกรมพุทธ ศาสน์ฉบับประมวลธรรม(
<http://www.84000.org/tipitaka/dic>)

การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม
รังสิยา ชัยรัตนสุวรรณ^{1*} และ ทวีศรี พรหมรัตน์²

The Creative Etching Prints Series on the Subject Matter
of Human Behaviors and Society

Rangsiya Chairattanasuwan^{1*} and Thaveerat promrat²

¹⁻² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

¹⁻² Faculty of Architecture Art and Design, Naresuan University, Phitsanulok

* Corresponding author. E-mail address: mamsonny007@gmail.com

received: June 8, 2021

revised: July 28, 2021

accepted: August 23, 2021

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายในการศึกษาของวิทยานิพนธ์ มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยเพื่อ 1. เพื่อการศึกษาวเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ 2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะ สะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม 3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม โดยกระบวนการขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้า รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารเพื่อการศึกษาในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์กับทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ ประกอบกับการได้รับอิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการสร้างสัญลักษณ์ในรูปแบบหน้ากากของสัตว์ โดยมีผลงานการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะจำนวน 15 ชิ้น ถูกแบ่งออกเป็นจำนวน 4 ชุด ไม่รวมกับผลการทดลองงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะ โดยผลงานทั้งหมด 4 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 หน้ากากงานสร้างสรรค์ 2 ชิ้น (The party of masks) ชุดที่ 2 แพะรับบาป 3 ชิ้น (Scapegoat) ชุดที่ 3 ความคิดที่ถูกกักขัง 3 ชิ้น (Confined thoughts) ชุดที่ 4 ไพ่แห่งชีวิต 4 ชิ้น (Card of life) ตามลำดับ และการประเมินผลสัมฤทธิ์โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ที่มีประสบการณ์ทางด้านศิลปกรรม โดยการมาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพและค่าร้อยละเฉลี่ย $\bar{X}$ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลจากการสรุปงานวิจัยการประเมินต่อความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญพบว่าการรับรู้ทางด้านผลงานทางศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมมีระดับค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในเกณฑ์ มาก ($\bar{X}$ = 3.49 และค่า S.D. = 0.75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะ พฤติกรรมของมนุษย์ การรับรู้

ABSTRACT

The purposes of this thesis were 1. to study and analyze the theories related to human behavior, 2. to create etching print art. 3. to assess the achievement of etching art concerning human behavior by the step-by-step process for collecting data for conducting research. So, researcher has researched collecting data from the documentary section to study the content of human behavior and psychoanalysis theory aligned with being influenced by foreign artists to be analyzed to create a symbol in the form of an animal mask. There were 15 pieces of etching print creations divided into 4 sets, not in conjunction with the results of art experiments. The total 4 sets were set 1 which was the party of mask for 2 pieces, set 2 which was a scapegoat for 3 pieces, set 3 which was confined thoughts for 3 pieces, and set 4 which was card of life for 4 pieces, respectively. Moreover, an achievement evaluation by a group of 7 experts with fine arts experience, which were selected based on a purposive sampling. The data were analyzed qualitatively to determine mean, percentage together with standard deviation (S.D.). The results could be concluded that the assessment of

the expert's opinion with analysis resulted in the printing process technique that corresponds to the content through storytelling, it was found that the creation of human behavior etching print in society had a high overall average Statistically significant level ($\bar{X}$ = 3.49 and SD value. = 0.75)

Keywords: Creative Etching Art, Human Behavior, Perception

บทนำ

พฤติกรรมได้ถูกนิยามกล่าวคือ การแสดงออกของมนุษย์ที่สลับซับซ้อน และ ถูกซ่อนเร้นอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ อันประกอบไปด้วย ความรู้สึก การแสดงออก ที่เป็นการสะท้อนถึงมุมมองการกระทำหรือการแสดงออกเพื่อการสื่อสารต่างๆ ส่วนทางด้านของนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายว่าพฤติกรรมไว้ว่าเป็น สัญชาตญาณ หรือ ประสบการณ์ ที่เป็นเครื่องมือผลักดันให้มนุษย์ได้มีการเรียนรู้ในการเอาตัวรอดจากสิ่งแวดล้อมและสังคม เป็นการถูกกำหนดมาเป็นสัญชาตญาณตั้งแต่กำเนิด โดยสัญชาตญาณเหล่านี้เปรียบเสมือนระดับของก้อนน้ำแข็งลอยอยู่ในทะเลเป็นแนวคิดทางด้านจิตวิเคราะห์ของแนวคิดใน ซิกมوند ฟรอยด์ มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่ได้ประสบมาในชีวิตจริงและระบายออกมาเป็นพฤติกรรมอีกทางหนึ่งเช่นกัน

จากบทความที่กล่าวมาข้างต้นนั้นผู้วิจัยเองได้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์โลหะเพื่อสะท้อนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม โดยการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายให้มีการสื่อความหมายของพฤติกรรมมนุษย์อย่างชัดเจน เพื่อที่จะนำไปใช้ในงานสร้างสรรค์ศิลปะเป็นดังสัญลักษณ์ในรูปแบบของหน้ากากสัตว์โดยสะท้อนถึงพฤติกรรมของมนุษย์โดยมีตัวแทนสัตว์เป็นกลุ่มสัตว์เช่น กา แพะ กระต่าย และ หมู ทั้งนี้มีความหมายในแต่ละแบบแตกต่างกันออกไปดังที่ผู้วิจัยได้คิดค้นเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งที่สำคัญที่ผู้วิจัยได้ยึดหลักคือ แนวคิดต่อการสร้างสรรค์ที่ยึดหลักทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์อันมีผลต่อผู้ชมผลงานที่จะได้เกิดความรู้สึกคล้อยตามซึ่งเป็นไปตามหลักของทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ทางความงามในการรับรู้และอิทธิพลทางศิลปะที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆเพื่อสอดคล้องกับวิถีทางศิลปะ รวมทั้งวิจัยทางด้านศิลปะที่มีแนวคิดทางอิทธิพลศิลปกรรมโดยให้ทรงสนะว่าศิลปะเป็นการแสดงออก ด้านอารมณ์และความรู้สึก เพื่อสื่อสารไปยังผู้อื่นให้เกิดการรับรู้ร่วมกับศิลปิน คือการแสดงออกซึ่งอารมณ์ หรือสิ่งที่อยู่ภายในของชีวิต ธรรมชาติ และ ความฝันเป็นจินตนาการชนิดหนึ่งซึ่งได้รับการกระตุ้นจากจิตใต้สำนึกเป็นต้น

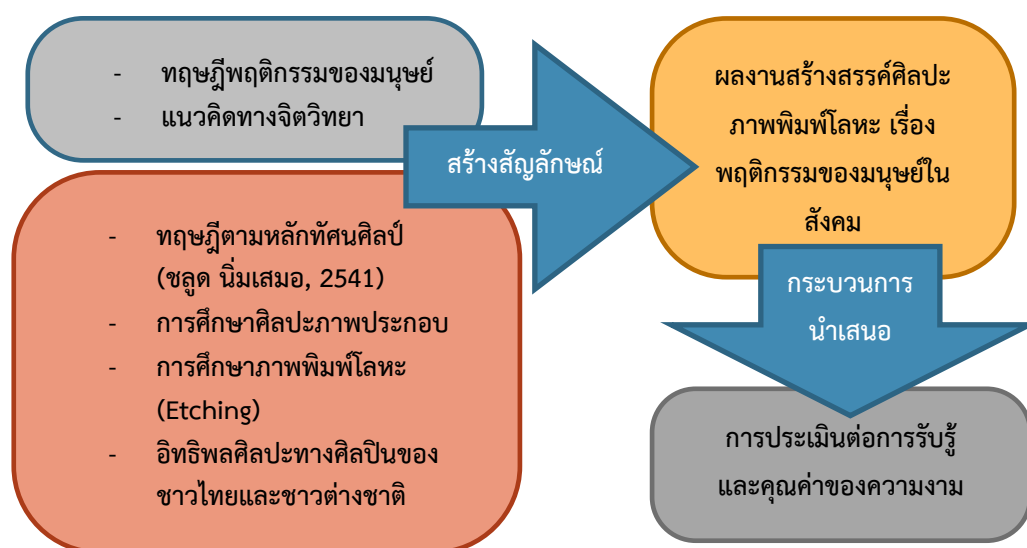
ดังนั้นผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีแรงกระตุ้นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสัญชาตญาณ รวากับสัตว์ป่าที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ใต้จิตสำนึก และ การกระทำผ่านประสบการณ์ เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เอาตัวรอดจากสภาวะการถูกกดขี่ทางสังคม และ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งได้ถูกกำหนดรูปแบบเป็นหน้ากากที่ถูกดัดแปลงให้เป็นหัวสัตว์ชนิดต่างๆเพื่อการถ่ายทอดถึงสภาวะของจิตใต้สำนึกอันดำมืดที่แสดงออกทางการกระทำของมนุษย์ เพื่อนำไปสู่การยอมรับทางบรรทัดฐานทางสังคม โดยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ นำมาวิเคราะห์สู่ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะ เรื่อง พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพทางความงามในการรับรู้ต่อผู้ชมสะท้อนถึงความเข้าใจในการแสดงออกทางพฤติกรรมที่อยู่ในจิตใต้สำนึกอันดำมืดของมนุษย์ในสังคม

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อการศึกษาวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์
2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะ สะท้อนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม
3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม

กรอบแนวคิด

การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะ เรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารทฤษฎีของพฤติกรรมมนุษย์ตลอดจนแนวคิดทางศิลปกรรม และแรงบันดาลใจจากศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อก่อให้เกิดเป็นงานลักษณะเฉพาะของผู้วิจัยเอง จึงทำให้มีกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะดังต่อไปนี้



ภาพ 1 กรอบแนวความคิด
ที่มา : รังสิยา ชัยรัตน์สุวรรณ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะในเชิงสัญลักษณ์แฝงเพื่อสะท้อนถึงพฤติกรรมอันดำมืดที่ถูกซ่อนภายใต้หน้ากากของหัวสัตว์ ทำให้เกิดการรับรู้และความเข้าใจถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีของพฤติกรรมในมนุษย์มาสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ รวมทั้งการศึกษาหลักการสร้างสรรค์ศิลปกรรม โดยมีทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ แนวคิดจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แรงบันดาลใจศิลปินชาวไทยและชาวต่างชาติ เพื่อเป็นแนวทางการเขียนภาพประกอบสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบของภาพพิมพ์โลหะ

2. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์ รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะจำนวน 15 ชิ้น ขนาด A3 โดยแบ่งเป็นช่วงการทดลองงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 ชิ้นและช่วงการพัฒนาการงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 12 ชิ้น

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านภาพพิมพ์จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปกรรมจำนวน 4 ท่าน

3.2 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน โดยมีประสบการณ์ในการทำงานศิลปะอย่างน้อย 2 ปี จากการเลือกแบบกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยเลือกจากกลุ่มอาจารย์ประจำสาขาวิชาทางทัศนศิลป์ หรืออาจารย์ที่มีประสบการณ์สอนทางด้านศิลปกรรม ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านภาพพิมพ์โลหะ และ นักวิจารณ์ด้านศิลปะ เพื่อเป็นไปตามความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินวิจัยตามหลักการและกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร บทความวิชาการต่างๆ และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิทยาของพฤติกรรมของมนุษย์ ตลอดจนการตีความหมายเชิงสัญลักษณ์เพื่อการสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์โลหะ เพื่อการประเมินการรับรู้หรือความคิดเห็นต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง

7 ท่าน เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล สำหรับการอภิปรายและนำเสนอในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะ เรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม โดยมีรูปแบบเชิงพรรณนาเพื่อให้สอดคล้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการประเมินผลสัมฤทธิ์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ระหว่างรูปแบบการสัมภาษณ์ความคิดเห็นในเชิงอิสระ และ รูปแบบแบบประเมินการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์มีแบบโครงสร้างเป็นมาตรประมาณค่า (Likert Ration Scales) 5 ระดับอย่างมีส่วนร่วมร้อยละสำคัญ เป็นกลุ่มตัวอย่างในฐานะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน ที่มีความสามารถเฉพาะด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพพิมพ์ นักวิจารณ์ศิลปะ อาจารย์ประจำสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องทางศิลปกรรม และมีประสบการณ์สอนอย่างน้อย 2 ปี อายุระหว่าง 30-59 ปีและมีวุฒิการศึกษามัธยมศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่าจากการเลือกแบบกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยการพิจารณาจากการเลือกของผู้วิจัยเพื่อเป็นไปตามความสอดคล้องของวัตถุประสงค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบเครื่องมือการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญโดยการวิเคราะห์หรือสังเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. แบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับการบันทึกในส่วนข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ และ แบบสัมภาษณ์ต่อความคิดเห็นอย่างอิสระในเชิงลักษณะคำถามปลายเปิดเชิงอัตนัยจำนวน 5 หัวข้ออันประกอบไปด้วยคำถามทางด้านผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับแนวคิด กระบวนการ และสุนทรียภาพ เพื่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้น

2. แบบประเมินการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์มีแบบโครงสร้างเป็นมาตรประมาณค่า (Likert Ration Scales) 5 ระดับ คือ 1 มีความเหมาะสมน้อยสุด 2 มีความเหมาะสมน้อย 3 มีความเหมาะสมปานกลาง 4 มีความเหมาะสมมาก และ 5 มีความเหมาะสมมากที่สุด จะได้อันดับภาคขึ้นตามหลักของแนวคิดของลิทเคอร์ท เท่ากับ 0.80 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งเกณฑ์การพิจารณาการประเมินต่อการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ต่อผู้เชี่ยวชาญด้วยคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.41 คะแนนขึ้นไป หากมีคะแนนต่ำกว่านี้จะไม่ผ่านการพิจารณา

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อให้ได้แนวคิด เทคนิค และแรงบันดาลใจจากศิลปินทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ มาประกอบกันใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะ โดยที่ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดทำให้เกิดการรับรู้และคุณค่าสุนทรียศาสตร์ทางความงาม ซึ่งดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาวเคราะห์ทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์

พบว่า ความหมายของพฤติกรรมมนุษย์ คือ การแสดงท่าทางหรืออากัปกิริยาต่างๆที่เหมาะสมต่อแสดงออกดังเช่น การเดิน การพูด การเขียน การคิด เป็นการแสดงออกต่อพฤติกรรมที่มีสองแบบนั่นคือ สิ่งเร้าจากภายใน และ สิ่งเร้าจากภายนอก มีผลต่อการตอบสนองสิ่งเร้าในสถานการณ์ต่างๆ โดยที่การกระทำของมนุษย์เป็นสัญญาณที่ติดตัวตั้งแต่กำเนิดมีกลไกทางธรรมชาติ เพื่อให้มีแรงผลักดันที่จะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในการเอาตัวรอดจากสิ่งแวดล้อมที่เลวร้ายและอันตรายต่างๆที่จะเกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ด้วยกัน

ทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มนักจิตวิทยา คือ แนวคิดที่เป็นอิทธิพลต่อการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมตามสัญญาณ ความรู้สึกหรือสภาพจิตใจที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางบริบทของสังคมและทางสิ่งแวดล้อมเป็นเงื่อนไขต่อการกระตุ้นในการเรียนรู้ของมนุษย์แบ่งออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ พฤติกรรมพื้นฐานในการสร้างเงื่อนไข พฤติกรรมที่ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ และ พฤติกรรมการเล่นแบบสังคม จึงมีผลในการจูงใจให้บุคคลนั้นคล้อยตามเพื่อแสดงพฤติกรรมออกมาทั้งในทางด้านบวกและในทางด้านลบ

ตอนที่ 2 ผลการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะสะท้อนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม

พบว่า การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ทางด้านผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ โดยมีขนาด A3 จำนวน ทั้งหมด 15 แผ่น โดยแบ่งเป็น ช่วงแรกของการทดลองงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 ชิ้น และ ช่วงหลังจากการพัฒนาการของงานสร้างสรรค์ทั้งหมดอีก 12 ชิ้น เพื่อต้องการที่จะสื่อความหมายให้เข้าใจชัดเจนมาก

ยิ่งขึ้น โดยในการวิเคราะห์ในส่วนทางด้านกระบวนการทางเทคนิค ทางด้านแนวคิด องค์ประกอบศิลป์ ด้านอิทธิพลศิลปะจากศิลปินชาวไทยและชาวต่างชาติ ผู้วิจัยได้แบ่ง 2 ส่วนเพื่อลำดับการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

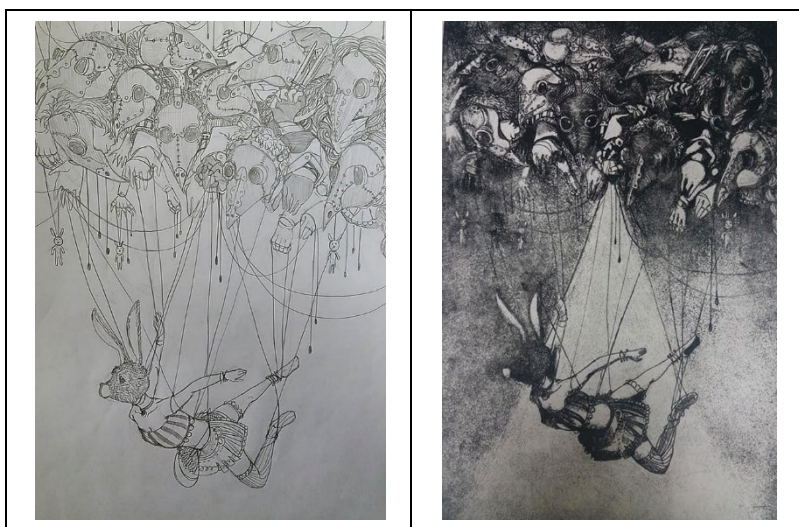
1. รูปแบบการทดลองงานสร้างสรรค์

ชิ้นงานทดลอง 3 ชิ้น (Example Etching) เพื่อให้มองเห็นถึงภาพรวมของการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเพื่อการคิดค้นองค์ประกอบในการสร้างแบบร่างพร้อมผลงานศิลปะสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม อันประกอบไปด้วย งานทดลองชิ้นที่ 1 งานทดลองชิ้นที่ 2 และ งานทดลองชิ้นที่ 3

งานทดลองชิ้นที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเทคนิคของภาพพิมพ์โลหะอย่างละเอียด ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เทคนิคผสมผสานระหว่างเทคนิคของการแกะสลักบนแผ่นโลหะ และ เทคนิคของการโรยยางสนในรูปแบบผง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้สเปรย์กระป๋องทดแทนการใช้ผงยางสนเพื่อศึกษาการทำให้เกิดฝุ่นละอองลงบนภาพของแม่พิมพ์เพื่อทำการเก็บแสงเงาอย่างละเอียดในความแตกต่างกันของรูปแบบทั้งสองเทคนิค

1. แบบร่างงานทดลอง

2. ผลงานการทดลอง

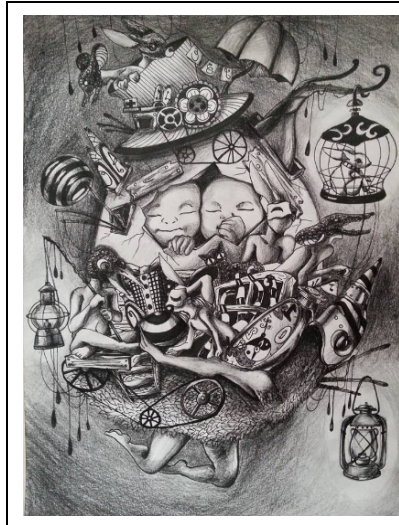


ภาพ 2 งานทดลองชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน Enslave

ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Etching, Aquatint ปีที่สร้าง พ.ศ.2560

งานทดลองชิ้นที่ 2 ผู้วิจัยพบถึงด้านปัญหาและรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบของชิ้นงานที่ 1 จึงได้พัฒนาในการปรับแก้รูปแบบร่างผลงานศิลปะ การวางรูปทรงแปลกใหม่ได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปินต่างชาติชาวรัสเซียที่มีชื่อว่า ซิน่า เนดิชชีวา (Zina Nedelcheva) โดยวางเทคนิคของชิ้นงานจากการปรับแก้ไขในส่วนจุดและเส้นที่มีความไม่เป็นระเบียบ การทำแสงเงาโดยใช้เครื่องมือแกะสลักไม้แทนการใช้สเปรย์กระป๋องหรือการโรยผงยางสน

1. แบบร่างงานทดลอง



2. ผลงานการทดลอง



ภาพ 3 งานทดลองชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน Human
ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Etching, Aquatint ปีที่สร้าง พ.ศ.2560

งานทดลองชิ้นที่ 3 ผู้วิจัยพบถึงด้านปัญหาและรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบของชิ้นงานที่ 2 จึงได้ปรับแก้รูปแบบร่างจุดและเส้นก็ยังไม่มีความไม่ไปในทิศทางเดียวกัน การจัดองค์ประกอบภาพและที่ว่าง ยังไม่มีจุดเด่นที่น่าสนใจอยู่ภายในตัวของชิ้นงาน ผู้วิจัยได้พัฒนาปรับแก้รูปแบบในร่างผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 การทดลองใช้วานิชสีดำด้าน การทำแสงและเงาโดยใช้เครื่องมือแกะสลักไม้

1. แบบร่างงานทดลอง



2. ผลงานการทดลอง



ภาพ 4 งานทดลองชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน Captivity
ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Hardground Etching ปีที่สร้าง พ.ศ.2561

2. รูปแบบการพัฒนาของงานการสร้างสรรค์

งานชุดที่ 1 หน้ากากงานสร้างสรรค์ 2 ภาพ (The party of masks) ประกอบไปด้วยผลงานที่มีชื่อว่า งานสร้างสรรค์แห่งความโลภ (Avid party) และ สังคมสวมหน้ากาก (Lie masks society) ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความหลอกลวงไม่จริงใจต่อกัน และเข้าหากันด้วยผลประโยชน์ที่แอบแฝงภายใต้หน้ากากที่ถูกสวมเอาไว้เป็นพฤติกรรมการเข้าหาสังคมด้วยวัตถุนิยม เพื่อยกระดับฐานะของตนเองเมื่ออยู่ในสังคมของมนุษย์ที่มีฐานะสูงส่งและกดขี่ผู้มีฐานะอันต่ำต้อยกว่าตน เป็นดังสำนวนที่ว่า “รู้หน้าแต่ไม่รู้ใจ”

1. Avid party

2. Lie masks society



ภาพ 5 รูปแบบการร่างภาพและการเพิ่มแสงเงา

1. Avid party

2. Lie masks society



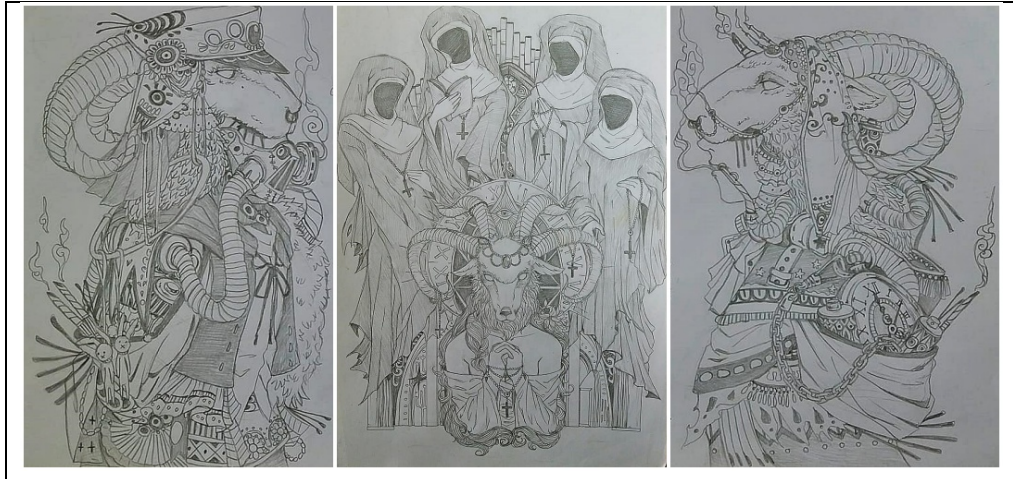
ภาพ 6 ผลงานศิลปะชุดที่ 1 หน้ากากงานสร้างสรรค์ (The party of masks)
ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Hardground Etching ปีที่สร้าง พ.ศ.2562

งานชุดที่ 2 แพะรับบาป 3 ภาพ (Scapegoat) ประกอบไปด้วยผลงานที่มีชื่อว่า การเสพติดหมายเลขที่ 1 (Addiction No.1) การเสพติดหมายเลขที่ 2 (Addiction No.2) และ ความเชื่อ (Belief) ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายว่า เชนันยยะแฝงคือ มนุษย์ผู้รับเคราะห์จากกิเลส รวมทั้งการถูกชักจูงถึงความหลงเชื่อสิ่งที่กระทำผิด กลายเป็นผู้ที่ถูกกระทำดังตราบาปทางสังคมมนุษย์ จึงกลายเป็นสำนวนคำว่า “ แพะรับบาป ”

1. Addiction No.1

2. Belief

3. Addiction No.2



ภาพ 7 รูปแบบการร่างภาพและการเพิ่มแสงเงา

1. Addiction No.1

2. Belief

3. Addiction No.2

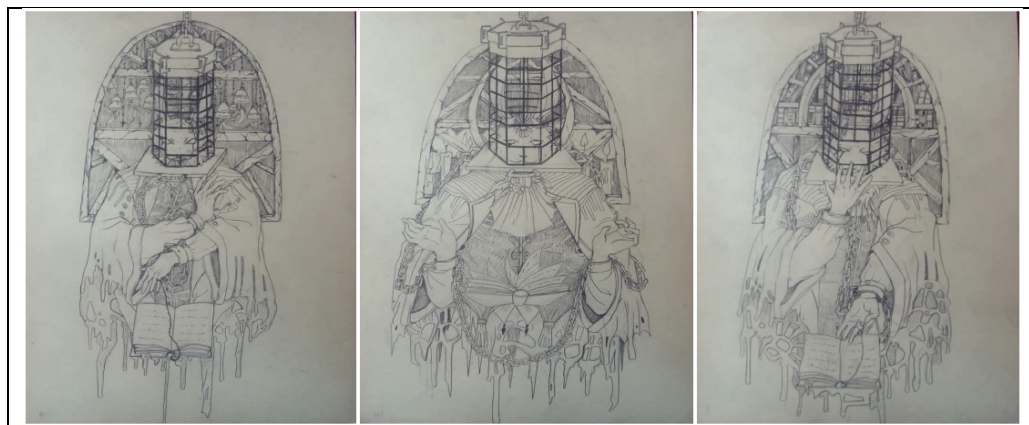


ภาพ 8 ผลงานชุดที่ 2 แพะรับบาป (Scapegoat)

ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Hardground Etching ปีที่สร้าง พ.ศ.2563

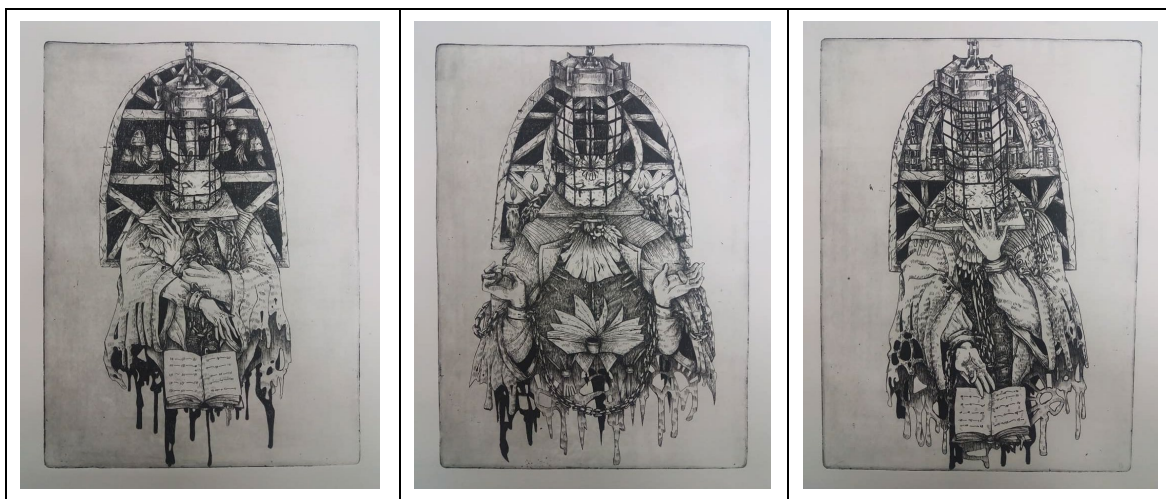
งานชุดที่ 3 ความคิดที่ถูกกักขัง 3 ภาพ (Confined thoughts) ประกอบไปด้วยผลงานที่มีชื่อว่า Imprison the knowledge No.1 Imprison the knowledge No.2 และ Imprison the knowledge No.3 ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง ความรอบรู้ต่างๆที่ถูกกักขังไม่ให้มีความคิดที่เป็นอิสระ ในอีกความหมายคือระบบการเรียนรู้หรือการศึกษายังอยู่เพียงในกรอบ ความคิดของกฎเกณฑ์ต่างๆ ไม่ให้มีความคิดที่พัฒนาก้าวหน้ากว่าคนรุ่นก่อน หรือยึดติดอยู่กับระบบการเรียนรู้แบบเดิมโดยไม่ ปล่อยาวง นั้นจึงกลายเป็นที่มาดังกล่าวคือ “ ความคิดที่ถูกกักขัง ”

1. Imprison the knowledge No.1 2. Imprison the knowledge No.2 3. Imprison the knowledge No.3



ภาพ 9 รูปแบบการร่างภาพและการเพิ่มแสงเงา

1. Imprison the knowledge No.1 2. Imprison the knowledge No.2 3. Imprison the knowledge No.3



ภาพ 10 ผลงานงานชุดที่ 3 ความคิดที่ถูกกักขัง (Confined thoughts)
ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Hardground Etching ปีที่สร้าง พ.ศ.2563

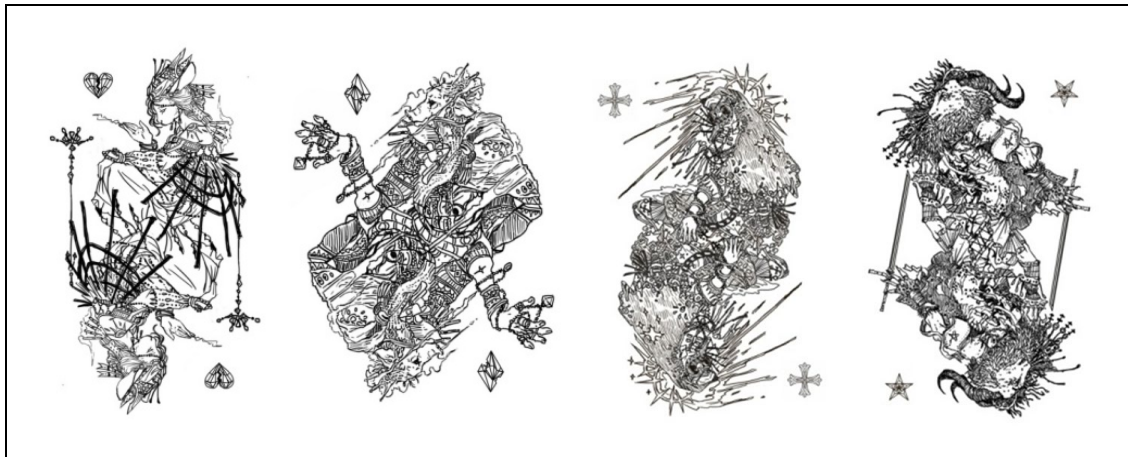
งานชุดที่ 4 ไฟแห่งชีวิต 4 ภาพ (Card of life) ประกอบไปด้วยผลงานที่มีชื่อว่า ความรัก (The lovers) ความโกรธ (The devil) ความโลภ (Four of pentacles) และ ความหลง (The hierophant) ผู้วิจัยการสื่อถึงไฟที่กำหนดชะตาชีวิตของมนุษย์ที่อยู่ในรูปแบบกิลเลสที่มีส่งผลต่อทางด้านพฤติกรรมหรือสัจชาตญาณที่ถูกซ่อนลึกลงไปในจิตใจ โดยนำชุดงานที่ 1 ชุดงานที่ 2 และชุดงานที่ 3 มาวิเคราะห์สรุปความดัดแปลงให้เป็นด้านเนื้อหาของชุดงานที่ 4 เป็นเสมือนดังว่ามนุษย์นั้นเลือกที่จะเดินด้วยตัวเองโดยที่ไม่มีผู้ใดใครบังคับจิตใจหรือเป็นเส้นทางของ “ไฟแห่งชีวิต”

1. The lovers

2. Four of pentacles

3. The hierophant

4. The devil



ภาพ 11 รูปแบบการร่างภาพและการเพิ่มแสงเงา

1. The lovers

2. Four of pentacles

3. The hierophant

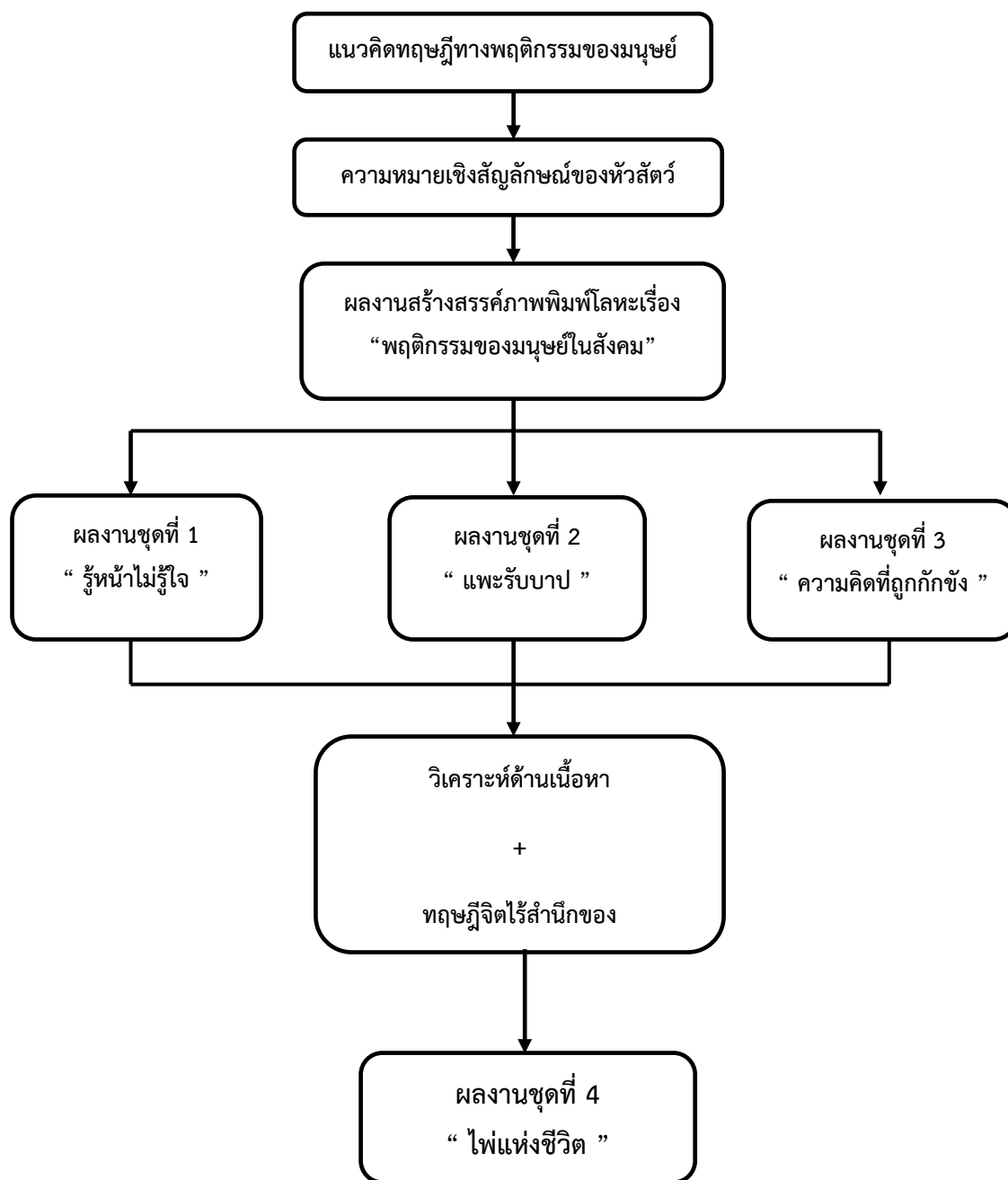
4. The devil



ภาพ 12 ผลงานงานชุดที่ 4 ไฟแห่งชีวิต (Card of life)

ขนาดกว้าง 39.7 ยาว 42 เทคนิค Hardground Etching ปีที่สร้าง พ.ศ.2564

ในรูปแบบของชุดผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมด ผู้วิจัยได้กำหนดการวางกรอบแนวความคิดของวิธีการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์โลหะเรื่อง “พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม” รวมทั้งการวิเคราะห์สรุปองค์ประกอบภาพรวมทั้งหมด ดังต่อไปนี้



ภาพ 13 กรอบแนวความคิดชุดผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะ
ที่มา : รังสิยา ชัยรัตนสุวรรณ

ตอนที่ 3 ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม

ขั้นตอนที่ 1 ในส่วนทางด้านข้อมูลสัมภาษณ์แบบประเมินความคิดเห็นต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมของกลุ่มตัวอย่างของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน สามารถสรุปออกมาได้ดังนี้

1. การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านแนวคิด (Concept) ต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม สรุปได้ว่า ผู้วิจัยนั้นได้มีด้านแนวคิดที่เปิดกว้างต่อตัวผลงานศิลปะสร้างสรรค์ จึงมีความหลากหลายในส่วนของเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสื่อถึงพฤติกรรมในมนุษย์เป็นอย่างดีต่อการรับรู้ของท่านผู้ชม มีความสอดคล้องในทางด้านเนื้อหากันอย่างเหมาะสมเป็นการเล่าเรื่องผ่านการต่อยอดจากชิ้นงานสู่ชิ้นงานของในแต่ละชิ้นโดยมีสัญลักษณ์และรูปทรงที่แตกต่างกันออกไปเพื่อการสื่อความหมายภายในชิ้นงานแต่ละภาพอย่างชัดเจน ในส่วนทางด้านข้อคิดเห็นที่แตกต่างกัน

ส่วนทางด้านแนวความคิดที่กว้างขวางมากจนเกินขอบเขต จนในบางครั้งก็ไม่มีเชื่อมโยงกันในด้านแนวคิดโดยรวมของแต่ละชิ้นงาน ควรหาแนวคิดที่มาจากประสบการณ์ในชีวิตจริงหรือมาจากการสะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ที่อยู่ในสังคมไทยมากกว่าเพื่อการตีความหมายให้แคบลง

2. การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านเทคนิคและกระบวนการ (Process) ต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม สรุปได้ว่า มีรูปแบบของทางด้านเทคนิคมีการจัดลำดับในกระบวนการทำอย่างเป็นขั้นเป็นตอนมีความเชี่ยวชาญและชำนาญเฉพาะด้านเป็นอย่างมากในด้านเทคนิคของการออกแบบสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะที่สามารถถ่ายทอดให้เทคนิคนั้นได้มีอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเกิดค่าน้ำหนัก ลวดลาย ความขรุขระของพื้นผิว แสงและเงา จึงทำให้กระบวนการสร้างสรรค์ในการทำผลงานภาพพิมพ์โลหะเกิดความพิเศษเข้ากับเนื้อหาในแต่ละชิ้นงานอย่างลงตัวและสร้างความน่าสนใจการสะท้อนถึงความลึกซึ้ง ความพิศวง และน่าค้นหาได้เป็นอย่างดี ในส่วนทางด้านข้อคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปพัฒนาให้มากขึ้นไปอีกขั้นเพื่อค้นหาเทคนิคที่แปลกใหม่นอกจากการทำพื้นผิวและค่าน้ำหนักในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

3. การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม สรุปได้ว่า มีรายละเอียดทางด้านขององค์ประกอบที่เป็นประเภทของภาพประกอบการเล่าเรื่อง โดยมีการเล่าเรื่องราวผ่านตัวผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะ เป็นการสื่อสารที่เกี่ยวกับการใช้รูปแบบทางด้านสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมผ่านหัวสัตว์หรือหน้ากากของสัตว์เป็นจุดศูนย์กลางของเรื่องราวทั้งหมด ทำให้สามารถแยกความแตกต่างทางด้านรูปทรงได้เป็นอย่างดี ในส่วนทางด้านข้อคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปมีสัญลักษณ์ของหัวสัตว์หรือหน้ากากที่มีความหลากหลายมากกว่านี้ และ ผลงานควรมีขนาดที่ใหญ่ขึ้นเพื่อให้มีจุดการมองเห็นในรายละเอียดที่ดีขึ้น

4. การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านคุณค่าของความงาม (Beauty) ต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม สรุปได้ว่า ทางด้านความงามสามารถถ่ายทอดความงามในทางสุนทรียภาพให้ตัวละครมีชีวิต มีการแสดงออกถึงท่าทางการเคลื่อนไหว และ มีการสนทนาระหว่างกัน ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินในการรับชมผลงาน ทั้งยังมีสุนทรียภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกในความลึกซึ้ง น่าค้นหาทางด้านการใช้สัญลักษณ์ที่แอบแฝงในรูปแบบของพฤติกรรมในมนุษย์ โดยการแสดงออกผ่านทางสัญลักษณ์ของหัวสัตว์หรือหน้ากากของสัตว์จนดูน่าทึ่งต่อการแสดงออก มีความงามของผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะมีกระบวนการการใช้เส้นที่เป็นแรงบันดาลใจจากศิลปินเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ให้มีความผสมผสานกันอย่างลงตัวทำให้เกิดภาพแห่งจินตนาการการสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึงมุมมองของพฤติกรรมในสังคมมนุษย์ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. การประเมินแสดงความคิดเห็นทางการนำเสนอ (Presentation) ต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม สรุปได้ว่า ผู้วิจัยได้มีการนำเสนอรูปแบบให้มีความเรียบง่ายและดูเรียบร้อยต่อการจัดวางผลงานให้มีความลงตัวกับสถานที่ที่กำหนดไว้รวมทั้งก่อให้เกิดความเพลิดเพลินต่อการรับชมผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะได้เป็นอย่างดี ทางด้านรูปแบบผลงานในการนำเสนอมีการพัฒนาการที่ดีขึ้นจากการต่อยอดจากผลงานการทดลองทำให้มีความงามที่เกื้อหนุนพัฒนาขึ้นเป็นลำดับเฉพาะด้านและมีการจัดการถ่ายทอดเรื่องราวบอกเล่าผ่านความเป็นภาพประกอบอย่างสมบูรณ์ในรูปแบบของแต่ละผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะ เรื่อง พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ในส่วนทางด้านข้อคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป ควรมีสถานที่การจัดงานที่เหมาะสมต่อการแสดงผลงานภาพพิมพ์โลหะเพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น ดังเช่น หอศิลป์ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 ในส่วนข้อมูลแบบประเมินด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ตามความเหมาะสม (Suitability) ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเชิงคุณภาพ โดยมีค่าร้อยละเฉลี่ย $\bar{X}$ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีตัวแปรจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ดังต่อไปนี้

ตาราง 1 ข้อมูลแบบประเมินด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ตามความเหมาะสม (Suitability)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับผลประเมิน
1	ด้านเนื้อเรื่องและความหมายที่มีความสอดคล้องกับผลงานศิลปะอย่างชัดเจน	3.71	0.76	มาก
2	ผลงานศิลปะที่สามารถสื่อสารและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกอย่างชัดเจน	3.86	0.69	มาก
3	ผลงานศิลปะมีจุดเด่นและมีมิติภายในผลงานศิลปะอย่างชัดเจน	4.43	0.79	มากที่สุด
4	ความงามของผลงานศิลปะมีความสะท้อนอารมณ์ ความแปลก และ ความลึกลับน่าค้นหา	4.29	0.95	มากที่สุด
5	ความงามของผลงานมีความกลมกลืนและความขัดแย้งอย่างมีดุลยภาพ	3.86	0.69	มาก
6	องค์ประกอบด้าน เส้น แสง-เงา พื้นผิว พื้นที่ว่าง และ จังหวะ มีความลงตัวและเกิดการแสดงอารมณ์	4.29	0.49	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		3.49	0.75	มาก

จากตารางพบว่า การประเมินเฉลี่ยรวมนั้นอยู่ในระดับมาก โดยมีการรับรู้ทางด้านผลงานศิลปะมีจุดเด่นและมีมิติภายในผลงานศิลปะอย่างชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.43$) ความงามของผลงานศิลปะมีความสะท้อนอารมณ์ความแปลก และ องค์ประกอบด้าน เส้น แสง-เงา พื้นผิว พื้นที่ว่าง และ จังหวะ มีความลงตัวและเกิดการแสดงอารมณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.29$) ผลงานศิลปะที่สามารถสื่อสารและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกอย่างชัดเจน และ ความงามของผลงานมีความกลมกลืนและความขัดแย้งอย่างมีดุลยภาพ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.86$) และ ด้านเนื้อเรื่องและความหมายที่มีความสอดคล้องกับผลงานศิลปะอย่างชัดเจน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ คือ ทำการศึกษาในส่วนของภาคข้อมูลเอกสาร ทฤษฎี หนังสือ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำการวิเคราะห์และทำความเข้าใจสู่แนวคิดในการสร้างสรรค์สัญลักษณ์ของผลงานศิลปะให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ สุรพล พะยอมแย้ม (2545 อ้างอิงใน ชลลดา บุญโท, 2554) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์ในทางจิตวิทยานั้น หมายถึง การกระทำเนื่องมาจากการกระตุ้นหรือการจูงใจทั้งภายนอกและภายใน ในส่วนสำคัญคือทางด้านทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มนักจิตวิทยาโดยมีแนวคิดที่สอดคล้องกับ กันยา สุวรรณแสง (2540) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมเป็น

เรื่องของสัญญาณ โดยที่สัญญาณเป็นความรู้ที่มีตัวตนตั้งแต่เกิด และมีอาการตอบสนองที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เป็นแรงกระตุ้นสำคัญ

2. สร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะสะท้อนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม คือ การออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ 2 มิติ โดยมีขนาด A3 จำนวน ทั้งหมด 15 แผ่น โดยแบ่งเป็นช่วงแรกของการทดลองงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 2 ชิ้น และช่วงหลังจากการพัฒนาการของงานสร้างสรรค์ทั้งหมดอีก 13 ชิ้น โดยมีแนวคิดที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์มีแรงกระตุ้นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสัญญาณราวกับสัตว์ป่าที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ใต้จิตสำนึก ซึ่งนำไปสู่การกระทำเป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เอาตัวรอดจากสภาวะการถูกกดขี่ทางสังคม และ การยอมรับทางบรรทัดฐานทางสังคม โดยการออกแบบมีสัญลักษณ์ของพฤติกรรมของมนุษย์ในรูปแบบของหัวสัตว์หรือหน้ากากของสัตว์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วุฒิกร คงคา (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ภายใน-ภายนอกของมนุษย์” กล่าวคือ เป็นผลงานที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างภายนอกกับภายในของมนุษย์ เพื่อสะท้อนว่าถึงแม้มนุษย์จะมีหน้าฉากหรือเปลือกหรือร่างกายภายนอกหรือแม้กระทั่งพฤติกรรมที่เต็มไปด้วยอำนาจในการต่อรองกับสังคม และภาวะจิตใจที่เป็นส่วนภายในที่จำต้องสร้างเกราะกำบังให้กับตัวเองเพื่อความอยู่รอดและการยอมรับจากสังคม

3. ประเมินผลสัมฤทธิ์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ แบ่งผลการประเมินออกเป็น 2 ด้าน อันประกอบไปด้วย ข้อมูลสัมภาษณ์แบบประเมินความคิดเห็นต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม และ ข้อมูลแบบประเมินด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ตามความเหมาะสม

3.1 การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านแนวคิดต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า ความสอดคล้องในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาเกี่ยวกับการสื่อถึงพฤติกรรมในมนุษย์และเชื่อมโยงทางด้านทฤษฎีภายใต้จิตสำนึกอันดำมืดโดยแทนที่ด้วยการใช้สัญลักษณ์ในรูปแบบหัวสัตว์หรือหน้ากากของสัตว์ที่แสดงออกความต้องการเอาตัวรอดในสถานการณ์อันคับขันและการกดขี่ผู้ที่อ่อนแอหรือต่ำต้อยกว่าตนเองภายในผลงานศิลปะ ที่สอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิทยาของ ซิกมوند ฟรอยด์ กันยา สุวรรณแสง (2540) ให้ความว่า พฤติกรรมของมนุษย์ ถูกกำหนดมาเป็นสัญญาณตั้งแต่กำเนิด และ มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่ได้ประสบมาในชีวิตจริงและระบายออกมาเป็นพฤติกรรมอีกทางหนึ่ง

3.2 การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านเทคนิคและกระบวนการต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า ทางด้านเทคนิคและกระบวนการ การออกแบบสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะที่สามารถถ่ายทอดให้เทคนิคนั้นได้มีอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเกิดค่าน้ำหนัก ลวดลาย ความขรุขระของพื้นผิว แสงและเงาในชิ้นผลงานศิลปะ รวมทั้งทำให้เกิดด้านของมิติขึ้นมาดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น มีสอดคล้องกับหลักการ องค์ประกอบของทัศนศิลป์ โดย กิตติพัฒน์ แดนที่ (2558) ได้ให้ความหมายว่า ศิลปะที่เกิดจากสิ่งที่มนุษย์รับรู้ จับต้องได้ ได้กลิ่น และ มองเห็น เพื่อนำมาใช้ในการแสดงออกทางอารมณ์เพื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะและสร้างความหมายให้กับผลงาน

3.3 การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านองค์ประกอบศิลป์ต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกิดจุดเด่นนำสายตาภายในภาพให้ได้เข้าใจถึงบริบทและสถานการณ์ในการผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่างๆในการสื่อสาร ซึ่งความสอดคล้องกับ ทองเจือ เขียดทอง (2542) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับด้านสัญลักษณ์ว่า เป็นรูปสัญลักษณ์ในรูปแบบรูปภาพและเข้าใจความหมายมองเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงตัวแทนนั้นๆ ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก ความมั่นคง นุ่มนวล การเคลื่อนไหว เป็นไปตามลักษณะของนักออกแบบต้องการใช้ในการสื่อความหมาย

3.4 การประเมินแสดงความคิดเห็นทางด้านคุณค่าของความงามต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า มีการถ่ายทอดความงามในทางสุนทรียภาพให้ตัวละครมีชีวิต มีการแสดงออกถึงท่าทางการเคลื่อนไหว และ มีการสนทนาระหว่างกัน ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินในการรับชมผลงาน มีสอดคล้องกับความงามในทางสุนทรียภาพของ ทวีศรีพรหมรัตน์ (2559) ได้กล่าวว่า คุณค่าความงามที่เกิดการชื่นชมผลงานศิลปะนั้น ผู้ชมก็ต้องทำความเข้าใจถึงที่มาของผลงานศิลปะนั้นเป็นอย่างถ่องแท้ทั้งในส่วนเนื้อหาที่เกิดจากเหตุการณ์สัมพันธ์กับผู้สร้างสรรค์อารมณ์เป็นเอกภาพ เช่น การคำนึงถึงอารมณ์ในการใส่เนื้อหาให้ดูมีชีวิตชีวาเต็มไปด้วยสีสัน ก็จะเกิดความเพลิดเพลินมีความสนุกและจินตนาการเห็นจนเกิดภาพตามขึ้นมา

3.5 การประเมินแสดงความคิดเห็นทางการนำเสนอต่อรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า มีการจัดแสดงที่มีความเรียบง่ายและดูเรียบร้อยต่อการจัดวางผลงานให้มีความลงตัวกับสถานที่ที่กำหนดไว้ มีความงามด้านในการถ่ายทอดเรื่องราวบอกเล่าผ่านความเป็นภาพประกอบผสมผสานกับแนวคิดทางทฤษฎีจิตวิทยาอย่างสมบูรณ์ ซึ่งมีสอดคล้องกับแนวคิด ของ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543) กล่าวว่า สำหรับศิลปินจะถ่ายทอดความฝันผ่านการแสดงออกทางศิลปะโดยแปลความฝันผ่านการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ดังนั้นศิลปะจึงเป็นผล

สืบเนื่องของความฝัน โดยมีลัทธิทางศิลปะที่สัมพันธ์ทางจิตวิทยาในการสร้างสรรค์ศิลปะงานศิลปะที่มีรูปแบบเหนือความจริงหรือศิลปะที่มุ่งเน้นทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกสะท้อนใจเป็นสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ผลจากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ มีแหล่งข้อมูลทั้งทางภาคเอกสารมีขอบเขตในการศึกษาประกอบแนวคิดทางทฤษฎีอย่างเคร่งครัด ถึงลักษณะจิตวิทยาเกี่ยวกับพฤติกรรมในส่วนลึกของมนุษย์ให้ผู้ชมได้เข้าใจและเข้าใจได้อย่างชัดเจน

1.2 การจัดการภายในห้องอย่างดูเรียบง่ายสะอาดตา ยังมีความเป็นระเบียบในการจัดวางองค์ประกอบให้เป็นการเล่าเรื่องราวของภาพงานศิลปะที่สร้างความเพลิดเพลินต่อการรับชมผลงาน

1.3 ทางด้านการจัดห้องแสดงงานควรมีป้ายอธิบายลักษณะงานประกอบคำบรรยายที่สอดคล้องกับเนื้อหาภาพมากกว่านี้

1.4 รูปแบบประชาสัมพันธ์ ควรมีการเรียบเรียงการบรรยายให้สั้นลง ให้ดูเข้าใจในเนื้อหาที่จะสื่อสารที่ดีขึ้นมากกว่านี้

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 รูปแบบแนวคิดการสร้างสรรค์ควรมีการพัฒนาการเล่าเรื่องมาจากประสบการณ์จริงของชีวิตที่ใกล้ชิดกับตัวผู้วิจัย

2.2 ควรมีการทดลองในการสอดแทรกสีลงไปบางตำแหน่ง อาจจะทำให้อารมณ์ความรู้สึกที่มากขึ้นกว่าเดิมมีผลต่อการกระตุ้นในความน่าค้นหาขึ้นภายในภาพ

2.3 ควรจะมีการจัดแสดงในหอศิลป์แสดงงานศิลปะมากกว่า และ มีการจัดงานอย่างต่อเนื่องในหลายๆวันเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในผลงานศิลปะสร้างสรรค์สู่ผู้ชมท่านอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

Baanjomyut. (2000). **Human Development Psychology**. Retrieved March 26, 2017, from

https://www.baanjomyut.com/library_2/extension1/concepts_of_developmental_psychology/01_5.html

Dantei, K. (2015). **Composition Art**. Retrieved October 22, 2017, from

<http://patdramaa111.srp.ac.th/xngkh-prakxb-khxng-thasn-silp>

Educ-bkkthon. (2557). **School of Psychology**. Retrieved August 24, 2017, from

<http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads.pdf>

Junam, S. (1997). **Development Psychology**. (4th ed.). Bangkok: Thaiwantanapanid. (in Thai)

Khetthong, T. (1999). **Symbol Design**. Bangkok: Dhonburi Rajabhat University. (in Thai)

Kongka, W. (2007). **Inside-Outside of human**. Academic Journal. King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang. 5(1), 1-15. Retrieved December 25, 2017, from

[file:///D:/:\(โครงสร้างวิจัย%20โป.โท/งานวิจัยอ้างอิง/2007ภายใน-ภายนอกของมนุษย์.pdf](file:///D:/:(โครงสร้างวิจัย%20โป.โท/งานวิจัยอ้างอิง/2007ภายใน-ภายนอกของมนุษย์.pdf)

Nimsamer, Ch. (1998). **Composition Art**. (8th ed.). Bangkok: Amarin. (in Thai)

Novabizz. (2560). **Human behavior**. Retrieved November 28, 2017, from

<https://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/>

Phomrat, T. (2016). **Aesthetics in the Visual Arts**. Pisanulok: rattanasuwanprinting3. (in Thai)

- Pornrourngrote, Ch. (2000). **Art Research**. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Sangchai, A. (2000). **Aesthetics science of beauty**. Retrieved November 14, 2017, from <http://art-philosophy.blogspot.com/2007/08/blog-post.html>
- Subprung, J. (2000). **Illustration Design**. Bangkok: Odeon Store. (in Thai)
- Sunpongsri, G. (2011). **Modern Art**. (2nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Suwanasang, K. (1997). **General Psychology**. (3rd ed.). Bangkok: Aksornpittaya. (in Thai)
- Thewarak, P. (1994). **Psychology studies external and internal behavior**. Bangkok: S.D.Express. (in Thai)
- Thongpong, A. (2016). **Under the impersonal rhetoric**. Art and Architecture Journal. Naresuan University. Retrieved December 25, 2017, from <file:///D:/โครงสร้างวิจัย%20ป.โท/งานวิจัยอ้างอิง/อ.อาคม%20ภายใต้ว่าทศาศตร์ที่ไร้ตัวตน.pdf>
- Thongrourngrote, J. (1988). **Technique Printmaking from Etching plate**. Bangkok: United Books. (in Thai)

การศึกษาลักษณะพื้นผิวผ้าสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ผิวบนด้วยเทคนิควัสดุปะติด

ประทีป สุวรรณโร

The study of texture case for creative relief printing using collagraph technique

Prateep Suwanro

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus

Corresponding author. E-mail address: prateep.s@psu.ac.th

received: July 21, 2021

revised: September 23, 2021

accepted: October 12, 2021

บทคัดย่อ

การศึกษาลักษณะพื้นผิวผ้าสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ผิวบนด้วยเทคนิควัสดุปะติด มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะพื้นผิวผ้าและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ผิวบน ด้วยเทคนิควัสดุปะติด โดยการสุ่มเลือกผ้าจากสถานประกอบการประเภท ร้านขายผ้าเมตรหรือผ้าหลา และร้านรับจ้างตัดเย็บเสื้อผ้า ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี ได้ 75 ตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า พื้นผิวผ้าที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน ความหยาบละเอียดต่างกัน จะให้ค่าน้ำหนักของพื้นผิวต่างกัน ความแตกต่างนี้เกิดจากความหนาแน่นและการเรียงตัวของเส้นใยเป็นเส้นทแยงและประสานตัดกันไปมา ผ้าลูกไม้จะให้ลวดลายชัดเจนและสวยงาม ผ้าถักจะให้พื้นผิวฟูไม่คมชัดเหมาะแก่การสร้างพื้นผิวเป็นพื้นหลังภาพ ผ้าบางชนิดทดลองพิมพ์ง่ายเพราะมีความบาง การทดลองพิมพ์และคัดเลือกพื้นผิวโดยผู้เชี่ยวชาญ ทำการวิเคราะห์คุณสมบัติการติดสี ผลของพื้นผิวและองค์ประกอบภาพทางศิลปะ ลวดลายผ้าแสดงให้เห็นคุณสมบัติต่าง ๆ ได้แก่ ความหยาบ ความละเอียด ความหนาแน่น เส้น น้ำหนัก และรูปทรง ส่งผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างของผลงานที่สร้างสรรค์ ความหลากหลายของพื้นผิวผ้าแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มพื้นผิวที่แสดงค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ 2. กลุ่มพื้นผิวที่แสดงลักษณะลวดลายเส้น 3. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลายเรขาคณิตและลวดลายอิสระ 4. กลุ่มพื้นผิวที่แสดงลักษณะลวดลายพรรณพฤกษา กระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ผิวบนด้วยเทคนิควัสดุปะติด กำหนดรูปแบบและเทคนิคพิมพ์ซ้อนทับ ผลการสร้างสรรค์สามารถจัดกลุ่มตามลักษณะความแตกต่างของพื้นผิวที่ปรากฏจากการทดสอบการพิมพ์ได้ 3 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มการจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีค่าน้ำหนักเป็นจุดเด่น 2. กลุ่มการจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีลวดลายอิสระและเรขาคณิตเป็นหลัก 3. กลุ่มการจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีลวดลายพรรณพฤกษา

คำสำคัญ: ลักษณะพื้นผิว ภาพพิมพ์ผิวบน เทคนิควัสดุปะติด

ABSTRACT

The study of texture case for creative relief printing using collagraph technique aimed (1) to examine fabric texture, and (2) create collagraph printing. Fabrics, 75 samples for trial printing, were randomly selected from cloth stores and tailor stores in Muang, Pattani. The results showed that fabric provides different texture of its weight. Different roughness provides surface weigh differently. These surface differences are due to density and pattern of fiber in each direction - diagonal and cross-hatched pattern. Lace fabrics give sense of beauty and distinction in its design, while knitted fabrics provide fluffy and vague texture which is suitable for making image background. Some fabrics were easily tested for printing because of their thinness. The collagraph printing trials were selected by experts and analyzed for sticking of color. The results of texture and visual element of art of fabric patterns showed various features including roughness, fineness, ruggedness, line, weight, and shape, which

gave a sense of personality derived from the collagraph printing with distinct and various features of surface. The variety of fabric textures can be categorized into four groups: 1. low and high key texture, 2. line texture, 3. geometric and free texture, and 4. floral and leaf design texture. In the making process of collagraph printing, to define patterns and overlay printing techniques. The collagraphs were categorized into three different surface texture of printmaking including 1. composition using overall intensity of surface weight, 2. composition using geometry and independent texture, and 3. composition using flora textures.

Keyword: Texture, Relief Printing, Collagraph Technique

บทนำ

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ห่อหุ้มร่างกายด้วยวัสดุที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หนังสัตว์ ขนนก ระยะต่อมามนุษย์รู้จักวิธีการดัดแปลงสิ่งที่มีในธรรมชาติมาใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มร่างกายให้เหมาะสม โดยวิธีการ ผูก มัด ถัก ทอ ตลอดจนวิธีการตัดเย็บด้วยความเจริญทางวัฒนธรรมลักษณะ ประเภทของผ้า ก็มีความแตกต่างกันไป ทั้งนี้ความแตกต่างดังกล่าวยังสามารถบ่งบอกถึงสภาพสังคม ลักษณะทางภูมิศาสตร์ และเศรษฐกิจ ของสังคมนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี การเลือกใช้ผ้าในปัจจุบันนอกจากจะใช้เป็นวัตถุดิบประเภทผ้าในการตัดเย็บแล้วอุตสาหกรรมอื่น ๆ ก็ยังได้พัฒนาเส้นใย ลวดลาย และพื้นผิวในลักษณะแปลกและแตกต่างกันมากมายทำให้เกิดความตื่นตัวในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่ใช้ผ้าเป็นวัตถุดิบ เนื้อผ้าเป็นสมบัติที่เกี่ยวข้องทั้งด้านที่มองเห็นด้วยตาและที่สัมผัสด้วยมือ ผ้ามีพื้นผิวที่เรียบหรือขรุขระ ผ้าที่ทำจากเส้นใยธรรมชาติจะมีผิวที่ดูไม่สม่ำเสมอเมื่อเทียบกับผ้าที่เป็นเส้นใยประดิษฐ์สมบัติของเนื้อผ้าขึ้นอยู่กับผิวของเส้นใยและเส้นด้าย ลักษณะการถักทอและการตกแต่งก็มีผลต่อสมบัติเนื้อผ้า (สายชล, 2554) แม้กระทั่งในแวดวงการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ก็ยังใช้ผ้าในรูปลักษณะที่แปลกและแตกต่างกันเพื่อสร้างความน่าสนใจในงาน

ลักษณะพื้นผิว (Texture) ทางศิลปะเป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งทำให้เกิดความงาม ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ เมื่อสัมผัสจะต้องหรือมองเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด เป้นมัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นก้ำมะหยี่ ลักษณะผิวของวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะที่มีความสำคัญต่อความงามในด้านสุนทรียภาพ ลักษณะผิวจะมีความหมายทั้งในด้านการสัมผัสโดยตรงและการมองเห็น ทำให้เกิดความสุขทั้งทางกายและทางใจ ลักษณะผิวของงานศิลปะอาจจะเป็นลักษณะผิวตามธรรมชาติ สามารถจับต้องได้ เช่น ลักษณะผิวของกระดาษทราย ผิวส้ม หรือลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น ซึ่งเมื่อมองดูจะรู้สึกหยาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจะต้องกลับกลายเป็นพื้นผิวเรียบ ได้แก่ วัสดุสังเคราะห์ที่ทำลักษณะพื้นผิวเป็นลายไม้ ลายหิน ลายบนเนื้อผ้า เป็นต้น ความรู้สึกต่อลักษณะผิว ลักษณะผิวที่เรียบและขรุขระจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะงานทัศนศิลป์ในสาขาภาพพิมพ์ พื้นผิวจะสามารถสร้างค่าน้ำหนักได้อย่างดีเยี่ยม เมื่อนำมาผืนกลบนแผ่นแม่พิมพ์ และพิมพ์ได้จำนวนตามที่ต้องการได้มากกว่าหนึ่งชิ้นงาน การนำผ้าหรือเศษผ้าที่ไม่ได้ใช้แล้วมาทำเป็นแม่พิมพ์ นับเป็นการใช้ทรัพยากรได้อย่างคุ้มค่า เป็นการยืดวงจรการใช้งานวัสดุและช่วยลดปริมาณขยะสิ่งเหลือทิ้งได้เป็นอย่างดี

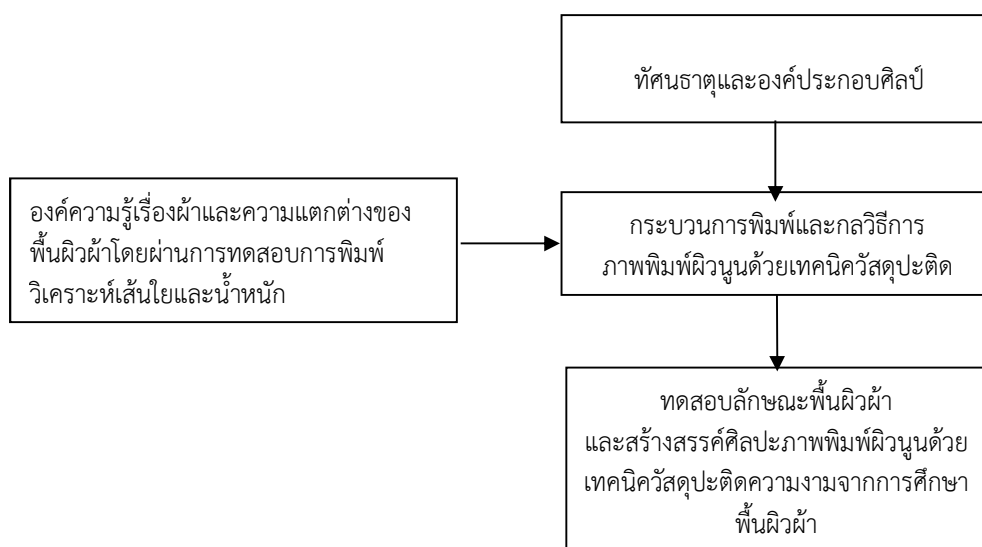
จากเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมองเห็นแนวทางในการนำวัสดุประเภทผ้า เลือกสรรตามความเหมาะสมและจำแนกประเภท เส้นใย พื้นผิว ทดลองความสามารถในการดัดสีของพื้นผิวผ้าเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นแม่พิมพ์ภาพพิมพ์ผิวงาน เทคนิควัสดุปะติด (Collagraph) ซึ่งเป็นวัสดุที่สามารถหาได้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน อีกทั้งเป็นการเก็บรวบรวมองค์ความรู้วัสดุการพิมพ์ทางด้านทัศนศิลป์ สำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทภาพพิมพ์ให้มีพัฒนาการทางด้านวัสดุการพิมพ์ที่มีความหลากหลาย ตอบสนองการเรียนรู้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับอุดมศึกษา และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สำหรับผู้สนใจทั่วไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

เพื่อศึกษาคุณลักษณะของพื้นผิวของผ้า คุณสมบัติการติดสับนพื้นผิวผ้าและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ผิวนูน ด้วยเทคนิควัสดุปะติด

กรอบแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. กรอบแนวคิด ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลักการด้านศิลปะ องค์ประกอบศิลป์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด ประเภทผ้า นำมาสรุปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ศิลปะภาพพิมพ์ในสมัยโบราณได้เติบโตและมีวิวัฒนาการอย่างรวดเร็วในด้านเทคนิคต่าง ๆ ตัวอย่างแรก ๆ ของการพิมพ์ที่ค้นพบบนถ้ำมนุษย์สมัยโบราณ พบหลักฐานเกี่ยวกับกลวิธีพิมพ์ลายฉลุที่ทำด้วยมือโดยการใช้ส้อมแท่งลงไปบนเส้นรอบฝ่ามือ ต่อมาเมื่อมนุษย์ได้ค้นพบสีได้นำมาประยุกต์ใช้ในภาพพิมพ์โดยวิธีการทำภาพพิมพ์วิธีดั้งเดิมยังคงอยู่ นอกจากจิตรกรรมแล้วยังปรากฏผลงานแกะสลักหินก้อนเล็ก ๆ แสดงความอุดมสมบูรณ์ของเพศแม่ แกะบนผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์ลายเส้น ซึ่งการแกะสลักภาพสลักเส้นบนผนังถ้ำนั้น อาจจะนับได้ว่าเป็นหลักฐานในการแกะแบบพิมพ์ของมนุษย์เป็นครั้งแรกก็ได้

ภาพพิมพ์ในประเทศไทยได้เกิดขึ้นเมื่อ 700 ปีมาแล้ว โดยมีหลักฐานค้นพบในบ้านเชียงและได้พัฒนาเรื่อย ๆ มา และเข้ามามีบทบาทในด้านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน หนังสือราชการและสิ่งพิมพ์ โฆษณา ซึ่งในประเทศไทยได้มีการจัดการเรียนการสอนครั้งแรกในมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ภาพพิมพ์มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างงานหลายเทคนิค และสามารถแบ่งประเภทเป็น กรรมวิธีพิมพ์จากส่วนนูนของแม่พิมพ์ (Relief Process) เป็นกรรมกรรมวิธีที่เก่าแก่ที่สุด กรรมวิธีพิมพ์จากส่วนร่วมของแม่พิมพ์ (Intaglio Process) กรรมวิธีพิมพ์จากส่วนราบของแม่พิมพ์ (Surface Process) การพิมพ์ภาพนั้นผู้พิมพ์จะต้องเขียนรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่พิมพ์ไว้ด้านล่างของผลงานด้วยดินสอ ประกอบด้วย จำนวนพิมพ์จะแสดงเป็นตัวเลขเศษส่วน เช่น 2/10 หมายถึงชิ้นที่พิมพ์เป็นชิ้นที่ 2 จากผลงานที่พิมพ์ทั้งหมด 10 ชิ้น (ปัทมพร ทนชัยบุตร, 2548: 32-38) ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางว่าศิลปะภาพพิมพ์เป็นทัศนศิลป์ที่สำคัญในการถ่ายทอดความคิด โดยผ่านกระบวนการต่าง ๆ ทางเทคนิคของภาพพิมพ์ตามที่ศิลปินพอใจ โดยวิธีการใดวิธีการหนึ่งอย่างอิสระ มีคุณค่าไม่ด้อยไปกว่าทัศนศิลป์แขนงอื่น

สมศิริ อรุณทัย (2559: 161-174) กล่าวว่า ภาพพิมพ์ เป็นผลงานที่ถ่ายทอดด้วยการพิมพ์จากแม่พิมพ์ มี 4 วิธี คือ การพิมพ์ผิวนูน การพิมพ์ร่องลึก การพิมพ์พื้นราบ การพิมพ์ฉลุ การพิมพ์ผิวนูนเป็นการพิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงของแม่พิมพ์ ได้แก่ การพิมพ์ภาพแกะไม้ การพิมพ์ภาพแกะไม้ค่าต่างแสงเงา การพิมพ์ภาพพิมพ์ลายแกะไม้ การพิมพ์ภาพพิมพ์มีขมิ้มรงค์ การพิมพ์ภาพพิมพ์ยางแกะ การพิมพ์ภาพพิมพ์ถู และการพิมพ์ภาพพิมพ์จากฟิล์มถ่ายรูป เป็นต้น การพิมพ์ร่องลึก เป็นการพิมพ์จากส่วนร่องของแม่พิมพ์ที่หมึกขังอยู่ ได้แก่ การพิมพ์เซาะร่อง การพิมพ์กัดกรด การพิมพ์กัดกรดแบบพื้นนูน การพิมพ์จารเข็ม การพิมพ์อย่างสีน้ำ และการพิมพ์กราวัวร์แบบภาพถ่าย เป็นต้น การพิมพ์พื้นราบ เป็นการพิมพ์จากพื้นแบนราบ ในด้านศิลปะการพิมพ์คือ การพิมพ์หิน การพิมพ์ฉลุ เป็นการพิมพ์จากแม่พิมพ์ที่ฉลุเป็นภาพที่ต้องการ ได้แก่ การฉลุกระดาษเป็นแม่พิมพ์และการพิมพ์ตะแกรงไหม เป็นต้น

การสร้างสรรคภาพพิมพ์ในปัจจุบันมีกรรมวิธีต่าง ๆ มากมาย ดังนั้น พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2541: 129-131) จึงได้มีการแยกประเภทของการพิมพ์ออกตามลักษณะของแม่พิมพ์ และเทคนิคการพิมพ์ได้ 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

ภาพพิมพ์นูน (Relief printing) เป็นภาพพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ที่แกะหรือขุดเนื้อวัสดุส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดหมึกให้ลึกลงไป เมื่อพิมพ์ภาพหมึกจะติดจากส่วนที่เป็นพื้นผิวเดิมของแม่พิมพ์ ตัวอย่างเช่น ภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ภาพพิมพ์แกะยาง (Lino Cut) ภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph)

ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) เป็นการพิมพ์จากส่วนที่ลึกลงไปของแม่พิมพ์โลหะ เมื่อทำการพิมพ์ หมึกจะติดจากส่วนที่เป็นร่องลึกของแม่พิมพ์ ซึ่งตรงกันข้ามกับภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์นูน ภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์โลหะมีหลายชนิดแตกต่างกันไปตามกรรมวิธีการทำ เช่น ภาพพิมพ์จารเข็ม (Drypoint) ภาพพิมพ์กัดกรด (Etching) ภาพพิมพ์มีขมิ้มรงค์ (Mezzotint) ภาพพิมพ์สีน้ำ (Aquatint) ภาพพิมพ์กัดกรดผิวนูน (Soft-ground) ภาพพิมพ์โลหะแกะลายเบา (Line-engraving)

ภาพพิมพ์พื้นราบ (Planographic Printing) เป็นการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ผิวเรียบไม่มีการขูดขีดแกะสลักใด ๆ เดิมใช้แม่พิมพ์หิน (Lithographic) ที่เรียกว่า กลิวิธีพิมพ์หิน ภายหลังจึงใช้แม่พิมพ์แผ่นสังกะสีที่เรียกว่า กลวิธีออฟเซต การพิมพ์ภาพโดยยึดหลักการที่ว่าไขมันกับน้ำไม่เข้ากัน กล่าวคือ ใช้วัสดุผสมไขมันเขียนบนภาพลงบนพื้นแม่พิมพ์ก่อน แล้วทาพื้นให้เปียกน้ำ น้ำจะไม่จับภาพส่วนที่มีไขมันผสมอยู่ จากนั้นจึงใช้ลูกกลิ้งหมึกพิมพ์ลงไป หมึกจะจับเฉพาะที่เขียนไขมันไว้เท่านั้น

ภาพพิมพ์ลายฉลุ (Stencil) เป็นการพิมพ์จากแม่พิมพ์ที่สร้างขึ้นโดยการฉลุกระดาษหรือโลหะให้เป็นภาพหรือลวดลาย แล้วพ่นหรือป้ายสีผ่านช่องฉลุไว้ลงบนพื้นวัสดุที่รองรับ เช่น กระดาษ ผ้า ไม้ การพิมพ์แบบนี้ต่อมาได้พัฒนาเป็นกลวิธีพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) ศิลปะภาพพิมพ์ช่องฉลุ เป็นงานทัศนศิลป์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีขั้นตอนโดยการสร้างแม่พิมพ์เพื่อใช้เป็นตัวกลางในการทำให้เกิดภาพ ภายหลังหลักการ 2 ส่วนคือ แม่พิมพ์ส่วนที่มีความทึบตัน คือส่วนที่ปิดกั้นไม่ให้สีผ่านลอดไปได้ และส่วนที่เป็นช่องว่างสีจะผ่านลอดไปได้ ปัจจุบันการพัฒนาทางเทคโนโลยีมีความเจริญมากขึ้น ทำให้การสร้างสรรคผลงานทางด้านภาพพิมพ์ช่องฉลุมีความก้าวหน้ามากขึ้น มีทั้งที่ผลิตเพื่อประโยชน์ทางการค้าและสร้างสรรค์เพื่อเป็นผลงานทางศิลปะ (ธนเดช วรวงษ์, 2557: 100-123)

สี แสงอินทร์ (2557: 205-236) ได้ศึกษาภาพองค์ประกอบศิลป์ กรณีศึกษาเทคนิคการสร้างงานศิลปะภาพพิมพ์ครั้งเดียว โดยใช้แผ่นพลาสติกกรองพื้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ครั้งเดียว สามารถพัฒนาเทคนิคและวิธีการสร้างงานได้อย่างหลากหลาย ระบายวัสดุที่ใช้พิมพ์ภาพ มีทั้งกระดาษและผ้าใบ วัสดุที่นำมาพิมพ์เป็นภาพ ได้แก่ วัสดุธรรมชาติ วัสดุผลิตภัณฑ์สิ่งของ ภาพลวดลายต้นแบบตัดฉลุหนังเทียม ภาพต้นแบบตัดฉลุกระดาษการ์ดแข็งลวดลายศิลปะไทย และรูปแบบอิทธิพลศิลปะขอม การพิมพ์ภาพส่วนมากจะใช้วิธีการที่หลากหลาย วัสดุหลายชนิดพิมพ์ในภาพเดียวกัน วัสดุชิ้นที่ผ่านการพิมพ์ไปแล้วสามารถนำมาพิมพ์ซ้ำได้อีก การกลับด้านวัสดุที่ใช้เป็นแม่พิมพ์รวมถึงการจัดวางวัสดุเพิ่มเติมบางส่วน หรือการสับเปลี่ยนการจัดวาง การย้ายตำแหน่งในภาพให้แตกต่างกันเพียงเล็กน้อย สามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพที่ต่อเนื่องกันออกมาเป็นภาพชุดได้

ภาพพิมพ์ตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น ถือได้ว่าเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ โดยแต่ละกระบวนการนั้นก็ยังมีเทคนิคย่อยอีกมากมาย ซึ่งในแต่ละเทคนิคนั้นศิลปินผู้สร้างผลงานก็จะมีวิธีการคิดค้นเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ขึ้นมาเองเพื่อให้ผลงานที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ปัจจุบันภาพพิมพ์หนึ่งชิ้นไม่ได้จำกัดแค่เทคนิคใดเทคนิคหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ศิลปินสามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ในชิ้นเดียวโดยผสมผสานหลายเทคนิคเข้าด้วยกัน ซึ่งเราจะเห็นได้บ่อยครั้ง นอกจากนี้ยังมีงานภาพพิมพ์ 3 มิติ เช่น ผลงานของ ริชาร์ด รอยซ์ (Richard Royce) เป็นต้น

ภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph) จัดอยู่ในกระบวนการภาพพิมพ์จากส่วนร่อง การสร้างแม่พิมพ์เกิดจากการนำเอา เศษวัสดุที่มีลายผิวต่าง ๆ มาปะติดบนแม่พิมพ์ ส่วนการพิมพ์สามารถพิมพ์ได้ทั้งผิวส่วนนูน และสามารถพิมพ์ร่วมกับพื้นผิวจากส่วนร่องได้ด้วย ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับเทคนิคภาพพิมพ์กัดกรุดพื้นนูน (Soft-Ground Etching) เฉพาะในงานวิจัยสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการพิมพ์จากผิวส่วนนูนของพื้นผิวผ้า ที่มีลวดลายของพื้นผิวที่ผ่านการทดสอบและเหมาะสมสำหรับมาทำแม่พิมพ์

กรรมวิธีพิมพ์ภาพวัสดุ มีข้อแตกต่างไปจากแม่พิมพ์ผิวเรียบแบบภาพพิมพ์แกะไม้ ตรงที่แม่พิมพ์วัสดุมีผิวที่ขรุขระมากกว่า จึงควรใช้ลูกกลิ้งที่นิ่มกว่าและต้องใช้หมึกมากกว่าแม่พิมพ์ไม้ เพราะพื้นผิวแม่พิมพ์ที่ขรุขระยอมใช้เนื้อหมึกมากกว่าพื้นผิวเรียบ หากใช้กระดาษพิมพ์ควรเลือกชนิดที่ดูดซึมหมึกได้ดีพอสมควร แต่ถ้าหากใช้กระดาษบางเกินไปต้องหากระดาษทับบนอีกแผ่นหนึ่ง เมื่อใช้ช้อนหรือ Burnisher ถูเวลาพิมพ์จะได้ไม่ขาดง่าย การเลือกวัสดุต่าง ๆ เป็นแม่พิมพ์ เช่น กล้วย แฉก กระดาษ เศษกระดาษ เศษไม้ เลือกตามความรู้สึกว่าสามารถจะรับความรู้สึกนึกคิดอย่างใดอย่างหนึ่งได้ดีหรือนำมาปะติดรวมกันบนกระดาษ สร้างเป็นแม่พิมพ์ตามวิธีการทั่วไป อาจพิมพ์วัสดุหลายชั้น และหลายสีพร้อมกันหรือจะพิมพ์วัสดุทีละชั้น ซึ่งถ้าพิมพ์ทีละชั้นก็อาจจะให้ความประณีตในอีกลักษณะหนึ่ง เพราะการพิมพ์วัสดุนี้ ความสูงต่ำที่แตกต่างกันของวัสดุแต่ละชั้นอาจจะทำให้การพิมพ์ไม่สะดวกง่ายตายยาก ภาพพิมพ์วัสดุปะติดโดยพิมพ์จากส่วนนูนและภาพพิมพ์แกะไม้มีแนวโน้มอยู่ในแนวคิดเดียวกันคือ ภาพพิมพ์วัสดุปะติดเลือกสรรค์ลวดลายจากพื้นผิวจากส่วนนูนหรือส่วนลึกของวัสดุ มาประกอบกันให้ประสานกลมกลืนอาจจะสร้างเทคนิคอื่น ๆ ให้เป็นเอกภาพกับวัสดุโดยคำนึงถึงวัสดุเหล่านั้นจะสามารถสร้างสัญลักษณ์สื่อความหมายโดยตรง หรือเสนอความงดงามของวัสดุนั้นได้มากน้อยเพียงใด

ประเภทของผ้าและเส้นใย

ผ้า (Fabric) คือวัสดุชนิดหนึ่ง ที่มีลักษณะเป็นแผ่นและผ่านกระบวนการผลิตจากเส้นใยธรรมชาติหรือสังเคราะห์จนได้เป็นเส้นด้ายและผ่านกรรมวิธีการผลิตจนได้เป็นผืนผ้า ประเภทของผ้าแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทผ้าทอ คือวิธีการนำเส้นด้ายมาขัดกัน มีเส้นใยด้ายดังนี้ เส้นด้ายยืน (warp yarn) กับ เส้นด้ายพุ่ง (weft yarn) ประเภทผ้าถัก (Knitted fabric) คือการนำเส้นด้ายต่อกันเป็นห่วง (interlock loops) มีเส้นใยด้ายดังนี้ คือ เส้นด้ายแนวตั้ง (Wales) และ เส้นด้ายแนวนอน (Course) เส้นใยในงานศิลปะว่า เส้นใยหมายถึง ศิลปกรรมที่มีวัสดุเป็นเส้นใยธรรมชาติ หรือเส้นใยสังเคราะห์ และส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น เส้นด้าย ผ้า สิ่งทอ ซึ่งมุ่งเน้นแนวความคิดและการใช้วัสดุของศิลปินเพื่อแสดงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เป็นสำคัญ (ผกา มาศ สุวรรณนิภา, 2563: 31-51) นอกจากนี้หากแบ่งตามชนิดของเส้นใยนั้นจะแบ่งได้ 2 ชนิด (จิราพร เกิดแก้ว, 2558 : 6-7) ดังต่อไปนี้

1. เส้นใยที่ทำจากธรรมชาติ (Natural fiber) และแบ่งได้เป็น 3 ประเภทได้แก่ เส้นใยที่ได้จากพืช (vegetable fibres) เช่น ฝ้าย (cotton) แฟลกซ์ (flax) ป่าน (Hemp) ปอ (jute) รามี่ (ramie) ลินิน (linen) นุ่น (kapok) และพืชชนิดอื่น ๆ เช่น สับปรด ผักตบชวา กล้วย เส้นใยที่ได้จากสัตว์ (animal fibres) เป็นเส้นใยที่ได้มาจากสัตว์ เช่น ขนแกะ ขนแพะ และไหม (silk) เส้นใยที่ได้มาจากแร่ธาตุ (mineral fibres) จะนิยมใช้กับงานที่ทนไฟและความร้อนโดยเฉพาะเส้นใยหิน (asbestos)

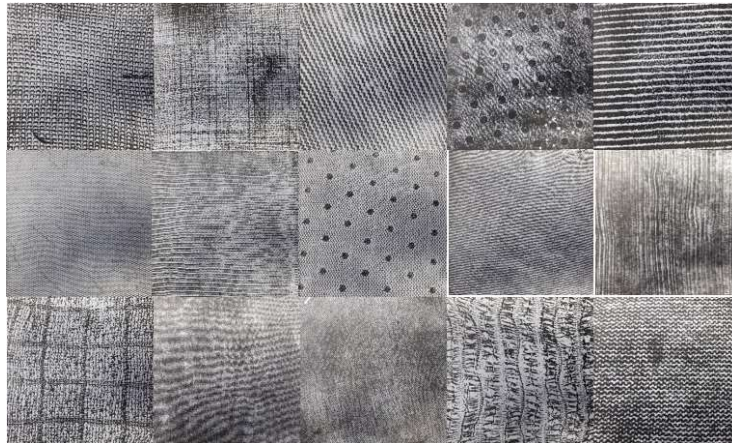
2. เส้นใยที่มนุษย์ผลิตขึ้น (man-made fibres) แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ เส้นใยที่ดัดแปลงมาจากพอลิเมอร์ธรรมชาติ (natural polymer fibres) เนื่องจากมีเซลลูโลสจำนวนมากไม่ว่าจะเป็นฝ้ายหรือลำต้นของต้นไม้ ดังนั้นมนุษย์จึงนำมาดัดแปลงเป็นเส้นใยที่ต้องการ เช่น เรยอน (rayon) ไลโอเซลล์ (lyocell) วิสโคสหรืออะซิเตต (acetate) เส้นใยอนินทรีย์ (inorganic fibres) เป็นเส้นใยที่มนุษย์ผลิตขึ้น เช่น ใยแก้ว (glass) เซรามิก (ceramic) กราไฟต์ (graphite) หรือโลหะ (metallic) เส้นใยสังเคราะห์ (synthetic fibres) เป็นเส้นใยที่ได้มาจากอุตสาหกรรมปิโตรเคมี เช่น พอลิเอสเตอร์ (polyester) พอลิเอไมด์ (polyamide) โอลิเฟน (olefin) ไนลอน (nylon)

วิธีดำเนินการวิจัย

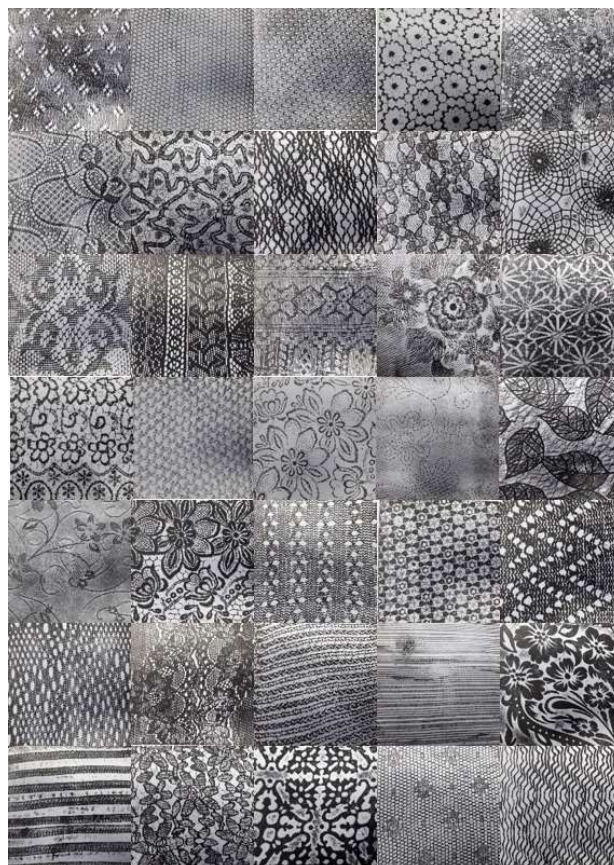
1. ลงพื้นที่ภาคสนาม เก็บตัวอย่างวัสดุผ้าที่จะใช้ในกระบวนการวิจัย เก็บตัวอย่างจากผ้าที่มีอยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี เพื่อพิจารณาลายผ้า พื้นผิว และชนิดของผ้าซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ผ้าฝ้าย ผ้าไหม ผ้าลูกไม้ ผ้าถุง ผ้าเรยอน ผ้าปัก
2. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ประเภทพื้นผิวของผ้า ซึ่งมี 2 ลักษณะประกอบด้วยผ้าที่มีพื้นผิวเรียบลื่นมีลวดลายสีสดใสสวยงามที่เกิดจากการพิมพ์ลาย และพื้นผิวผ้าที่มีลายจริงตามกายภาพของผ้าเมื่อสัมผัสจะไม่เรียบลื่นแต่จะลักษณะเป็นเส้นนูนตามลักษณะลวดลายนั้น ๆ โดยเลือกเฉพาะพื้นผิวผ้าที่มีผิวสาก ๆ เมื่อสัมผัสด้วยการลูบเพราะการดูด้วยสายตาดังกล่าวอย่างเดียวไม่สามารถจำแนกพื้นผิวผ้าได้ดี
3. การทดลองพิมพ์พื้นผิววัสดุจากเศษผ้าจากการลงพื้นที่สำรวจ ด้วยการพิมพ์โดยการนำผืนผ้าบนกระดาษคาร์บอนบอร์ดกลึงสี และพิมพ์กดทับด้วยแท่นพิมพ์แรงอัดสูง ในกระบวนการนี้เพื่อค้นหาลวดลายจากพื้นผิวของเศษผ้าที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบ ซึ่งประกอบด้วยเศษผ้าชนิดต่าง ๆ เช่น ผ้าฝ้าย ผ้าลูกไม้ ผ้ายีนส์ ผ้ามัน ผ้าตาข่าย เป็นต้น
4. นำลวดลายที่ได้จากการพิมพ์ทดสอบมาคัดเลือกจัดกลุ่มวิเคราะห์ลวดลายและน้ำหนัก ทั้งความเหมือนและความแตกต่าง โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกพื้นผิวที่มีความเหมาะสมสำหรับนำมาสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์
5. นำพื้นผิวที่ผ่านการคัดเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพพิมพ์มาทดลองออกแบบแม่พิมพ์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพ 2 กระบวนการทดสอบพื้นผิวผ้าจากกลุ่มตัวอย่าง
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563



ภาพ 3 แสดงคุณลักษณะพื้นผิวผ้าที่ได้จากการทดสอบพิมพ์กลุ่มตัวอย่าง
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563



ภาพ 3 แสดงคุณลักษณะพื้นผิวผ้าที่ได้จากการทดสอบพิมพ์กลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)
ที่มา : ประทีป สุวรรณโร, 2563

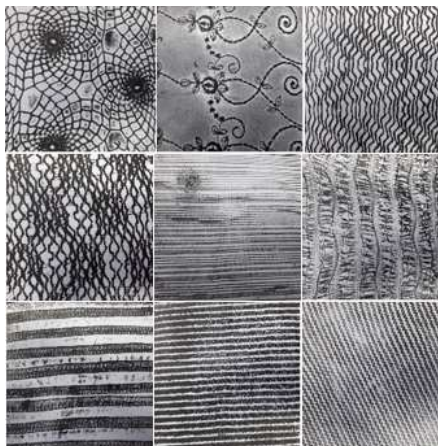
ผู้วิจัยนำพื้นผิวผ้าที่ได้มาวิเคราะห์ความแตกต่างและจัดหมวดหมู่พื้นผิวที่ได้จากการทดสอบ คัดเลือกพื้นผิวโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำมาออกแบบแม่พิมพ์โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะค่าน้ำหนักอ่อน-แก่



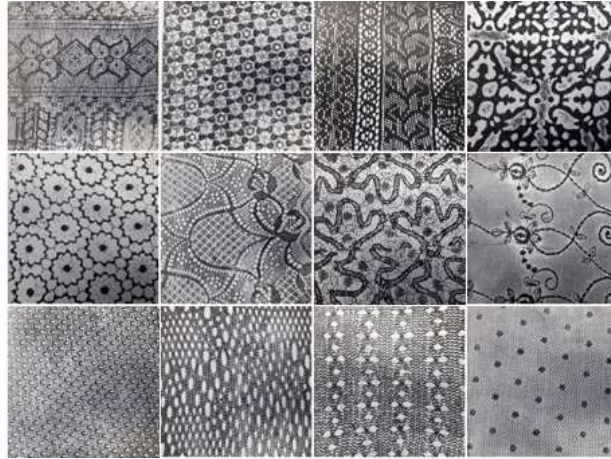
ภาพ 4 แสดงพื้นผิวน้ำหนัก อ่อน-แก่
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563

2. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะลายเส้น



ภาพ 5 แสดงพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะลายเส้น
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563

3. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะลวดลายเรขาคณิตและลายอิสระ



ภาพ 6 แสดงพื้นผิวผ้าลักษณะลายเรขาคณิตและลายอิสระ
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563

4. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะลวดลายพรรณพฤกษา



ภาพ 7 แสดงพื้นผิวผ้าลักษณะลายพรรณพฤกษา
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์วัสดุปะติด

ผู้วิจัยนำแผ่นผ้าที่แสดงพื้นผิวที่ผ่านการคัดเลือกโดยผู้ทรงคุณวุฒิมาออกแบบสร้างแม่พิมพ์ผิววน โดยร่างแบบลงบนกระดาษการ์ดบอร์ด นำเศษผ้าที่ตัดเป็นรูปร่างต่าง ๆ ทากาวแล้วผนึกลงไปตามที่ได้ออกแบบไว้ แล้วทาเคลือบทับด้วยกาวอีกครั้ง เพื่อกันสีไม่ให้ซึมลงผิวผ้า จากนั้นทิ้งไว้ให้แห้งสนิทก่อนนำมากลิ้งสีลงบนแม่พิมพ์และพิมพ์ลงบนกระดาษเป็นผลงานสร้างสรรค์ต่อไป



ภาพ 8 แสดงกระบวนการทำแม่พิมพ์และวิธีการพิมพ์ภาพ
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ผิววน เทคนิควัสดุปะติด

กลุ่มที่ 1 การจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีค่าน้ำหนักเป็นจุดเด่น

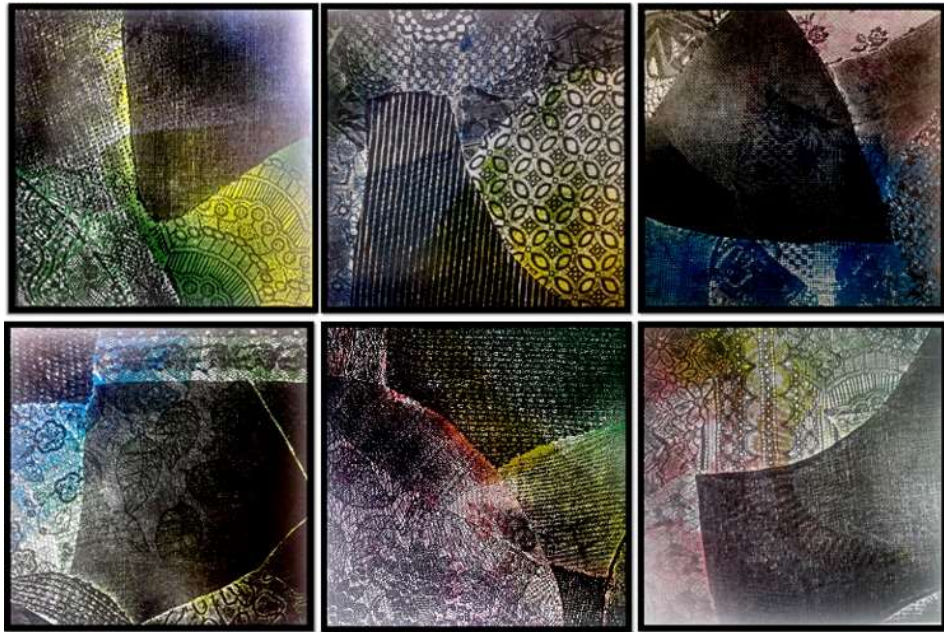
ผลงานภาพพิมพ์ผิววน เทคนิควัสดุปะติด กลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบภาพให้พื้นผิวที่เป็นจุดเด่นของภาพอยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพโดยให้จุดเด่นของภาพ กินพื้นที่มากกว่าพื้นผิวอื่นในภาพและเลือกพื้นผิวที่ให้ค่าน้ำหนักอ่อนนุ่มอยู่บริเวณรอบนอกเพื่อไม่ให้รบกวนจุดเด่นของภาพ ผลงานภาพพิมพ์ในกลุ่มนี้จะมีค่าน้ำหนักค่อนข้างเข้ม มีค่าต่างแสงที่ชัดเจน

กลุ่มที่ 2 การจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีลวดลายอิสระและเรขาคณิตเป็นหลัก

ผลงานภาพพิมพ์ผิววน เทคนิควัสดุปะติด ในกลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยแบ่งสัดส่วนของภาพออกเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง และองค์ประกอบที่กระจัดกระจาย เน้นความแตกต่างของพื้นผิว รวมทั้งชิ้นส่วนต่าง ๆ ของพื้นผิวที่มีความขัดแย้งกัน เน้นให้เกิดการเคลื่อนไหวภายในภาพ ลวดลายกราฟิกที่เกิดจากผิวผ้า โดยพื้นผิวจะมีลักษณะซ้ำ ๆ ตามลักษณะการผูกมัดทำให้เกิดเอกภาพในผลงาน

กลุ่มที่ 3 การจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีลวดลายพรรณพฤกษาเป็นหลัก

ผลงานภาพพิมพ์ผิววน เทคนิควัสดุปะติด ในกลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยให้ลวดลายที่มีลักษณะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้ ได้แสดงความเด่นชัดของรูปร่างต่าง ๆ โดยพื้นผิวในลักษณะนี้ส่วนใหญ่เกิดจากผ้าลูกไม้ซึ่งมีความนูนเด่นชัดเห็นได้ก่อนการพิมพ์ซึ่งต่างจากพื้นผิวในกลุ่มแรกซึ่งต้องอาศัยการคาดเดาในการให้คุณลักษณะของพื้นผิว



ภาพ 9 แสดงตัวอย่างภาพผลงานที่เสร็จจุ่มที่ 1
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563



ภาพ 10 แสดงตัวอย่างผลงานที่เสร็จจุ่มที่ 2
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563



ภาพ 11 แสดงตัวอย่างผลงานที่เสร็จจุ่มกลุ่มที่ 3
ที่มา: ประทีป สุวรรณโร, 2563

สรุปผลการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลภาคสนาม การศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยลงพื้นที่เก็บรวบรวมตัวอย่างผ้าจากสถานประกอบการจำหน่ายผ้า สถานที่ตัดเย็บผ้าในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี ซึ่งได้ดำเนินการสำรวจแหล่งจำหน่ายและแหล่งตัดเย็บเสื้อผ้าที่สามารถหาพื้นผิวผ้าที่จะใช้ในกระบวนการการวิจัยจากสถานประกอบการผ้าในพื้นที่ดังนี้ 1. ร้านจำหน่ายผ้าพื้นจำนวน 10 ร้าน 2. ร้านตัดเย็บเสื้อผ้าในจังหวัดปัตตานี จำนวน 10 ร้าน ซึ่งจำหน่ายผ้าหลายชนิด และอุปกรณ์ตกแต่งเสื้อผ้าเช่น ลูกไม้ กระดุม เป็นต้น นอกจากนี้ยังขายเสื้อผ้าสำเร็จรูปที่ตัดเย็บเองด้วยเช่น ผ้านวม เสื้อโอบี กางเกง เสื้อสตรี เป็นต้น
2. การสำรวจและคัดเลือกพื้นผิวผ้าเพื่อใช้ในการทดสอบการติดสีให้ลวดลาย ทำการสำรวจและคัดเลือกจากสถานประกอบการผ้าในจังหวัดปัตตานีได้จำนวน 75 ตัวอย่าง โดยพิจารณาจากลักษณะทางกายภาพของพื้นผิวผ้าที่มีความเหมาะสมเพื่อนำมาพิมพ์ตามกระบวนการภาพพิมพ์และการทดลองพิมพ์เพื่อหาลักษณะพื้นผิว
3. การทดลองพิมพ์ชิ้นส่วนผ้าเพื่อทดสอบหาพื้นผิวผ้า ทดลองพิมพ์ชิ้นส่วนผ้าที่ได้จากสถานประกอบการผ้า รวมทั้งสิ้น 75 ตัวอย่าง ด้วยกระบวนการพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์อัดแรง นำผลการทดลองพิมพ์พื้นผิวผ้ามาวิเคราะห์และเลือกพื้นผิวโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จัดกลุ่มพื้นผิวเพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลลักษณะพื้นผิวและคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญให้เลือกจาก 75 ตัวอย่าง ให้เหลือ 30 ลักษณะพื้นผิว สำหรับใช้ออกแบบแม่พิมพ์สร้างสรรค์ผลงานผลงานภาพพิมพ์ผืนผ้า เทคนิควัสดุปะติด
4. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์วัสดุปะติด สร้างสรรค์แม่พิมพ์ภาพพิมพ์ผืนผ้า เทคนิควัสดุปะติด โดยมีการกำหนดแนวคิด รูปแบบและเทคนิค ขั้นตอนการสร้างสรรคภาพร่างผลงานตามแนวทางศิลปะแบบนามธรรม (Abstract Art) กระบวนการสร้างสรรค์นำผลของพื้นผิวและทัศนธาตุทางศิลปะจำนวนผลงาน วิเคราะห์ผลจากการสร้างสรรค์

อภิปรายผล

การสร้างผลงานของผู้วิจัย มีขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารเป็นการศึกษาลักษณะของพื้นผิวผ้า ที่พบได้จากสถานประกอบการเกี่ยวกับผ้าที่มีอยู่ทั่วไปในจังหวัดปัตตานี ศึกษาจากผ้าที่เป็นผ้าชิ้นจากร้านจำหน่ายผ้า และเศษผ้าจากร้านตัดเย็บทั่วไป กำหนดพื้นที่สำหรับการสำรวจและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพื้นผิวในลักษณะต่าง ๆ ของพื้นผิวผ้าและการศึกษาทางด้านศิลปกรรมและผลงานภาพที่มีลักษณะการสร้างสรรค์จากพื้นผิวของผ้า พบว่าศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานลักษณะนี้โดยใช้พื้นผิวผ้าเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานมีทั้งศิลปินไทยและศิลปินต่างประเทศในลักษณะของผลงานภาพพิมพ์และศิลปะสื่อผสม

ข้อมูลพื้นผิวผ้าที่ใช้ในการทดลองสร้างสรรค์งานผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด ผู้วิจัยสุ่มเลือกผ้าจากสถานประกอบการจำนวน 10 สถานประกอบการ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี ลงพื้นที่สำรวจเลือกส้อมตัวอย่างผ้าที่มีความเหมาะสมไม่หนาหรือบางจนเกินไป และมีพื้นผิวที่แตกต่างกันมีความหลากหลายทางลวดลาย ผู้วิจัยเลือกพื้นผิวผ้าจากร้านค้าและสถานประกอบการเกี่ยวกับผ้า รวมทั้งสิ้น 75 ตัวอย่าง โดยชิ้นส่วนผ้าส่วนใหญ่เป็นผ้าประเภทถักและผ้าไม่ถักไม่ทอ นำชิ้นส่วนมาทดลองพิมพ์เพื่อค้นหาลักษณะพื้นผิว และให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกพื้นผิวที่มีคุณลักษณะต่าง ๆ ที่เหมาะสมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด

การทดลองพิมพ์เพื่อค้นหาพื้นผิวเพื่อเป็นข้อมูลในการใช้สร้างสรรค์ผลงานผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด จากพื้นผิวผ้า ได้ผลของพื้นผิวที่มีความหลากหลาย สามารถจัดกลุ่มตามลักษณะความแตกต่างของพื้นผิวที่ปรากฏจากการทดสอบพิมพ์พื้นผิวได้ 4 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงค่าน้ำหนักอ่อน-แก่
2. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะลวดลายเส้น
3. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะเรขาคณิตและลวดลายอิสระ
4. กลุ่มพื้นผิวผ้าที่แสดงลักษณะลวดลายพรรณพฤกษา

พื้นผิวผ้าประเภททอจะให้คุณลักษณะพื้นผิวที่เป็นความแตกต่างของค่าน้ำหนัก ผ้าทอที่มีความหยาบละเอียดแตกต่างกันจะให้ค่าน้ำหนักของพื้นผิวที่มีความหลากหลาย เทาและดำ ความแตกต่างดังกล่าวเกิดจากความหนาแน่นและการเรียงตัวของเส้นใยในทิศทางต่าง ๆ เช่น เรียงเป็นเส้นทแยง และประสานตัดกันไปมา ผ้าลูกไม้ จะให้ลวดลายที่สวยงาม และมีความชัดเจนในตัวลวดลายผ้าถักจะให้พื้นผิวที่ฟูและไม่คมชัดเหมาะสำหรับการสร้างพื้นผิวที่เป็นพื้นหลังของภาพ ผ้าบางชนิดทดลองพิมพ์ได้ง่ายเพราะไม่บางหรือหนาจนเกินไป การพิมพ์อาจทำให้เกิดปัญหากับกระดาษในขณะพิมพ์ได้ ผลการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ ได้พื้นผิวเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานจากความแตกต่างหลากหลายทางพื้นผิว ทำให้ได้ผลงานภาพพิมพ์ที่เกิดจากความหลากหลายของพื้นผิว การทับซ้อนกันของลวดลายเป็นความงามตามกระบวนการพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด โดยเลือกหลักการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม 3 ลักษณะซึ่งประกอบด้วย

1. การจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีค่าน้ำหนักเป็นจุดเด่น ผลงานผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด ในกลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบภาพให้พื้นผิวที่เป็นจุดเด่นของภาพอยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพโดยให้จุดเด่นของภาพ กินพื้นที่มากกว่าพื้นผิวอื่นในภาพและเลือกพื้นผิวที่ให้ค่าน้ำหนักอ่อนอยู่บริเวณรอบนอกเพื่อไม่ให้รบกวนจุดเด่นของภาพ ผลงานภาพพิมพ์ในกลุ่มนี้จะมีย่าน้ำหนักค่อนข้างเข้ม มีค่าต่างแสงที่ชัดเจน

2. การจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีลวดลายอิสระและเรขาคณิตเป็นหลัก ผลงานผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด ในกลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยแบ่งสัดส่วนของภาพออกเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง และองค์ประกอบที่กระจาย เน้นความแตกต่างของพื้นผิว รวมทั้งชิ้นส่วนต่าง ๆ ของพื้นผิวที่มีความขัดแย้งกัน เพื่อขับเน้นให้เกิดการเคลื่อนไหวภายในภาพ ลวดลายกราฟิกที่เกิดจากผิวผ้า โดยพื้นผิวจะมีลักษณะซ้ำ ๆ ตามลักษณะการผูกมัด ทำให้เกิดเอกภาพในผลงาน

3. การจัดองค์ประกอบโดยใช้พื้นผิวที่มีลวดลายพรรณพฤกษาเป็นหลัก ผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด ในกลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยให้ลวดลายที่มีลักษณะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้ ได้แสดงความเด่นชัดของรูปร่างต่าง ๆ

โดยพื้นผิวในลักษณะนี้ส่วนใหญ่เกิดจากผ้าลูกไม้ซึ่งมีความนูนเด่นชัดเห็นได้ก่อนการพิมพ์ซึ่งต่างจากพื้นผิวในกลุ่มแรกซึ่งต้องอาศัยการคาดเดาในการให้คุณลักษณะของพื้นผิว

การสร้างสรรคผลงานผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานใช้เทคนิคแม่พิมพ์ผิวนูน หรือภาพพิมพ์วัสดุปะติดซึ่งเป็นเทคนิคภาพพิมพ์ที่มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ครบถ้วนและมีการใช้สีซึ่งพิมพ์เป็นพื้นหลังผลงานมีการออกแบบชิ้นงานก่อนสร้างสรรค์ มีการพิมพ์เพื่อทดสอบแม่พิมพ์ในกระบวนการแรกเพื่อพิจารณาพื้นผิวที่ปรากฏ ก่อนดำเนินการพิมพ์ผลงานจริงลงบนกระดาษสำหรับงานศิลปะภาพพิมพ์ ผลของพื้นผิวและทัศนธาตุในทางศิลปะพื้นผิวจากกลดลายของผ้า ให้ผลในหลายลักษณะทั้งความหยาบ ความละเอียด ความขรุขระ เส้น น้ำหนัก และรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ ส่งผลต่อความรู้สึกจากผลงานที่ได้สร้างสรรค์ออกมาด้วยความแตกต่าง หลากหลายของพื้นผิวในลักษณะต่าง ๆ อย่างกลมกลืน

การวิจัยนี้จะเส้นทางเลือกให้กับการสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์ ทางด้านการเลือกใช้วัสดุที่อยู่ใกล้ตัว นำมาสร้างสรรค์ผลงาน เป็นฐานข้อมูลใหม่ทางด้านวัสดุในทางทัศนศิลป์และเป็นประโยชน์สำหรับครู อาจารย์ ผู้สอนศิลปะ ทั้งในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยใช้เป็นแนวทางในการสอนศิลปะภาพพิมพ์และการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาวัสดุท้องถิ่นประเภทอื่น ที่สามารถนำมาสร้างแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายโดยใช้ในกระบวนการทางศิลปะภาพพิมพ์และมีการรวบรวมวัสดุสำหรับการสร้างสรรค์ด้านศิลปะอย่างเป็นระบบ
3. ควรมีการศึกษากระบวนการพิมพ์อย่างง่ายสำหรับส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งในระบบนอกระบบ และตามอัธยาศัย
4. ควรมีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมทางด้านศิลปะภาพพิมพ์ และมีการนำเสนอในรูปแบบของนิทรรศการ มีการถ่ายทอดความรู้เรื่องเทคนิคผลงานภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิควัสดุปะติด จากวัสดุประเภทเศษผ้าและวัสดุทั่วไปในท้องถิ่น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยคณะศึกษาศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2561

เอกสารอ้างอิง

- จิราพร เกิดแก้ว. (2558). การศึกษาผ้าชนิดต่าง ๆ ด้วยเทคนิค ATR-FTIR, TGA และ DSC เพื่อประโยชน์ทางนิติวิทยาศาสตร์. วท.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม. สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2563, จาก <http://202.44.135.157/dspace/bitstream/123456789/284/1/%e0%b8%88%e0%b8%b4%e0%b8%a3%e0%b8%b2%e0%b8%9e%e0%b8%a3.pdf>
- ธนเดช วรวงษ์. (2557). ศิลปะภาพพิมพ์ช่องฉลุ. *Journal Art Klong Hok*, 100-123. สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2563, จาก <http://www.journal.rmutt.ac.th:8080/index.php/arts/article/download/291/293>.
- ปัทมพร ทนชัยบุตร. (2548). ทำความรู้จักภาพพิมพ์แกะไม้. *วารสารศูนย์บริการวิชาการ*, 13(3), 32-38.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ, 129-131.
- ผกามาศ สุวรรณนิภา. (2563). เส้นใยในงานศิลปะ. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*. สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2563, จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/buraphaJ/article/download/244139/165454>.
- สมศิริ อรุโณทัย. (2559). การวาดเส้นสร้างสรรค์: ภาพพิมพ์. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 3(3), 161-174.

สายชล มงคล. (2554). การศึกษาชนิดของผ้าที่มีผลต่อวิธีการเย็บวงแขนเสื้อ. คศ.ม. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี, สืบค้นเมื่อ 18 มีนาคม 2563, จาก <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/789/1/124355.pdf>

สี แสงอินทร์. (2557). ภาพองค์ประกอบศิลป์: กรณีสึกษาเทคนิคการสร้างงานศิลปะภาพพิมพ์ครั้งเดียว โดยใช้แผ่นพลาสติกกรองพื้น. วารสารวิจิตรศิลป์, 5(1), 205-236.

การพัฒนาตัวอักษรแบบไทยนริศ สู่การออกแบบตัวพิมพ์

สรสรเสริญ เจริญทอง

Developing the Thai-naris handwriting to typeface design

Sansern Rianthong

คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Business Economics and Communications, Naresuan University

Corresponding author. E-mail address: zooddooz@gmail.com

received: July 12, 2021

revised: November 8, 2021

accepted: December 21, 2021

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและพัฒนาตัวอักษรแบบไทยนริศ ก่อนนำมาออกแบบตัวพิมพ์ และทำการประเมินผล งานวิจัยชิ้นนี้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ รูปแบบเพอร์คู เริ่มจาก 1. ศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 2. กำหนดขอบเขตการออกแบบ 3. พัฒนารูปแบบการเขียนตัวอักษรและนำไปออกแบบตัวพิมพ์ และ 4. ประเมินผล งานการออกแบบตัวพิมพ์จำนวนสามด้าน ได้แก่ ด้านรูปลักษณ์ ด้านประสิทธิภาพ และด้านนัยยะการใช้งาน โดยมีนักออกแบบตัวอักษรและกลุ่มบุคคลทั่วไปเป็นผู้ประเมินผลงาน ผลที่ได้จากการวิจัย คือ ตัวพิมพ์แบบไทยนริศชื่อ สูดสมัย ซึ่งมีฐานค่อนข้างกว้างและสรีระโดยรวมดูโค้งมนมากกว่าเหลี่ยมตรง ตัวพิมพ์นี้มีหลายบุคลิกสามารถใช้กับงานหลากหลายประเภท จากการประเมินผลงานทำให้ทราบว่า ตัวพิมพ์มีความเหมาะสมด้านด้านรูปลักษณ์ ระดับมากที่สุด และด้านประสิทธิภาพ ระดับมาก ส่วนด้านนัยยะของตัวพิมพ์มีเหมาะสมสำหรับงานที่มีบุคลิกจริงจัง บุคลิกสุขุม (ใจเย็น) บุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) และ บุคลิกหิวหาว (เคลื่อนไหว)

คำสำคัญ: ตัวพิมพ์ ฟอนต์ ตัวอักษรแบบไทยนริศ บุคลิกภาพตัวอักษร การคิดเชิงออกแบบ

ABSTRACT

This research is for studying and developing Thai-Naris handwriting scripts. Then, to design and evaluate the typefaces. It starts with studying the information and reviewing the relevant literature. Secondly, defining the scope of works. Thirdly, developing the handwriting scripts before creating typefaces. Finally, evaluating the typeface with the assessment criteria covers three aspects of the typeface design principle such as appearance, efficiency and implication. The result is a Thai-Naris handwriting typeface named ZoodSamai representing many personalities and suitable for a variety of works. According to the evaluation, it was found that the appearance of the typeface was the most appropriate. The efficiency of the typeface was appropriate. In terms of implication, it is suitable for works with intensity, serene, sophistication and excitement personalities.

Keywords: Typeface, Font, Thai-Naris handwriting, Typeface Personality, Design Thinking

บทนำ

ตัวอักษรมีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารเกือบทุกรูปแบบในวิถีชีวิตของมนุษย์ (Wadkhien, 2017) ตัวอักษรถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แทนเสียงของแต่ละภาษา ดังนั้นตัวอักษรจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการถ่ายทอดเนื้อหาข้อมูลจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารให้ถูกต้องไม่ผิดเพี้ยน ตัวอักษรแต่ละแบบล้วนมีน้ำเสียงเฉพาะตัว คำคำเดียวกันถ้าใช้ตัวอักษรต่างกันก็สามารถสื่ออารมณ์และนัยยะของข้อมูลต่างกัน ตัวอักษรจึงสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับสิ่งที่ต้องการสื่อ ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพความเป็นตัวตนให้เป็นที่น่าจดจำ และแสดงอารมณ์ความรู้สึกให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ต้องการได้ ในอดีตนั้น เมื่อเราต้องการบันทึกเหตุการณ์หรือถ่ายทอดเรื่องราว จำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการจารึกหรือเขียนด้วยมือตนเองให้เกิดร่องรอยบนวัสดุต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติของเครื่องมือเหล่านั้นทำให้เกิดรูปอักษรที่แตกต่างกัน เช่น ตัวอักษรไทยแบบอาลักษณ์ถูกเขียนด้วยปากกาขนนก พู่กันหรือเครื่องมือที่มีปลายแหลม ทำให้ตัวอักษรมีลักษณะพอมเอนและเส้นอักษรบาง ตัวอักษรธรรมล้านในคัมภีร์ไบเบิลถูกสร้างโดยการขุดเขียนด้วยวัตถุปลายแหลม หรือที่เรียกว่า การจารใบลาน ตัวอักษรจึงถูกออกแบบให้มีลักษณะมนกลมเพื่อป้องกันเหลี่ยมมุมของตัวอักษรทำให้ใบลานฉีกขาดขณะทำการจาร ตัวอักษรโรมัน Blackletter แบบ Textura ถูกเขียนด้วยปากกาที่มีหัวแบน ทำให้เส้นอักษรมีความหนาเป็นพิเศษและสระของตัวอักษรดูเป็นแท่งตรง

ตัวอักษรแบบไทยนริศถูกพัฒนาขึ้นโดย สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ เพื่อนำไปใช้งานด้านการออกแบบประยุกต์ศิลป์และงานศิลปะหลากหลายแขนง ตัวอักษรแบบไทยนริศถูกเขียนด้วยเครื่องมือที่ส่วนปลายมีลักษณะแบน เช่น ปากกาหัวตัดหรือพู่กันปลายตัด เมื่อปรับเปลี่ยนทิศทางการเขียนจะทำให้เส้นอักษรมีน้ำหนักหนาบางคล้ายกับการนำแถบรีบบิ้นมาพันให้เป็นรูปอักษรที่ไม่มีหัวมุมกดคมชัดเจน แต่ก็สามารถอ่านออกได้ตามเค้าโครงตัวอักษรเดิม ตัวอักษรแบบนี้เกิดจากการลากเส้นที่เส้นประกอบกันจึงเหมาะสำหรับการเขียนด้วยมือโดยไม่ต้องร่างก่อน เช่น ในใบประกาศนียบัตรหรือใบอนุโมทนาบัตรทางศาสนา ป้ายประกาศในเทศกาลและพิธีกรรมท้องถิ่น (Lorrachawee, 2015) บุคลิกภาพของตัวอักษรแบบไทยนริศนั้นมีความหลากหลายและขัดแย้งกันในตัวเอง (Chareonwong, 2006) ตัวอักษรแบบนี้สามารถสื่อสารได้หลากหลายลีลาและอารมณ์ สามารถออกแบบให้ดูอ่อนหวานมีความหมายมีความน่าชื่นชม เครื่องขริบเป็นระเบียบ หรือเข้มแข็งหนักแน่นก็ได้ นอกจากนั้นยังเข้ากับการประดิษฐ์ศิลปกรรมได้หลายประเภท เช่น งานออกแบบหัวหนังสือ หน้าปกหนังสือ บนหน้าตาลปัตรบัตรรอง หรือแม้แต่บนฝาผนังและหน้าบันในงานสถาปัตยกรรมไทย (Suweeranon, 2005) ตัวอักษรแบบไทยนริศสามารถสื่อความได้ทั้งในแบบแวดวงราชสำนัก ความเป็นราชการ และความเป็นสามัญชน ดังนั้นเราจึงสามารถพบเห็นตัวอักษรแบบเดียวกันนี้บนสื่อที่หลากหลายทั้งแบบร่วมสมัยและของเก่าดั้งเดิม เช่น ป้ายกระทรวง ทบวง กรม ตราราชการ ไปจนถึง บนป้ายผ้างานเทศกาล ป้ายร้านค้าร้านอาหาร รอยสัก ลายบนเสื้อยืด เป็นต้น

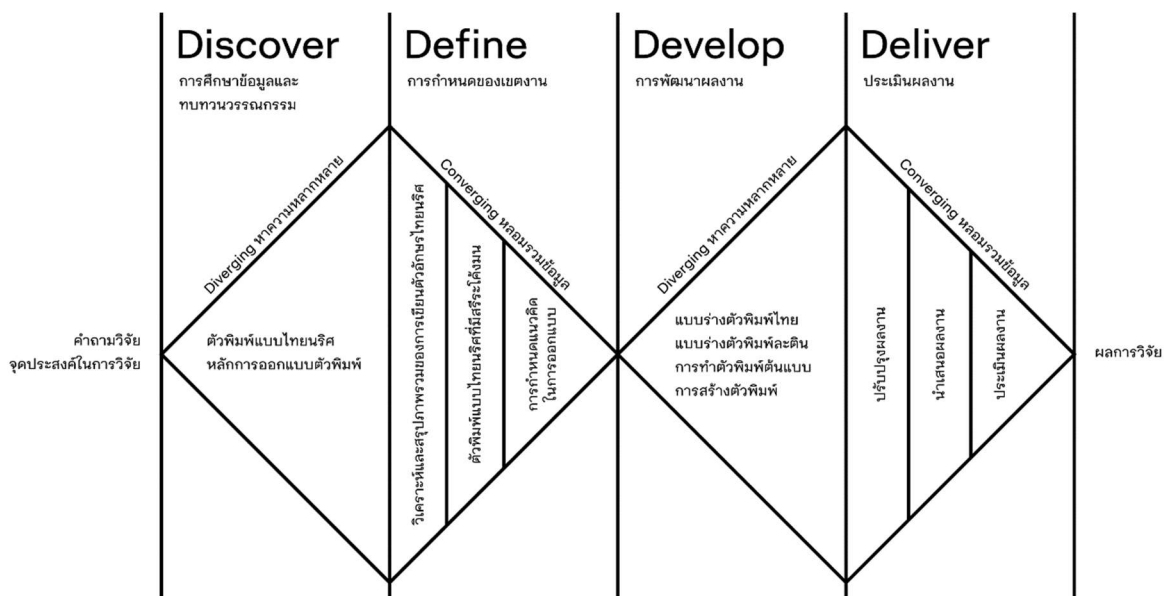
ในปัจจุบันเราสามารถใช้งานตัวอักษรได้สะดวกขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องเขียนด้วยมือตนเองเหมือนเช่นในอดีต เพราะมีนักออกแบบตัวพิมพ์จัดทำชุดตัวพิมพ์หรือฟอนต์ออกมาหลากหลายแบบเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้ แต่อย่างไรก็ตามตัวพิมพ์แบบไทยนริศในปัจจุบันก็ยังมีจำนวนไม่หลากหลาย เมื่อเทียบกับจำนวนตัวพิมพ์แบบหลัก (ตัวพิมพ์หัวกลมที่มีเส้นอักษรหนาสม่ำเสมอ) และตัวแบบเลือก (ตัวพิมพ์หัวกลมที่มีเส้นอักษรหนาบางหลายน้ำหนัก) ด้วยเหตุนี้ทางผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรแบบไทยนริศ แล้วนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวอักษรเพื่อใช้ในการออกแบบตัวพิมพ์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. ศึกษารูปแบบของตัวอักษรแบบไทยนริศเพื่อนำมาพัฒนาการเขียนตัวอักษร
2. พัฒนาแบบตัวอักษรแบบไทยนริศเพื่อนำมาออกแบบตัวพิมพ์
3. ประเมินผลงานการออกแบบตัวพิมพ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ตามแนวทาง Design Thinking รูปแบบเพชรคู่ (Double Diamonds) ได้แก่ 1. การศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Discover) 2. การกำหนดขอบเขตงาน (Define) 3. การพัฒนาผลงาน (Develop) และ 4. การประเมินผลงาน (Deliver) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร จำนวน 3 คน และกลุ่มบุคคลทั่วไป จำนวน 85 คน



ภาพ 1 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรม (Discover)

1. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์

พระองค์ทรงเป็นพระราชโอรสองค์ที่ 62 ในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 แห่งราชจักรี ทรงได้รับพระสมัญญานามว่า “นายช่างใหญ่แห่งกรุงสยาม” หรือ “สมเด็จพระครู” ของงานช่างทั้งปวง ทรงมีความรอบรู้และทักษะความสามารถทางศิลปะหลากหลายแขนง ทั้งด้านสถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม คีตกกรรม และ วรรณกรรม นอกจากนี้พระองค์ยังมีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานออกแบบประยุกต์ศิลป์ เช่น งานออกแบบพระราชลัญจกร และดวงตราต่าง ๆ งานออกแบบเครื่องราชอิสริยาภรณ์ เหรียญที่ระลึก งานออกแบบตาลปัตรพัดรอง งานออกแบบปกหนังสือ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานออกแบบตัวอักษรที่เรียกว่า “ตัวอักษรแบบไทยนริศ” ซึ่งเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ตัวอักษรไทยรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน และเป็นแบบต้นแบบเขียนตัวอักษรไทยรูปแบบหนึ่งที่ได้รับการนิยมนำมาจนถึงในปัจจุบัน

2. ผลงานด้านการออกแบบตัวอักษรของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์

จากการศึกษางานที่มีลักษณะแบบตัวอักษรประดิษฐ์แบบพาดหัว (Display) และตัวเขียน (Script) ไม่รวมงานที่มีลักษณะเป็นตราสัญลักษณ์แบบตัวอักษร (Logotype) พบว่าสามารถจำแนกออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ แบบเส้นอักษรน้ำหนักเดียว (Monoline) และ แบบเส้นอักษรหลายน้ำหนัก (Contrast)

2.1 แบบเส้นอักษรน้ำหนักเดียว (Monoline) เป็นแบบที่เส้นอักษรมีน้ำหนักสม่ำเสมอในตัวเอง มักถูกเขียนให้มีหัวซ่อนเร้น ไม่มีขมวดกลม ในบางผลงานอาจมีการโยกหรือตัวดปลายของเส้นร่วมด้วย ผลงานออกแบบตัวอักษรแบบเส้นอักษรมีน้ำหนักเดียว เช่น ตัวอักษรบนภาพปกหนังสือพระราชนิพนธ์ไกลบ้าน พ.ศ. 2450, ตัวอักษรบนฉนวนหน้าตาลปัตรปกกลิ้ง พ.ศ. 2451, ตัวอักษรบนปกหนังสือบัญชีอาหารเป็นลายเส้นรูปวงบูรพาภิรมณ์ พ.ศ. 2463, ตัวอักษรในแบบแปลน "สำสั่ง" และ "ทับเกษตร" ในงานพระราชทานเพลิงพระศพ สมเด็จพระอนุชาธิราช เจ้าฟ้ากรมหลวงพิษณุโลกประชานาถ พ.ศ. 2463, ตัวอักษรบนหน้าตาลปัตรพระองค์ดำรงธรรม พ.ศ. 2465, ตัวอักษรบนหน้าตาลปัตรพัชรรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2466, ตัวอักษรประดิษฐ์บนหน้าตาลปัตรพัชรรัตนการ์ณ พ.ศ. 2466 และ ตัวอักษรบนหน้าตาลปัตรพัสดุ พ.ศ. 2467 เป็นต้น (ดูภาพที่ 2)



ภาพ 2 (ซ้าย) ตัวอักษรบนภาพปกหนังสือพระราชนิพนธ์ไกลบ้าน (กลาง) ตัวอักษรในแบบแปลน "สำสั่ง" และ "ทับเกษตร" ในงานพระราชทานเพลิงพระศพ สมเด็จพระอนุชาธิราช เจ้าฟ้ากรมหลวงพิษณุโลกประชานาถ
(ขวา) ตัวอักษรบนหน้าตาลปัตรพัชรรัตนโกสินทร์
ที่มา: (ซ้าย) ห้องสมุดดิจิทัลวชิรญาณ <https://vajirayana.org/พระราชนิพนธ์เรื่องไกลบ้าน>
(กลาง) หนังสืองานออกแบบสถาปัตยกรรมไทยผีพระหัตถ์ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์
(ขวา) นิตยสารศิลปากร ปีที่ 2 เล่ม 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2501

2.2 แบบเส้นอักษรหลายน้ำหนัก (Contrast) แบบที่เส้นอักษรมีน้ำหนักหนาบางในตัวเอง ซึ่งเกิดจากการจรดปลายปากกาหัวตัดหรือฟู่กันปลายตัดลงบนพื้นผิววัตถุ อาจมีการโยกหรือตัวดปลายเส้นด้วยข้อมือเพื่อทำให้เกิดลวดลายเส้นสายอ่อนช้อย สามารถเขียนได้หลากหลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายกับการนำแถบรีบบิ้นม้วนพันกันไปมาจนเป็นตัวอักษร แต่ยังสามารถอ่านออกได้ตามเค้าโครงตัวอักษรเดิม ช่างเขียนรุ่นหลังนิยมเรียกตัวอักษรลักษณะนี้ว่า "ตัวอักษรแบบรีบบิ้น" ตามลักษณะเส้นสายที่พลิ้วไหวดูคล้ายแถบรีบบิ้น บ้างก็เรียกว่า "ตัวอักษรแบบไทยนริศ" หรือ "ตัวอักษรกรมพระยานริศฯ" (Chareonwong, 2006) ตามชื่อผู้ให้กำเนิด ผลงานตัวอักษรที่มีเส้นอักษรหลายน้ำหนัก เช่น ตัวอักษรบนหีบพระพันปีเป็นตัวอักษรประกอบบทสรรเสริญเสื่อป่า พ.ศ. 2456, ตัวอักษรบนภาพปกใน หนังสือพระราชนิพนธ์ธรรมาธรรมะสงคราม พ.ศ. 2463, ตัวอักษรประกอบหน้าปก หนังสือปริยทรรศึกษา พ.ศ. 2468 และ ตัวอักษรที่ใช้ประกอบการออกแบบแสดมภ์ พ.ศ. 2468 เป็นต้น (ดูภาพที่ 3)



ภาพ 3 (ซ้ายสุด) ตัวอักษรในหนังสือพระราชนิพนธ์ธรรมดรรชนีสงคราม (ซ้าย) ตัวอักษรประกอบหน้าปก หนังสือปริยทรรดิคา (ขวา) ตัวอักษรบนหัวบทประพันธ์เป็นตัวอักษรประกอบบทสรรเสริญเสือป่า (ขวาสุด) ตัวอักษรที่ใช้ประกอบการออกแบบแสดมภ์
ที่มา: (ซ้ายสุด) หนังสือพระราชนิพนธ์ธรรมดรรชนีสงคราม พ.ศ. 2463
(ซ้าย) (ขวา) (ขวาสุด) หนังสือ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์.
งานประชาสัมพันธ์ ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. การพัฒนารูปแบบของตัวอักษรแบบไทยนริศ

3.1 ตัวอักษรแบบไทยนริศ หรือ ตัวนริศ คือ ตัวอักษรที่มีลักษณะเหมือนถูกเขียนด้วยเครื่องมือที่ส่วนปลายมีลักษณะแบน เมื่อปรับเปลี่ยนทิศทางการเขียนจะทำให้เส้นอักษรมีน้ำหนักหนาบาง เป็นผลให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวอักษรเกิดความคมหรือพลัว ด้วยเหตุนี้การเขียนหัวขมวดกลมในตัวอักษรจึงถูกลดทอนกลายเป็นหัวซ่อนเร้น ตัวอักษรแบบนี้มีระบบการเขียนคล้ายกับตัวอักษรแบบโกธิค (Gothic script) หรือ แบล็คเลตเทอร์ (Blackletter) ตัวอักษรแต่ละตัวเกิดจากการลากเส้นที่ละเอียดประกอบกัน ต่างจากการเขียนตัวอักษรแบบอาลักษณ์ที่มีกลไกเส้นอักษรโดยไม่ยกปลายปากกา ซึ่งผลงานอักษรประดิษฐ์แบบตัวพาดหัวของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ส่วนมากมักมีลักษณะนี้

3.2 ตัวอักษรแบบบริบบิ้น หรือ ตัวบริบบิ้น เป็นชื่อไม่เป็นทางการของตัวอักษรแบบไทยนริศ หลายคนเรียกว่า “ตัวอักษรแบบสปัดบอล” ตามชื่อยี่ห้อของปากกาที่ใช้ หรือเรียกว่า “ตัวอักษรไทยหัวตัด” ตามลักษณะของปากกาที่ใช้เขียนตัวอักษรแบบบริบบิ้นในปัจจุบันมีลักษณะที่หลากหลายกว่าในอดีต เนื่องจากช่างเขียนได้ทำการดัดแปลง พัฒนารูปแบบและใส่รายละเอียดของเส้นอักษร เช่น การเพิ่มรายละเอียดในส่วนหัวหรือหางของตัวอักษรให้วิจิตรขึ้น การปรับเส้นแนวตั้งให้เอนเอียงโอบเฉียว การปรับสัดส่วนลำตัวของตัวอักษรให้ผอมสูง อ้วนหนา หรือเอียงเอน บ้างก็นำเทคนิคการเขียนตัวอักษรแบบนี้ไปประยุกต์ใช้กับการเขียนตัวอักษรอาลักษณ์ แล้วพัฒนาต่อเป็นตัวอักษรหัวบัวเอียง และตัวอักษรไทยย่อประยุกต์ รวมถึงสร้างสรรค์ตัวอักษรประดิษฐ์อีกหลากหลายรูปแบบ เช่น ผลงานของจินดา เนื่องจำนงค์ (ดูภาพที่ 4) ในปัจจุบันตัวอักษรแบบบริบบิ้นสื่อสารถึงลักษณะของตัวอักษรที่มีเส้นหลายน้ำหนักในตัวเอง มากกว่าเป็นรูปแบบโครงสร้างที่อ้างอิงจากผลงานของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ดังนั้นจึงสามารถเขียนได้ทั้งแบบมีหัวขมวด และแบบไม่มีหัว ซึ่งแตกต่างจากลักษณะของตัวอักษรแบบไทยนริศ ที่ สุรศักดิ์ เจริญวงศ์ อธิบายไว้ว่า เป็นตัวอักษรที่มีลักษณะคล้ายการเอาแถบบริบบิ้นพับไปพับมาเป็นรูปตัวอักษรไทยที่ไม่มีหัวตัวอักษรขมวดกลม (Chareonwong, 2006, p. 352)

3.2.1 ตัวอักษรอาลักษณ์แบบบริบบิ้น เป็นตัวอักษรอาลักษณ์ที่มีเส้นอักษรมีน้ำหนักหนาบาง แตกต่างจากตัวอาลักษณ์ปกติที่มีเส้นอักษรมีน้ำหนักเดียวสม่ำเสมอ

3.2.2 ตัวอักษรหัวบัวเอียงแบบบริบบิ้น เป็นตัวอักษรอาลักษณ์ที่มีเส้นอักษรหลายน้ำหนักแบบตัวบริบบิ้น มีโครงสร้างตัวอักษรเอนไปทางขวามือเล็กน้อย มีความอ่อนช้อย พลัวไหว แต่ก็มีความเป็นระเบียบอยู่ในตัวเอง จุดเด่นคือหัวตัวอักษรมีลักษณะคล้ายดอกบัว และมีการทวัดเส้นที่หางตัวอักษร

3.2.3 ตัวอักษรไทยย่อประยุกต์แบบบริบบิ้น เป็นตัวอักษรที่ดัดแปลงมาจากตัวอักษรไทยย่อที่เคยถูกใช้ในสมัยอยุธยา เส้นอักษรมีหลายน้ำหนัก โครงสร้างตัวอักษรเอนไปทางขวามือเล็กน้อยแต่ไม่มากเท่ากับตัวไทยย่อดั้งเดิม มีการทวัดจุดเริ่มต้นและปลายของเส้นอักษรให้เกิดเป็นริ้วรอยบาง ดูพลัวไหว



ภาพ 4 (ซ้ายสุด) ตัวอักษรแบบโบราณ (ซ้าย) ตัวอักษรอาลักษณ์แบบโบราณ
(กลาง) ตัวอักษรหัวบัวเฉียงแบบโบราณ (ขวา) ตัวอักษรไทยย่อประยุกต์แบบโบราณ
ที่มา: จินดา เนื่องจำนงค์

4. หมวดหมู่ของตัวพิมพ์ไทย

มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2540 แบ่งรูปแบบของตัวพิมพ์ไทย ได้ 3 แบบ ดังนี้ 1. ตัวแบบหลัก เป็นตัวพิมพ์ที่มีหัวกลม ความหนักเบาของเส้นเสมอกันหมด 2. ตัวแบบเลือก เป็นตัวที่มีเส้นลำตัวอาจมีหนักเบาแตกต่างกัน 3. ตัวแบบแปร มีรูปแบบที่มีหัวบอดหรือตัน หัวแฟงเร้นหรือหัวซ่อนเร้น ตัวแบบคล้ายมือ เขียนลายมือและตัวประดิษฐ์อื่น (Royal Academy, 1997) ซึ่งตัวอักษรแบบไทยนิตินั้นจัดว่าอยู่ในหมวดหมู่

5. หลักการออกแบบตัวพิมพ์

การออกแบบตัวพิมพ์ คือ การสร้างสรรค์รูปลักษณ์ของตัวพิมพ์ด้วยฝีมือทางศิลปะ โดยคำนึงถึงประสิทธิภาพการใช้งานและการสื่อสารนัยยะผ่านหน้าตาของตัวพิมพ์นั้น ดังนั้นรูปลักษณ์ ประสิทธิภาพ และนัยยะ จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบตัวพิมพ์ชุดหนึ่ง ๆ ที่นักออกแบบจะละเลยด้านใดด้านหนึ่งไปเสียไม่ได้ (Suweeranon, 2005, p. 147)

5.1 รูปลักษณ์ของตัวพิมพ์ ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพื้นฐานส่วนต่าง ๆ ของตัวพิมพ์ หรือ สัดส่วนของตัวพิมพ์ เป็นคุณสมบัติหลักในเชิงรูปลักษณ์ของตัวอักษร และเป็นตัวแปรขึ้นพื้นฐานที่ทำให้ตัวพิมพ์แบบใดแบบหนึ่งแตกต่างกับอีกแบบหนึ่ง โดยประกอบไปด้วย 4 แง่มุม ได้แก่ ความสูงตัวอักษรกับขนาดตัวพิมพ์ ความหนาบางของเส้น สันฐานหรือความแคบกว้างของตัวพิมพ์ และน้ำหนักของตัวพิมพ์ (Suweeranon, 2005, p. 157)

5.2 ประสิทธิภาพการใช้งานกับตัวพิมพ์ Suweeranon (2005, pp. 148) ตัวพิมพ์เป็นสิ่งที่มิได้สำหรับอ่าน คุณสมบัติการอ่านง่าย (Legibility) เป็นเกณฑ์ข้อหนึ่งที่ใช้วัดคุณภาพของตัวพิมพ์ในการแสดงโครงสร้างของตัวอักษรออกมาอย่างเพียงพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะได้ว่า รูปทรงที่ตาเห็นคือตัวอักษรตัวใดและไม่ใช่ว่าตัวใด กำธร สติกรกุล Sathirakul (1972, pp. 47) กล่าวว่า องค์ประกอบในการพิจารณาคุณสมบัติการอ่านง่าย (Legibility) ได้แก่ 1. ลักษณะรูปร่างของตัวอักษรแต่ละตัว 2. การผสมค่าของตัวอักษร เรียงเป็นบรรทัด และ เรียบเป็นหน้า 3. ความแตกต่างระหว่างสีของตัวอักษรและพื้นหลัง และ 4. ข้อจำกัดของผู้อ่าน

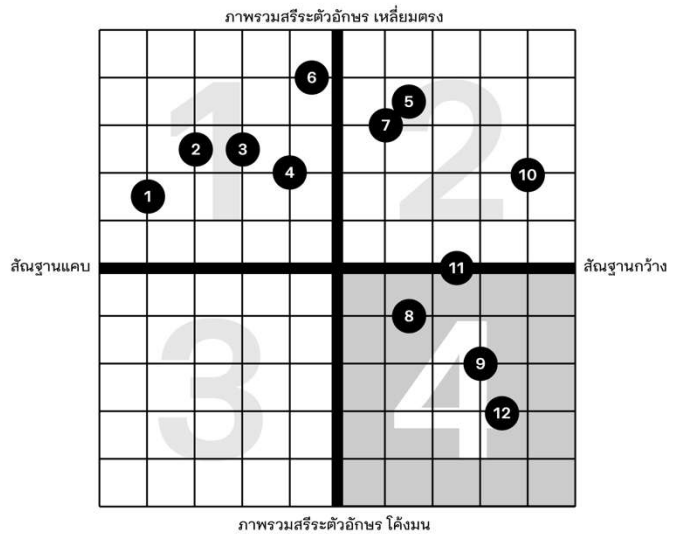
5.3 นัยยะแฝงด้านต่าง ๆ ของตัวพิมพ์ Suweeranon (2005, pp. 173) ตัวพิมพ์มีศักยภาพที่จะบ่งบอกถึงบางสิ่งบางอย่างที่มากกว่าแค่ตัวอักษรตัวหนึ่งเสมอ ความหมายแฝงหรือนัยยะแฝงของตัวพิมพ์สามารถกระตุ้นความหมายขึ้นในใจของผู้อ่านจากการรับรู้รูปลักษณ์ของตัวพิมพ์ ซึ่งนัยยะแฝงของตัวพิมพ์สามารถอธิบายและวัดผลได้โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพแบรนด ซึ่ง ชัชพงศ์ ตั้งมณี และ ญัฐพล อัสสระรัตน์ Tangmanee and Assarut (2017) กล่าวว่า บุคลิกของอักษรภาษาไทยสามารถอธิบายได้ด้วยคุณศัพท์สองค่าที่มีความหมายตรงข้าม (Semantic Differential Scale) จำนวนสี่ลักษณะ ได้แก่ (1) ใจนักเลง-สุขุม (2) ฝึกฝน-เชี่ยวชาญ (3) ผ่อนปรน-จริงจัง และ (4) หือหา-นิ่งขรึม

การกำหนดขอบเขตงาน (Define)

1. วิเคราะห์และสรุปภาพรวมของตัวพิมพ์แบบไทยนริศ และ ตัวรีบับัน

ผู้วิจัยได้รวบรวมตัวพิมพ์ที่มีลักษณะแบบไทยนริศและตัวรีบับัน จำนวน 12 ฟอนต์ จากนั้นแบ่งกลุ่มตัวพิมพ์โดยใช้แผนภูมิระบุตำแหน่ง (Positioning graph) จำแนกความแตกต่างของตัวพิมพ์ที่มีสัณฐานกว้างกับสัณฐานแคบ และตัวพิมพ์ที่มีสระเหลี่ยมตรงกับโค้งกลม ทำให้ค้นพบว่า ตัวพิมพ์แบบไทยนริศ จำนวน 8 ฟอนต์ มีสระออกมาทางเหลี่ยมตรง แม้ในบางตัวอักษรมีส่วนของเส้นโค้ง แต่ภาพรวมนั้นก็ดูมีมุมเหลี่ยมที่เกิดจากเส้นตั้งและเส้นนอนที่เป็นเส้นตรงตั้งฉากกัน ตัวพิมพ์ที่มีสระกลมกลืนระหว่างเหลี่ยมตรงและโค้งมน มี 1 ฟอนต์ ได้แก่ Naresuan ในขณะที่ตัวพิมพ์ที่มีสระออกมาทางโค้งมน กลับมีเพียง 3 ฟอนต์เท่านั้น ได้แก่ Khanaratsadorn, ED NamMool และ Ongsa ผู้วิจัยจึงเลือกพัฒนาตัวอักษรแบบไทยนริศในแนวทางนี้ (ดูภาพที่ 5)

- 1 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
B2Sign PachautidN
- 2 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
DB NopNaris
- 3 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
PSL Mittrapaph
- 4 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
JS Chanok
- 5 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
DB ManopBlackletter
- 6 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
Som Prathana
- 7 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
DB Ribbin
- 8 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
Khanaratsadon
- 9 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
ED NamMool
- 10 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
DB Udomsook
- 11 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
Naresuan
- 12 กษชคคกงจจชฌณญฐฎฒณตคต
Ongsa



ภาพ 5 แผนภูมิระบุตำแหน่งของตัวพิมพ์แบบไทยนริศ และ ตัวรีบับัน

2. วิเคราะห์และสรุปภาพรวมของตัวพิมพ์แบบไทยนริศที่มีสระค่อนข้างโค้งมน

อิตี น้ามูล (ED NamMool) ออกแบบโดย อาทรเกต์ แสงเพชร ตัวพิมพ์นี้ได้รางวัลรองชนะเลิศ รางวัลนริศราชนวดีตวงศ์ ในด้านอักษรประดิษฐ์ จากการประกวดการออกแบบอักษรประดิษฐ์ ประเภทบุคคลทั่วไป เนื่องในวันนริศ ประจำปีพุทธศักราช 2559 แรงบันดาลใจมาจากตัวอักษรแบบรีบับันตามป้ายวัดในชุมชนเก่าแก่ ลักษณะเฉพาะของตัวพิมพ์นี้คือ มุมแหลมของเส้นอักษรถูกลบทำให้มีความมน ซึ่งทำให้เป็นที่มาของชื่อ “น้ามูล” เส้นตั้งถูกหักเป็นมุมโค้งขึ้น เช่น ข ข จ ฉ ช ฐ ท ท น บ ป พ ฟ ย ษ ห ฟ เส้นนอนถูกทำให้มีความโค้ง ไม่หักเป็นมุมหรือลากเป็นเส้นตรงในแนวราบ เช่น ก ค จ ฉ ญ ฎ ฏ ด ถ บ ป ภ ฤ ฦ ว อ เส้นนอนเป็นเส้นตรงแล้วสลับปลายให้เข้ดขึ้น เช่น ฐ ธ ร ๕ ๘ เส้นตั้งมีการผสมผสานทั้งเส้นตรงและเส้นโค้งที่พลิ้วไหวในตัวอักษรตัวเดียวกัน เช่น ค ฌ ด ต ฝ ฝ ศ ส เส้นอักษรมีหลายน้ำหนักในตัวเอง เช่น ฐ ท ท ฐ ร ห ปลายของเส้นอักษรมีการหักหรือสลับเล็กน้อย ภาพรวมดูแล้วมีความโค้งมน มีลีลาพลิ้วไหว ดูเก่าแก่ มีเรื่องราว

องศา (Ongsa) ออกแบบโดย กรนก ตันติสุวรรณ ฟอนต์นี้ได้รับรางวัล Special Mention ในหมวดตัวอักษรไทย จากเวทีประกวด Granshan Competition 2019 ผู้ออกแบบได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวอักษรแบบไทยนริศ (Thai Blackletter) โดยพยายามใช้เส้นให้น้อยสุด เพื่อสร้างตัวอักษรด้วยเส้นโค้งที่หนาแตกต่างจากตัวอักษรแบบไทยนริศแบบดั้งเดิม ลักษณะเฉพาะของตัวพิมพ์นี้คือ มีการใช้เส้นอักษรที่มีน้ำหนักหนามาก ปลายของเส้นมีการทวิงเล็กน้อยให้สามารถเชื่อมโยงกับโครงสร้างตัวอักษรไทยดั้งเดิมได้ เส้นตั้งและเส้นนอนที่ต่อกันเป็นมุมฉากถูกควมรวมเป็นเส้นโค้งเส้นเดียว เช่น ก ค จ ฉ ณ ฎ ฏ ฏ ท ณ ต ถ ฎ ฤ ฦ ฦ ศ ส อ ฮ จำนวนการลากเส้นอักษรถูกลดทอนลงให้มีการใช้น้อยที่สุด เช่น ก.ไก่ ลดจาก 3 เหลือ 2 ครั้ง ต.เต็ก ลดจาก 4 เหลือ 2 ครั้ง ห.หีบ ลดจาก 4 เหลือ 3 ครั้ง ภาพรวมดูแล้วมีความโค้งมน ดูเป็นกันเองเข้าถึงง่าย มีความร่วมสมัย

คณะราษฎร (Khanaratsadon) ออกแบบโดยนักออกแบบตัวอักษรผู้ไม่ประสงค์เปิดเผยตัวตน ตัวพิมพ์นี้ได้ถอดแบบ จากตัวอักษรบนสมุดของคณะราษฎร จากนั้นได้พัฒนาแบบตัวอักษรที่เหลือ ได้แก่ ข ค จ ฉ ช ฦ ฎ ต บ ป ผ ฝ ฟ ภ ฤ ล ฎ ศ ส พ ฮ ๑ ๓ ๕ ๖ ๘ ๙ รวมถึงสระ ลักษณะเฉพาะของตัวพิมพ์นี้คือ มีพื้นฐานค่อนข้างกว้าง มีเส้นอักษรหนาและช่องไฟของ ตัวอักษรแต่ละตัวชิดกันมาก ตัวอักษร ฐ มีระยะความสูงยาวกว่าระยะความสูง บ. ใบไม้ หัวตัวอักษรมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมข้าว หลามตัด เช่น ข ช น บ ป พ ฟ ษ ฬ น้ำหนักของเส้นอักษรหนาไม่สม่ำเสมอ ตัวอักษรหนึ่งตัวประกอบไปด้วยเส้นโค้งและ เส้นตรง ภาพรวมดูแล้วสบายตา ไม่แจ้งกระด้าง

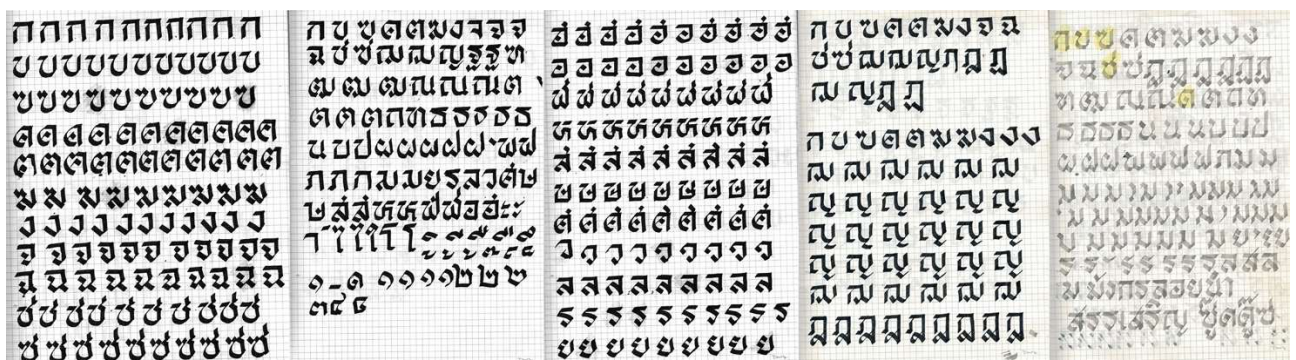
3. การกำหนดแนวคิดในการออกแบบ

ผู้วิจัยกำหนดให้ตัวอักษรทุกตัวถูกเขียนด้วยปลายปากกาที่ทำมุมเอียง 45 องศา กับเส้นบรรทัด (Baseline) ตลอดการ เขียน โดยไม่มีการทวิงหรือเปลี่ยนองศาปลายปากกา เส้นอักษรต้องมีน้ำหนักหนาบางแตกต่างกันในตัวเองและต้องไม่มีหัวขมวด เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการเขียนตัวอักษรแบบไทยนริศ นอกจากนั้นกำหนดให้ตัวพิมพ์นี้มีพื้นฐานค่อนข้างกว้างและมีสระ โดยรวมออกมาทางโค้งมน เพื่อให้แตกต่างจากตัวพิมพ์แบบไทยนริศแบบอื่นที่มีพื้นฐานผอมแคบและมีสระโดยรวมค่อนข้าง เหลี่ยมตรง ผู้วิจัยได้ตั้งชื่อตัวพิมพ์นี้ว่า สดสมัย (ZoodSamai) หรือ ซีที สมัย (ZT Samai) เพื่อให้สื่อสารถึงยุคสมัยที่เปลี่ยนผ่าน จากตัวอักษรกลายเป็นตัวพิมพ์ จากเทคนิคการเขียนตัวอักษรบนกระดาษกลายเป็นตัวอักษรบนหน้าจอคอมพิวเตอร์

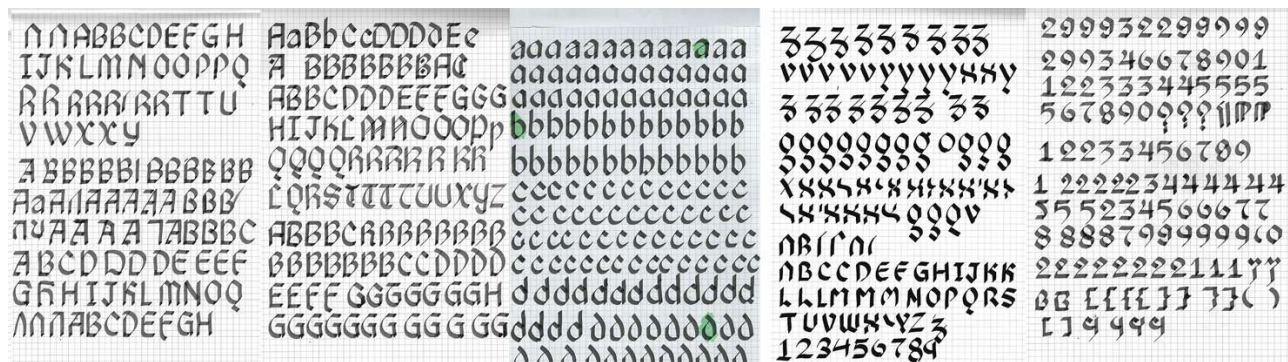
การพัฒนาผลงาน (Develop)

1. การพัฒนาแบบร่าง

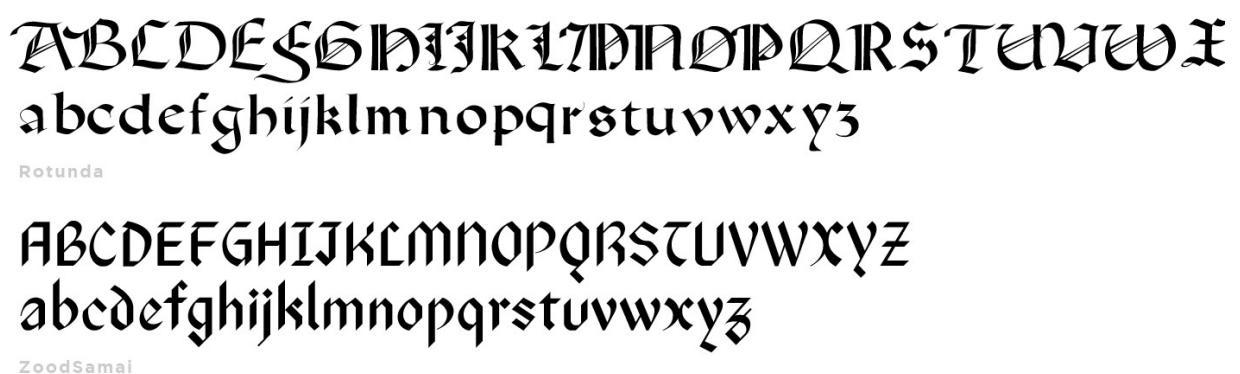
ผู้วิจัยได้ร่างแบบตัวอักษรไทยด้วยปากกาหัวตัดขนาด 3.8 มม. ลงบนกระดาษลายตารางที่มีความถี่ช่องละ 5 x 5 มม. โดยกำหนดให้ระยะความสูง บ.ใบไม้ 15 มม. (3 ช่อง) กำหนดระยะความสูงของตัวเลขไทย 1.25 มม. (2.5 ช่อง) จากนั้นพัฒนา ตัวอักษรโรมัน โดยกำหนดให้ระยะความสูง x-height 15 มม. (3 ช่อง) และ ระยะความสูงตัวพิมพ์ใหญ่ (Capital) 20 มม. (4 ช่อง) ส่วนแบบอักษรโรมัน ผู้วิจัยได้ใช้ตัวอักษร Blackletter แบบ Rotunda มาเป็นต้นแบบในการพัฒนาการเขียน ซึ่ง ตัวอักษรนี้มีลักษณะเฉพาะคือ มีพื้นฐานค่อนข้างกว้าง มีการทวิงเส้นเล็กน้อย เส้นตั้งของตัวอักษรมีทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง สระ โดยรวมออกมาทางโค้งมน มีความพลิ้วไหว ไม่เหลี่ยมตันเหมือนตัวอักษร Blackletter แบบอื่น ๆ (ดูภาพที่ 8) นอกจากนั้น ลักษณะการเดินเส้นของตัวอักษรแบบ Rotunda ยังสอดคล้องกับตัวอักษรไทยที่ผู้วิจัยได้ร่างแบบเอาไว้ (ดูภาพที่ 6 และ 7)



ภาพ 6 แบบร่างตัวอักษรไทย



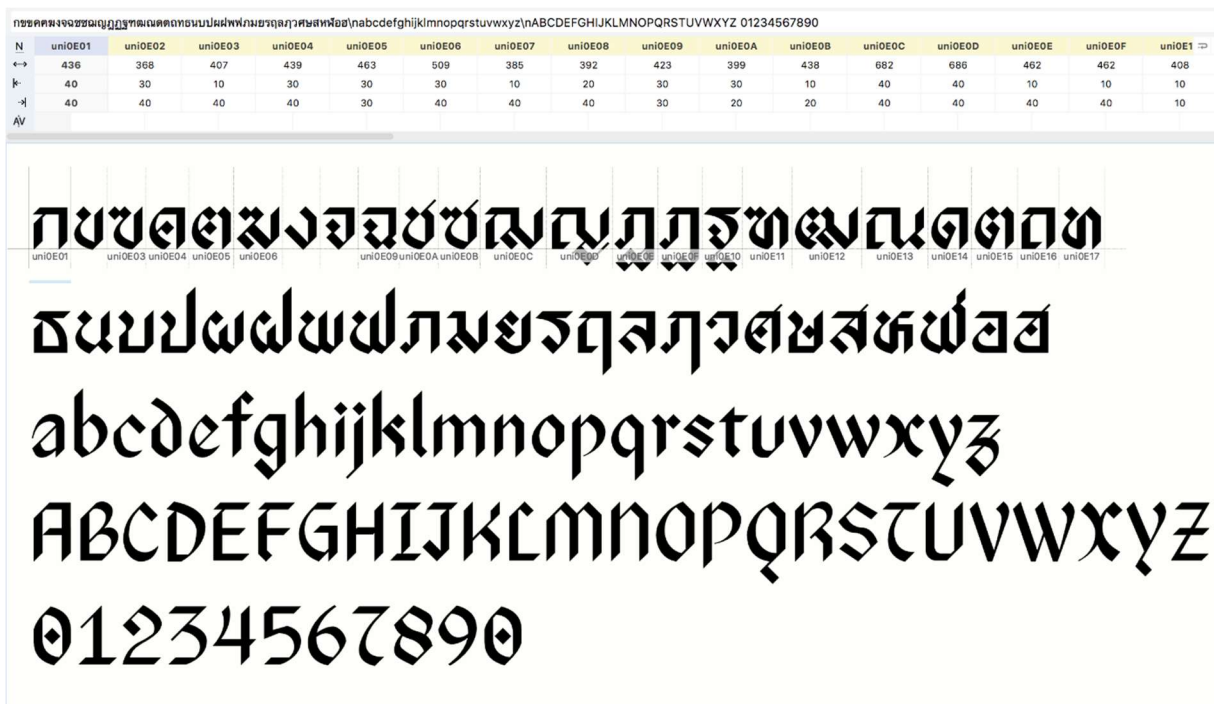
ภาพ 7 แบบร่างตัวอักษรโรมัน



ภาพ 8 เปรียบเทียบตัวพิมพ์ Rotunda กับตัวพิมพ์สุดสมัย

2. การสร้างตัวพิมพ์ต้นแบบและจัดระยะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยได้นำแบบร่างตัวอักษรทั้งไทยและโรมันมาสร้างเป็นเส้นแบบ Vector ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ในกระบวนการนี้ผู้วิจัยได้ปรับขนาดและสัดส่วนของตัวอักษร เพื่อให้ตัวอักษรมีความคมชัดและได้ระยะที่เหมาะสม จากนั้นนำตัวอักษรต้นแบบ มาจัดระยะหน้าและระยะหลัง (Side bearings) และจัดการล้าหรือระยะห่างระหว่างตัวอักษร 2 ตัว (Kerning) ด้วยโปรแกรม Font Lab (ดูภาพที่ 9)



ภาพ 9 การจัดระยะตัวพิมพ์ในโปรแกรม Font Lab

3. ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ผลงานตัวพิมพ์แบบไทยนริศที่ถูกพัฒนาขึ้น ประกอบด้วยอักษรไทย (รูปพยัญชนะ รูปสระ และรูปวรรณยุกต์) ตัวเลขไทย อักษรโรมัน (ตัวพิมพ์เล็ก และตัวพิมพ์ใหญ่) ตัวเลขอารบิก เครื่องหมายวรรคตอน และเครื่องหมายพิเศษ ลักษณะเฉพาะของตัวพิมพ์นี้คือ เส้นอักษรมีหลายน้ำหนัก สันฐานมีความกว้าง สรีระโดยรวมของตัวอักษรดูโค้งมนมากกว่าเหลี่ยมตรง ปลายของเส้นมีลักษณะแหลมคม ตัวอักษรแต่ละตัวเกิดจากการวาดเส้นหลายครั้งประกอบกัน ซึ่งสอดคล้องกับการเขียนตัวอักษรแบบไทยนริศ (ดูภาพที่ 11)

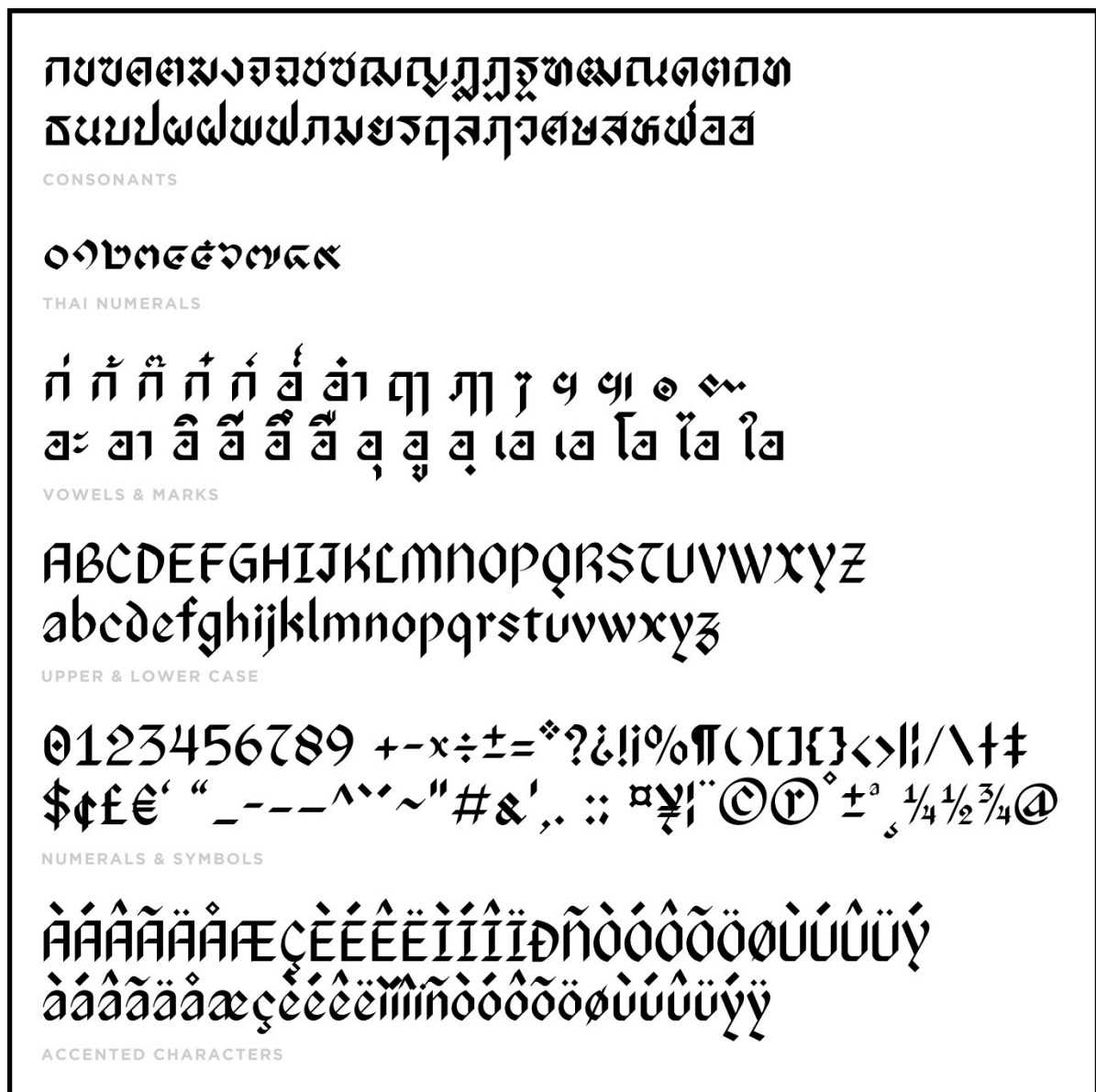
ตัวพิมพ์ไทย หัวขมวดของตัวอักษรถูกปรับให้เป็นสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด เช่น ข ช ค ฌ จ ฉ ช ฐ ท ฒ ต ต ท น ฝ ฝ พ ฟ ศ ห ฬ อ ฮ เส้นตั้งของตัวอักษรมีลักษณะเป็นเส้นโค้งช่วยให้สรีระโดยรวมของตัวพิมพ์ดูโค้งมน เช่น ข ช ค ฌ จ ฉ ช ฐ ท ฒ ต ต ท น ฝ ฝ พ ฟ ศ ห ฬ อ ฮ หางของตัวอักษรเชื่อมต่อกับส่วนหัวตัวอักษร เช่น ศ ส ฮ ขมวดม้วนที่ถูกแปลงให้เป็นขีดขนานกับเส้นทแยง เช่น ฌ ม ฌ (ดูภาพที่ 10)

ตัวพิมพ์โรมัน ปลายของเส้น (Terminal) เป็นมุมแหลมไม่ตัดตรง เช่น A H K M N P R U b f h i j k l m n p q r u เส้นแกน (Stem) ถูกทำให้มีความโค้ง เช่น T เส้นแขน (Arm) ถูกทำให้มีความโค้ง เช่น V W Y v w y เส้นขา (Leg) เฉียง 45 องศา แล้วหักลงมาในแนวดิ่ง เช่น K k เส้นบ่า (Shoulder) มีลักษณะเป็นรูปทรงมงหลังคา เช่น h m n เส้นโบล (Bowl) เริ่มต้นด้วยเส้นน้ำหนักหนาแล้วถูกลดให้บางลง เช่น D B O b เส้นโบล (Bowl) เป็นส่วนผสมของเส้นตรงน้ำหนักบาง 45 องศาและเส้นโค้งโล้นน้ำหนัก เช่น a e เส้นในพื้นที่อะซินเดอร์ (Ascender) มีลักษณะโค้ง เช่น d เส้นในพื้นที่ดิเซนเดอร์ (Descender) เป็นเส้นหัก เช่น g y (ดูภาพที่ 10)

เมื่อเปรียบเทียบกับตัวพิมพ์อื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน พบว่า ตัวพิมพ์สุดสมัยมีสันฐานค่อนข้างกว้าง สรีระโดยรวมดูทางโค้งมน ไม่เหลี่ยมตรง น้ำหนักเส้นของอักษรแต่ละตัวมีความหนาบางแตกต่างกันอย่างชัดเจน สอดคล้องกับตัวพิมพ์คณะราษฎร, อีดี น้ำมัล และองศา ตัวพิมพ์สุดสมัยใช้เทคนิคการเขียนตัวอักษรและการเดินเส้นที่ไม่เปลี่ยนองศาการจรดปลายปากกา แตกต่างจากตัวพิมพ์คณะราษฎร, อีดี น้ำมัล และองศา ที่มีการบิดและสลับปลายปากกาขณะเขียน หัวขมวดของบางตัวอักษรของตัวพิมพ์สุดสมัยถูกทำให้มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด ซึ่งแตกต่างจากตัวพิมพ์ อีดี น้ำมัล และองศา ที่มีการใช้ส่วนโค้งของเส้นหรือการขีดแทนการขมวด



ภาพที่ 10 โครงสร้างตัวพิมพ์ไทยและโรมัน



ภาพ 11 ตัวพิมพ์แบบไทยนริศที่เสร็จสมบูรณ์

การประเมินผลงาน (Deliver)

1. เครื่องมือและผู้ประเมินผลงาน

หลักเกณฑ์ในการประเมินผลงานการออกแบบตัวพิมพ์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่อง หลักการออกแบบตัวพิมพ์ ของ ประชา สุวิธานนท์ มาใช้ในการประเมิน ซึ่งประกอบไปด้วยด้านรูปลักษณ์ ด้านประสิทธิภาพ และด้านนัยยะ (Suweeranon, 2005) โดยในด้านประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดองค์ประกอบในการพิจารณาคุณสมบัติการอ่านง่าย (Legibility) ของกัธกร สติรกุล (Sathirakul, 1972) มาปรับใช้ ในขณะที่ด้านนัยยะของตัวพิมพ์นั้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพของแบบอักษรไทยของ ชัชพงศ์ ตั้งมณี และ ณัฐพล อัสสระรัตน์ Tangmanee and Assarut, (2017) มาปรับใช้ จากนั้นจัดทำแบบประเมินจำนวน 2 ชุด ได้แก่ ชุดแรกสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรใช้ประเมินด้านรูปลักษณ์ ด้านประสิทธิภาพ และด้านนัยยะของตัวพิมพ์ ส่วนชุดที่สองสำหรับกลุ่มบุคคลทั่วไปใช้ประเมินด้านนัยยะของตัวพิมพ์ ในแบบประเมินด้านนัยยะของตัวพิมพ์ ผู้วิจัยได้ใช้ตัวพิมพ์สุดสมัยพิมพ์คำที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพต่าง ๆ จำนวน 8 กลุ่ม ได้แก่ ใจนักเลง (ใจร้อน) สุขุม (ใจเย็น) ผิวกวน (มือสมัครเล่น) เชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) ผ่อนปรน (ยืดหยุ่น) จริงจัง (หือหาว (เคลื่อนไหว) และนิ่งข่ม เพื่อให้กลุ่มผู้ประเมินพิจารณาความเหมาะสม (ดูภาพที่ 12)

2. ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ดร.จินดา เนื่องจำนงค์ ผศ.ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ และ ดร.วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์ สรุปผลได้ดังนี้ จากตาราง 1 และ 2 พบว่า ด้านรูปลักษณ์ของตัวพิมพ์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) หัวข้อที่มีผลการประเมินมากที่สุดคือ ความสอดคล้องกันของแบบตัวพิมพ์ไทยและโรมัน ($\bar{X}=5$) รองลงมาคือ ความหนาบางของเส้นอักษร สันฐาน (ความกว้างแคบ) และสระของตัวพิมพ์ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=4.66$) เท่ากันทั้งสามหัวข้อ ส่วนการจัดระยะห่างของตัวพิมพ์แต่ละตัว (Letterspacing) และ การจัดระยะห่างระหว่างบรรทัด (Leading) มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$ และ 4.33) ด้านประสิทธิภาพของตัวพิมพ์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) ด้านนัยยะของตัวพิมพ์มีความเหมาะสมกับงานที่มีบุคลิกสุขุม (ใจเย็น) ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) รองลงมาคืองานที่มีบุคลิกจริงจัง บุคลิกหือหาว (เคลื่อนไหว) บุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) และบุคลิกผ่อนปรน (ยืดหยุ่น) มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X}=4.33, 4.33, 3.67$ และ 3.67 ตามลำดับ)

ผลการประเมินโดยบุคคลทั่วไป จำนวน 85 คน ($N=85$ คน) ประกอบไปด้วยผู้ประเมินที่ประกอบอาชีพครู อาจารย์ นักเรียน นิสิต นักศึกษา ศิลปิน นักออกแบบ ผู้ทำงานด้านการสร้างสรรค์ นักการตลาด นักการขาย เจ้าของธุรกิจ และผู้ประกอบการอาชีพอื่น ๆ สรุปผลได้ดังนี้ ตัวพิมพ์มีนัยยะและเหมาะสมกับงานที่มีบุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) บุคลิกจริงจัง และบุคลิกนิ่งข่ม ($\bar{X}=3.75, 3.68$ และ 3.56 ตามลำดับ) ซึ่งมีความเหมาะสมระดับมาก เมื่อนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรและกลุ่มบุคคลทั่วไปมาเปรียบเทียบกัน พบว่า กลุ่มผู้ประเมินทั้งสองมีความเห็นตรงกันว่า ตัวพิมพ์สุดสมัยมีนัยยะเหมาะสมกับงานที่มีบุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) และงานที่มีบุคลิกจริงจัง อยู่ในระดับมาก งานที่มีบุคลิกใจนักเลง (ใจร้อน) มีความเหมาะสมระดับปานกลาง ในขณะที่งานที่มีบุคลิกสุขุม (ใจเย็น) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด แต่กลุ่มบุคคลทั่วไปไม่มีความเห็นว่ามีความเหมาะสมปานกลาง



ภาพ 12 ภาพแสดงการใช้งานตัวอักษรในแบบประเมิน

ตาราง 1 ผลการประเมินด้านรูปลักษณะของตัวพิมพ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร (N=3)

1. การประเมินด้านรูปลักษณะของตัวพิมพ์	ค่า $\bar{X}$	S.D.	ความเหมาะสม
1.1 ความหนาบางของเส้นอักษร มีความสอดคล้องกันทั้งชุดตัวพิมพ์	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 ล้วนฐาน (ความกว้างแคบ) ของตัวพิมพ์ มีความสอดคล้องกันทั้งชุดตัวพิมพ์	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 สรีระของตัวพิมพ์ มีความสอดคล้องกลมกลืนกันทั้งชุดตัวพิมพ์	4.67	0.58	มากที่สุด
1.4 แบบตัวพิมพ์ไทยและโรมัน มีความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกัน	5	0.00	มากที่สุด
1.5 การจัดระยะห่างหรือช่องไฟของตัวพิมพ์แต่ละตัว (Letterspacing)	4	1.00	มาก
1.6 การจัดระยะห่างระหว่างบรรทัด (Leading)	4.33	1.15	มาก
ภาพรวม	4.56		มากที่สุด

ตาราง 2 ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพของตัวพิมพ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร (N=3)

2. การประเมินด้านประสิทธิภาพของตัวพิมพ์ ด้านคุณสมบัติการอ่านง่าย	ค่า $\bar{X}$	S.D.	ความเหมาะสม
2.1 เมื่อจัดตัวพิมพ์เป็นกลุ่มคำ	4.33	0.58	มาก
2.2 เมื่อจัดตัวพิมพ์เรียงเป็นบรรทัด	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 เมื่อจัดตัวพิมพ์เรียงเป็นย่อหน้า	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 เมื่อตัวพิมพ์อยู่บนพื้นหลังที่มีสีแตกต่างกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
2.5 ตัวพิมพ์แต่ละตัวมีความชัดเจน สามารถจำแนกเป็นตัวอักษรตัวใด	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพรวม	4.60		มากที่สุด

ตาราง 3 ผลการประเมินด้านนัยยะในการใช้งานของตัวพิมพ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร และกลุ่มบุคคลทั่วไป

3. การประเมินด้านนัยยะในการใช้งานของตัวพิมพ์	กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (N=3)			กลุ่มบุคคลทั่วไป (N=85)		
	ค่า $\bar{X}$	S.D.	ความเหมาะสม	ค่า $\bar{X}$	S.D.	ความเหมาะสม
3.1 งานที่มีบุคลิกใจนักเลง (ใจร้อน)	3.33	0.58	ปานกลาง	3.06	1.02	ปานกลาง
3.2 งานที่มีบุคลิกสุขุม (ใจเย็น)	4.67	0.58	มากที่สุด	3.36	0.96	ปานกลาง
3.3 งานที่มีบุคลิกฝึกฝน (มือสมัครเล่น)	2.67	0.58	ปานกลาง	3.08	1.13	ปานกลาง
3.4 งานที่มีบุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ)	3.67	0.58	มาก	3.75	0.91	มาก
3.5 งานที่มีบุคลิกผ่อนปรน (ยืดหยุ่น)	3.67	1.53	มาก	3.11	1.04	ปานกลาง
3.6 งานที่มีบุคลิกจริงจัง	4.33	0.58	มาก	3.68	0.91	มาก
3.7 งานที่มีบุคลิกหิวหา (เคลื่อนไหว)	4.33	0.58	มาก	2.76	1.05	ปานกลาง
3.8 งานที่มีบุคลิกนิ่งขรึม	3.33	0.58	ปานกลาง	3.56	1.00	มาก

สรุปผลการวิจัย

ลักษณะเฉพาะของตัวอักษรแบบไทยนริศ คือ 1. มีลักษณะเหมือนถูกเขียนด้วยเครื่องมือที่ส่วนปลายมีลักษณะแบน เมื่อปรับเปลี่ยนทิศทางการเขียนจะทำให้เส้นอักษรมีน้ำหนักหนาบาง เป็นผลให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวอักษรเกิดความคมหรือพลั่ว 2. หัวขมวดของตัวอักษรถูกลดทอนกลายเป็นหัวซ่อนเร้นหรือไม่มีหัวขมวดชัดเจน 3. ตัวอักษรแบบไทยนริศแต่ละตัวเกิดจากการลากเส้นที่ละเส้นประกอบกัน คล้ายกับการเขียนตัวอักษรแบบแบล็คเลตเทอร์ (Blackletter) ซึ่งต่างจากการเขียนตัวอักษรไทยปกติที่มักลากเส้นให้จบตัวอักษรในทีเดียวโดยไม่ยกปลายปากกา และ 4. ตัวอักษรแบบไทยนริศมีบุคลิกหลากหลายและขัดแย้งกันในตัวเอง ชื่อไม่เป็นทางการของตัวอักษรแบบไทยนริศ คือ ตัวอักษรแบบรีบับ ซึ่งถูกเรียกตามลักษณะของเส้นอักษรที่มีความพลั่วไหลคล้ายกับแถบรีบับ อย่างไรก็ตามตัวอักษรแบบรีบับในปัจจุบันสื่อสารถึงตัวอักษรที่มีเส้นหลายน้ำหนักในตัวเอง มากกว่าเป็นรูปแบบโครงสร้างที่อ้างอิงจากผลงานของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ดังนั้นตัวอักษรแบบรีบับจึงสามารถเขียนได้ทั้งแบบมีหัวขมวดและแบบไม่มีหัว รวมถึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้เขียนตัวอักษรอาลักษณ์ ตัวอักษรหัวบัวเอียง และตัวอักษรไทยย่อประยุกต์ได้ ในขณะที่ตัวอักษรแบบไทยนริศมีลักษณะเป็นหัวซ่อนเร้นหรือไม่มีหัวขมวดชัดเจน

ผู้วิจัยได้พัฒนาตัวอักษรแบบไทยนริศ แล้วนำมาออกแบบตัวพิมพ์ชื่อว่า สุดสมัย (ZoodSamai) หรือ ซีที สมัย (ZT Samai) แบบตัวพิมพ์นี้ถูกเขียนด้วยปากกาหัวตัดที่ทำมุมเอียง 45 องศากับเส้นบรรทัด (Baseline) โดยไม่มีการวัดหรือเปลี่ยนองศาปลายปากกา ทำให้ได้แบบตัวอักษรที่มีสัดส่วนค่อนข้างกว้างและสรีระโดยรวมดูโค้งมนมากกว่าเหลี่ยมตรง น้ำหนักของเส้นอักษรแต่ละตัวมีความหนาบางแตกต่างกันอย่างชัดเจน ปลายของเส้นมีลักษณะแหลมคม ลักษณะเฉพาะของตัวพิมพ์สุดสมัยอักษรไทย ได้แก่ หัวขมวดของตัวอักษรมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด เช่น ข ค ฆ ฉ ช เส้นตั้งของตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้งซึ่งช่วยให้สรีระโดยรวมของตัวพิมพ์ดูโค้งมน เช่น ต ท น ฝ ฬ หางของตัวอักษรที่เชื่อมต่อกับส่วนหัวตัวอักษร เช่น ศ ส ฮ หัวขมวดที่ถูกแปลงให้เป็นขีดขนานกับเส้นทแยง เช่น ฆ ม ฌ ตัวพิมพ์สุดสมัยอักษรไทยแต่ละตัวเกิดจากการวาดเส้นหลายครั้งประกอบกันตามแบบการเขียนตัวอักษรแบบไทยนริศ ซึ่งเป็นเทคนิคเดียวกับการเขียนตัวอักษรโรมัน ตระกูล Blackletter รูปแบบ Rotunda ผู้วิจัยได้นำตัวอักษรนี้มาพัฒนาเป็นตัวอักษรโรมันของตัวพิมพ์สุดสมัยเพื่อให้รูปลักษณ์สอดคล้องไปในทางเดียวกันกับตัวอักษรไทย

จากการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร ทำให้ทราบว่า ตัวพิมพ์สุดสมัยมีความเหมาะสมด้านรูปลักษณ์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56) ความสอดคล้องกันของแบบตัวพิมพ์ไทยและโรมัน ความหนาบางของเส้นอักษร สัดส่วน (ความกว้างแคบ) และสรีระของตัวพิมพ์ มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00, 4.66, 4.66 และ 4.66) การจัดระยะห่างของตัวพิมพ์แต่ละตัว (Letterspacing) และ การจัดระยะห่างระหว่างบรรทัด (Leading) มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.00 และ 4.33) ด้านประสิทธิภาพของตัวพิมพ์มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60) ความชัดเจนของแต่ละตัวอักษรมีความเหมาะสม สามารถจำแนกได้ว่าตัวอักษรนั้น ๆ เป็นตัวอักษรใด ไม่ว่าถูกจัดเรียงเป็นกลุ่มคำ จัดเรียงเป็นบรรทัด จัดเรียงเป็นย่อหน้า หรือจัดวางบนพื้นหลังที่มีความต่างของสี ด้านนัยยะและความเหมาะสมในการใช้งานตัวพิมพ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรเห็นว่า ตัวพิมพ์สุดสมัยเหมาะสมสำหรับใช้กับงานที่มีบุคลิกสุขุม (ใจเย็น) เช่น สถานปฏิบัติธรรม อาหารคลีน เสื้อผ้าสีพาสเทล สถานศึกษา ระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67) รองลงมาคือ งานที่มีบุคลิกจริงจัง เช่น หน่วยงานราชการ ศาสนสถาน ตำราเรียน การแข่งขัน ฯลฯ ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.33) และงานที่มีบุคลิกหือหาว (เคลื่อนไหว) เช่น รถแข่ง ร้านเกม ห้างสรรพสินค้า กีฬาแข่งรถ งานแสดงกลางแจ้ง ฯลฯ ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.33) ส่วนกลุ่มบุคคลทั่วไปเห็นว่า งานที่มีบุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) เช่น มหาวิทยาลัย สถาบันทางการเงิน สมาคม องค์กร งานวิชาการ ฯลฯ มีเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.75) รองลงมาคือ งานที่มีบุคลิกจริงจัง ระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.68) และ งานที่มีบุคลิกนิ่งขริมน เช่น สินค้าราคาแพง เครื่องหนัง เครื่องประดับ งานกาลาดินเนอร์ ฯลฯ ระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.56)

ตัวพิมพ์สุดสมัยสามารถแสดงนัยยะที่เหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด สำหรับงานที่มีบุคลิกสุขุม (ใจเย็น) บุคลิกเชี่ยวชาญ (มืออาชีพ) บุคลิกจริงจัง บุคลิกนิ่งขริมน และบุคลิกหือหาว (เคลื่อนไหว) ซึ่งบุคลิกที่ค่อนข้างแตกต่างไม่เข้าพวก ได้แก่ บุคลิกหือหาว (เคลื่อนไหว) แต่ไม่ใช่เรื่องแปลกหรือผิดปกติ เนื่องจากหนึ่งในลักษณะเฉพาะของตัวอักษรแบบไทยนริศ คือมีบุคลิกหลากหลายและขัดแย้งกันในตัวเอง ตรงตามที่ สุรศักดิ์ เจริญวงศ์ (Chareonwong 2006,) กล่าวว่า ตัวอักษรแบบนี้สามารถสื่อสารได้หลากหลายลีลาและอารมณ์ สามารถออกแบบให้ดูอ่อนหวานมีความหมายความน่าชื่นชม เครื่องขริมนเป็นระเบียบ หรือเข้มแข็งหนักแน่นก็ได้ และ ประชา สุเวียรานนท์ (Suweeranon ,2005) กล่าวว่าตัวอักษรแบบไทยนริศ สามารถสื่อ นัยยะได้ทั้งในแบบแวดวงราชสำนัก ความเป็นราชการ และความเป็นสามัญชน

เอกสารอ้างอิง

- Sathirakul, K. (1972). *Letters and Typeface*. Khurusapha Ladprao Bangkok: Printing house.
- Suweeranon, P. (2005). *Open types: Experience the ideas and Trends of Thai font design*. Nonthaburi: Core function.
- Silpakorn University. (2012). *Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn Prince Krom Phraya Rissaranu Wat Tiwong*. Bangkok: Silpakorn University.
- Royal Academy. (1997). *Thai character structure standard by Royal Institute edition*. Bangkok: Royal Academy.
- Lorrachawee, S. (2015). *Thai Naris Type: Above to Below and Narrow to Width*. Retrieved June 29, 2003, from santivithee.design/portfolio/thai-naris-handwriting-script/
- Wadkhien, S. (2017). *Easy to read and beautiful: Thai Typography*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Chareonwong, S. (2006). *Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn Prince Krom Phraya Rissaranu Wat Tiwong: Somdej Khu the of Siam*. Bangkok: Matichon Publishing Group.
- Tangmanee, C., & Assarut, N. (2017). Onscreen Thai Font Personality: An Integration of Information Technology and Brand Personality Concepts. *Chulalongkorn Business Review*, 39(3), 118-148.

การออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย

กรวรรณ โพธิ์ศรี

Interior design hotel style for homosexuality.

Korawan Phosri

คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา

Faculty of Fine and Applied Art Burapha University

Corresponding author e-mail address : korawan.p92@gmail.com

received: August 30, 2021

revised: October 26, 2021

accepted: October 29, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์วิถีชีวิต ลักษณะความชอบของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นชายรักชาย และนำไปสู่งานออกแบบ 2. ศึกษาข้อมูลในการออกแบบโรงแรม ประเภทโรงแรมเฉพาะสำหรับชายรักชาย 3. นำผลสรุปจากข้อมูลที่ทำการศึกษาเป็นแนวทางในการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มเพศวิถี ชายรักชาย อายุระหว่าง 25-35 ปี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย พบว่าจากการสำรวจและสัมภาษณ์ พฤติกรรมการเข้าพักโรงแรมของกลุ่มเป้าหมายมากกว่า 4 ครั้งต่อปี คิดเป็นร้อยละ 57 จุดประสงค์ในการเข้าพักโรงแรม คือเพื่อการท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 80 โดยกลุ่มคนที่เข้าพักด้วย คือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 53 ราคาห้องพักโดยเฉลี่ยต่อคืนราคา 2,001-3,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 43 เหตุผลในการเลือกห้องพัก คือ อยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 40 กลุ่มเป้าหมายมีความชอบส่วนมากคือสไตล์โมเดิร์นคลาสสิก เป็นจำนวนร้อยละ 47 และความพึงพอใจเกี่ยวกับสี เป็นสีโทนธรรมชาติ มากที่สุด เป็นจำนวนร้อยละ 53

คำสำคัญ: การออกแบบ โรงแรม ชายรักชาย

ABSTRACT

The purposes of this research are 1. to study a lifestyle analysis the preferences of the homosexuality to design. 2. to study specific hotel type for homosexuality. 3) Use the conclusions from the study data a guideline for design hotel for homosexuality. The sample groups are the academicians is homosexuality age 25-35 years old about amount of 30. The research tools are evaluation form. The research statistics are percentage. The research results Interior design hotel style for homosexuality. The results to surveys and interviews the target stay at hotel 4 times a year about 57 percentage, the purpose for tourism about 80 percentage, staying with friend about 53 percentage, cost per night around 2,001-3,000 bath about 43 percentage, the reason for stay at hotel is near tourist attractions about 40 percentage, the most is style with modern classic about 47 percentage, the most is color with natural tone about 53 percentage.

KEYWORDS: Design, Hotel, Homosexuality.

บทนำ

ในปัจจุบันผู้คนมักให้ความสนใจในเรื่องของการท่องเที่ยวในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ วันหยุดนักขัตฤกษ์ เพื่อเป็นการพักผ่อนจากอาการเหนื่อยล้าหรือละความเครียดจากการทำงาน โดยองค์ประกอบของการท่องเที่ยวนอกจากสถานที่ท่องเที่ยวแล้วสิ่งที่ผู้คนให้ความสำคัญเป็นอย่างมากคือ โรงแรมที่พัก ต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวก และยังต้องมีการตกแต่งหรือกิจกรรมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อีกด้วย

โรงแรม หมายถึง สถานที่ประกอบการเชิงการค้าที่นักธุรกิจตั้งขึ้นเพื่อบริการผู้เดินทางในเรื่องของที่พักอาศัย อาหารและบริการอื่นที่เกี่ยวข้องกับการพักอาศัยและเดินทางหรืออาคารที่มีห้องนอนหลายห้องติดต่อกันในอาคารหนึ่งหลังหรือหลายหลัง ซึ่งมีบริการต่างๆ เพื่อความสะดวกของผู้ที่มาพัก ซึ่งเรียกว่า แวก

การจัดแบ่งประเภทของที่พักแรมแตกต่างกันออกไปตามวัตถุประสงค์ในการจัดประเภท ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับทำเลที่ตั้ง การเข้าพักรักษาของแขก การบริหารงาน การจัดบริการแก่แขก หรือขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ ดังนั้นการจัดแบ่งประเภทของที่พักแรมจึงไม่มีข้อยุติแน่นอน ซึ่งยกตัวอย่างได้ดังนี้

1. โรงแรมเพื่อการพาณิชย์
2. โรงแรมแขกพักประจำ
3. โรงแรมรีสอร์ท

นอกจากนี้ยังมีโรงแรมประเภท โรงแรมเฉพาะที่สร้างขึ้นเฉพาะสำหรับผู้หญิง ผู้ชาย หรือแม้กระทั่งเพศที่สาม เพื่อเป็นการดึงดูดลูกค้าโดยมีการออกแบบและบริการสำหรับความต้องการเฉพาะกลุ่มเพื่อสร้างความสบายใจ ความสนุกสนาน และความต้องการสำหรับบุคคลกลุ่มนั้นๆ

กลุ่มชายรักชายจึงกลายเป็นธุรกิจใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างมีสีสันพร้อมกับบุคคลกลุ่มนี้ได้มีการเปิดเผยตัวตนของผู้บริโภคในกลุ่มเพศที่สามหลังจากที่ต้องปิดบังตนเองมาเป็นอย่างดียาวนานการท่องเที่ยวของกลุ่มชายรักชายจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปตามความชอบของแต่ละบุคคลในรูปแบบการเลือกที่พักที่มีการออกแบบตกแต่งบรรยากาศหรือมีกิจกรรมต่างๆ ที่ดึงดูดให้กลุ่มชายรักชายเข้าไปใช้บริการปัจจุบันกลุ่มชายรักชายมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นด้วยกลุ่มลูกค้าขนาดใหญ่ตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงวัยทำงานซึ่งมีกำลังซื้อสูงผู้ประกอบการธุรกิจโรงแรมจึงต้องพัฒนารูปแบบและกลยุทธ์ให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มชายรักชายให้ได้มากที่สุดจากที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ การออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย โดยการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์วิถีชีวิต ลักษณะความชอบของ กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นชายรักชาย และข้อมูลการออกแบบโรงแรม ประเภทโรงแรมเฉพาะสำหรับ ชายรักชาย เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล และทำการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับ เพศวิถี ชายรักชาย ให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาข้อมูลในการออกแบบโรงแรม ประเภทโรงแรมเฉพาะสำหรับชายรักชาย
2. นำผลสรุปจากข้อมูลที่ทำการศึกษาเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่ใช้สอยสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย

กรอบแนวคิด

จากการนำองค์ความรู้ข้อมูลวิถีชีวิต ลักษณะความชอบของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นชายรักชาย อายุระหว่าง 25-35 ปี นำไปสู่การออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย เพื่อเป็นการดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาใช้บริการภายในโรงแรม

เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีเรื่องเพศ

เพศมีความหมายอย่างน้อย 3 นัย ดังนี้

1. เพศสรีระ หมายถึง มีสรีระร่างกายที่มีเพศบ่งบอกว่าเป็นเพศอะไร
2. เพศภาวะ หมายถึง ภาวะแห่งเพศที่ถูกประกอบสร้างทางสังคมเพศภาวะที่เราถูกหล่อหลอมสร้างกันขึ้นมา มีความเป็นหญิงความเป็นชาย ซึ่งเพศภาวะนั้นเป็นในเรื่องของบทบาทต่างๆที่ สังคมได้กำหนดให้กับสถานะทางเพศซึ่งดูจากสรีระหญิงชาย
3. เพศวิถี หมายถึง วิถีชีวิตทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นจากค่านิยม บรรทัดฐานและระบบวิธีคิด วิธีปฏิบัติเกี่ยวกับความปรารถนา และการแสดงออกทางเพศ ความคิดเกี่ยวกับคู่รัก คู่ชีวิตในอุดมคติ

ทฤษฎีเพศแปลกแยก

ทฤษฎี Queer คือ อารมณ์ปรารถนาทางเพศของแต่ละคนถูกใช้เป็นตัวกำหนด อ้างอิงตัวตนเพื่อนำไปสู่อัตลักษณ์ทางเพศ เพื่อแสดงออกว่าตนเป็นเพศหญิงเพศชายเกย์หรือเลสเบี้ยน อัตลักษณ์ตัวตนที่แสดงออกเหล่านี้สัมพันธ์กับเพศภาวะความเป็นหญิงและชาย โดยมนุษย์จะใช้เพศ ภาวะเป็นกฎเกณฑ์เพื่อ บ่งบอกอารมณ์ทางเพศของตนว่าเป็นประเภทใด

งานวิจัยเรื่องเพศวิถี

เพศวิถี หมายถึง ค่านิยมบรรทัดฐานและระบบวิธีคิดวิธีปฏิบัติที่เกี่ยวกับความปรารถนาและการแสดงออกทางเพศ ความคิดเกี่ยวกับคู่รักคู่ชีวิตในอุดมคติซึ่งไม่ใช่พฤติกรรมตามธรรมชาติแต่เป็นการสร้าง ความหมายทางสังคม ความหมายของเกย์หรือชายรักร่วมเพศ มีลักษณะดังนี้

1. เกย์ชาย หรือ Masculine Gays หมายถึง ชายที่มีอัตลักษณ์เป็นเพศชาย มีบทบาทของเพศชายและมีความพอใจในเพศชาย
2. เกย์ที่มีลักษณะผู้หญิง หรือ Effeminate Gays หมายถึง ชายที่มีอัตลักษณ์เพศชาย แต่มีบทบาททางเพศของผู้หญิงและมีความพอใจเพศเดียวกัน
3. ชายรักร่วมเพศที่แปลงเพศ หรือ Homosexual Transsexual คือ ชายที่มีอัตลักษณ์เพศหญิงแสดงบทบาทของเพศหญิง แต่มีความพอใจในเพศชายด้วยกัน เพราะคิดว่าตนเองเป็นผู้หญิงที่บังเอิญเกิดมาในร่างชาย

งานวิจัยรายได้เพศที่สาม ชายรักชาย

ในปัจจุบันสังคมให้การยอมรับและเปิดกว้างกับเพศที่ 3 มากขึ้น ขณะเดียวกันศักยภาพ ของคนกลุ่มนี้ทั้งเรื่องรายได้ไลฟ์สไตล์ การใช้ชีวิต และพฤติกรรมด้านการเงินอยู่ในระดับที่น่า สนใจในสายตานักการตลาด กลุ่มลูกค้าที่เป็นกลุ่มชายรักชาย นั้นเป็นกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายที่น่า สนใจมากสำหรับธุรกิจทั่วโลกเพราะกลุ่มชายรักชาย ได้รับการยอมรับและมีบทบาทสำคัญทางสังคมในระดับต่างๆ เนื่องจากมีอาชีพที่มั่นคงและมีรายได้โดยเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มผู้ชายแท้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้กลุ่ม ชายรักชาย อยู่ในความสนใจของธุรกิจที่ต้องการสินค้าและบริการทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับนานาชาติจึงทำให้มีการศึกษาเปรียบเทียบถึงพฤติกรรมด้านต่างๆ สำหรับการวิจัยพฤติกรรมผู้บริโภคที่เป็นชายแท้และชายรักชาย ในประเทศไทยนั้นได้สำรวจความคิดเห็นจากชายแท้ จำนวน 200 คน และชายรักชายจำนวน 185 คน ในเขต กรุงเทพฯ และปริมณฑล โดยชายแท้มีรายได้โดยเฉลี่ย 20,001 - 40,000 บาทต่อเดือน ในขณะที่ชายรักชายมีรายได้ 40,001 - 80,000 บาทต่อเดือน

ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

พฤติกรรมผู้บริโภคหมายถึงการศึกษาถึงกระบวนการการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า และบริการของผู้บริโภคแต่ละคน เพื่อที่จะสร้างความพึงพอใจสูงสุดและเกิดผลประโยชน์สูงสุดต่อตัวผู้บริโภคเอง

วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค

1. ใครคือลูกค้า (Who) คำตอบที่จะได้ทราบถึงลักษณะของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย
2. ผู้บริโภคซื้ออะไร (What) คำตอบที่ได้จะทราบถึงสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการซื้อ คือสถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรม

ต่างๆด้านการท่องเที่ยว

3. ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ (Why) คำตอบที่ได้จะทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเดินทาง ท่องเที่ยว
4. ผู้บริโภคซื้อเมื่อใด (When) คำตอบที่ได้จะทราบถึงโอกาสในการเดินทางว่าใช้เวลา ช่วงใด ในการเดินทาง
5. ผู้บริโภคซื้อที่ไหน (Where) คำตอบที่ได้จะทราบถึงลักษณะในการเลือกซื้อบริการ ด้าน การท่องเที่ยว
6. ผู้บริโภคซื้ออย่างไร (How) คำตอบที่ได้จะทราบถึงขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อ
7. ผู้บริโภคซื้อบ่อยครั้งเพียงใด (How often) คำตอบที่ได้จะทราบถึงความถี่ในการซื้อ ซึ่งแสดงถึงความประทับใจ

และความน่าสนใจของแหล่งท่องเที่ยว

8. ใครมีอิทธิพลต่อการซื้อ (Who) คำตอบที่ได้จะทราบถึงบทบาทของผู้มีอิทธิพลในการ เลือกเดินทางท่องเที่ยว เช่น กลุ่มเพื่อน ครอบครัว

ทฤษฎีการแบ่งประเภทของโรงแรม

สามารถแบ่งได้หลากหลายรูปแบบ แต่ต่อไปนี้จะแบ่งตามจุดประสงค์ของโรงแรม

โรงแรมสามารถแบ่งเป็นประเภทหรือชนิดได้โดยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้ ขนาด สถานที่ตั้ง กลุ่มลูกค้า ระดับการบริการ สิ่งอำนวยความสะดวกที่มี จำนวนห้อง หรือ ประเภทความเป็นเจ้าของ

1. แบ่งตามขนาดหรือจำนวนห้อง
2. แบ่งตามกลุ่มลูกค้า
3. การแบ่งระดับของโรงแรม
4. การแบ่งโรงแรมแบ่งตามราคา
5. การแบ่งโรงแรมตามทำเลที่ตั้ง

ทฤษฎีการออกแบบโรงแรม

ข้อสำคัญซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของการกำหนดโครงการและจัดตั้งโรงแรม คือการ รองรับนักท่องเที่ยว ซึ่งไม่ว่าจะเป็นนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศหรือนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศ นอกจาก การรองรับการพักแรมของนักท่องเที่ยวแล้ว โรงแรมยังเป็นสถานที่ที่สามารถรองรับการ ประชุมสัมมนา หรือการเจรจาทำธุรกิจ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ส่วนผู้ให้บริการ จะประกอบด้วย
 - 1.1 ส่วนห้องพักของโรงแรม
 - 1.2 ส่วนพื้นที่สาธารณะ ได้แก่
 - 1.3 ส่วนสำนักงาน
2. ส่วนผู้ให้บริการ จะประกอบด้วย
 - 2.1 ส่วนห้องครัวและที่เก็บของ
 - 2.2 ส่วนรับของขยะและห้องเก็บห้องทั่วไป
 - 2.3 ส่วนพนักงาน
 - 2.4 ส่วนซักรีดและส่วนแม่บ้าน
 - 2.5 ส่วนห้องเครื่องและส่วนซ่อมบำรุง ฯลฯ

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การศึกษารออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย สำหรับงานออกแบบเป็นการมุ่งเน้นเก็บข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการดำเนินการ เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษากลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นชายรักชาย อายุ 25-35 ปี ในปัจจุบัน ทั้งเรื่องรายได้ ไลฟ์สไตล์ การใช้ชีวิต พฤติกรรมด้านการเงิน และพฤติกรรมของผู้บริโภค ศึกษาประเภทของโรงแรมเพื่อนำไปปรับใช้กับพฤติกรรมของผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบ ประเมินแนวทางการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 นำผลการประเมินการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย มาจัดทำทำการออกแบบ

ผลจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัย สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1. การศึกษากลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นชายรักชายอายุ 25 -35 ปี ซึ่งนำไปสู่การออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย พบว่า มีความชอบสไตล์โมเดิร์น คลาสสิก ซึ่งเป็นสไตล์ที่ทันสมัย จึงหมายถึง การออกแบบในรูปแบบใหม่ๆ หลักการของความสวยงามตามรูปแบบโมเดิร์น คลาสสิก คือ รูปทรงที่สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยได้สูงสุด สำหรับแนวคิดหลักของการออกแบบโมเดิร์นเป็นการเลือกใช้รูปทรง โครงสร้างและวัสดุที่สามารถตอบสนองการใช้งานได้ดี

2. การออกแบบ

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นชายรักชายอายุ 25 -35 ปี ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม โดยใช้หัวข้อ พฤติกรรมการท่องเที่ยว และการเลือกเข้าพักโรงแรม ไปจนถึงสไตล์การออกแบบของโรงแรมที่กลุ่มเป้าหมายพึงพอใจ โดยสไตล์การออกแบบที่ทำการสอบถามกลุ่มเป้าหมาย มี 5 สไตล์ คือ สไตล์โมเดิร์นคลาสสิก สไตล์มินิมอล สไตล์ลอฟ สไตล์คลาสสิก สไตล์วินเทจ สไตล์คอนเทมโพรารี สไตล์ลักซ์ชัวรี และสิ่งที่นำไปใช้ในสไตล์การออกแบบ คือ โทนร้อน โทนเย็น โทนธรรมชาติ โดยสไตล์ที่กลุ่มเป้าหมายเลือกมากที่สุดคือ สไตล์โมเดิร์น คลาสสิก และโทนสีที่เลือกมากที่สุด คือ โทนธรรมชาติ

3. ผลการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลงานวิจัยเรื่องการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย ชายรักชาย อายุ 25-35 ปี

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลเบื้องต้นทั่วไป ข้อมูลการเข้าพักโรงแรม และเกี่ยวกับความชอบ

สไตล์การตกแต่งโรงแรม ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของวุฒิการศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

วุฒิการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3	10
ปริญญาตรี	21	70
สูงกว่าปริญญาตรี	6	20

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ วุฒิกศึกษาระดับปริญญาตรี 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมาระดับสูงกว่าปริญญาตรี 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และลำดับสุดท้ายต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของรายได้ต่อเดือนของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0-10,000	-	-
10,001-20,000	5	17
20,001-30,000	16	53
30,001-40,000	7	23
40,000 ขึ้นไป	2	7

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ รายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 20,000-30,000 บาท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53 รองลงมา 30,001-40,000 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23 10,001-20,000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 17 และลำดับสุดท้าย 40,000 บาทขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่รู้จักโรงแรมชายรักชาย จำนวน 30 คน

รู้จักโรงแรมชายรักชาย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รู้จัก	18	60
ไม่รู้จัก	12	40

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ รู้จักโรงแรมชายรักชาย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ไม่รู้จักจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลการเข้าพักโรงแรม

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละความถี่ของการเข้าพักโรงแรมของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

ความถี่ของการเข้าพักโรงแรม/ปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1-2 ครั้ง/ปี	3	10
2-4 ครั้ง/ปี	10	33
มากกว่า 4 ครั้ง/ปี	17	57

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความถี่ของการเข้าพักโรงแรมส่วนมากมากกว่า 4 ครั้ง/ปี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 57 รองลงมา 2-4 ครั้ง/ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33 และลำดับสุดท้าย 1-2 ครั้ง/ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละจุดประสงค์ในการเข้าพักโรงแรมของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

จุดประสงค์ในการเข้าพักโรงแรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พักผ่อน/ท่องเที่ยว	24	80
ติดต่อกิจการ/ธุรกิจ	6	20

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ในการเข้าพักโรงแรมเพื่อพักผ่อน/ท่องเที่ยว จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 เพื่อติดต่อกิจการ/ธุรกิจ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละกลุ่มคนที่เข้าพักด้วยของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

กลุ่มคนที่เข้าพักด้วย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อน	16	53
ครอบครัว/ญาติ	7	23
คู่รัก	4	13
คนเดียว	3	10

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีกลุ่มคนที่เข้าพักโรงแรมด้วยส่วนมากเป็นเพื่อน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53 รองลงมาเป็นครอบครัว/ญาติ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23 คู่รัก 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13 และลำดับสุดท้าย เข้าพักคนเดียว จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละค่าใช้จ่ายสำหรับที่พักเฉลี่ยต่อคืนเหตุผลในการเลือกโรงแรมที่เข้าพัก จำนวน 30 คน

ค่าใช้จ่ายสำหรับที่พักเฉลี่ยต่อคืน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1,000 บาท	4	13
1,001 - 2,000 บาท	7	23
2,001 - 3,000 บาท	13	43
3,001 - 4,000 บาท	4	13
4,000 บาทขึ้นไป	2	7

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายสำหรับที่พักเฉลี่ยต่อคืน มากที่สุด 2,001 - 3,000 บาท จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43 รองลงมา 1,001 - 2,000 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23 ต่ำกว่า 1,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13 3,001 - 4,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13 และลำดับสุดท้าย 4,000 บาทขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละเหตุผลในการเลือกโรงแรมที่เข้าพักของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

เหตุผลในการเลือกโรงแรมที่เข้าพัก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สไตล์การตกแต่ง	9	30
ตั้งอยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยว	12	40
ราคา	6	20
สิ่งอำนวยความสะดวก	3	10
อื่นๆ	-	-

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือกโรงแรมที่เข้าพักมากที่สุด เนื่องจากตั้งอยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยว จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาสไตล์การตกแต่ง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ราคา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และลำดับสุดท้ายสิ่งอำนวยความสะดวกจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบสไตล์การตกแต่งโรงแรม และโทนสีที่ใช้ในการออกแบบตกแต่งโรงแรม

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละความชอบสไตล์การออกแบบตกแต่งภายในของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

สไตล์การออกแบบตกแต่งภายใน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สไตล์โมเดิร์นคลาสสิก	14	47
สไตล์มินิมอล	2	7
สไตล์ลอฟ	4	13
สไตล์โมเดิร์น	5	17
สไตล์ลิกซ์ชัวร์	5	17

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความชอบสไตล์การออกแบบตกแต่งภายในเป็นสไตล์โมเดิร์นคลาสสิก 14 คน เป็นจำนวนร้อยละ 47 รองลงมาสไตล์โมเดิร์น 5 คน เป็นจำนวนร้อยละ 17 สไตล์ลิกซ์ชัวร์ 5 คน เป็นจำนวนร้อยละ 17 สไตล์ลอฟ 4 คน เป็นจำนวนร้อยละ 13 และลำดับสุดท้ายสไตล์มินิมอล 2 คน เป็นจำนวนร้อยละ 7

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละความชอบโทนสีที่ใช้ในการออกแบบตกแต่งภายในของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน

โทนสี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โทนร้อน	5	17
โทนเย็น	9	30
โทนธรรมชาติ	16	53

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความชอบโทนสีธรรมชาติ 16 คน เป็นจำนวนร้อยละ 53 รองลงมาโทนเย็น 9 คน เป็นจำนวนร้อยละ 30 และลำดับโทนร้อน 5 คน เป็นจำนวนร้อยละ 17

ส่วนที่ 2 การออกแบบ

รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย วิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบสไตล์การตกแต่งโรงแรม และโทนสีที่ใช้ในการออกแบบตกแต่งโรงแรม

ได้ผลลัพธ์ว่ากลุ่มเป้าหมายมีความชอบส่วนมากคือสไตล์โมเดิร์นคลาสสิก เป็นจำนวนร้อยละ 47 ซึ่ง สไตล์โมเดิร์นคลาสสิก คือ การนำความทันสมัยและความเก่าแก่มารวมเข้ากันและประยุกต์ใช้โดยจะผสมผสานระหว่างการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการจัดสรรพื้นที่ การเลือกใช้วัสดุและรวมไปถึงเฟอร์นิเจอร์ประเภทต่างๆ สไตล์โมเดิร์นคลาสสิก จะเน้นเรื่องของความเรียบหรู ดังนั้น การเลือกใช้วัสดุจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการเลือกใช้วัสดุนอกจากจะมีความแข็งแรงและทนทานแล้ว ยังต้องให้ความรู้สึกและกลิ่นอายของธรรมชาติอีกด้วย เพื่อที่จะเติมเต็มให้การออกแบบสไตล์โมเดิร์นคลาสสิกให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และวัสดุที่มักใช้ในการออกแบบ ตกแต่งห้องสไตล์โมเดิร์นคลาสสิกนั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1. หินอ่อน หินอ่อนให้ความแข็งแรงและให้ความสวยงามในเรื่องของสัมผัสเงา ซึ่งเป็นวัสดุที่มีเนื้อละเอียดและมีลวดลายให้เลือกมากมาย
2. สแตนเลส เป็นอีกหนึ่งวัสดุที่ให้ความหรูหราเช่นกัน เนื่องจากลักษณะของวัสดุมีความสวยงามและสะท้อนแสง
3. ไม้ ไม้ถือว่าเป็นวัสดุหนึ่งที่สามารถใช้ได้ทุกงานดีไซน์ เพราะเนื้อของไม้มีคุณสมบัติที่หลากหลายและให้อารมณ์ถึงความหรูหราและเป็นธรรมชาติ

โทนสีที่กลุ่มเป้าหมายมีความชอบส่วนมากคือ โทนธรรมชาติ สีโทนธรรมชาติเป็นกลุ่มสีธรรมชาติ หรือสีที่เลียนแบบสีของธรรมชาติ เช่น โทนสีน้ำตาล โทนสีเทา โทนสีแดงอิฐ โทนสีเขียว เมื่อมองดูแล้วได้จินตนาการสีของภูเขา น้ำทะเล สีเหล่านั้นก็คือสีโทนธรรมชาติ ที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เหมือนได้ไปสัมผัสกับธรรมชาติจริงๆ

โดยผลสรุปนี้ผู้วิจัยได้นำไปเป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และออกแบบ 3 มิติ โดยนำข้อมูลและผลสรุปจากการสำรวจกลุ่มเป้าหมายมาใช้ในการออกแบบพื้นที่เป็น 5 โซน ดังนี้



ภาพ 1 ทศนียภาพบริเวณโถงต้อนรับ



ภาพ 2 ทศนียภาพบริเวณโถงต้อนรับ



ภาพ 3 ทรรศนียภาพบริเวณห้องรับประทานอาหาร



ภาพ 4 ทรรศนียภาพบริเวณห้องรับประทานอาหาร



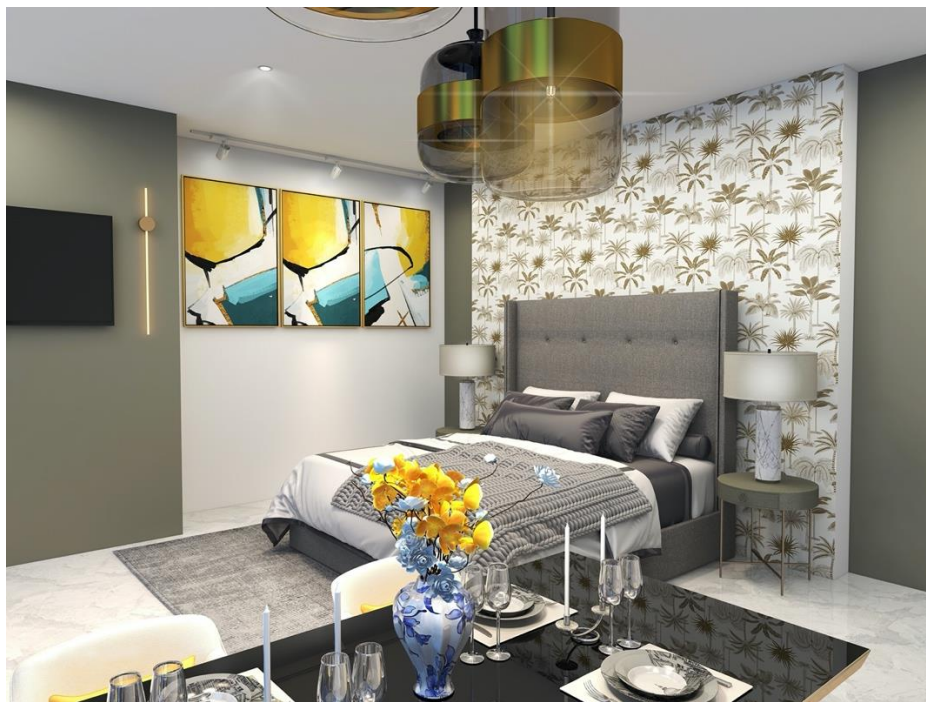
ภาพ 5 ทรรศนียภาพบริเวณ Lounge & Bar



ภาพ 6 ทรรศนียภาพบริเวณห้องพักประเภท Superior



ภาพ 7 ทรรศนียภาพบริเวณห้องพักประเภท superior



ภาพ 8 ทรรศนียภาพบริเวณห้องพักประเภท Suite



ภาพ 9 ทศนียภาพบริเวณห้องพักประเภท Suite

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์วิถีชีวิต ลักษณะความชอบของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นชายรักชาย และนำไปสู่งานออกแบบพบว่ากลุ่มชายรักชายมีรายได้เฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มผู้ชายแท้ มักสนใจสินค้าและบริการของต่างประเทศ เนื่องจากเห็นความสำคัญเรื่องของคุณภาพของสินค้าและบริการ และเห็นตรงกันว่าสินค้านำเข้ามีคุณภาพดีกว่า นอกจากนี้กลุ่มชายรักชายมีนิสัยให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกมาเป็นอันดับหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นสินค้าหรือบริการ ต้องมีสไตล์ที่ดึงดูด เนื่องจากเพศที่สามเป็นเพศที่มีความคิดของทั้งผู้หญิงและผู้ชายอยู่ในคนคนเดียว จึงมักมีสไตล์ความชอบที่แตกต่างจากผู้หญิงและผู้ชายทั่วไป คือมีทั้งความแข็งแรง ดุดัน และความอ่อนช้อย งดงามแฝงอยู่ด้วยกัน จึงทำให้สไตล์ของเพศชายรักชาตินั้นมีความโดดเด่นขึ้นมา
2. ผลการศึกษาข้อมูลในการออกแบบโรงแรม ประเภทโรงแรมเฉพาะสำหรับชายรักชายพบว่าโรงแรมประเภทชายรักชายโซนต่างๆของโรงแรมจะมีลักษณะเหมือนโรงแรมทั่วไปแต่สไตล์การตกแต่งจะเป็นแบบทันสมัย มีการตกแต่งที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ผู้ใช้บริการสัมผัสได้ถึงความหรูหราและทันสมัย
3. นำผลสรุปจากข้อมูลที่ทำการศึกษามาเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่ใช้สอยสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย

พบว่าในปัจจุบันยังมีโรงแรมสำหรับชายรักชาย ไม่มากนัก แต่กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่รู้จักโรงแรมประเภทนี้ พฤติกรรมการเข้าพักโรงแรมของกลุ่มเป้าหมายมากกว่า 4 ครั้งต่อปี คิดเป็นร้อยละ 57 จุดประสงค์ในการเข้าพักโรงแรม คือเพื่อการท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 80 โดยกลุ่มคนที่เข้าพักด้วย คือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 53 ราคาห้องพักโดยเฉลี่ยต่อคืนราคา 2,001-3,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 43 เหตุผลในการเลือกห้องพัก คือ อยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 40

กลุ่มเป้าหมายมีความชอบส่วนมากคือสไตล์โมเดิร์นคลาสสิก เป็นจำนวนร้อยละ 47 ซึ่ง สไตล์โมเดิร์นคลาสสิก คือ การนำความทันสมัยและความเก่าแก่มารวมเข้ากันและประยุกต์ใช้โดยจะผสมผสานระหว่างการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการจัดสรรพื้นที่การเลือกใช้วัสดุและรวมไปถึงเฟอร์นิเจอร์ประเภทต่างๆ สไตล์โมเดิร์นคลาสสิก จะเน้นเรื่องของความเรียบหรู

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการออกแบบสไตล์การตกแต่งภายในโรงแรมสำหรับเพศวิถี ชายรักชาย สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้ จากการวิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นชายรักชาย อายุ 25-35 ปี มีความพึงพอใจในสินค้า โดยดูจากรูปลักษณ์ภายนอกที่นำดึงดูด คำนึงถึงคุณภาพความคุ้มค่า และยอมเสียค่าใช้จ่ายในราคาสูง เมื่อพบว่าสินค้าและบริการนั้นๆตรงตามความต้องการอย่างแท้จริง โดยกลุ่มเป้าหมายชื่นชอบสินค้าและบริการที่ใส่ใจในรายละเอียด และความเอาใจใส่ของผู้ประกอบการหรือผู้ออกแบบในสินค้านั้นๆ

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยมีข้อจำกัดในเรื่องของกลุ่มเป้าหมายค่อนข้างชัดเจน จึงทำให้ยากต่อการหาข้อมูลเป้าหมายเพื่อทำแบบสอบถามในงานวิจัย
2. ควรศึกษารูปแบบงานของโรงแรม ในต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมีความหลากหลายมากกว่าโรงแรมในประเทศ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบให้ทันสมัย เข้ากับกลุ่มเป้าหมายได้ทุกเชื้อชาติ
3. งานวิจัยมีข้อจำกัดในเรื่องของการนำเสนอผลงาน เนื่องจากต้องทำเป็นภาพแบบจำลอง กลุ่มเป้าหมายอาจจะไม่สามารถเข้าใจถึงผลงานที่ออกแบบได้อย่างลึกซึ้ง

เอกสารอ้างอิง

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2554). **ธุรกิจบริการ : สปาและนวดไทย**.

จารุรัศมิ์ อนุสิงห์ และ วาริชต์ มัชฌิมบุรุษ.(2555) **แนวทางการบริหารจัดการโรงแรมบูติก กรณีศึกษา โรงแรมระรินจินดา เวลเนส สปา รีสอร์ท**.

Department of International Trade Negotiations. (2011). **Service business : Thai spa**.

Thanusing and Matthayomburut.(2012).**Boutique Hotel Management Guidelines Case Study hotel RarinJinda wellness spa resort**. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยพะเยา คณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

ณรงค์ช ศรีธนาอนันต์. (2544). **การโรงแรมเบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

วสันต์ ปวนปันต์วงศ์. **การแปลงเพศในบริบทของความหลากหลายทางเพศกับมุมมองที่เห็นต่างระหว่างวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์**.University of Phayao Journal Faculty of Management Science and Information Sciences University of Phayao.

Srithanaanun.(2001). **Basic hotel management**. Bangkok: Dhurakij Pundit University Printing House.

Puanpanwong. **Transgenderism in the context of gender diversity and perspectives between science and social sciences**.วารสารวิชาการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย 2560

ศิริวรรณ เสรีรัตน์.(2541). **การบริหารเชิงกลยุทธ์**. กรุงเทพฯ:พัฒนาศึกษา.

สุรัชย์ ประกอบ. **ความสามารถในการรับมือกับวัฒนธรรมที่หลากหลายและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานของผู้ที่มีอัตลักษณ์หลากหลายทางเพศ ตามการรับรู้ของบุคลากรภาครัฐ ในจังหวัดสงขลา**.Academic Journal of Nakhon Lampang Sangha College Mahachulalongkornrajavidyalaya University 2017

Sereerat.(1998). **Strategic Management**. Bangkok: Developing Education.

Prakob. **Ability to cope with diverse cultures and creativity in the work of people with diverse gender identity. According to the perception of government personnel in Songkhla Province**.

วารสารวิชาการคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2560).อิทธิศักดิ์ โสภะเวทย์.โรงแรมเพื่อการพักผ่อน
จังหวัดนครราชสีมา.

วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม (2558) Journal of the Faculty of Political
Science Prince of Songkla University (2017)

Sophavet.**Relaxing hotel. Nakhon Ratchasima Province.**

Academic Journal of Faculty of Architecture Sripatum University (2015)