

# BURAPHA arts



## JOURNAL วารสาร ศิลปกรรมบูรพา

Faculty of Fine & Applied Arts

ปีที่ 20 ฉบับพิเศษ ปีการศึกษา 2560 พฤษภาคม 2560  
ISSN 0859-8800

รวมบทความ การประชุมวิชาการงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรม

และ ศิลปกรรมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1

# ฉบับพิเศษ

บรรณาธิการ: ดร.ณัฐพร นันทนันท

Wei Yanxiang

ทางเครื่องสีสีนวนคนตรีจากทุ่งสุราษฎร์ธานี

วิศิษฐ์ พิมพ์น

การพัฒนาศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยานยนต์

ในรูปแบบเกม ตรีศึกษา เกมสื่อศิลปะนารายณ์

ณิษกานต์ โขชัยสิทธิ์, ดร.อดิเทพ แจ่มนลา





## วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับพิเศษ

รวมบทความการประชุมวิชาการงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรม  
และศิลปกรรมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1

ปีที่ 20 ฉบับพิเศษ

พฤษภาคม 2560

# ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อธิติพล ตั้งโฉลก  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ สุภนิมิตร  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง  
ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒนะ จุฑะวิภาต  
ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.พิสิฐ เจริญวงศ์  
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง  
ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์  
ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์  
ศาสตราจารย์ ดร.เดชา วรชุน  
ศาสตราจารย์รสริน กาสต์  
ศาสตราจารย์เอกชาติ จันไรรัตน์  
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุ่ง  
รองศาสตราจารย์ ปริญญา ตันติสุข  
รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์  
รองศาสตราจารย์ ดร.วิชุด สุรัตน์เรืองชัย  
รองศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์การ

รองศาสตราจารย์เสกสรร ตันยาภิรมย์  
รองศาสตราจารย์ภรดี มหาพันธ์  
รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ทอง ทองนพคุณ  
รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง  
รองศาสตราจารย์สภาพร ดิบุญมี ณ ชุมแพ  
รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (การออกแบบอุตสาหกรรม)  
พุทธศักราช 2558

ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
นักวิชาการอิสระ

ภาควิชาานุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร  
นักวิชาการอิสระ  
ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ พุทธศักราช 2550

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาศิลป์ไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรมภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

ภาควิชาานุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาเซรามิกส์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาวิชาไทยศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกัรัชต์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขีร์วทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นจุกัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนธร กิตติกานต์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

นักวิชาการอิสระ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

### บรรณาธิการที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ  
รองศาสตราจารย์ ภารดี พันธุ์ภากร

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.กฤษณา เรืองชีวิน

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

### กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผกามาศ สุวรรณนิภา  
อาจารย์ ดร.มนัส แก้วบุชา  
อาจารย์ ดร.เชิดชาติ หิรัญโร  
อาจารย์ ดร.ปรารณา แซ่อึ้ง  
อาจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง  
อาจารย์ ดร. ณรงค์ฤทธิ์ สุขสวัสดิ์  
อาจารย์ ดร.นันทา ทองทวีตมณะ  
อาจารย์ ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี

มหาวิทยาลัยบูรพา  
มหาวิทยาลัยบูรพา  
มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี  
วิทยาลัยอัสสัมชัญ  
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

### กองบรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรกริศน์ บัวแก้ว

มหาวิทยาลัยบูรพา

### กองการจัดการฝ่ายประสานงาน

คุณวิมา ศรีสวัสดิ์  
คุณนิกร กาเจริญ  
คุณจุลเดช ธรรมวงษ์  
คุณวิมลรัตน์ อึ้งสกุล

เจ้าของ : สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131  
โทรศัพท์ 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516  
โทรสาร 038 391042  
เว็บไซต์ : <http://www.fineartbuu.org/journal>

## บทบรรณาธิการ

---

วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับนี้ ถือเป็นฉบับพิเศษ ในปี 2560 ซึ่งเป็นการรวบรวมบทความจากการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรม ระดับชาติ ครั้งที่ 1 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โครงการนี้จัดขึ้นเพื่อให้เป็นเวทีทางวิชาการในการเผยแพร่ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ด้วยทางคณะศิลปกรรมศาสตร์นั้น มีนโยบายที่จะสนับสนุน ส่งเสริมให้คณาจารย์ รวมทั้งนิสิตในระดับปริญญาโท และปริญญาเอก ได้มีโอกาสในการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นการเพิ่มศักยภาพในการทำงานวิจัย และเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์ในการนำเสนอผลงานต่อสาธารณะ

การจัดการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานครั้งนี้ ได้รับความสนใจจากหลายสถาบันการศึกษา ทั้งภายในและภายนอก โดยมีทั้งอาจารย์ นิสิต เข้าร่วมนำเสนอผลงานกว่า 30 เรื่อง มีทั้งผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ ในรูปแบบของบทความที่ผ่านการปรับปรุงตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ก่อนการตีพิมพ์เป็น Proceeding ของการประชุมครั้งนี้ รวมทั้งยังมีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในการจัดแสดงนิทรรศการด้านทัศนศิลป์และการออกแบบร่วมด้วย ซึ่งได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมงานอย่างมาก

ถึงแม้ว่าจากการประเมินโครงการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมในครั้งนี้จะได้รับผลตอบรับที่ดี แต่ทางคณะผู้จัดทำก็ยังสังเกตเห็นข้อบกพร่อง ซึ่งจะนำไปเป็นข้อปรับปรุงแก้ไข และบทความวิชาการที่นำมารวบรวมในวารสารฉบับพิเศษเล่มนี้ เป็นอีกส่วนสำคัญที่จะผลักดันให้มีการจัดทำโครงการด้านวิชาการ เพื่อการเผยแพร่ต่อไป

บรรณาธิการ



# โครงการประชุมวิชาการ การนำเสนอผลงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรม และศิลปกรรมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1

วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

ณ ห้องประชุมบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## 1. ชื่อโครงการ โครงการประชุมวิชาการ การนำเสนอผลงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ระดับชาติ ครั้งที่ 1

### 2. หลักการและเหตุผล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ตระหนักถึงความสำคัญของงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ โดยมีนโยบายสนับสนุน และส่งเสริมให้คณาจารย์ ผลิตผลงานวิจัย และงานสร้างสรรค์ มาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ คณะได้จัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ทั้งในระดับปริญญาโท และปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ และสาขาบริหารศิลปะและวัฒนธรรม โดยเน้นกระบวนการวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ ให้เป็นที่ยอมรับต่อสาธารณชน และเป็นการเพิ่มศักยภาพด้านการวิจัย แก่นักศึกษา คณาจารย์ นักวิจัยของคณะศิลปกรรมศาสตร์ และสถาบันการศึกษาต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการตอบสนองต่อพันธกิจทางด้านการวิจัย และการจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ จึงเห็นสมควรให้มีการจัดประชุมทางวิชาการ เพื่อนำเสนอผลงานวิจัย (ในระดับชาติ) ทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2560 เพื่อเป็นเวทีสาธารณะทางด้านการวิจัย ข้อมูลความรู้ อันจะทำให้เกิดเครือข่ายทางด้านวิชาการ วิจัยและงานสร้างสรรค์ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์เพื่อพัฒนาต่อยอดงานวิจัย การนำผลงานวิจัยไปสู่ชุมชน และตอบสนองความต้องการของสังคมและประเทศชาติต่อไป

### 3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อเป็นเวทีทางวิชาการ ในการเผยแพร่ผลงานวิจัย และงานสร้างสรรค์ ทางด้าน ศิลปวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์
- 3.2 เพื่อส่งเสริมคณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา ในระดับบัณฑิตศึกษาให้เกิดการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม งานวิจัย และการสร้างเครือข่ายทางวิชาการ
- 3.3 เพื่อพัฒนาทักษะ การนำเสนอ ผลงานวิจัยด้วยการบรรยายและการเขียนบทความวิจัย

### 4. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5. ผู้เข้าร่วมโครงการ

- 5.1 นิสิต ระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 50 คน
- 5.2 อาจารย์ นิสิต จากมหาวิทยาลัย ต่างๆ 30 คน
- 5.3 นักวิชาการ และ ผู้สนใจทั่วไป 20 คน

## 6. ระยะเวลาและสถานที่

19 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

ห้องประชุมบัณฑิตศึกษา GS 206

## 7. เป้าหมายของผลการดำเนินการ

7.1 นำเสนอผลงานวิจัย (วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์) ที่มีคุณค่าทางวิชาการประมาณ 30 เรื่อง

7.2 มีผู้สนใจเข้าร่วมการนำเสนอ แสดงนิทรรศการ และร่วมประชุม เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประมาณ 100 คน

7.3 ได้เอกสารเผยแพร่ทางวิชาการ

## 8. ลักษณะการดำเนินงาน

รูปแบบการประชุมและนำเสนอ

1. การบรรยายพิเศษโดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ (Keynote Speaker)
2. การนำเสนอบทความวิจัยภาคบรรยาย (Oral Presentation)
3. การนำเสนอผลงานวิจัยภาคโปสเตอร์ (Poster Presentation)
4. การจัดนิทรรศการผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ (Exhibition)

### ขอบข่ายการนำเสนอผลงานวิจัย

เป็นการนำเสนอผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ ระดับบัณฑิตศึกษา (ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาที่ดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว หรือ อยู่ ระหว่างดำเนินการ) คณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย จากหน่วยงานภาครัฐ เอกชนที่เกี่ยวข้อง ใน 2 สาขา

- สาขาศิลปกรรมศาสตร์ (ทัศนศิลป์ ออกแบบ ดนตรี นาฏศิลป์)
- การบริหารศิลปะและวัฒนธรรม/การจัดการวัฒนธรรม

หมายเหตุ ทั้งนี้ผลงานวิจัยในลักษณะของบทความ ของผู้นำเสนอ ต้องได้นำไปปรับปรุงตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) แล้วจะได้รับการตีพิมพ์ เป็น (Proceedings) ของการประชุม

### ลักษณะผลงานวิจัยที่นำเสนอ

1. ผลงานวิจัยที่นำเสนอ ต้องไม่เคยตีพิมพ์ เผยแพร่ในวารสารหรือนำเสนอในการประชุมทางวิชาการที่ใดมาก่อน
2. วิทยานิพนธ์ หรือ ดุษฎีนิพนธ์ ต้องมีอาจารย์ที่ปรึกษาหลักลงนามในใบรับรอง การนำเสนอผลงานวิจัย
3. การนำเสนอผลงานวิจัย เป็นการนำเสนอในรูปแบบการบรรยาย (Oral Presentation) ประกอบด้วย Power Point ใช้เวลาในการนำเสนอ ผลงาน เรื่องละ 15 นาที ซักถาม 5 นาที รวม 20 นาที

### รูปแบบการเขียนบทความวิจัยเพื่อนำเสนอการประชุม

1. รูปแบบ (Template) การจัดต้นฉบับ
2. โปสเตอร์ “80x160 เซนติเมตร”
3. ผลงานจริง

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. อาจารย์นักวิจัย นิสิต นักศึกษา ได้เผยแพร่ ผลงานวิจัย
2. อาจารย์ นิสิต นักศึกษา ผู้เข้าร่วม ประชุมได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างเครือข่ายงานวิจัย
3. ระดับบัณฑิตศึกษาได้รับประสบการณ์ และมีทักษะในการนำเสนอผลงานวิจัยต่อสาธารณชน
4. เป็นการเผยแพร่ ผลงานทางวิชาการ การจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ของคณะศิลปกรรมศาสตร์

## 10 เป้าหมาย/ตัวชี้วัดความสำเร็จ

### 10.1 ตัวชี้วัดผลผลิต (Out put) แบบเชิงปริมาณ

- มีผู้เข้าร่วมโครงการ ผู้นำเสนองานวิจัย ทั้งบุคคลภายในและภายนอก จำนวนไม่ต่ำกว่า 20 เรื่อง
- มีผู้สนใจเข้ารับฟังการสัมมนา และแสดงงานนิทรรศการวิจัยไม่ต่ำกว่า 80%
- ผลการประเมินความพึงพอใจ

### 10.2 ตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Out come) เชิงคุณภาพ

- ราชการ นิสิต นักศึกษา ในระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความพึงพอใจในการสัมมนา
- ได้เผยแพร่ผลกรวิจัยได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ภาควิชาและการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา
- ยกระดับการศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษาของคณะศิลปกรรมศาสตร์

## 11. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์

**ประเด็นยุทธศาสตร์ข้อ 1.:** ผู้สำเร็จการศึกษาเป็นนักปฏิบัติการที่มีมาตรฐานวิชาชีพเป็นที่ยอมรับของหน่วยงาน

**เป้าประสงค์ :** ผู้สำเร็จการศึกษาเป็นผู้นำ ในการสร้างสรรค์ ออกแบบ ทั้งทางทัศนศิลป์ การออกแบบ เชี่ยวชาญ มีความโดดเด่น พร้อมทั้งมีวินัย และความรับผิดชอบ

**ประเด็นยุทธศาสตร์ข้อ 2.:** พัฒนาศักยภาพทางด้านวิจัย สร้างสรรค์ผลงานและสิ่งประดิษฐ์ในด้านศิลปกรรมศาสตร์

**เป้าประสงค์ :** มีผลงานวิจัย/การสร้างสรรค์ผลงานและสิ่งประดิษฐ์ด้านทัศนศิลป์ด้านการออกแบบ นำไปใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาสังคมทั้งในระดับภาคและระดับประเทศ

## 12. ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดการประกันคุณภาพตัวบ่งชี้ที่ C.3 คุณภาพบัณฑิต

ตัวบ่งชี้ที่ C.6 ผลงานวิชาการของอาจารย์ประจำและนักวิจัย

ตัวบ่งชี้ที่ C.12 การบริการวิชาการแก่สังคมของคณะและสถาบัน

ตัวบ่งชี้ที่ C.13 การส่งเสริมสนับสนุนศิลปะและวัฒนธรรม

ตัวบ่งชี้ที่ S.1 จำนวนเงินสนับสนุนงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์



กำหนดการ  
การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์  
ระดับชาติ ครั้งที่ 1

วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

ณ ห้องประชุมบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

---

- |                  |  |
|------------------|--|
| 08.00 - 08.40 น. | ลงทะเบียน เข้าร่วมประชุม   |
| 08.45 - 09.00 น. | กล่าวต้อนรับและเปิดการสัมมนาโครงการนำเสนอผลงานวิจัย  |
| 09.00 - 12.30 น. | นำเสนอผลงานวิจัยภาคบรรยาย (ภาคเช้า)<br>ห้องประชุม GS 205, GS 206, GS 207   |
| 12.30 - 13.30 น. | พักรับประทานอาหารกลางวัน   |
| 13.30 - 17.00 น. | นำเสนอผลงานวิจัยภาคบรรยาย (ภาคบ่าย)<br>ห้องประชุม GS 205, GS 206, GS 207   |
| 17.15 - 18.00 น. | มอบเกียรติบัตรและรางวัล Best Paper Award ให้กับผู้เข้าร่วมนำเสนอผลงาน<br>และร่วมเปิดนิทรรศการการจัดแสดงผลงานนำเสนอ<br>ณ ห้องศิลปนิทรรศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ |



## คำสั่งคณะกรรมการศิลปกรรมศาสตร์ ที่ 21 / ๒๕๖๐

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการอ่านบทความเพื่อตีพิมพ์ ในการนำเสนอผลงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 1  
คณะกรรมการศิลปกรรมศาสตร์

ด้วยคณะกรรมการศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้จัดทำโครงการนำเสนอผลงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 1 ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินการตีพิมพ์บทความนำเสนอผลงานวิจัยฯเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยบูรพา พ.ศ. 2550 จึงแต่งตั้ง บุคคลต่อไปนี้เป็นคณะกรรมการอ่านบทความเพื่อตีพิมพ์ ในการนำเสนอผลงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 1

1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง
2. ศาสตราจารย์พงษ์เดช ไชยคุตร
3. ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี
4. รศ.ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สดพิบาล
5. รศ.ดร.สาธิต ทิมวิฒนบรรเทิง
6. รศ.ดร.ฉลองเดช ภูพานุมมาต
7. รศ.ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์
8. รศ.ดร.สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์
9. รศ.ดร.พิตชา อุทิศวรรณกุล
10. รศ.ดร.ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์
11. รศ.เทพศักดิ์ ทองนพคุณ
12. รศ.ภรดี พันธุ์ภากร
13. รศ.สุขุมล เล็กสวัสดิ์
14. รศ.สมศักดิ์ ขวาลาวัฒน์
15. รศ.ปรีชา ปั่นกล้า
16. รศ.สุกรี เกษรเกษตรรา
17. รศ.ปิติวรรณ สมไทย
18. รศ.จิรพัฒน์ พิตรปรีชา
19. รศ.ประดิพันธ์ เลิศรุจิดำรงกุล
20. รศ.ประภากร สุนคนธมณี
21. รศ.อลิตา จันฝั่งเพชร
22. รศ.บุญทัน เชษฐสุราษฎร์
23. ผศ.ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิษณุ

24. ผศ.ดร.นงนุช ภู่มาลี
25. ผศ.ดร.ประภัสสร ชูวิเชียร
26. ผศ.ดร.นันทชญา มหาจันทร์
27. ผศ.ดร.วิฒนพันธ์ุ์ ครุฑทะเลน
28. ผศ.ดร.ทรงวิทย์ พิมพ์พะภรณ์
29. ผศ.ดร.สมิต ตะกรุดแก้ว
30. ผศ.ดร.วรรณวิภา สุเนนตา
31. ผศ.ดร.ปฐวี อารยภานนท์
32. ผศ.ดร.กมล จิราพงษ์
33. ผศ.ดร.โรพัศย์ ภูชีสส์ชวภรณ์
34. ผศ.ดร.อชิรัชญ์ ไชยพจน์พานิช
35. ผศ.ดร.เนื่ออ่อน ชรว์ทองเชียว
36. ผศ.ดร.อาคม เสี่ยงมิวิบูล
37. ผศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เชี่ยวมั่ง
38. ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภัก
39. ผศ.ดร.ชัยศ วนิชวิฒนานุวัติ
40. ผศ.ชัชวาล นิลสกุล
41. ผศ.พิทักษ์ สง่า
42. ผศ.วิรัชญา ดวงรัตน์
43. ผศ.ภานุพงษ์ เลหาสม
44. อ.ดร.ชิตชัย ควรเดชะคุปต์
45. อ.ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว
46. อ.ดร.ศรัญญา ประสพชิงชนะ
47. อ.ดร.วันชัย แก้วไทรสุน
48. อ.ดร.แซ มังกรวงษ์
49. อ.ดร.เตยงาม คุปตะบุตร
50. อ.ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ

ทำหน้าที พิจาณากลั่นกรอบทควม และให้ข้อเสนอแนะ แนวทางข้อแก้ไขหรือปรับปรุงเพื่อเป็นประโยชน์ตามควมเหมาะสม

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2560



(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)  
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

## ตารางการนำเสนอผลงานวิจัยภาคบรรยาย

---

1. กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ  
รองศาสตราจารย์ ภารดี มหาขันธ์  
รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย  
ห้อง **GS 205** เวลา 9.00-12.30

9.15-9.50 LI HOUJIE (ม.หัวเฉียว) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

9.55-10.30 Wei Yanxiong (ม.บูรพา) การเปรียบเทียบวัฒนธรรมชนเผ่าอาข่าของประเทศไทยและชนเผ่าฮาหนี  
ของสาธารณรัฐประชาชนจีนในด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกาย  
กลองมโหระทึก : มรดกภูมิปัญญากลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง  
เทศกาลเซ็งเม้ง : ธรรมเนียมศึกษาเปรียบเทียบชาวจีนแต่จิวในจังหวัดกรุงเทพมหานคร  
10.35-11.10 Lan Yandan (ม.หัวเฉียว) รูปแบบการวางผังกลุ่มในศาสนาสถานของศาสนาเต๋า :  
11.15-11.50 Lan Changlong (ม.ชินโจว) ธรรมเนียมศึกษาศาลเจ้าหน่าจางซาไท่จื่อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี  
“รสชาติแห่งบ้านเกิด” สารคดีสั้นเพื่อสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนาน

11.55-12.30 Lin Hongjun (ม.บูรพา)
2. กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ  
รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิชัย โกศัยยะวัฒน์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ  
ห้อง **GS 205** เวลา 13.00-17.00

13.30-14.00 CHEN GANWEI (ม.หัวเฉียว) การวิเคราะห์สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ.2546-2558  
14.05-14.35 Fu Junkai (ม.บูรพา) การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศไทย  
14.40-15.10 ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี, สุชา ศิลปชัยศรี  
(มทร.รัตนโกสินทร์) สมุดสเก็ตซ์ของช่างเขียนไทยโบราณ  
15.15-15.45 รัตนชาติ ผิวงาม (ม.บูรพา) กาสศิลป์ : ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย  
ต.ศรีประจันต์ จ.สุพรรณบุรี  
15.50-16.20 Zhang Linyi (ม.หมินจู่ยูนนาน) Comparison of aesthetic styles of decorative comb in japan and china
3. กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ  
รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สดภิบาล  
รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า  
ห้อง **GS 206** เวลา 09.00-12.30

9.15-9.50 Wu Bin (ม.บูรพา) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

9.55-10.30 เพียงพิชิต ชะโกทอง (ม.บูรพา) หัตถกรรมแบบดั้งเดิม (THRD) เพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาโดยการออกแบบผ่านความรู้สึก  
การออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น : เจดีย์วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา  
10.35-11.10 รุจน์ ถวัลย์อรุณมพ (ม.บูรพา) หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรม  
การสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงจากเหรียญษาปณ์ในรัชการที่ 9  
11.15-11.50 ชีระชัย สุขสวัสดิ์, แดน อุตระพงษ์  
(มร.จันทเกษม)

11.55-12.30 ชาญณรงค์ ช่างจั่น (ม.บูรพา) ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุด ปลา : สัญลักษณ์แห่งตัวตนและการเดินทาง



## สารบัญ

---

Wu Bin	หัตถกรรมแบบดั้งเดิม (THRD) เพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาโดยการออกแบบผ่านความรู้สึก	17
เพียงพิศ ชะโกทอง	การออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น : เจดีย์ของวัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	31
ณิชกานต์ ไชยจักร์, ดร.อติเทพ แจ็ดนาลาว	การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทยในรูปแบบเกม กรณีศึกษา : เกมโอสถพระนารายณ์	41
Wei Yanxiong	กลองมโหระทึก: มรดกภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง	57
Lan Changlong	รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาสนสถานของศาสนาเต๋า : กรณีศึกษาศาลเจ้าหน้าจางาซาไท่จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี	69
วิศิษฐ พิมพ์มิล	ทางเครื่อง : สีสังฆคตตรีลูกทุ่งสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำ	81
Lin Hongjun	“รสชาติแห่งบ้านเกิด” สารคดีสั้นเพื่อสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนาน	95
Fan Yang	การสร้างสรรค์หนังสือภาพที่ถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์กับความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”	107
Fu Junkai	การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก เพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน	119
ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี,สุชา ศิลปชัยศรี	สมุดสเกตซ์ของช่างเขียนไทยโบราณ	131
Liu Engeng	การออกแบบการบริหารดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์	145
รัตนชาติ ฝิวงาม	กาสรศิลป์ : ประติมากรรมตกแต่ง หมูบ้านอนุรักษ์ควายไทย ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี	155
รุจน์ ถวัลย์อรณพ	หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรม	165
ธีระชัย สุขสวัสดิ์, แดน อุตระพงษ์	การสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงจากเหรียญภาษาปณิในรัชกาลที่ 9	177
ธนรัฐ ฆานจิตกุลศล	การออกแบบสื่อให้ความรู้เรื่อง เข้าใจเราเจ้าสองขา สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย	189

Qin Ping	การออกแบบลวดลายและออกแบบผลิตภัณฑ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกา	203
Si Ying Pan	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนวิถีแห่งความสุข	223
พิพัฒน์ จิตรอารีย์รักษ์	พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย : รูปแบบการสร้างสรรค์	233
ภาคเนตร พุทธิโกติน	ความผูกพันในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต	251
ขวัญชนก การถาง	ผีตาโขน การออกแบบประติมากรรมตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย	257
Li Houjie	การเปรียบเทียบวัฒนธรรมชนเผ่าอาข่าของประเทศไทย และชนเผ่าอาข่าของสาธารณรัฐประชาชนจีน ในด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกาย	271
กนกวรรณ แก่นจันทร์	บุปผชาติ : ศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล	283
ปยุตญา จันทร์โสภา	การออกแบบเรขศิลป์ เพื่อการรณรงค์ เรื่องการป้องกันพันธุเด็กปฐมวัย สำหรับคุณแม่ยุคใหม่	297
ชาญณรงค์ ชวงจัน	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุด ปลา : สัญลักษณ์แห่งตัวตน และการเดินทาง	309
รัฐธีร์ ศรีจันทร์อินทร์	จิตรกรรมเชิงสร้างสรรค์ : ทุกทุกข์การดับสูญ	317
ลำไย ภาพรัตน์	บุปผชาติ: เครื่องประดับเซรามิค	327
ณัฐนรี เทียวเจริญกิจ	การสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในสังคม	335
Chen Ganwei	การวิเคราะห์หนังสือสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546-2558	343
Lan Yandan	เทศกาลเซ็งเม้ง: กรณีศึกษาเปรียบเทียบชาวจีนแต่จิวในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และชาวจีนในเมืองซัวเถา	353
ประเมษฐ์ ใจห้า	ผลกระทบจากมลภาวะในชีวิตประจำวันผ่านศิลปะจัดวาง	365
Zhang Linyi	Comparison of aesthetic styles of decorative combs in Japan and China	373



หัตถกรรมแบบดั้งเดิม (THRD) เพื่อการอนุรักษ์  
และพัฒนาโดยการออกแบบผ่านความรู้สึก

The Traditional Handicraft Regeneration Design (Thrd) for Conservation  
and Deverlopment Through Innovative Method Based on Emotinal Design

❖ *Wu Bin* ❖

## หัตถกรรมแบบดั้งเดิม (THRD) เพื่อการอนุรักษ์ และพัฒนาโดยการออกแบบผ่านความรู้สึก

### The Traditional Handicraft Regeneration Design (Thrd) for Conservation and Development Through Innovative Method Based on Emotinal Design

❖ Wu Bin<sup>1</sup> ❖

❖ เกียรติศักดิ์ เขียวมั่ง<sup>2</sup> และ สมชาย เขะวิเศษ<sup>3</sup> ❖

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตัวอย่างโครงการพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมเพื่อค้นหาวิธีการอนุรักษ์และพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีน ตลอดจนสามารถนำวิธีการที่ค้นพบมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมใหม่ด้วยเทคนิคการฟื้นฟูผลิตภัณฑ์เดิม

จากการศึกษาพบว่า ในยุคโลกาภิวัตน์นี้ ผลงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมกลายเป็นสิ่งของเครื่องใช้ที่ล้าสมัย ไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบันและไม่มีที่ยืนในตลาด ส่งผลให้งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของท้องถิ่นกำลังค่อยๆ สาบสูญไปจากประเทศและถูกแทนที่ด้วยเครื่องใช้และสินค้าอุตสาหกรรมที่มีเทคโนโลยีการผลิตสมัยใหม่ ทั้งนี้ เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างโครงการพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมตามแนวคิดแบบเบาเฮาส์ (Bauhaus) ของประเทศเยอรมนี แนวคิด Neo-Modernism ของประเทศอิตาลี แนวคิด OVOP (One Village One Product) ของประเทศญี่ปุ่นแนวคิด OTOP (One Tambon One Product) ของประเทศไทยและแนวคิดการออกแบบใหม่ (Re-Design) ของเคนยาฮาระ (Kenya Hara) พบว่า หัตถกรรมแบบดั้งเดิมในแต่ละประเทศมีขนาดกิจการที่หลากหลายและมีรูปแบบการมีส่วนร่วมของเอกชนและรัฐวิสาหกิจด้วย แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่รัฐบาลให้การสนับสนุนเงินทุนทำให้งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมต้องเผชิญกับปัญหาการแข่งขันทางการตลาดที่สูง ถูกตีกรอบทางความคิดและมีข้อผูกมัดต่างๆ จำนวนมาก จนทำให้ผู้คนในประเทศขาดความคิดสร้างสรรค์และการยอมรับสิ่งใหม่ๆ ซึ่งทักษะการทำงานหัตถกรรมที่ถดถอยนี้ทำให้ช่างฝีมือไม่มีวิธีรับมือกับปัญหาดังกล่าวได้อย่างทันทีทำให้ผู้วิจัยได้นำระบบ THRD (หรือ ระบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมเพื่อการอนุรักษ์และ

พัฒนาโดยการออกแบบผ่านความรู้สึก) มาประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมซึ่งสามารถสร้างประโยชน์ได้ ดังนี้ 1) สามารถค้นพบเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่มีเนื้อหาการออกแบบที่ไม่เหมือนใครโดยให้ความสำคัญกับแนวคิด “การออกแบบใหม่” ที่สอดคล้องกับสมัยนิยมและความเป็นอยู่ในปัจจุบันมากขึ้น 2) มีแนวทางการทำงานที่น่าสนใจและสามารถดึงดูดให้ผู้ชมอยากเข้ามามีส่วนร่วมได้เป็นจำนวนมาก 3) มีแนวทางการพัฒนาที่หลากหลายและสามารถส่งต่อข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตพลัส (Internet Plus) ได้ หมายถึงการนำเอาระบบอินเทอร์เน็ตมาเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาแหล่งข้อมูลโดยมีการผสมผสานร่วมกันระหว่างอุตสาหกรรมธุรกิจ เศรษฐกิจและการบริการไว้ด้วยกัน และ 4) สามารถส่งเสริมการตลาดต่อระบบการศึกษาในปัจจุบันทั้งในด้านการผลิตการศึกษาและการวิจัยได้เป็นอย่างดีโดยได้กำหนดขอบเขตการดำเนินงานของระบบ THRD เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนไว้ คือ ช่างฝีมือ คือ ผู้ให้บริการหลักทางด้านวัฒนธรรมงานหัตถกรรมที่มีเอกลักษณ์ สถาบันอุดมศึกษา คือ หน่วยงานที่ผลักดันให้เกิดทีมงานช่างฝีมือที่มีประสิทธิภาพระดับสูง และรัฐบาล คือ หน่วยงานที่วางแผนการพัฒนาศิลปหัตถกรรมแบบดั้งเดิมอย่างยั่งยืน

การพัฒนา ระบบ THRD ในครั้งนี้ถือเป็นเพียงหนึ่งในกระบวนการและวิธีการจำเป็นอย่างยิ่งที่มีเป้าหมายสุดท้าย คือ การผลักดันให้ผู้บริโภคโดยทั่วไปยอมรับว่างานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมสามารถนำมาฟื้นฟูและประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตยุคปัจจุบันได้ ซึ่งล้วนมีคุณค่าต่อด้านการศึกษา ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมและวัฒนธรรม การที่จะทำให้ระบบ THRD มีความสมบูรณ์มากขึ้นจำเป็นต้องมีการขยายการศึกษาในอีกหลายประการ อาทิ ปัจจัยทางการตลาด การสร้างแบรนด์สินค้าและการพัฒนาอุตสาหกรรม เป็นต้น โดยในขั้นตอนของการฟื้นฟูการออกแบบ

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

งานที่โครงการแบบดั้งเดิมจะต้องถ่ายทอดผ่านประสบการณ์ และกระบวนการเปลี่ยนถ่ายของความคิดสร้างสรรค์ด้านการ ออกแบบที่ทันสมัยด้วยการผสมผสานสังคมสมัยใหม่ให้กับชีวิต สมัยใหม่ ในขณะเดียวกัน การส่งมอบประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จและบทเรียนจากความล้มเหลว ตลอดจนความร่วมมือ ระหว่างประเทศล้วนส่งผลต่อการฟื้นฟูการออกแบบและมี อิทธิพลต่อความหมายในเชิงบวกของชีวิตสมัยใหม่ด้วยกันทั้งสิ้น

**คำสำคัญ:** วัฒนธรรมดั้งเดิม, ทัศนกรรมดั้งเดิม, การอนุรักษ์ และพัฒนา, การออกแบบผ่านความรู้ลึก

## Abstract

This research aims to study on samples of traditional handcraft design development project is implemented to find a preservation and development method for Chinese traditional handcraft. The method found will be applied in the use and creation of recovery technique for new traditional handcraft

The study found that, in the era of globalization, the traditional handcraft becomes outdated and do not correspond to way of life today. It has no market shares in the handcraft market. The traditional handcrafts become faded from the market in the country and are being replaced by industrial appliances produced by new production techniques. The researcher studied on of traditional handcraft design development project according to concept of Bauhaus from Germany, neo-modernism concept from Italy, OVOP (One Village One Product) from Japan, OTOP (One Tambon One Product) of Thailand and Re-design concept of Kenya Hara, and found that traditional handcrafts business in the country is formed in various scale. Some of them are established in form of the cooperation between public and state enterprise. However, regardless of its form, few of them are financially supported by the government. Therefore, the traditional handcraft industry is now facing a high market competition and has many constraints and the creativity is limited. It also causes a lack of creativity and acceptance of new ideas. As the handcraft production skill is degraded, the technicians have no solution for

the problem in a timely manner. Therefore, the researcher introduced THRD system (or Traditional handcraft preservation and development through a design based on feeling) to be applied with traditional culture. The benefits from this research are as follows: 1) the researcher is able to find an identity of product which is unique as it gives the important to the “new design” which corresponds the current way of life, 2) the researcher finds an interesting working procedure that attracts a number of people as they are able to participate in the production, 3) the researcher found various ways of development and transmit the information through internet plus system, i.e. the use of internet system as the center of information source development. It includes the information related to industry, business, economy and service, and 4) it can influence the current education system and production procedure under THRD framework for sustainable development which composed of the technician who is the service provider in cultural works, higher education institute which is the section creating skillful technicians and government which plans a sustainable traditional handcraft project.

THRD development is only one of the procedure and method necessary to encourage the people to accept that the traditional handcraft can be used in current way of life which provides the benefit in educational, economical, cultural and social aspects. However, to make THRD more completed, the further studies are required such as the market factor, the creation of brand and industrial development, etc. the process of recovery the design of traditional handcraft needs experience and creativity, including new design that corresponds the modern society and life, whilst collecting the experience from failure and success in this industry. The cooperation between countries also positively influences the recovery of traditional handcraft in the modern way of life.

**Keywords :** *Traditional culture, Traditional Handicraft, Conservation and development and Emotional design*

## ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการศึกษาข้อมูลในเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ทำการแยกลักษณะเด่นของงานหัตถกรรมไว้ 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ “หัตถกรรมแบบดั้งเดิม” และ “หัตถกรรมร่วมสมัย” ซึ่งถือว่าเป็นคำที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน หัตถกรรมแบบดั้งเดิม หมายถึง ส่วนประกอบที่สำคัญในฐานะที่เป็นวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมและมรดกทางวัฒนธรรมชั้นเลิศรูปแบบหนึ่งของชนชาติที่อุดมไปด้วยจิตวิญญาณ ส่วนหัตถกรรมร่วมสมัย หมายถึง รูปแบบและแนวคิดใหม่ที่นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับหัตถกรรมแบบดั้งเดิม โดยคำว่า “ร่วมสมัย” เป็นคำที่มีความหมายหมายถึงด้านเวลาและเป็นรูปแบบอันเกิดมาจากการเปลี่ยนแปลงภายใต้เงื่อนไขของสภาพแวดล้อม รูปแบบการใช้ชีวิต และวัฒนธรรมตามสมัยนิยม ปัจจุบันคำว่า “ร่วมสมัย” ได้กลายเป็นความดั้งเดิมของผู้คนในอนาคตกและหัตถกรรมร่วมสมัย คือ ปัจจุบันของหัตถกรรมแบบดั้งเดิม

ในระหว่างการพัฒนาประวัติศาสตร์ของประเทศจีน หัตถกรรมแบบดั้งเดิมมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศ โดยงานหัตถกรรมถือเป็นเครื่องมือที่เชื่อมโยงศิลปะวัฒนธรรมและการออกแบบเข้าด้วยกันอย่างมีนัยสำคัญ และหลังจากปฏิรูปประเทศจีน งานหัตถกรรมยิ่งได้รับการพัฒนาไปอย่างเฟื่องฟู มีการปรับปรุงกระบวนการด้วยรูปแบบ วิธีการและวัตถุดิบใหม่ๆ จนทำให้สุนทรียศาสตร์ด้านการออกแบบ มีโน้ตทัศน์ด้านศิลปะและหัตถกรรมแบบดั้งเดิมถูกผลักดันให้มีความร่วมสมัยและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นอกจากนี้ จากการพัฒนาไปอย่างก้าวกระโดดของวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสังคมยังได้กลายเป็นตัวกำหนดรูปแบบวัตถุนิยมและความต้องการพื้นฐานของยุคสมัย โดยความอิมเมจทางวัตถุได้ทำให้มนุษย์ให้ความสำคัญกับความต้องการทางอารมณ์และความรู้สึกมากขึ้นจนส่งผลให้ปรัชญาการออกแบบรูปแบบใหม่ๆ นิยมออกแบบสินค้าที่มีความหลากหลาย เน้นตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิญญาณเป็นพื้นฐาน จนกลายเป็นกระแสแนวคิดรูปแบบใหม่สำหรับการออกแบบที่ต้องสอดคล้องกับรสนิยมของผู้บริโภค

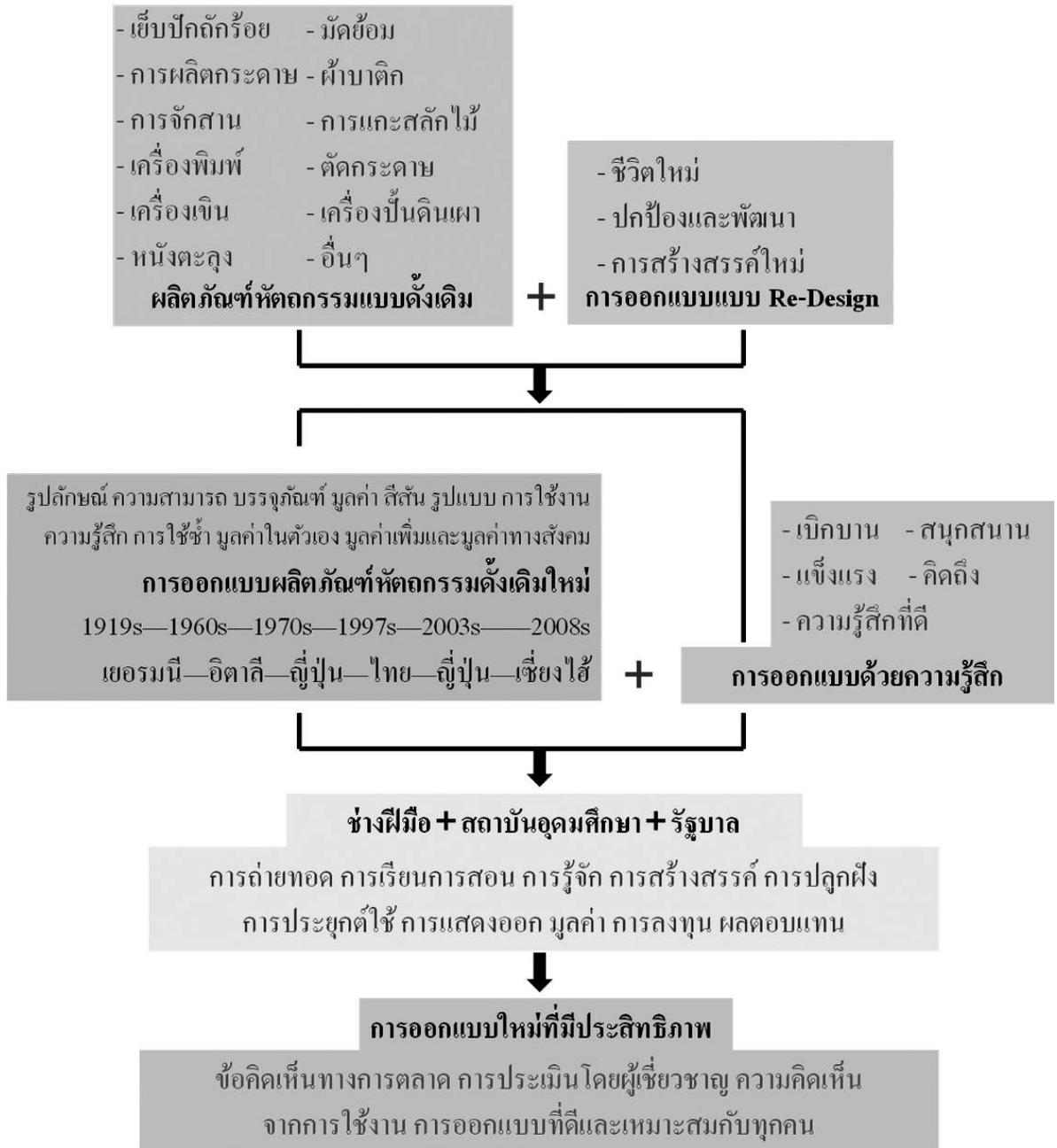
อย่างไรก็ตาม หัตถกรรมร่วมสมัยได้อยู่ระหว่างความเป็นดั้งเดิมและความเป็นสมัยใหม่ซึ่งมีทั้งส่วนประกอบทางศิลปะและส่วนประกอบทางทักษะ รูปแบบและการสร้างสรรค์ผสมผสานอยู่ร่วมกัน โดยการผลิตผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่ดีควรต้องเป็น

ผลงานสำเร็จที่แสดงรูปแบบของผลงานทางศิลปะทำมือไม่ใช่ผลงานแบบอุตสาหกรรม แม้ว่า ระบบเศรษฐกิจและเทคโนโลยีการผลิตจะพัฒนาไปอย่างรวดเร็วจนทำให้คุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ดีขึ้น แต่ก็ได้ส่งผลเสียอย่างมากที่ทำลายวิถีและรูปแบบการผลิตหัตถกรรมแบบดั้งเดิม ซึ่งหลายปีที่ผ่านมานี้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมทำมือที่เน้นภูมิปัญญาท้องถิ่น ความพิถีพิถันและความประณีตด้านการผลิตมีจำนวนลดลงตามลำดับ เพราะถูกแทนที่ด้วยการผลิตจากเครื่องจักรอุตสาหกรรม จนทำให้หัตถกรรมแบบดั้งเดิมกลายเป็นเพียงแค่อสิ่งที่มีคุณค่าด้านการบอกเล่าประวัติศาสตร์ทางความคิด ทักษะ วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของชาวจีนในอดีตเท่านั้น ซึ่งไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวันและไม่เหมาะสมกับบริบททางสังคมในปัจจุบัน จนถูกรูปแบบวิถีชีวิตใหม่โจมตีอย่างหนักและเกือบสาบสูญ ดังนั้น เพื่อเร่งปลุกฝังความคิด สร้างจิตสำนึก และส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านการอนุรักษ์และพัฒนางานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมให้กับผู้คนในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเรื่อง “หัตถกรรมแบบดั้งเดิม (THRD) เพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาโดยการออกแบบผ่านความรู้สึก” อันจะมีส่วนช่วยผลักดันให้งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมได้รับการยอมรับไปในวงกว้างและมีรูปแบบที่มีความร่วมสมัยมากขึ้นด้วยการนำเทคนิคทางศิลปะที่มีความทันสมัยมาต่อยอดรวมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจนเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมรูปแบบใหม่ด้วยการฟื้นฟูผลิตภัณฑ์เดิมให้ทรงคุณค่าและอุดมไปด้วยความรู้สึกที่นำค้นหา

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาตัวอย่างโครงการการพัฒนาเพื่อการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมใหม่ของประเทศต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีน
2. ค้นหาวิธีการการอนุรักษ์และพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีน ตลอดจนสามารถนำมาประยุกต์ใช้และบูรณาการเข้ากับบริบททางสังคมในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
3. ออกแบบระบบเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมและทดลองสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมใหม่ด้วยเทคนิคการฟื้นฟูผลิตภัณฑ์เดิมตามแนวคิด “การออกแบบใหม่” (Re-Design) ด้วยการออกแบบผ่านความรู้สึก

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ขอบเขตของการศึกษา

### 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 ศึกษาตัวอย่างโครงการการพัฒนาเพื่อการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมใหม่ของประเทศต่างๆ และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีน

1.2 ศึกษาทฤษฎี “Re-Design” เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแนวคิดใหม่ที่ใช้สำหรับสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของหัตถกรรมแบบดั้งเดิมที่เหมาะสมกับยุคปัจจุบัน

1.3 ศึกษาทฤษฎีการออกแบบศิลปะเพื่อดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในตลาดปัจจุบันและสร้างรายได้ให้กับช่างฝีมืองานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมในพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้วิจัย ได้แก่ มณฑลยูนนาน ซึ่งเป็นสถานศึกษาและที่ทำงานมายาวนานกว่า 7 ปี และบ้านเกิดที่มณฑลชานตง

3. ขอบเขตด้านการออกแบบ เป็นการออกแบบระบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนา (THRD) เพื่อประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมและนำระบบดังกล่าวมาทดลองในพื้นที่ผลิตผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมให้อุดมไปด้วยเอกลักษณ์ของประเทศจีนมีมูลค่าทางจิตวิญญาณและควรค่าแก่การพัฒนา

## การวิจัยพบว่า

1. การศึกษาตัวอย่างโครงการการพัฒนาเพื่อการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมใหม่ของประเทศต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีนพบว่า

1.1 ต้นยุคศตวรรษที่ 19 แนวคิดแบบเบาเฮาส์ (Bauhaus) ของประเทศเยอรมนีได้เน้นการช่วยเหลือศิลปินให้ออกมาจากสภาพสังคมที่ไร้จุดหมาย ดังนั้น การเรียนการสอนในโรงเรียนเบาเฮาส์จึงให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางศิลปะจากหลากหลายมิติ การรวบรวมศาสตร์แห่งสถาปัตยกรรม การออกแบบ หัตถกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และอื่นๆ ไว้ในบทเรียน ซึ่งนับเป็นสถาบันที่มีการสร้างสรรค์ศิลปะทุกแขนง นอกจากนี้ เบาเฮาส์ยังได้เสนอแนวคิดหลักไว้ 3 ประการคือ 1) การรวมเป็นหนึ่งเดียวของศิลปะและเทคโนโลยี

2) จุดมุ่งหมายของการออกแบบคือมนุษย์ มิใช่ผลิตภัณฑ์  
3) การออกแบบต้องเป็นไปตามกฎธรรมชาติและมุมมองทิวทัศน์

1.2 ยุคศตวรรษที่ 20 ช่วงปี 1960 แนวคิดแบบ Neo-Modernism ของประเทศอิตาลี นักออกแบบเริ่มต้นประสบความสำเร็จมาจากการรักษางานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมและการพัฒนาการออกแบบที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีขั้นสูง โดยนักออกแบบชาวอิตาลีเน้นเรื่องปัจจัยด้านอารมณ์ของผลงานหัตถกรรมจนต่อมากลายเป็นรากฐานในการปฏิรูปผลงาน โดยใช้แนวคิด วัสดุ และเทคโนโลยีใหม่เป็นสื่อที่มีส่วนช่วยให้การสร้างสรรคของนักออกแบบมีประสบการณ์ใหม่

1.3 ยุคศตวรรษที่ 20 ช่วงปี 1970 แนวคิด OVOP (One Village One Product) ของประเทศญี่ปุ่น เกิดขึ้นจากการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างก้าวกระโดดของประเทศญี่ปุ่นได้ส่งผลให้ชุมชนเมืองและชนบทมีความแตกต่างกันมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งภายใต้วิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงและงานหัตถกรรมที่เสื่อมโทรม นักวิชาการจึงอาศัยทรัพยากรจากท้องถิ่น รวมถึงทรัพยากรมนุษย์ ทรัพยากรการผลิตและทรัพยากรธรรมชาติมาใช้เพื่อจัดตั้งโครงการ One Village One Product (OVOP) หรือหนึ่งหมู่บ้านหนึ่งผลิตภัณฑ์ โครงการดังกล่าวได้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์หัตถกรรมพื้นเมืองซึ่งภายในประกอบด้วยโรงไม้ โรงปั้น โรงจักสาน โรงพ่นสี และอื่นๆ ผู้เข้าชมสามารถชำระค่าบริการเข้าไปศึกษาเรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้จริง โดยผู้เชี่ยวชาญจะคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ ยังมีหมู่บ้านแบบวิถีชาวบ้านท้องถิ่นที่ให้บริการห้องพักแบบ โฮมสเตย์ (Home Stay) โดยหมู่บ้านเหล่านี้จะร่วมกันจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ การแสดงท้องถิ่น การสะสมและจัดแสดงการวิจัยและฝึกอบรม รวมถึงการจัดจำหน่ายสินค้าไว้ด้วยกัน อันส่งผลให้ชื่อเสียงของหมู่บ้านดังกล่าวได้รับการบอกต่อไปโดยปริยาย ทำให้ชาวบ้านในพื้นที่ไม่ต้องออกจากถิ่นฐานบ้านเกิดก็สามารถมีรายได้เข้ามาอย่างไม่ขาดสาย

1.4 ยุคศตวรรษที่ 20 ช่วงปี 1990 แนวคิด OTOP (One Tambon One Product) ของประเทศไทย รัฐบาลไทยได้สนับสนุนให้เกษตรกรที่เว้นว่างจากงานเกษตรกรรมได้มีงานทำโดยการจัดตั้งโครงการ “หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์” ซึ่งได้ส่งผลให้ชุมชนหลายแห่งกลายเป็นแหล่งงานฝีมือหัตถกรรมมืออาชีพ รวมถึงมีส่วนช่วยสืบสานอุตสาหกรรมหัตถกรรมให้พัฒนาต่อไป

1.5 ปี 2003 เคนยะ ฮาระ (Kenya Hara) ได้เสนอแนวคิดการออกแบบใหม่ (Re-design) ในงานจัดงานแสดง

เกี่ยวกับการปฏิวัติวัฒนธรรมว่า “ของใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่ควรได้รับการพัฒนาการออกแบบเพราะถูกใช้ผ่านกาลเวลามานับไม่ถ้วน” โดยเป้าหมายที่นักออกแบบให้ความสนใจเพื่อพัฒนาปรับปรุงแต่ไม่สามารถทำให้บรรลุได้ในเวลาอันสั้น เพราะความเคยชินของตนเองจึงทำให้มองข้ามจุดสำคัญไป

2. วิธีการการอนุรักษ์และพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีนที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้และบูรณาการเข้ากับบริบททางสังคมในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพหรือจะต้องดำเนินการ ดังนี้

2.1 ต้องสร้างข้อกำหนดในการอนุรักษ์งานหัตถกรรมท้องถิ่นอย่างเร่งด่วน ทั้งนี้ ผู้นำท้องถิ่นต้องมองการณ์ไกลบนพื้นฐานแห่งความเป็นจริง โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อการจัดตั้งข้อกำหนดในการอนุรักษ์หัตถกรรมท้องถิ่น เร่งมือช่วยเหลือช่างฝีมือ ประยุกต์ใช้เทคนิคการทำงานใหม่ที่เหมาะสมและนำเอาข้อกำหนดเหล่านี้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในตารางการทำงานของคณะกรรมการรวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลสำหรับงานหัตถกรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์ เพื่อนำเข้าสู่ฐานข้อมูลรายการที่จำเป็นต้องอนุรักษ์ ดังเช่นโครงการ “อนุรักษ์พื้นฟูงานหัตถกรรมท้องถิ่น” ภายใต้คำขวัญที่ว่า “สืบสานอดีต ช่วยเหลือปัจจุบันและเป็นมิตรต่ออนาคต” เมื่อปี ค.ศ. 2002 ที่ได้จัดการสัมมนาหารือปัญหาเกี่ยวกับการอนุรักษ์พื้นฟูงานหัตถกรรมท้องถิ่นอย่างเจาะจงโดยเชิญผู้เชี่ยวชาญจากทั่วประเทศจีนมาให้ความรู้และทำการสำรวจข้อมูลความคิดเห็นจากประชาชนอย่างเป็นทางการเพื่อนำแนวทางการอนุรักษ์ศิลปะท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้กับนโยบายของประเทศ

2.2 เสริมสร้างและพัฒนาผู้สืบทอดงานหัตถกรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะงานทักษะสูงเสี่ยงที่จะสูญหายหรืองานฝีมือที่มีคุณค่าสูงเพื่อให้ทักษะฝีมือดังกล่าวมีผู้สืบทอด ตลอดจนส่งเสริมนโยบายการมอบของรางวัลให้แก่ผู้ที่สืบทอดงานหัตถกรรมหรือการจัดตั้งบุคคลตัวอย่างแห่งท้องถิ่นและนำเสนอผ่านช่องทางต่างๆ เช่น สารคดีโทรทัศน์เรื่อง “เรื่องเล่าร้อยบ้าน” เป็นต้น เพื่อสนับสนุนให้มีผู้สืบทอดมากขึ้นและทำให้วัฒนธรรมเงินกลายเป็นที่พึ่งทางจิตใจของประชาชนอีกครั้ง โดยนโยบายเหล่านี้ไม่เพียงแต่จะสามารถเชิญชวนให้คนรุ่นใหม่มาศึกษาหัตถกรรมท้องถิ่นเท่านั้น ยังสามารถสร้างโอกาสให้ศิลปะท้องถิ่นได้เข้าสู่ห้องเรียนสถานบันศึกษา และห้องเรียนงานอดิเรกด้วยจนกระตุ้นให้เกิดการสืบสานและวิจัยวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.3 สร้างสภาพแวดล้อมที่น่าอยู่ให้แก่วัฒนธรรมท้องถิ่น กล่าวคือ ในขณะที่เรากำลังอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นอยู่นั้น ควรมีการสร้างเขตอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นไปพร้อมๆ กัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการอนุรักษ์ การดูแลและการสร้างสรรค์ให้มีความสมดุลโดยการนำเอาทรัพยากรทางศิลปะส่วนหนึ่งไปประยุกต์ใช้ร่วมกับระบบเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว อันจะส่งผลให้สามารถอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมไปพร้อมกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน กระตุ้นให้ประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชนบทยุคใหม่ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์ ความงาม การมีส่วนร่วมในท้องถิ่นและสร้างความสนุกสนานได้อีกด้วย

3. การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมใหม่ด้วยเทคนิคการฟื้นฟูผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมตามแนวคิด “การออกแบบใหม่” (Re-Design) ด้วยการออกแบบผ่านความรู้สึก ผู้วิจัยได้ทำการสรุปการบูรณาการอารมณ์ในการออกแบบ (Emotional design) จากแนวคิดของประเทศต่างๆ ได้ดังนี้

#### ● การบูรณาการอารมณ์ในการออกแบบ (Emotional Design)



ภาพที่ 2 การบูรณาการอารมณ์ในการออกแบบ (Emotional design)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการคิดค้นระบบ THRD หมายถึง แนวความคิดใหม่ที่ผู้วิจัยคิดขึ้นประกอบด้วยความหมาย 2 ประการคือ

1) การนำสิ่งที่เสียหายมาประกอบรวมกันขึ้นใหม่เพื่อคืนสภาพเดิมให้กับสิ่งของนั้นๆ หมายถึง การนำสิ่งของเครื่องใช้ที่ทำเสียหายโดยไม่ได้ตั้งใจ (เช่น เครื่องปั้นดินเผา กระจกหรือผลิตภัณฑ์ไม้) มาเชื่อม ปะติดหรือประกอบเข้าด้วยกันใหม่อีกครั้ง เพื่อคืนสภาพดั้งเดิมหรือยังยั้งความเสียหายสิ่งของนั้นๆ

2) การฟื้นฟูหัตถกรรมที่กำลังจะสาบสูญให้กลับมาพัฒนาได้อีกครั้ง หมายถึง การทำให้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมที่กำลังจะสาบสูญหรือสาบสูญไปแล้วสามารถยับยั้งความสาบสูญและได้รับการพัฒนาไปได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยแนวคิด “หัตถกรรมแบบดั้งเดิมเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนา” (Traditional Handicraft Regeneration Design (THRD))

ทั้งนี้ ระบบ THRD มีจุดเด่น ดังนี้

3.1 สามารถค้นหาเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์เพื่อให้ผลงานการออกแบบมีเนื้อหาการออกแบบที่ไม่เหมือนใครตามความต้องการที่แต่ละคนสามารถกำหนดได้เองโดยให้ความสำคัญกับแนวคิด “การออกแบบใหม่” ที่สอดคล้องกับสมัยนิยมและความเป็นอยู่ในปัจจุบันมากขึ้น ทำให้ประชาชนสามารถทำความเข้าใจประวัติศาสตร์และยังสามารถยกระดับวิถีชีวิตประจำวันให้มีคุณค่ายิ่งขึ้นได้

3.2 มีแนวทางการทำงานที่น่าสนใจและสามารถดึงดูดให้ผู้ชมอยากเข้ามามีส่วนร่วมได้เป็นจำนวนมาก กล่าวคือ การสร้างความน่าสนใจ หมายถึง การสร้างความรู้สึกต้องการค้นหาและทำให้บุคคลมีแนวโน้มอยากจะเข้าร่วมกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งเป็นประจำและสอดคล้องกับความสามารถของบุคคลนั้น

3.3 มีแนวทางการพัฒนาที่หลากหลายและสามารถส่งต่อข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตพลัส (Internet Plus) ได้ หมายถึง การนำเอาระบบอินเทอร์เน็ตมาเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาแหล่งข้อมูลในปัจจุบัน โดยมีการผสมผสานร่วมกันระหว่างอุตสาหกรรม ธุรกิจ เศรษฐกิจและการบริการไว้ด้วยกัน

3.4 สามารถส่งอิทธิพลต่อระบบการศึกษาในปัจจุบันทั้งในด้านการผลิต การศึกษาและการวิจัยได้เป็นอย่างดี โดยได้กำหนดขอบเขตการดำเนินงานของระบบ THRD เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนไว้ดังนี้

3.4.1 ช่างฝีมือ คือ ผู้ให้บริการหลักทางด้านวัฒนธรรมงานหัตถกรรมที่มีเอกลักษณ์

- นำช่างฝีมือเข้าไปสอนในโรงเรียนเพื่อถ่ายทอดทักษะตามแบบของตนเอง
- การสนับสนุนทางการเงินของภาคธุรกิจเพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทางสังคมของงานฝีมือแบบดั้งเดิม

3.4.2 สถาบันอุดมศึกษา คือ หน่วยงานที่ผลักดันให้เกิดทีมงานช่างฝีมือที่มีประสิทธิภาพระดับสูง

- ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนและนวัตกรรมจะเปลี่ยนจิตสำนึกของงานฝีมือแบบดั้งเดิม
- ทำให้นักเรียนใกล้ชิดกับสังคมเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจและมีประสบการณ์ทางวัฒนธรรม

3.4.3 รัฐบาล คือ หน่วยงานที่วางแผนการพัฒนาศิลปหัตถกรรมดั้งเดิมอย่างยั่งยืน

- อนุญาตให้ผู้ประกอบการเข้าไปในโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมองค์กรโดยเร็วที่สุด
- การผสมผสานกับงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมเพื่อสร้างแบบจำลองทางเศรษฐกิจ

## สรุปผล

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ได้แก่ ศาสตราจารย์เฉิน จิ้นซง (Chen JinSong) คณบดีคณะการออกแบบมหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน (Yunnan Arts University) ศาสตราจารย์เหอ ยงคุน (He Yongkun) อธิการบดีคณะการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน (Yunnan Arts University) นางสาวชว ชิงซู (Shao Xingshu) ผู้เริ่มเผยแพร่เทคนิคแบบ O2O ให้แก่ศิลปะแบบดั้งเดิมในประเทศจีนในปี ค.ศ. 2012 ต่อมาในปี ค.ศ. 2014 ได้ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการบริษัทชิงชงนิมมีเดียและ ปี ค.ศ. 2016 ได้รับเชิญให้ดำรงตำแหน่งแอมบาสเดอร์พิเศษของบริษัทแพชชั่น ดิงมุเซินเจิ้น (Dingmu Shenzhen) นางสาวจูเจ๋อฉิน (Zhu Zheqin) นักร้องจีนและตัวแทนของนักดนตรีรุ่นใหม่ที่ได้รับการขนานนามว่าเป็น “เอนยา” แห่งประเทศจีนและนายไต้หยุนหมิง (Dai Yunming) เจ้าของโรงงานเครื่องปั้นดินเผาในหมู่บ้านจีตัน (Jidan) เมืองฮวาหนิง (Huaning) พบว่าปัจจุบัน สถานการณ์ที่ซับซ้อนที่สุดสำหรับวงการหัตถกรรมแบบดั้งเดิมในพื้นที่มณฑลยูนนาน ได้แก่ ปัญหาช่างฝีมือส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุทำให้ไม่มีผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมอันดีงามและปัญหาการขาดแคลนทรัพยากรในการผลิตซึ่งเป็นผลจากสงครามการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่ทำให้วัฒนธรรมของประเทศขาดความต่อเนื่อง ดังนั้น ปัญหาที่ต้องรีบแก้ไขอย่างเร่งด่วนในปัจจุบัน คือ การตอบสนองต่อเงื่อนไขในการสืบทอดงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของช่างฝีมือ ไม่ว่าจะเป็นอบรมในห้องเรียน หรือการรับลูกศิษย์ก็ตาม ล้วนแต่เป็นวิธีช่วยสืบทอด



ภาพที่ 3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ทักษะหัตถกรรมไม่ให้ศูนย์หาย ลำดับต่อมา เราต้องชักชวนให้นักวิชาการในปัจจุบันเข้ามามีส่วนร่วมในการรณรงค์และอนุรักษ์หัตถกรรมแบบดั้งเดิมให้มากขึ้นโดยใช้ความสามารถทางวิชาการ ประสบการณ์ ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ของนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญเหล่านั้นมาช่วยผลักดันให้หัตถกรรมแบบดั้งเดิมได้รับการฟื้นฟู พัฒนา ปรับปรุงและสืบสานไปพร้อมๆ กับการเจริญเติบโตของเทคโนโลยี ปัจจุบันโลกของเราอยู่ภายใต้กระแสสังคมแบบโลกาภิวัตน์ซึ่งมีการตลาดแบบเปิดกว้างและระบบเศรษฐกิจถูกประสานเป็นหนึ่งเดียวกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการคิดค้น พัฒนาและออกแบบระบบ THRD เพื่อประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมและทดลองใช้งานจริงด้วยการการฟื้นฟูผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมใหม่ตามแนวคิด “การออกแบบใหม่” (Re-Design) ด้วยการออกแบบผ่านความรู้สึก โดยเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ผสมผสานรูปแบบระหว่างเครื่องปั้นดินเผากับชุดที่เผาซึ่งต่างอุดมไปด้วยเอกลักษณ์ของประเทศจีนมีมูลค่าทางจิตวิญญาณและควรค่าแก่การพัฒนา ทั้งนี้ จากการศึกษาเครื่องปั้นดินเผายูนนานและชุดที่เผาเซียงไฮ้เพื่อทดลองระบบ THRD พบว่า เครื่องปั้นดินเผายูนนาน

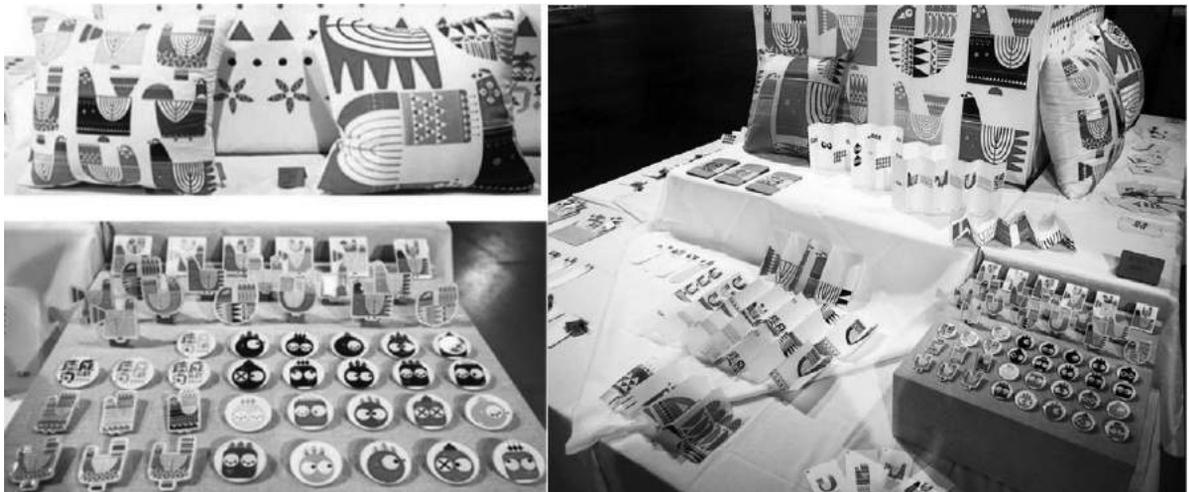
และชุดที่เผาเซียงไฮ้มีจุดที่เหมือนกันคือ 1) เป็นงานหัตถกรรมของประเทศจีนที่ทำด้วยมือหรืออุปกรณ์ง่ายๆ โดยอาศัยทักษะและเน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก 2) มีประวัติศาสตร์อันรุ่งโรจน์และได้ถูกสอดแทรกเข้าเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในกระบวนการของการพัฒนาประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ศิลปะและการออกแบบ 3) มีรูปแบบลวดลายที่สวยงามและมีเสน่ห์ชวนหลงใหล นอกจากนี้ยังพบว่า เครื่องปั้นดินเผายูนนานและชุดที่เผาเซียงไฮ้มีจุดที่แตกต่างกันคือ 1) ความแข็งแรงของเครื่องปั้นดินเผาและความละเอียดของชุดที่เผา 2) เมื่อเครื่องปั้นดินเผาเสียหายเพียงครั้งเดียวก็ไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้อีกแต่เมื่อชุดที่เผาชำรุดสามารถนำกลับมาซ่อมแซมได้ ดังนั้น จากการผสมผสานความเหมือนและความแตกต่างของเครื่องปั้นดินเผาและชุดที่เผา จึงได้ออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีลวดลายเกี่ยวกับน้ำซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากเครื่องปั้นดินเผาส่วนมากใช้บรรจุน้ำเป็นหลัก นอกจากนี้ น้ำยังเป็นแหล่งที่มาของชีวิตไม่มีรูปลักษณ์ที่ตายตัวแน่นอนและมนุษย์เชื่อว่าคลื่นน้ำคือจุดเริ่มต้นของทุกสรรพสิ่ง วัสดุที่ใช้จัดทำผลิตภัณฑ์คือของเสียจากกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นสองประเภทคือ

เศษโคลนและเศษเครื่องปั้นดินเผา โดยมีวิธีการสำคัญคือ การฟื้นฟูวัสดุเหลือใช้เหล่านี้ใหม่หรือนำกลับมาใช้ใหม่โดยเรียก กระบวนการนี้ว่า “การรีไซเคิลดินเหนียว” โดยได้ออกมาเป็น ผลิตภัณฑ์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำระบบ THRD ไปเผยแพร่ตาม มหาวิทยาลัยในประเทศจีน เช่น Yunnan Minzu University, Kunming University of Science and Technology และ Yunnan Arts University เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงานการออกแบบถ้วยชา



ภาพที่ 5 ตัวอย่างผลงานการออกแบบลวดลายใหม่และประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์

เพื่อให้เกิดการยอมรับในวงกว้างและสอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่นในปัจจุบัน ผู้วิจัยยังได้ดำเนินการนำรูปแบบ ลวดลายดั้งเดิมของเครื่องปั้นดินเผา มาดำเนินการออกแบบเป็น ลวดลายใหม่และประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกัน

ปัจจุบัน ภายใต้การผลักดันของระบบความคิดแบบ อินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์และเครือข่ายโทรศัพท์ที่ได้เปิดหน้าต่างใหม่ ให้แก่หัตถกรรมแบบดั้งเดิมเช่นกันทำให้ผลงานหัตถกรรมแบบ ดั้งเดิมดังกล่าวได้รับโอกาสอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ช่างฝีมือ



ภาพที่ 6 การบรรยายเพื่อเผยแพร่ระบบ THRD ที่มหาวิทยาลัยในประเทศไทย

ในปัจจุบันไม่ต้องอาศัยช่องทางจำหน่ายแบบเดิมๆ แต่ใช้อินเทอร์เน็ตช่วยพาสินค้าของตนไปจำหน่ายยังทั่วทุกมุมโลก ในด้านการประชาสัมพันธ์ผู้ประกอบการอาชีพช่างฝีมืองานหัตถกรรมสามารถใช้สื่อเครือข่ายสังคมในการทำการค้าขายได้อย่างเปิดกว้าง สามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงสร้างฐานลูกค้าที่มีความมั่นคงเพื่อประสบความสำเร็จในการจำหน่ายสินค้าได้อีกด้วย

### อภิปรายผล

การฟื้นฟูการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิม (Regeneration Design of Traditional Handicraft) ต้องสืบทอดโดยตรงมาจาก “ประสบการณ์” และพัฒนาอย่างต่อเนื่องด้วยกลไกการผลิตจากระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อส่งเสริมให้เป้าหมายของการอนุรักษ์และสืบทอดหัตถกรรมดั้งเดิมประสบความสำเร็จ ในการฟื้นฟูการออกแบบงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมของสังคมร่วมสมัยจำเป็นต้องอาศัยความพยายามหลายด้านในระยะเวลาที่ยาวนาน ประกอบด้วย กระบวนการตรวจสอบทรัพยากร การเรียนรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีแบบดั้งเดิมการส่งเสริมการศึกษาทางด้านเทคโนโลยีความร่วมมือระหว่างสาขา ขั้นตอนการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมการพัฒนานวัตกรรมของงานหัตถกรรม การเสริมสร้างความงามให้แก่ชุมชน การผสมผสานลักษณะพิเศษของแต่ละสถานที่เทคนิคการบูรณาการกันระหว่างครอบครัวและธุรกิจการขับเคลื่อนของประสบการณ์การตลาดแบบบูรณาการของเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์และแบรนด์ในระดับภูมิภาคของแต่ละบุคคล ตลอดจนกระบวนการการสร้างแบรนด์ เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดต่างต้องอาศัยความช่วยเหลือและความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐธุรกิจและนักวิชาการเพื่อเป็นที่พึ่งพาของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม ทั้งนี้ ภายใต้การทำงานร่วมกันของ

หลายฝ่ายจะสามารถส่งผลให้ระบบ THRD กลายเป็นตัวแทนของการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในภูมิภาคและเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจของภูมิภาคในอนาคตได้ ดังนั้นเราควรมองตำแหน่งของระบบ THRD จากมุมมองของคนทั่วโลกเพราะภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไม่เพียงแต่เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมจีนเท่านั้น แต่ยังเป็นสมบัติร่วมของคนทั่วโลกและเป็นตัวแทนของประเทศชาติที่มีคุณค่าดังนั้นการอนุรักษ์จึงไม่เพียงแต่เป็นการดำรงรักษาเกียรติยศของคนจีนแต่ยังเป็นการทำนุบำรุงมรดกของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไว้ได้อย่างหลากหลายในขณะที่อีกด้านหนึ่งคือความภาคภูมิใจของคนในชาติซึ่งเราไม่ควรมองว่าเป็นภารกิจของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งหรือประเทศหนึ่งเพียงเท่านั้น แต่ควรมองว่าเป็นภารกิจของทุกคนบนโลก

ในบริบทของสังคมร่วมสมัย งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมไม่ได้เป็นเพียงชนิดของงานที่มีการส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่นของ “มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” และก็ได้เป็นเพียงอุตสาหกรรมในบริบททางเศรษฐกิจเพื่อเพิ่มรายได้ให้กับผู้คน หากแต่เป็นเรื่องของมนุษยศาสตร์ เศรษฐกิจ วิถีชีวิตของผู้คนที่ถวิลถวิลวัฒนธรรมกับนิเวศวิทยาและผู้นำอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมการออกแบบที่ทันสมัย ปัจจุบันเรากำลังอยู่ในยุคของการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งพลังของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมได้ถูกเปิดออกมาเพื่อใช้ในการกำหนดมาตรฐานใหม่ของทฤษฎีการออกแบบและการลงมือออกแบบบนพื้นฐานของประสบการณ์ที่ก่อเกิดเป็นรูปแบบใหม่ของการออกแบบระบบองค์กรใหม่ให้เกิดการพัฒนาจิตวิญญาณของวัฒนธรรมและงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมอย่างฝังรากลึกกลงในการผลิตและในชีวิตอย่างแท้จริง

ในแง่ของระดับการวิจัยทางทฤษฎี การศึกษาเรื่อง “หัตถกรรมแบบดั้งเดิม (THRD) เพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาโดย การออกแบบผ่านความรู้สึก” คือการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรม ที่จับต้องไม่ได้ในบริบทของ “การอนุรักษ์” และลดปัญหาที่ เกิดจากการขยายตัวทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมระดับสังคม อันมีส่วนส่งผลให้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของงานหัตถกรรม แบบดั้งเดิมมีคุณค่ายิ่งขึ้นและสามารถดำรงอยู่ในภาวะเศรษฐกิจ ปัจจุบันการพัฒนาวัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญในการเสริมและ ปรับบทบาทการออกแบบใหม่ที่ทำให้กระบวนการสืบทอดงาน หัตถกรรมแบบดั้งเดิมและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมใหม่เกิด ความยืดหยุ่นมากขึ้นในด้านการพัฒนาอุตสาหกรรมสามารถแก้ไข ปัญหาเรื่องการพัฒนาชนบทวิถีชีวิต เศรษฐกิจและนิเวศวิทยา เจริญวัฒนธรรมได้สมจริงมากขึ้นโดยเฉพาะกับการพัฒนาสังคม วิถีชีวิตใหม่และคุณค่าความงามของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม ในยุคสมัยใหม่นอกจากนี้ ความแข็งแกร่งและภูมิปัญญาของ งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมยังได้กลายเป็นจุดสำคัญของการ ออกแบบที่เน้นการปฏิรูป โดยในขั้นตอนนี้ พลังที่ไร้ขีดจำกัดของ การเปลี่ยนแปลงให้งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมทันสมัยหรือการ บูรณาการของความคิดสร้างสรรค์จะทำให้เกิดแรงกระตุ้นสำหรับ กระแสของการฟื้นฟูการออกแบบของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม

จากการสำรวจภาคปฏิบัติของประเทศที่เน้นการพัฒนา และอนุรักษ์งานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม การพัฒนาและฟื้นฟูจาก รัฐสู่ท้องถิ่น ตลอดจนจากสถาบันต่างๆ สู่ตัวบุคคลพบว่า ได้มี ความพยายามอย่างเข้มข้นในการช่วยเหลือตนเองผ่านรูปแบบ การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมท้องถิ่น ซึ่งต่างแสดงให้เห็น ถึงความตั้งใจในการฟื้นฟูการออกแบบงานหัตถกรรมสำหรับ ชนบท วัฒนธรรมท้องถิ่น วิถีชีวิตและเศรษฐกิจทั้งในประเทศจีน และหน่วยงานทางการศึกษา โดยวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับ วิกฤตของวัฒนธรรมงานหัตถกรรมคือต้องทำให้เกิดการยอมรับ ของวัฒนธรรมและทำให้อารมณ์ของประชาชนบรรลุการผลิต ขึ้นพื้นฐานซึ่งแน่นอนว่าไม่ใช่ทั้งหมดของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม จะสามารถผสมผสานเข้ากับชีวิตสมัยใหม่ได้ ดังนั้นงานหัตถกรรม แบบดั้งเดิมจะกลายเป็นสินค้าที่จำเป็นในชีวิตประจำวันหรือไม่ต้อง ดูจากสภาพแวดล้อมทางสังคมและการใช้งานที่หลากหลายของ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมดั้งเดิมขึ้นนั้นด้วย

ท้ายที่สุดแล้วการฟื้นฟูการออกแบบงานหัตถกรรมแบบ ดั้งเดิมคือข้อเสนอของการสำรวจที่ยั่งยืนภายใต้นโยบายการ

อนุรักษ์วัฒนธรรมของประเทศจีนโดยการให้การสนับสนุนเงินทุน และคำแนะนำของรัฐบาลท้องถิ่นที่ยึดประโยชน์ของทรัพยากร ตามภูมิภาคและรูปแบบของโรงงานอุตสาหกรรมบวกกับนโยบาย อุตสาหกรรมสามารถสร้างแพลตฟอร์มการบริการที่สมบูรณ์แบบ ได้อย่างยั่งยืนด้วยการดำเนินการฝึกอบรมวิชาชีพการกำหนด เป้าหมายและปลูกฝังความสามารถที่เป็นนวัตกรรมใหม่ เสริมสร้างแบรนด์ ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยง อุตสาหกรรมและบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันโดยเน้น การศึกษาวิชาชีพเป็นหลักเพื่อใช้เป็นรากฐานของการสร้าง “มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” (Intangible Cultural Heritage) และนำของแนวคิดการขยายตลาดธุรกิจและความ ตระหนักเรื่อง “การฟื้นฟูการออกแบบ” เข้ามามีส่วนร่วมอย่าง แข็งขันในการผลิตการจัดหาและการตลาดในระบบหัตถกรรม แบบดั้งเดิมผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเขตข้อมูลงานหัตถกรรม แบบดั้งเดิมแนวคิดของตลาดกลไกการดำเนินงานรูปแบบองค์กร และโครงสร้างพื้นฐานทางสังคมแน่นอนว่าการพัฒนาระบบ THRD เพื่อส่งเสริมและฟื้นฟูการออกแบบงานหัตถกรรมแบบ ดั้งเดิมในครั้งนี้ถือเป็นเพียงหนึ่งในกระบวนการและวิธีการ จำเป็นที่มีเป้าหมายสุดท้ายคือกระบวนการผลักดันให้ผู้บริโภค โดยทั่วไปยอมรับว่างานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมสามารถนำมาฟื้นฟู และประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตยุคปัจจุบันได้ซึ่งล้วนมีคุณค่าต่อ การศึกษาเศรษฐกิจวัฒนธรรมและสังคม แต่อย่างไรก็ตามการ ทำให้ระบบ THRD มีความสมบูรณ์มากขึ้นจำเป็นต้องมีการขยาย การศึกษาในอีกหลายประการ อาทิ ปัจจัยทางการตลาดการสร้าง แบรนด์สินค้าและการพัฒนาอุตสาหกรรมเป็นต้นโดยในขั้นตอน ของการฟื้นฟูการออกแบบงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมจะต้อง ถ่ายทอดผ่านประสบการณ์และกระบวนการเปลี่ยนถ่ายของ ความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบที่ทันสมัยด้วยการผสมผสาน สังคมสมัยใหม่ให้กับชีวิตสมัยใหม่ “การผลิตขนาดใหญ่ในประเทศ (Large Manufacture Country)” กับ “การผลิตที่แข็งแกร่ง (Manufacture Country)” ในขณะเดียวกันการสั่งสมประสบการณ์ ที่ประสบความสำเร็จและบทเรียนจากความล้มเหลวตลอดจน ความร่วมมือระหว่างประเทศโดยสมาคมอุตสาหกรรมศิลปะและ งานฝีมือรัฐบาลโรงเรียนรวมถึงความร่วมมือระหว่างประชาชน ด้วยกันล้วนส่งผลต่อการฟื้นฟูการออกแบบและเป็นการแทรกแซง ที่มีความหมายในเชิงบวกของชีวิตสมัยใหม่ที่ส่งเสริมคุณค่า ความสำคัญของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมในยุคของการฟื้นฟู

**บรรณานุกรม**

- Chen Congwen. (1997). Chinese ancient costume research, Wei Jin Southern and Northern Dynasties. Shanghai Bookstore Publishing House, Shanghai.
- Kenyahara. (2006). Designing Design. Translated by Kang Jia. Shandong: Shandong people's publishing house.
- Li Xiangwei. (2004). Between Roads, Art and Design. Anhui Education Press, Anhui.
- Roger Fidler. (2000). The origin of installation art. Translated by Ming Anxiang. Huaxia Publishing House, Beijing.
- Tim Rock. (2007). D & S Thailand. Thames & Hudson Publishers, London.
- Tracey Bashkoff. (2012). Art of another kind. Thames & Hudson Publishers, London.
- Wang Biao. (2009). Ancient Folk Art and Art Design in Northern Mountain of Thailand. Yunnan Fine Arts Publishing House limited liability company, Yunnan.
- Wu Bin. (2010). The soul of the faith. Theory magazine. Vol 12, Fujian.
- Yang Guangyu. (2007). Chinese traditional carpet, carpet origin. People 's Fine Arts Publishing House, Beijing.
- Yayoi Kusama. (2015). Dot Queen Yayoi Kusama. Translated by Wang Qi. CITIC Publishing House. Beijing.
- Zhang yizhuang. (2006). History of Fiber Art. Tsinghua University Press, Beijing.



การออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น :  
เจดีย์ของวัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Design for the Visually Impaired : Chedi of Wat Ratburana, Ayutthaya

❖ เพียงพิศ ชะโกทอง ❖

## การออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น : เจดีย์ของวัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Design for the Visually Impaired : Chedi of Wat Ratburana, Ayutthaya

❖ เพ็ญพิศ ชะโกทอง<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น กระตุ้นให้ผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจินตภาพทางโบราณสถานในรูปแบบของเจดีย์ทรงต่างๆ ของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา และประเมินผลความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นโดยใช้การวิจัยแบบมีส่วนร่วมและการวิจัยเชิงทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้กับกลุ่มผู้พิการทางการมองเห็น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือผู้พิการทางการมองเห็นแต่กำเนิดจำนวน 3 คน และผู้พิการทางการมองเห็นที่ไม่ได้แต่กำเนิด 3 คน ผลการวิจัยพบว่าขนาดของสื่อไม่มีผลต่อการสัมผัสของผู้พิการทางการมองเห็น และการบรรยายลักษณะของเจดีย์ควรอ้างอิงกับรูปทรงเรขาคณิตจะสามารถทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นจินตภาพได้ และเข้าใจสื่อโดยเห็นคุณค่าทางศิลปะและเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

**คำสำคัญ :** การออกแบบ, ผู้พิการทางการมองเห็น, ประวัติศาสตร์, ศิลปะไทย

### ABSTRACT

The research aims to focus on designing the medias for the impaired visual people with goals to stimulate the experience of recognition, together with activation and creation of historical imagery as well as archaeological place in case study of Wat Ratburana with evaluation of the success of visual media designed for the visually impaired groups. Based on participatory research and experimental design, the visually impaired had been provided an opportunity for being participant and testing perspective and imagery needed for visually impaired. The collecting information of media designed was gathered to test its utilization by the two visually impaired groups referring to the people who were blind from birth and who become blind after. The result showed that As descriptions of the chedi's characteristics based on geometric shapes, that would enable the visually impaired to create their perspective and imagery. The visually impaired people could understand medias and value of Thai art, aware and proud of being Thai.

**KEYWORDS :** The Design, Visually Impaired, History, Thai Art

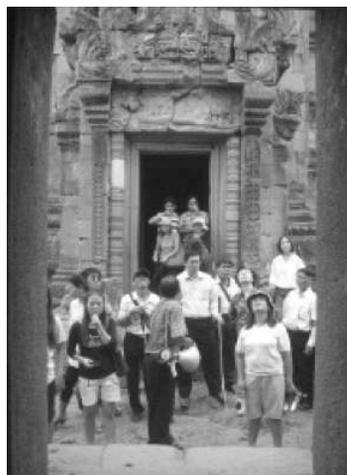
<sup>1</sup> นิสิตปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## บทนำ

ประเทศไทยมีผู้พิการทางการมองเห็นประมาณ 600,000 คน (สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย, 2554) กลุ่มผู้พิการทางการมองเห็นเป็นผู้พิการกลุ่มหนึ่งที่ควรให้ความสำคัญมากขึ้น ผู้พิการทางการมองเห็นสามารถรับรู้ได้โดยการอาศัยประสาททางการได้ยินเป็นสำคัญ รวมทั้งการสัมผัส การชิมรส การดมกลิ่น ยกเว้นการมองเห็น ดังนั้นผู้พิการทางการมองเห็นควรจะมีความรู้ที่เท่าเทียมกับคนปกติ ทั้งทางด้านการศึกษา และทางด้านสังคม ดังนั้นด้านความรู้ ผู้พิการทางการมองเห็นจึงจำเป็นต้องมีสื่อในการรับรู้ที่จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะและเจตคติของผู้พิการทางการมองเห็นเพื่อนำไปใช้ในการดำรงชีวิต (สุวิมล อุดมพิริยะศักย์, 2548) การเรียนรู้ในห้องเรียนของผู้พิการทางการมองเห็นสามารถเพิ่มพูนประสบการณ์ด้านต่างๆ ได้เช่น ความรู้ และทักษะความสามารถในเรื่องความสัมพันธ์อันดีงาม ช่วยให้มีความเชื่อมั่นในการพูดคุยกับผู้อื่นได้มากขึ้น ทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นออกไปข้างนอกและใช้ชีวิตที่เปิดโลกกว้างได้มากขึ้นกว่าเดิม และยังช่วยให้ผู้พิการทางการมองเห็นปรับอารมณ์ตัวเองกับปัญหาต่างๆ ที่อยู่รอบตัวได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้โดยการท่องเที่ยวโบราณสถานของผู้พิการทางสายตา นอกจากจะทำให้จิตใจ และอารมณ์แจ่มใสแล้วยังทำให้รู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของโบราณสถาน แสดงให้เห็นความเป็นมาอันเก่าแก่ของชาติ รวมทั้งเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นความภาคภูมิใจของคนในสังคม ในด้านสุนทรียภาพ ซึ่งเป็นคุณค่าความงามของศิลปะไทย และสถาปัตยกรรม (รพีพัฒน์ ใจภักดี, 2548)

วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นวัดพระอารามหลวงในสมัยอยุธยา มีโบราณสถาน และเจดีย์จำนวนมากที่อยู่ภายในวัด เช่น ปรางค์ประธาน เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม เจดีย์ทรงปราสาทยอดเจดีย์ทรงระฆัง ฯลฯ และเป็นวัดที่มีขนาดใหญ่เหมาะสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นสามารถศึกษาและรับรู้รูปร่างรูปทรงของเจดีย์ที่แตกต่างกันและตระหนักคุณค่าของงานศิลปะไทย และเพื่อประกอบการท่องเที่ยวให้ได้รับทั้งความเพลิดเพลินและการรับรู้ การท่องเที่ยวในโบราณสถานสำหรับคนปกติโดยทั่วไปสามารถรับรู้ได้ทุกด้านของโบราณสถานนั้นๆ แต่สำหรับคนพิการทางสายตาจะมีข้อจำกัดของโสตประสาทการรับรู้ ซึ่งขาดหายไปหนึ่งอย่าง ทำให้สถานที่ท่องเที่ยวของคนพิการทางสายตาถูกจำกัดความรู้สึก ไม่เหมือน

กับคนสายตปกติ ที่สามารถรับรู้ได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็น วิว ทิวทัศน์ สายลม แสดแดด ความสนุกสนาน ของการท่องเที่ยว รวมถึงสภาพอากาศที่ทำให้สิ่งแวดล้อม เปลี่ยนไปอย่างน่าประทับใจ ประหยัด ภูหนองโอง (2554) อติตนายกสมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย กล่าวถึงเรื่องเกี่ยวกับการเที่ยวชมโบราณสถานในประเทศไทยว่า มีความสนใจทางด้านประวัติศาสตร์ไทย และโบราณสถานไทยอย่างมาก แต่เนื่องจากเป็นคนตาบอดการเรียนจึงจำกัดเพียงภายในห้องเรียนโดยการเรียนกับอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้เล่า จึงจินตภาพไม่ออกกว่าเป็นเช่นไร ได้อย่างเต็มที่ เมื่อมีโอกาสที่ตนได้ไปทัศนศึกษาโบราณสถานในต่างประเทศ มีสิ่งอำนวยความสะดวกสามารถเที่ยวชม และจินตภาพต่อสถานที่ตามสื่อที่สถานนั้นจัดไว้ แต่เมื่อมาเที่ยวที่โบราณสถานของไทยไม่มีเครื่องอำนวยความสะดวกจึงไม่สามารถจินตภาพได้เท่าเจดีย์ วิหาร อุโบสถมีรูปลักษณะเป็นอย่างไร นอกจากคำบอกเล่าของผู้บรรยายก็ไม่สามารถจินตภาพออกเพราะท่านตาบอดมาตั้งแต่กำเนิด ไม่มีประสบการณ์สำหรับการจินตภาพ



ภาพที่ 1 การศึกษาดูโบราณสถานของผู้พิการทางสายตา  
ที่มา <http://www.a-sa.org/node?page=1>, (Online), 2555

จากความเป็นมา และปัญหาดังกล่าวผู้วิจัย เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาของผู้พิการทางการมองเห็นซึ่งถูกละเลย ทำให้ขาดการพัฒนาศักยภาพ ขาดความเท่าเทียมที่มนุษย์ทุกคนที่พึงจะได้รับ ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะออกแบบ

สื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น : เจดีย์ของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา เพื่อให้ผู้พิการทางการมองเห็นได้เข้าถึง และสามารถเรียนรู้ถึงประวัติศาสตร์ศิลปะของโบราณสถานของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา

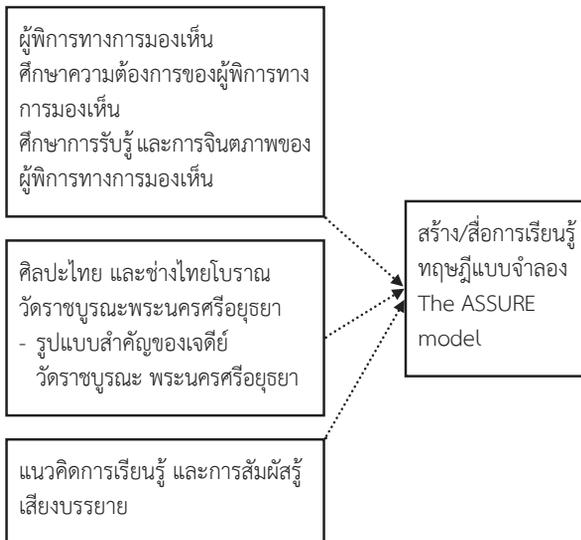
### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น กระตุ้นให้ผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจินตภาพทางประวัติศาสตร์ และโบราณสถานในรูปแบบของเจดีย์ทรงต่างๆ ของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา

2. ประเมินผลความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น

### การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้พิการทางการมองเห็นและการตรวจสอบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยใช้กิจกรรมการทดลองเกี่ยวกับการเรียนรู้ และจินตภาพของผู้พิการทางการมองเห็น การศึกษารูปแบบเจดีย์ของวัดราชบูรณะ ศึกษาการสร้างสื่อตามทฤษฎีแบบจำลอง The ASSURE model และศึกษาเรื่องเสียงการบรรยายแสดงกรอบความคิดงานวิจัยดังกล่าวต่อไปนี้



ภาพที่ 2 กรอบแนวความคิดในการวิจัย  
ภาพโดย เพ็ญพิศ ชะโกทอง, 2555

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Research) และการวิจัยแบบทดลอง ผสมผสานเข้าด้วยกัน การวิจัยแบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้พิการทางการมองเห็นมีส่วนร่วมตามความต้องการของผู้พิการทางการมองเห็น รวบรวมข้อมูล พัฒนาปรับปรุงสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น ที่ต้องร่วมคิดควบคู่กับนักวิจัย และนักวิจัยก็ต้องยอมรับความคิดเห็นของผู้พิการทางการมองเห็น ภายใต้กรอบความคิดที่ตกลงร่วมกัน ในประเด็นสภาพปัญหาและแนวทางการร่วมมือ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ คือ กลุ่มผู้พิการทางการมองเห็น กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะไทย กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้พิการทางการมองเห็น

กลุ่มตัวอย่างใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้พิการทางการมองเห็นแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ ผู้พิการทางการผู้พิการทางการมองเห็น ตาบอดแต่กำเนิดจำนวน 3 คน และผู้พิการทางการมองเห็น ซึ่งไม่ได้ตาบอดแต่กำเนิด 3 คน

#### เกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria)

ลักษณะของความพิการทางการมองเห็น คือ พิจารณาจากผู้พิการทางการมองเห็น ตาบอดแต่กำเนิด และผู้พิการทางการมองเห็น ไม่ได้ตาบอดแต่กำเนิด

อายุที่เริ่มพิการทางการมองเห็น พิจารณาผู้พิการทางการมองเห็นมากกว่า 2 ปี

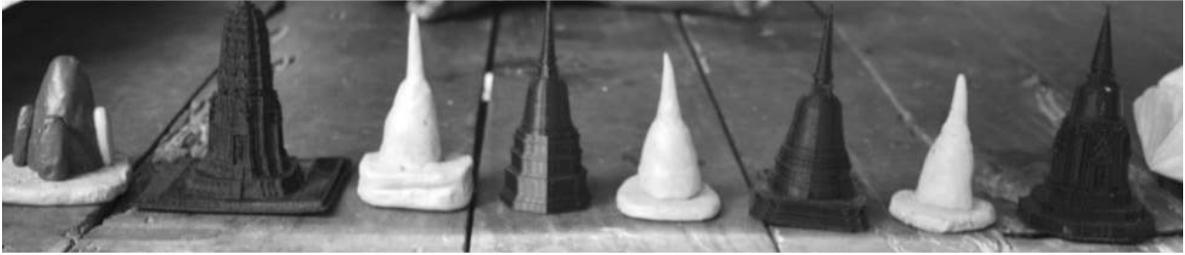
มีสติสัมปชัญญะสมบูรณ์ ไม่พิการซ้ำซ้อน

ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

#### เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria)

การยกเลิกการเข้าร่วมวิจัยระหว่างดำเนินการ ย้ายที่ศึกษาออกจากพื้นที่วิจัย หรือย้ายบ้านออกจากพื้นที่การวิจัยในระหว่างดำเนินการวิจัย





ภาพที่ 4 ผลงานการปั้นของผู้พิการทางการมองเห็น  
ภาพโดย เพ็ญพิศ ชะโกทอง, 2560

แสดงให้เห็นผลการประเมินผู้พิการทางการมองเห็นสามารถตั้งต่อองค์ประกอบเจดีย์ได้ครบองค์อย่างถูกต้องจากผลการทดลองพบว่าผู้พิการทางการมองเห็นสามารถเรียงลำดับเจดีย์รูปทรงต่างๆ ได้อย่างถูกต้องดังนี้ เจดีย์ปราสาทประธาน 100 เปอร์เซ็นต์ เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม 100 เปอร์เซ็นต์ เจดีย์ทรงปราสาทยอด 100 เปอร์เซ็นต์ และเจดีย์ทรงระฆัง 100 เปอร์เซ็นต์ จากผลการทดลองสามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้พิการทางการมองเห็นมีความเข้าใจต่อสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น และสามารถจินตภาพ และลำดับวัตถุได้ตามสื่อที่ผู้พิการทางการมองเห็นได้เรียนรู้จนเกิดประสบการณ์การรับรู้

**ตารางที่ 3** แสดงให้เห็นการรับรู้ของผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจินตภาพสามารถปั้นรูปทรงเจดีย์ได้

ชื่อเจดีย์	การรับรู้ของผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจินตภาพสามารถปั้นรูปทรงเจดีย์ได้						ร้อยละ
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	
ปราสาทประธาน	ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ได้	33.3
เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม	ได้	ไม่ได้	ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ได้	50
เจดีย์ทรงปราสาทยอด	ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ไม่ได้	ได้	33.3
เจดีย์ทรงระฆัง	ได้	ไม่ได้	ได้	ได้	ได้	ได้	83.3

แสดงให้เห็นผลการประเมินการรับรู้ของผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจินตภาพสามารถปั้นรูปทรงเจดีย์ได้ดังนี้ เจดีย์ปราสาทประธาน 33.3 เปอร์เซ็นต์ เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม 50 เปอร์เซ็นต์ เจดีย์ทรงปราสาทยอด 33.3 เปอร์เซ็นต์ และเจดีย์ทรงระฆัง 83.3 เปอร์เซ็นต์ แสดงให้เห็นว่า P1 และ P6 สามารถปั้นได้ทั้ง 4 รูปแบบลักษณะรูปร่างคล้ายๆ เจดีย์ตามจินตภาพของผู้พิการทางการมองเห็น

จากผลการทดลองสามารถวิเคราะห์ได้ว่าปัจจัยที่ทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นปั้นไม่ได้คือไม่มีประสบการณ์การปั้นมาก่อน บางรูปทรงยากและมีรายละเอียดเยอะทำให้ยากต่อการปั้น แต่สำหรับผู้พิการทางการมองเห็นที่ปั้นได้ถึงจะไม่เหมือนแต่สามารถบอกรายละเอียดของส่วนประกอบต่างๆ ได้สรุปว่าผู้พิการทางการมองเห็นสามารถเข้าใจสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นจากคำบรรยายของผู้พิการทางการมองเห็น ส่วนการปั้นเป็นส่วนประกอบเสริมให้เห็นจินตภาพและใช้การปั้นแสดงให้เห็นตามความสามารถของพิการทางการมองเห็น

## ผลการวิเคราะห์การประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อของผู้พิการทางการมองเห็น

ตารางที่ 4 แสดงให้เห็นการประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อของผู้พิการทางการมองเห็น

หัวข้อการประเมิน	ระดับความเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหา และการนำเสนอ	4.13	0.61	ดี
1.1 เนื้อหาสามารถเข้าใจง่าย	4	.063	ดี
1.2 การลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.67	.052	ดีมาก
1.3 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.17	.041	ดี
1.4 ความชัดเจนในการสรุปเนื้อหา	3.67	0.52	ดี
2. สื่อ และเสียง	3.83	0.38	ดี
2.1 ความเหมาะสมของวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้	3.67	0.52	ดี
2.2 ความสะดวกต่อการใช้งาน	3.67	0.52	ดี
2.3 ขนาดมีความเหมาะสม	4	0	ดี
2.4 ความน่าสนใจของสื่อ และเสียงบรรยายมีความเหมาะสม	4	0	ดี
2.5 ความสอดคล้องระหว่างสื่อกับเสียงบรรยายมีความชัดเจน	3.83	0.14	ดี
3. เวลาที่ใช้ในการนำเสนอ	3.92	0.29	ดี
3.1 ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา	3.83	0.41	ดี
3.2 ความเหมาะสมของเวลากับคำบรรยาย	4	0	ดี
4. แบบทดสอบก่อนและหลัง	4.17	0.39	ดี
4.1 แบบทดสอบมีความเหมาะสม	4.17	0.41	ดี
4.2 แบบทดสอบสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ	4.17	0.41	ดี
<b>รวม</b>	<b>0.41</b>	<b>0.47</b>	<b>ดี</b>

แสดงให้เห็นผลการประเมินความพึงพอใจการร่วมกับผู้พิการทางการมองเห็นที่มีต่อสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น พบว่ามีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.01 อยู่ในระดับดี เนื้อหาและการนำเสนอมีค่าเฉลี่ยที่ 4.13 อยู่ในระดับดี สื่อและเสียงมีค่าเฉลี่ยที่ 3.83 อยู่ในระดับดี เวลาที่ใช้ในการนำเสนอค่าเฉลี่ยที่ 3.92 อยู่ในระดับดี และแบบทดสอบก่อนและหลังค่าเฉลี่ยที่ 4.17 อยู่ในระดับดี

จากผลการทดลองสามารถวิเคราะห์ได้ว่าภาพรวมของสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เจตีย์ วัตราชบุรณะ พระนครศรีอยุธยา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี สามารถใช้กับผู้พิการทางการมองเห็นเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และความเข้าใจเรื่องเจตีย์ วัตราชบุรณะ ทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นมีความตระหนัก รู้คุณค่าทางศิลปะ และภาคภูมิใจในความเป็นไทย

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น จากการศึกษาข้อมูลจากหลายภาคส่วนทั้งในส่วนของวิชาการ และการสัมภาษณ์ผู้พิการทางการมองเห็น บางครั้งก็ทำการทดลองเพื่อหาข้อเท็จจริงในส่วนที่ผู้วิจัยต้องการรู้คำตอบทำให้ผู้วิจัยเข้าใจผู้พิการทางการมองเห็นมากขึ้น เมื่อศึกษาข้อมูล และความต้องการของผู้พิการทางการมองเห็นด้วยการจัดกิจกรรมทดลองกับผู้พิการทางการมองเห็น เกี่ยวกับการจินตนาการสัมผัส และเสียงการบรรยาย รวมถึงความต้องการของผู้พิการทางการมองเห็นที่จะรับรู้ผลมีดังต่อไปนี้ การออกแบบสื่อออกเป็น 2 ระดับเพื่อลดทอน และค่อยๆ เพิ่มรายละเอียดสื่อระดับที่ 1 จะลดทอนรายละเอียดให้ง่ายขึ้น สื่อระดับที่ 2 เพิ่มรายละเอียดให้เท่ากับเจดีย์จริงมากที่สุด ผู้วิจัยจึงสร้างแบบทดสอบ 3 กิจกรรมเพื่อประเมินความเข้าใจ และจินตภาพที่มีต่อสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น จากการทดสอบความเข้าใจของผู้พิการทางการมองเห็นแสดงให้เห็นว่า ผู้พิการทางการมองเห็นสามารถสร้างประสบการณ์การรับรู้ ได้จากสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น : เจดีย์ของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา โดยการจินตภาพในหัว และประมวลผลเป็นความคิดรวบยอด ความคิดวิเคราะห์เป็นความรู้ทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นมีประสบการณ์การรับรู้ทำให้สามารถตอบแบบทดสอบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

2. ประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น พบว่าภาพรวมของสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เจดีย์วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี สามารถใช้กับผู้พิการทางการมองเห็นเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และความเข้าใจเรื่องเจดีย์ วัดราชบูรณะ ทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นมีความตระหนักรู้คุณค่าทางศิลปะ และภาคภูมิใจในความเป็นไทย

## การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นใช้การวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Research) และการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ผสมผสานเข้าด้วยกัน เรื่องการออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เจดีย์วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา เป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้คือ การออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น สามารถช่วยให้ผู้พิการทางการมองเห็น

จากการสัมผัสรูปทรงของเจดีย์ที่ทดลองจัดทำให้เป็นสื่อเพื่อผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจินตนาภาพ และรับรู้ถึงศิลปะของโบราณสถานในอดีตของไทยด้วยความเข้าใจ และประทับใจ ผู้วิจัยจึงอภิปรายผลในประเด็นดังต่อไปนี้

1. การออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เจดีย์วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา ใช้วิธีการศึกษาตามความต้องการ และความสามารถทางการจินตภาพ การรับรู้ของผู้พิการทางการมองเห็น และการวิเคราะห์ข้อมูลประวัติศาสตร์ และข้อมูลศิลปะไทยจากเจดีย์ของวัดราชบูรณะ เพื่อให้ผู้พิการทางการมองเห็นเข้าใจรู้คุณค่าทางศิลปะ และมีความตระหนักรู้ภาคภูมิใจในความเป็นไทยผลปรากฏว่า การรับรู้ของผู้พิการทางการมองเห็นเกิดจากประสาทสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น จากสื่อทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นมีประสบการณ์การสัมผัส ทำให้เกิดความคิด และความรู้สึก กลายเป็นความรู้เรื่องรูปแบบลักษณะของเจดีย์ต่างๆ ได้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของนักประสบการณ์นิยม (Empiricism) ประสบการณ์ช่วยให้เกิดความรู้ ประสบการณ์เป็นที่มาของความคิด ความคิดวิเคราะห์เป็นความรู้ ส่วนเรื่องของเสียงบรรยายสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องสื่อเสียงบรรยายภาพในโทรทัศน์ที่ผู้พิการทางการมองเห็นต้องการงานวิจัยของคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ภัทธีรา สารากรบริรักษ์, 2558) คือการบรรยายควรใช้เวลาที่เหมาะสมไม่ควรนานจนเกินไป จังหวะของการบรรยาย ต้องมีการเว้นระยะเพื่อให้ผู้พิการทางการมองเห็นการสัมผัสสื่อประกอบการบรรยาย และสอบถามในสิ่งที่ผู้พิการทางการมองเห็นสงสัย การใช้ภาษา ควรใช้การบรรยายลักษณะของเจดีย์อ้างอิงรูปทรงเรขาคณิต และเป็นภาษาที่เข้าใจง่าย เช่นฐานมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม เพิ่มมุม ซ้อนทับเป็นชั้น ผู้วิจัยได้นำหลักการสร้างสื่อแบบจำลองที่เรียกว่า The ASSURE model และการวิเคราะห์ข้อมูลประวัติศาสตร์ และข้อมูลศิลปะไทย แยกส่วนประกอบต่างๆ เจดีย์ของวัดราชบูรณะดังนี้ โดยการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาการรับรู้และความต้องการของผู้พิการทางการมองเห็นด้วยการสัมภาษณ์ จินตภาพและการสัมผัสวัตถุของผู้พิการทางการมองเห็น และการกำหนดวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นคือ การออกแบบสื่อ ผู้วิจัยออกแบบสื่อแบ่งเป็น 2 ระดับ ด้วยการเพิ่มรายละเอียดส่วนต่างๆ ของเจดีย์ให้ผู้พิการทางการมองเห็นรับรู้ได้มากที่สุด และ

ใช้เสียงบรรยาย ภาษาที่เข้าใจบรรยายลักษณะของเจดีย์ที่สามารถจินตภาพและเข้าใจได้ง่าย กำหนดการตอบสนองของผู้เรียน ผู้วิจัยมีการเปิดโอกาสให้ผู้พิการได้สัมผัสสื่อ และมีการสอบถามความเข้าใจด้านรูปทรง และส่วนต่างๆ ของเจดีย์ เสริมบรรยากาศทางการเรียนรู้สื่อด้วยการไปสถานที่จริง วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยาและสุดท้ายคือการประเมินผู้วิจัยใช้การสอบถามความเข้าใจ การสังเกตจากการตั้งต่อองค์ประกอบเจดีย์ได้ครอบง้อมอย่างถูกต้อง และการปั้นแสดงให้เห็นการจินตภาพของผู้พิการทางการมองเห็นที่มีต่อสื่อเจดีย์

2. การประเมินผลพึงพอใจที่มีสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น พบว่ามีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.01 อยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยการสร้างหนังสือเสียง เรื่องนกในประเทศไทย สำหรับนักเรียนพิการทางสายตา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม และความต้องการในการเรียนรู้สื่อของผู้พิการทางการมองเห็นได้ทั้งการสัมผัส และการฟังเสียงคำบรรยาย เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้พิการทางการมองเห็นเกิดประสบการณ์การรับรู้ได้ดีจากคำบรรยาย

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

1. ควรสร้างสื่อที่เป็นแผนผังโดยรวมเพื่อให้ผู้พิการทางการมองเห็นรับรู้เจดีย์ต่างๆ อยู่ตรงไหนในแผนผัง เวลาเดิน 1 ในสถานที่จริงจะสามารถจินตภาพตามแผนผังโดยรวมได้
2. ควรเรียนรู้สื่อก่อน 1 ครั้งแล้วพากลุ่มตัวอย่างมาทัศนศึกษาพร้อมเรียนรู้สื่ออีก 1 ครั้งเพื่อให้กลุ่มตัวอย่าง 2 เข้าใจเบื้องต้น
3. การบรรยายในสถานที่จริงควรใช้การบรรยายจากตัวผู้บรรยายเพราะจะทำให้orroรสทางการฟังเพลิตเพลิน 3 มากกว่าเสียงจากการบันทึก มีการถามตอบเมื่อใดก็ได้ แต่เมื่อใช้สื่อสำหรับผู้พิการมองเห็นในห้องเรียนสามารถใช้เสียงจากการบันทึกได้ แต่ถ้าบรรยายจากตัวผู้บรรยายจะดีที่สุด
4. การทำแบบจำลองไม่ควรทำพื้นผิวแบบเรียบมัน เพราะทำให้การสัมผัสรายละเอียดมีการรับรู้ที่น้อยลง
5. ควรสร้างสื่อให้เด็กปกติสามารถร่วมกิจกรรมได้ด้วยด้วยการสร้างสื่อให้สามารถวางบนแผนผังของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา และตั้งต่อองค์เจดีย์เพื่อให้เด็กมีความสนุกสนานเพลิตเพลิน และได้ความรู้ผนวกทักษะทางประวัติศาสตร์ศิลป์ และมีความรู้การจับคู่สื่อได้

## เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษา และนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.
- ชมรมอาสาสมัครเพื่อนคนตาบอด. (2016, ตุลาคม 1) สัมมนาอาสาสมัครเพื่อนคนตาบอด 24 เมษายน 2559, [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.a-sa.org/node?page=1>
- ธีรอาภา บุญจันทร์, เสาวภา พรสิริพงษ์ และขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์. (2555). การจำลองวัตถุทางพิพิธภัณฑสถานสำหรับคนตาบอด, สาขา วัฒนธรรมศึกษา แขนงวิชาพิพิธภัณฑศึกษา, สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภัทธีรา สารากรบริษัท. (2558). สื่อเสียงบรรยายภาพในโทรทัศน์สำหรับผู้พิการทางการมองเห็นต้องการงานวิจัยของคณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รพีพัฒน์ ใจภักดี. (2548). คู่มือชมศิลปะ และสถาปัตยกรรมไทย พระนครศรีอยุธยา. กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์แสงแดดเพื่อนเด็กจำกัด.
- ศิริวรรณ ฉัตรหิรัญมงคล. (2550). การสร้างหนังสือเสียง เรื่องนกในประเทศไทยสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ, สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สันติ เล็กสุขุม. (2552). เจดีย์ ความเป็นมา และคำศัพท์ เรียงองค์ประกอบเจดีย์ในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- \_\_\_\_\_. (2557). งานช่าง คำช่างโบราณ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- \_\_\_\_\_. (2541). เจดีย์ “ทรงปราสาทยอด” วัดราชบูรณะจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์วิชาการ.
- สุชาติ เกาทอง. (2553). การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุวิมล อุดมพิริยะศักดิ์. (2548). ทักษะความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมและการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็น วัยก่อนเข้าเรียน. กรุงเทพฯ: หลักสูตรการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ. (2528). ศิลปะในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- Boisselier, Jean. Ceylan. Geneve. (1980). Les Editions Nagel.
- Heinich, and Others. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning. 6<sup>th</sup> ed. New Jersey : Prentice-hall.

การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทยในรูปแบบเกม  
กรณีศึกษา : เกมโอสถพระนารายณ์

The development of interactive media for learning about  
Thai Herbal medicines in game: case study of “Game Osoth Phranarayn”

❖ ณิชกานต์ ไชยจักร์ ❖ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว ❖

## การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทยในรูปแบบเกม กรณีศึกษา : เกมโอสถพระนารายณ์

The development of interactive media for learning about  
Thai Herbal medicines in game: case study of "Game Osoth Phranarayn"

❖ นิชกานต์ ไชยจักร<sup>1</sup>, อติเทพ แจ้คนาลาว<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกม 2) ออกแบบเกมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทย 3) สร้างบรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้โอสถพระนารายณ์ ให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับยุคสมัย ซึ่งสรุปผลการวิจัยคือ การรับรู้ข้อมูลของคนไทยสมัยใหม่จะเสพข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อมากกว่าการอ่านจากหนังสือและทำกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานให้ตนเองมากขึ้นดังเช่น การเล่นเกม ซึ่งพบว่าเกมสามารถทำให้ผู้เล่นใช้เวลาและอยู่กับกิจกรรมนี้ได้ยาวนานโดยไม่เกิดการเบื่อ และจากการศึกษาถึงหลักการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกมที่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกเพศทุกวัยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นแนวการ์ตูนน่ารัก และเป็นรูปแบบ SD (Super Deformation) ผู้วิจัยได้นำหลักการนี้พัฒนาสู่ตัวละคร (Character Design) ฉากต่างๆ (Scene Design) ของเกม เพื่อนำเสนอข้อมูลยาสมุนไพรไทยที่คนทั่วไปควรทราบเพราะเป็นสมุนไพรที่ช่วยรักษาโรคที่คนไทยมีโอกาสเสี่ยงต่อโรคหรือมีอาการเหล่านี้สูง ประกอบด้วย ตำรับ 57 ยาทาพระอังคัพ พระเส้น รักษาอาการปวดเมื่อยเส้นตึงได้ทั่วร่างกาย ตำรับ 58 ยาทาพระเส้น รักษาอาการอัมพาต ตะคริวและจับโป่งได้ทั่วร่างกาย และตำรับ 78 น้ำมันมหาจักร รักษาอาการเปื่อยคั้นและเจ็บปวดจากเสียนหามหรือของมีคม

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์เกมที่ชื่อว่า "โอสถพระนารายณ์" โดยมีแนวคิดการออกแบบที่แสดงถึง ความร่วมสมัย นำเชื่อดือและผ่อนคลาย และได้นำแนวคิดนี้มาสร้าง Mood-Tone, Logo, Character Design, Scene Design และ Interface Design ซึ่งเกมนี้จะเป็นเกมเชิงการศึกษาผู้เล่นจะได้รับความรู้ในส่วนประกอบของยาสมุนไพรในการรักษาโรค ในเกมผู้เล่นจะรับบทเป็นคุณหมอเพื่อเลือกรักษาอาการเจ็บป่วยของคนไข้ได้ครั้งละ 1 อาการ จาก 3 อาการ เมื่อเลือกอาการมาแล้วจะต้องผสมยาตามสูตรของตำรับพระโอสถพระนารายณ์ เมื่อเล่นจบนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังได้รับรู้ข้อมูลยาสมุนไพรไทยจากการมีส่วนร่วมในการจดจำด้วยยาสมุนไพรไทย ตลอดจนเป็นการสร้างบรรยากาศภายในศูนย์เรียนรู้โอสถพระนารายณ์ และให้รู้สึกถึงความผ่อนคลาย ตลอดจนยังแสดงถึงความก้าวหน้าในการพัฒนาให้ทันยุคทันสมัยได้อย่างชัดเจน ซึ่งสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการสนใจยาสมุนไพรไทยหรือสร้างแรงบันดาลใจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับยาสมุนไพรไทยได้

**คำสำคัญ :** สื่อปฏิสัมพันธ์, เกม, การเรียนรู้, สมุนไพรไทย

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

<sup>2</sup> ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

## Abstract

This research has the following objectives: 1) To study the interactions in the game form. 2) To design a game that can promote the learning of Thai herbal medicines. 3) To create an atmosphere and provide a suitable environment for the era at the Osoth Phranarayn Learning Center. The result of this research is the perception of modern Thai people which they are engaging information over the media rather than reading the book and doing more entertaining activities such as playing games. This can be long without boredom and from the study of the principle of interactive design in the game form that can reach people all ages, most of them are cute cartoon and it's an SD (Super Deformation) format. Researchers have developed this principle to design characters in various scenes for the game to present Thai herbal medicines that people should know because of the potential for these diseases or high symptoms. The consisting of 57 recipes for treatment of pain on the strains throughout the body, recipe 58 parabens for treatment line paralysis, cramps and over the body 78 and oil mass for treatment canker and the pain of burr or sharp knife.

The researcher created a game called “Osoth Phranarayn”, a design concept that depicts contemporary, trustworthy and relaxing. This concept has brought into Mood-Tone, Logo, Character Design, Scene Design and Interface Design. This game is an educational game; players will gain knowledge from the components of herbal medicine to treat the disease. In the game, the player will play a doctor to choose the treatment of the illness for one patient as a time, from 3 symptoms. When the symptoms come, they must be mixed according to the formula of the Phranarayn. Upon completion of the games, players will be entertained and they will also be informed and recognized about the Thai herbal medicines from participation. As well as creating an atmosphere with the feeling of relaxation for the Osoth Phranarayn Learning Center. The development of the era is clear and show progress with that can stimulate interest in Thai herbal medicines or other inspiration related to Thai herbal medicines.

*Keywords : Interactive Media, Game, Learning, Thai Herbs*

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตเรามาก แม้กระทั่งการศึกษาค้นคว้าข้อมูลข่าวสารต่างๆ ก็อาศัยเทคโนโลยีในการสืบค้น รวมถึงข้อมูลทางด้านวิชาการ เพราะพฤติกรรมของคนในสังคมปัจจุบันเริ่มรับรู้ข้อมูลทางสื่อออนไลน์มากขึ้น นักวิชาการจึงหันมาเผยแพร่ข้อมูลในช่องทางนี้เพื่อให้ข้อมูลถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากและรวดเร็วที่สุด ปัจจุบันจึงเกิดการรับข้อมูลทางช่องทางอื่นๆ ที่ไม่ใช่แค่ตำราเพียงอย่างเดียว ดังนั้นเป็นที่ทราบแน่ชัดว่าเราไม่อาจหลีกเลี่ยงเทคโนโลยีได้ แต่เราต้องรู้จักเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในแง่ที่ดีและสร้างสรรค์ และในขณะเดียวกันเป็นที่ทราบดีว่า เกมเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ หรือกลุ่มคนสมัยใหม่ชื่นชอบในกิจกรรมนี้จำนวนมาก ดังจะเห็นได้จากช่วงเวลาที่ผ่านมามีกระแสการเล่นเกมไปเกมอน (Pokemon) และเกมคุกกี้รัน (Cookie Run) กันแทบทั่วโลก เพราะโดยธรรมชาติของเกมทุกเกมนั้นมักจะออกแบบมาเพื่อสนองความต้องการของผู้เล่นอยู่แล้ว คือ มักจะให้มีการผ่านด่านเป็นขั้นๆ ขึ้นไปเรื่อยๆ และจะได้รับรางวัล หรือคะแนนทันทีเมื่อทำภารกิจของเกมสำเร็จ จนทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการที่ตนกำลังเล่นอยู่นั้นมีความก้าวหน้าและพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ในเมื่อความต้องการของตนเองได้รับการตอบสนองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้เล่นก็อยากที่จะเล่นเกมต่อไปโดยไม่อยากหยุด (นพ.จิตริน ใจดี จิตแพทย์ประจำศูนย์จิตร์รักษ์ กรุงเทพฯ โรงพยาบาลกรุงเทพ)

จากหลักการข้างต้นผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นความชอบของคนในสมัยใหม่เข้ามานำเสนอข้อมูลที่ผู้คนส่วนใหญ่ละเลยไป เนื่องจากบางคนอาจมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวเข้าถึงยาก ไม่น่าสนใจ แม้กระทั่งอาจมองว่าเป็นเรื่องล้าหลัง ดังเช่น ยาสมุนไพรไทย เพราะหลังจากที่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ มีการพัฒนาเจริญก้าวหน้ามากขึ้น ทำให้ความนิยมการใช้ยาสมุนไพรลดลง เป็นเหตุให้ความรู้วิชาการด้านสมุนไพรไทยในอดีตขาดช่วงของการพัฒนา ทว่าในปัจจุบันกระแสการใช้สมุนไพรเริ่มกลับมาได้รับการฟื้นฟูอีกครั้ง โดยในช่วงปี พ.ศ.2543 - พ.ศ.2550 มีการวิจัยเรื่องเกี่ยวกับแพทย์แผนไทยและสมุนไพรไทยจำนวนถึง 969 เรื่อง (สถาบันสุขภาพปวฉิไทย. 2557) ซึ่งเรื่องราวของสมุนไพร นวดไทย และตำรายาไทยยังเป็นจุดเด่นของประเทศไทยในเรื่องภูมิปัญญาด้านสุขภาพตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน

ทั้งนี้ประเทศไทยมีโครงสร้างหลักซึ่งเป็นกลไกในการขับเคลื่อนการพัฒนาสมุนไพร เช่น กรมการแพทย์แผนไทยและ

การแพทย์ทางเลือก มหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน ซึ่งมีการจัดการเรียนการสอนด้านการแพทย์แผนไทย และแพทย์แผนไทยประยุกต์ ช่วยเผยแพร่องค์ความรู้ในการใช้สมุนไพรในการเยียวยาผู้ป่วย โดยหน่วยงานเหล่านี้ ช่วยทำหน้าที่สนับสนุนหลักอย่างน้อย 2 ประการคือ

1. สนับสนุนและพัฒนางานวิชาการ ตั้งแต่การปลูก การใช้เทคโนโลยีพื้นบ้านที่เหมาะสม เพื่อนำสมุนไพรไปใช้ในงานสาธารณสุขมูลฐาน แก้ไขปัญหาสุขภาพของชุมชน
2. สนับสนุนและส่งเสริมการดูแลสุขภาพของตนเอง โดยใช้สมุนไพร การแพทย์พื้นบ้าน การนวดไทย (Assoharudem, 2557)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งหวังในการศึกษาและพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทยในรูปแบบเกม และสามารถสร้างบรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้โอสถพระนารายณ์ให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับยุคสมัย ตลอดจนสามารถดึงความสนใจต่อกลุ่มเด็กๆ และคนสมัยใหม่ พร้อมทั้งให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในข้อมูลความรู้เรื่องยาสมุนไพรไทย และเกิดการจดจำไปพร้อมๆ กันในขณะที่เล่นเกมได้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกม
2. เพื่อออกแบบเกมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทย
3. เพื่อสร้างบรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้โอสถพระนารายณ์ให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับยุคสมัย

## การทบทวนวรรณกรรม

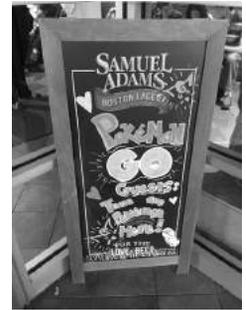
1. กระแสของเกมกับพฤติกรรมของคน  
เมื่อช่วงปี 2558 เกมที่เป็นที่รู้จักของคนไทย คือ โปเกมอน ซึ่งนับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่น่าประหลาดใจ ให้ความโด่งดังของเกมที่ใช้เวลาเพียงไม่นานก็สามารถทำให้คนรู้จักเกมนี้กันค่อนข้างมาก บางคนที่ไม่เคยเล่นเกมก็ต้องลองหัดเล่น และที่สำคัญ ไม่ใช่เพียงแค่เด็ก หรือวัยรุ่น กลุ่มผู้ใหญ่วัยทำงานก็ยังเล่นเกมโปเกมอน ซึ่งเหตุการณ์ช่วงนั้นเกิดทั้งผลเสียและผลดี ดังที่ทราบผลเสียคือ อาจเกิดอันตรายขึ้นในขณะที่ผู้เล่นสนใจ จะเก็บคะแนนมากกว่าอันตรายกับตนเอง จนเกิดเหตุการณ์ต่างๆ เช่น เล่นเกมขณะขับรถ ข้ามถนน หรือแม้กระทั่งตั้งใจขับรถออก



(1)



(2)



(1)

ภาพที่ 1 ภาพแสดงตัวอย่างเกมโปเกมอน พฤติกรรมของคน และการนำค่านิยมของเกมมาใช้เชิงธุรกิจ

(1) ภาพจาก : <https://www.it24hrs.com/2016/how-to-begin-pokemon-go>

(2) ภาพจาก : <http://www.lampangnews.com/ไปเกมอนบุกวัด-คนเล่นไปเกมอนโก-ชุมนุมหน้าวัดศรีชุม>

(3) ภาพจาก : <https://game-neon.com/pokemon-go/pokemon-go-marketing-strategy>

ไปเพื่อเล่นเกม ทำให้เกิดการไม่ระมัดระวังต่างๆ ในส่วนข้อดี ของเกมนั้นซึ่งเป็นข้อดีแฝง เช่น ทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่สำคัญต่างๆ มากขึ้นตลอดจนเกิดการจ่ายใช้สอยสร้างรายได้ให้กับร้านค้าในพื้นที่ต่างๆ ที่ผู้เล่นเข้าไป

Pokemon Go อาจกลายเป็นแพลตฟอร์มโฆษณา เนื่องจากมีผู้ใช้งานจำนวนมากจนแซง Social Media บางเจ้าไปแล้ว อาจเปิดให้แบรนด์สามารถซื้อโฆษณาภายในเกม หรือแม้กระทั่งกำหนดให้โปเกมอนพิเศษ ไปโผล่ร้านค้า หรือสถานที่ของคุณได้ หรือแฝงแบรนด์เข้าไปในลักษณะของไอเท็มก็อาจเกิดขึ้นได้ ผู้ประกอบการหรือนักการตลาดทั้งหลายก็ไม่ควรพลาดเข้าไปลงทุนจับจองการโฆษณาบนสื่อใหม่ที่น่าสนใจนี้เป็นรายแรกๆ (game-neon.com; 2016)

เกมอีกหนึ่งตัวอย่างที่สามารถเข้าถึงคนไทยได้อย่างแพร่หลายคือ เกมคุกกี้รัน (Cookie Run) นับว่าเป็นกระแสที่อยู่ค่อนข้างยาวนานเพราะเป็นเกมสนุกๆ จากค่ายไลน์ (Line) ที่นำเกมมาเชื่อมกับระบบเพื่อทำให้สามารถเล่นเกมแล้ว อวดคะแนนกับเพื่อนๆ ได้ทันที เกิดความสนุกสนาน ท้าทาย เล่นกันจนเพลินหยุดไม่อยู่ (game.mthai.com, 2014)



ภาพที่ 2 ภาพแสดงตัวอย่างเกมคุกกี้รัน

ภาพจาก : <http://game.mthai.com/mobile-games/40008.html>

## 2. ตำรับยาพระโอสถพระนารายณ์

เนื่องจากยาสมุนไพรไทยมีค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงได้รับความอนุเคราะห์ในการคัดกรองข้อมูลอันเกิดประโยชน์และเหมาะสม โดยกลุ่มงานแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก โรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช จังหวัดลพบุรี โดยเนื้อหาจะแบ่งเป็น ตำรับ 3 ตำรับดังนี้

1) ยาพระอังคพระเส้น ตำรับที่ 57 รักษาอาการปวดเมื่อยเส้นตึงได้ทั่วร่างกาย

เครื่องยาที่ใช้ 6 สิ่ง คือ 1. เทียนดำ 2. เกลือ 3. อบเชย 4. ไพล 5. พลับพลึง 6. มะขาม 16 ส่วน

วิธีเตรียม : นำเครื่องยาทั้ง 6 สิ่ง มาตำคูลูกแล้วให้เข้ากันห่อผ้า นำไปนึ่งให้ร้อนแล้วใช้ประคบบริเวณที่เส้นตึง ปวดเมื่อยก็จะทำให้ผ่อนคลายลง

2) ยาทาพระเส้น ตำรับที่ 58 รักษาอาการอัมพาต ตะคริว และจับโปงได้ทั่วร่างกาย

เครื่องยาที่ใช้ 13 สิ่ง คือ 1. พริกไทย 2. ข่า 3. กระชาย 4. หอม 5. กระเทียม 6. มหาหิงค์ 7. ตะไคร้หอม 8. ใบขี้เหล็ก 9. ใบตองแตก 10. ใบมะขาม 11. ใบเลี่ยน 12. ใบมะค้ำไก่อ 13. ยาตำเครื่องยาที่ใช้ 13 สิ่ง

\*\*ใช้เหล้าขาวหรือน้ำส้มสายชูบริสุทธิ์ เป็นน้ำกระสาย

วิธีเตรียม : นำมหาหิงค์ ยาตำ พริกไทย มาตำรวมกันให้ละเอียด ตักออกใส่ในโหลแก้วขนาดบรรจุ ๒-๓ ลิตร พักไว้ นำสมุนไพรที่เหลือมาหั่นหยาบ ๆ แล้วตำให้ละเอียด ตักใส่ในโหลแก้ว เติมน้ำเหล้าขาว หรือน้ำส้มสายชูบริสุทธิ์ให้ท่วมยา คั้นเอาแต่น้ำทาบริเวณที่มีอาการทุกครั้งหลังอาบน้ำ

3) น้ำมันมหาจักร ตำรับที่ 78 รักษาอาการเบื่อขี้คัน และเจ็บปวดจากเสี้ยนหนามหรือของมีคม

เครื่องยาที่ใช้ 9 สิ่ง คือ 1. น้ำมันงา 2. มะกรูดสด 30 ผล (ผิว) 3. เทียนตาตักแตน 4. เทียนขาว 5. เทียนข้าวเปลือก 6. เทียนแดง 7. เทียนดำ 8. ดีปลี 9. การบูร

วิธีเตรียม : นำมะกรูดมาฝานเอาแต่ผิว เอาน้ำมันงาตั้งไฟให้ร้อน เอามะกรูดใส่ลงทอดจนเหลืองเกรียมดีแล้วยกน้ำมันลงมากรองเอากากออก ทิ้งไว้ให้เย็น ใส่ในโหลแก้ว นำเครื่องยาทั้ง ๗ สิ่ง มาตำให้ละเอียด ใส่ลงในโหลน้ำมัน หมักไว้ 15 วัน คั้นเอาแต่น้ำมันใส่ขวดเล็กปิดฝาเก็บไว้ใช้ได้นาน

### ระเบียบวิธีวิจัย

#### 1. ขั้นตอนการศึกษา

1) ศึกษาภาคเอกสาร ศึกษาจากหนังสือ วารสาร บทความ เอกสารบรรยายการเสวนาในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม และการรับรู้ข้อมูลของคนไทยสมัยใหม่ และศึกษาหลักการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกม

2) การวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร วิเคราะห์ถึงพฤติกรรม และการรับรู้ข้อมูลของคนไทยสมัยใหม่ พฤติกรรมการสื่อสารต่างๆ และวิเคราะห์ถึงหลักการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกม

3) ศึกษาข้อมูลยาสมุนไพร โดยศึกษาข้อมูลผ่านกลุ่มงานแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกโรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช จังหวัดลพบุรี ซึ่งผู้วิจัย ต้องศึกษาถึงคุณประโยชน์ วิธีการใช้งาน ส่วนประกอบ และภาพสมุนไพรจริงเพื่อนำมาออกแบบผลงานสร้างสรรค์

#### 2. ขั้นตอนการออกแบบ

1) หาแรงบันดาลใจจากความสนใจหรือความชอบที่จะสามารถเข้าถึงคนไทยสมัยใหม่ได้

2) วางโครงสร้างเนื้อหาของยาสมุนไพรให้เข้าใจได้ง่าย ลำดับเรื่องราววิธีการเล่นเกม (Game Play) และบทบรรยาย (Script)

3) ออกแบบ Mood-Tone ของงาน

4) ออกแบบโลโก้ (Logo) ชื่อเกม

5) การผลิตเริ่มจากการสร้างต้นแบบ (Prototype ประกอบด้วย Character Design, Scene Design และ Interface Design)

6) แบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจด้านการออกแบบต่อผู้เชี่ยวชาญ (Logo Design, Character Design, Scene Design และ Interface Design)

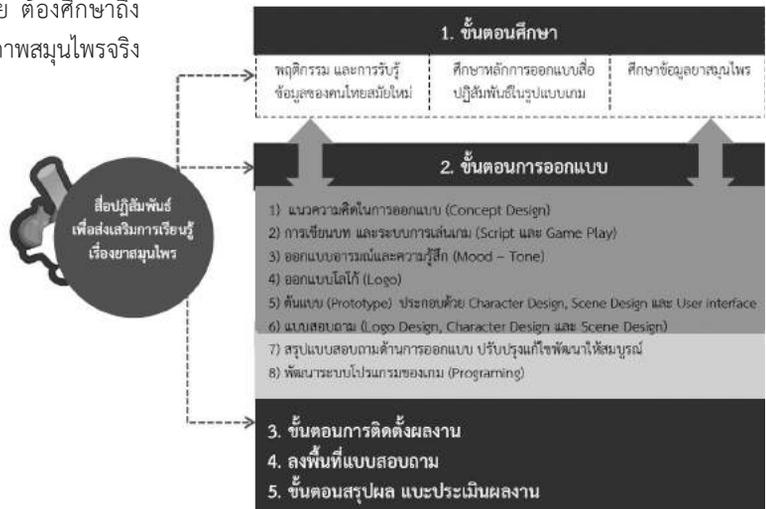
7) สรุบบแบบสอบถามด้านการออกแบบ ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาให้สมบูรณ์

8) พัฒนาระบบโปรแกรมของเกม (Programing)

3. ขั้นตอนการติดตั้งผลงาน คือการติดตั้งในพื้นที่ของการจัดแสดงที่กำหนดไว้ คือ ศูนย์เรียนรู้โอสถพระนารายณ์ โรงพยาบาลสมเด็จพระนารายณ์ จังหวัดลพบุรี

4. ลงพื้นที่แบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจ

#### 5. ขั้นตอนสรุปผลและประเมินผลงาน



ไดอะแกรมวิธีวิจัย (Diagram)

## สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทยในรูปแบบเกม กรณีศึกษา : เกมโอสถพระนารายณ์ ในครั้งนี้สามารถสรุปผลงานตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยคาดหวังไว้ได้ดังต่อไปนี้

### 1. สรุปผลการศึกษาการพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกม

จากการศึกษาข้อมูลในสถานการณ์ปัจจุบัน พบว่าคนไทยหันมาเสพข้อมูลข่าวสารผ่านสื่ออื่นๆ และทำกิจกรรมผ่านสื่อมัลติมีเดีย ในการสร้างความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้น กระแสของเกมต่างๆ ที่เข้ามาทำให้พบว่า เกมเป็นที่นิยมของกลุ่มคนสมัยใหม่ได้ทุกเพศทุกวัย และเกมสามารถทำคนผู้เล่นใช้เวลาและอยู่กับกิจกรรมนั้นๆ ได้นานโดยไม่เกิดการเบื่อ ดังนั้นเมื่อผู้เล่นใช้เวลาในกิจกรรมนี้นานเท่าไรก็จะเกิดความเข้าใจและการจดจำได้มากขึ้นเท่านั้น รูปแบบวิธีการเล่นเกมจึงต้องแทรกความรู้และการจดจำต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับยาสมุนไพร และผลการศึกษาหลักการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกมพบว่าการออกแบบเกมที่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกเพศทุกวัยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นแนวการ์ตูนน่ารัก และเป็นรูปแบบ SD (Super Deformation ซึ่งถ้าแปลตรงๆ ก็คือ ทำให้ผิดส่วนอย่างมาก) ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงนำหลักการนี้พัฒนาเป็นตัวละครและฉาก ต่างๆ

ผลการศึกษาข้อมูลยาสมุนไพรสูตรหรือที่เรียกว่าตำรับยาสมุนไพรไทยที่คนทั่วไปควรทราบเพราะมีโอกาสในการเป็นโรคหรืออาการเหล่านี้สูง นั่นคือ

1. อาการปวดเมื่อยเส้นตึงได้ทั่วร่างกาย ตำรับที่ 57 ชื่อ ยาทาพระอังกษพระเส็น
2. อาการอัมพาต ตะคริวและจับโปงได้ทั่วร่างกาย ตำรับที่ 58 ชื่อ ยาทาพระเส็น
3. อาการเบื่ออ้วน และเจ็บปวดจากเส้นหนามหรือของมีคม ตำรับที่ 78 ชื่อ น้ำมันมหาจักร

สรุปการศึกษาภาคเอกสารและการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มงานแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกโรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช จังหวัดลพบุรี สามารถสรุปแนวทางที่นำไปสู่การออกแบบดังนี้

ยาสมุนไพรเป็นเนื้อหาเก่าที่คนไทยไม่ได้ให้ความสนใจเท่าที่ควรทั้งที่ยาสมุนไพรนั้นมีประโยชน์ต่อวงการแพทย์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) พร้อมทั้งแนวคิดการนำพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านความชอบเล่นเกมและรูปแบบเกมที่เป็นที่นิยม นำมาพัฒนาเป็นสื่อที่จะสามารถดึงความสนใจของคนไทยสู่เรื่องยาสมุนไพรไทย ดังนั้นแนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design) จึงต้องมีความเป็นไทย และดูไม่ล้าสมัย ประกอบกับเนื้อหาข้อมูลและภาพลักษณ์ต้องมีความน่าเชื่อถือเพราะเป็นเนื้อหาที่สำคัญต่อสุขภาพร่างกาย แต่ขณะเดียวกัน Mood-Tone ต้องไม่รู้สึกลึกลับว่าเป็นวิชาการจนดูน่าเบื่อและเข้าใจไม่ถึง ตลอดจนรูปแบบวิธีการเล่น (Gameplay) ต้องมีความง่าย สนุกสนานรู้สึกผ่อนคลายมากกว่ากดดัน

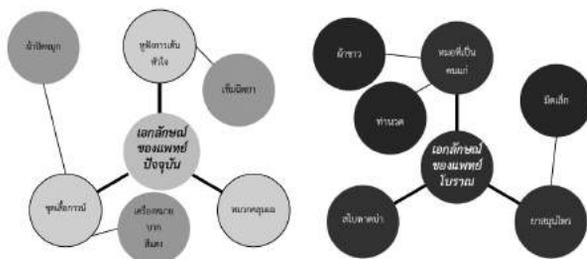
### 2. สรุปผลงานออกแบบเกมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทย

ผลการออกแบบสามารถแยกประเด็นตามขั้นตอนการออกแบบได้ดังต่อไปนี้

#### 1) แนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design)

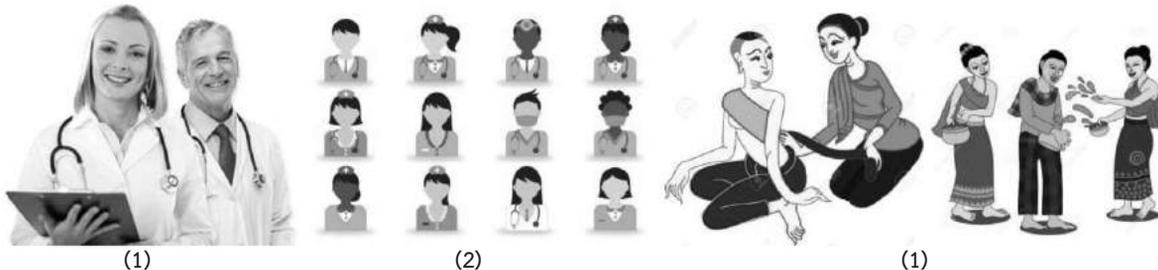
แนวคิดการออกแบบ คือ ผลงานด้านการออกแบบแสดงถึง ความร่วมสมัย ความน่าเชื่อถือ และสภาวะการผ่อนคลาย ส่วนที่ 1 แนวความคิดการสร้างตัวละคร

สำหรับแนวความคิดการสร้างตัวละครผู้วิจัยเริ่มจากการศึกษาถึงเอกลักษณ์ของแพทย์ปัจจุบัน และเอกลักษณ์ของแพทย์โบราณ ว่าองค์ประกอบไหนที่เกี่ยวข้องกับแพทย์บ้าง โดยเน้นที่การแต่งกายหรือองค์ประกอบด้านท่าทาง รูปลักษณ์



ภาพที่ 3 ภาพแสดง My Map ของแนวความคิดการออกแบบตัวละคร

## References



ภาพที่ 4 ภาพแสดง References การออกแบบตัวละคร

(1) ภาพจาก : <https://www.pleuralmesothelioma.com/treatment/doctors.php>

(2) ภาพจาก : <https://www.vecteezy.com/free-vector/doctor>

(3) ภาพจาก : 123RF.com

### ส่วนที่ 2 แนวความคิดการสร้างฉาก

ผู้วิจัยศึกษาถึงสภาพห้องปรุงยาของแพทย์แผนปัจจุบัน และห้องปรุงยาของแพทย์สมัยก่อน ซึ่งเมื่อก่อนหมอจะใช้ห้องที่เป็นห้องครัวในการต้มยาหรือปรุงยา พร้อมทั้งศึกษาถึงบรรยากาศจริงภายในศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์ โดยภายในศูนย์จะจัดเป็นนิทรรศการถาวรที่แสดงตัวยาสสมุนไพรไทย

### 2) การเขียนบท และระบบการเล่นเกม (Script และ Game Play)

เกม "โอสธพระนารายณ์" เป็นเกมเชิงการศึกษา เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้ในส่วนประกอบของยาสมุนไพรในการรักษาโรค ซึ่งอ้างอิงจากตำรับพระโอสธพระนารายณ์ จากกลุ่มงานแพทย์แผนไทย โรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช จังหวัดลพบุรี ในเกมผู้เล่นจะรับบทเป็นคุณหมอประจำแผนกแพทย์แผนไทย ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกรักษาอาการเจ็บป่วยของคนไข้ได้ครั้งละ 1 อาการ จาก 3 อาการ เมื่อเลือกอาการมาแล้วจะต้องผสมยาตามสูตรของตำรับพระโอสธพระนารายณ์ ซึ่งเป็นตำรับยาที่สามารถรักษาอาการนั้น ลำดับของเกมจะมี 4 ขั้นตอน

ลำดับขั้นที่ 1 : เกริ่นนำ ให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เล่น

ลำดับขั้นที่ 2 : เลือกเกม หรืออาการของโรคที่จะรักษา

จากนั้นคู่ส่วนผสมของยาสมุนไพร

ลำดับขั้นที่ 3 : เลือกยาสมุนไพรตามสูตร

ลำดับขั้นที่ 4 : แสดงภาพการผสมยา และคะแนนที่ได้

## References



(1)

(2)

ภาพที่ 5 ภาพแสดง References การออกแบบฉาก ห้องครัวโบราณ และห้องยาสมัยใหม่

(1) ภาพจาก : <http://ext.cdu.edu.au/newsroom/a/2012/Pages/NTpharmacystudenthasfirstshotatnationaltitle.aspx.html>

(2) ภาพจาก : [http://www.bareo-isyss.com/index.php/design-tips/342-kitchen\\_style.html](http://www.bareo-isyss.com/index.php/design-tips/342-kitchen_style.html)



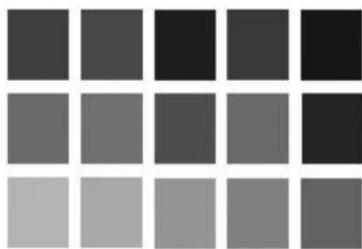
ภาพที่ 6 ภาพการจัดแสดงยาภายในศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์

ภาพจาก : [www.facebook.com/ศูนย์การแพทย์แผนไทย.รพ.พระนารายณ์มหาราช](http://www.facebook.com/ศูนย์การแพทย์แผนไทย.รพ.พระนารายณ์มหาราช)

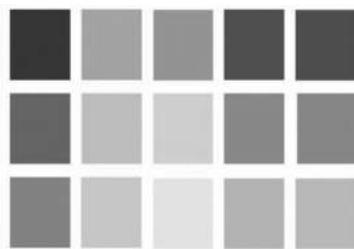
### 3)อารมณ์ และความรู้สึก Mood-Tone

ผลสรุป Mood - Tone ของงาน เริ่มจาก (1) เลือกกลุ่มสีที่เหมาะสมกับเนื้อหาชาสมุนไพรนั้นคือ คลาสสิก และอบอุ่น ร่วมกับภาพสมุนไพรไทย (2) เทียบค่าสีโดยรวม โดยใช้กลุ่มสีไทยโทนประกอบเพื่อพิจารณากำหนดสีหลัก (3) ผู้วิจัยได้

กำหนดค่าหลักไว้ 12 สี แต่อัตราส่วนการใช้งานจริงจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับตำแหน่งต่างๆ ที่ลงสี แต่อย่างไรก็ตามภาพรวมจะเน้นให้อารมณ์ของงานเป็นรูปแบบ ความร่วมสมัย ดูแล้วน่าเชื่อถือ และผ่อนคลาย



กลุ่มสีคลาสสิก (1)



กลุ่มสีอบอุ่น (1)



ภาพสมุนไพรไทย (2)

ภาพที่ 7 สีต้นแบบที่นำมาพัฒนาสู่ Mood-Tone

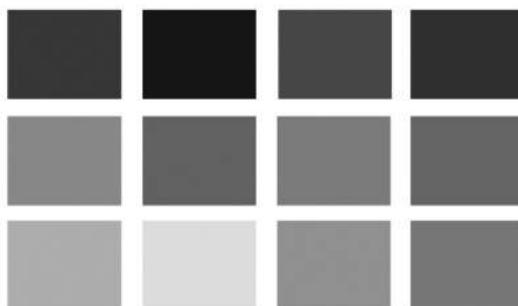
(1) ภาพจาก : ชุดสีของ รัชชชัย ศรีสุเทพ (2549, หน้า 70-164 ) และ

(2) ภาพจาก : <http://www.thaihealth.or.th/Content/29026สมุนไพรไทยกับโรคความดันสูง.html>



ภาพที่ 8 สีต้นแบบจากชุดสีไทยโทน

ภาพจาก : [www.facebook.com/thaitonecolor](http://www.facebook.com/thaitonecolor)



ภาพที่ 9 Mood-Tone ของสี ที่นำไปใช้สร้างผลงาน

ผลการวิเคราะห์ที่สื่อที่เหมาะสมต่อแนวความคิดหลักคือ ความร่วมสมัย น่าเชื่อถือ และผ่อนคลาย ซึ่งสามารถสรุปแบบสื่อที่ใช้ในผลงานได้ 12 สื่อ อัตราการใช้สื่อในผลงานจะเป็นไปตามแนวความคิดหลัก

#### 4) ออกแบบโลโก้ (Logo)

การออกแบบโลโก้ได้ออกแบบเพื่อเป็นแนวทางเลือก 6 แบบเพื่อเสนอต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แนวคิดหลักคือ ความร่วมสมัย ความน่าเชื่อถือ และภาวะผ่อนคลาย และผลงานออกแบบจะถูกออกแบบโดยโทนสีทั้ง 12 สี

	ภาพออกแบบ LOGO		คำอธิบายผลงาน
1			แนวคิดจากพระปรารักษ์สามยอด ซึ่งเป็นโบราณสถานและแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีที่สำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดลพบุรี และการนำสมุนไพรเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโลโก้
2			แนวคิดจากการนำสมุนไพรเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวอักษรโดยใช้แทนสระ โอ และใช้อักษรแบบมีหัว เพื่อให้ดูอ่อนยุค
3			แนวคิดจากการนำสมุนไพรเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวอักษรโดยใช้แทนสระ โอ และเน้นที่อักษรแบบมีหัวให้มีขนาดใหญ่ เพื่อให้ดูอ่อนยุค
4			แนวคิดจากการนำสมุนไพรเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวอักษรโดยใช้แทนสระ โอ และใช้อักษรแบบมีหัว เพื่อให้ดูอ่อนยุค
5			แนวคิดจากพื้นสมุนไพร และที่ตากยาสมุนไพรไทยแบบโบราณ (ภาษาอีสานเรียกว่า "กระดั่ง")
6			แนวคิดจากการนำพื้นสมุนไพร ผสมผสานระหว่างตัวอักษร และจัดวางในรูปแบบที่ดูสนุกสนาน เพื่อให้เหมาะสมกับ Logo เกม



ภาพที่ 10 ภาพผลงานการออกแบบตัวละครแบบที่ 1



ภาพที่ 11 ภาพผลงานการออกแบบตัวละครแบบที่ 2

5) ต้นแบบ (Prototype) ประกอบด้วย Character Design และ Scene Design

**แนวคิดการออกแบบตัวละคร (Character Design)**

ตัวละครรับบทเป็นคุณหมอในสมัยปัจจุบัน ได้ออกแบบเพื่อเป็นแนวทางเลือก 2 แบบเพื่อเสนอต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แนวคิดหลักคือ ความร่วมสมัย ความน่าเชื่อถือ และภาวะผ่อนคลาย

แนวคิดแบบที่ 1 : การออกแบบเน้นการใช้โทนสีฟ้าเพื่อแสดงถึงความน่าเชื่อถือ และความรู้สึกผ่อนคลายสีค่อนข้างสดใสมากกว่าแบบที่ 2 การออกแบบตัวละครมีความน่ารักตามยุคสมัยปัจจุบัน แต่ทรงผมของหมอผู้ชายจะเป็นทรงโบราณเพื่อให้มีกลิ่นอายความร่วมมือ แต่โดยรวมแล้วตัวละครจะไม่โบราณหรือย้อนยุคเท่าแบบที่ 2

แนวคิดแบบที่ 2: การออกแบบตัวละครเน้นถึงความร่วมสมัย การแต่งตัวของตัวละครจะนำสีใบและฟ้าขาวมาแบบคนโบราณมาประกอบการแต่งกายแต่ยังคงสวมชุดกาวน์สีขาวตามแบบคุณหมอในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีทรงผมที่มีครบ และโครงสร้างใบหน้า หน้าตา ที่ดูเป็นคนสมัยโบราณ เหมือนคุณหมอที่เป็นคนสมัยโบราณและคุณหมอสมัยใหม่อยู่ในร่างเดียวกัน และโทนสีที่ใช้จะเน้นตามสีของ Mood-Tone ตามแนวความคิดมากกว่าแบบที่ 1

**แนวคิดการออกแบบฉาก (Scene Design)**

จำลองสถานที่โดยอ้างอิงจากศูนย์เรียนรู้โอสภพระนารายณ์ ในการออกแบบฉาก แต่ผู้วิจัยได้ออกแบบร่วมกับ Character

Design เพราะตามหลักการออกแบบงานประเภท Animation การออกแบบฉากจะต้องสอดคล้องกับตัวละครผู้วิจัยจึงได้ออกแบบฉาก 2 แนวความคิดโดยสอดคล้องกับตัวละครข้างต้นดังนี้

แบบที่ 1 สอดคล้องกับตัวละครแบบที่ 1 โดยออกแบบให้ฉากมีความเรียบง่าย ใช้สีที่ดูสะอาดตา สามารถเข้าถึงกลุ่มเด็กๆ ได้



ภาพที่ 12 ภาพผลงานการออกแบบฉากแบบที่ 1

แบบที่ 2 สอดคล้องกับตัวละครแบบที่ 2 โดยออกแบบให้ฉาก มีความร่วมสมัย มีชั้นวางของที่วางยาพร้อมกันระหว่าง ยา สมัยใหม่ และ สมัยเก่า มีทั้งหลอดยา ขวดยา หม้อต้ม ครก และ ยาสมุนไพรสด สิ่งเหล่านี้จะวางร่วมกันเพื่อให้รับรู้ว่าย่าและอุปกรณ์ เหล่านี้อยู่ร่วมกันได้

แห่งหนึ่งของจังหวัดลพบุรี เป็นการเชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิด และคุณค่ากับสิ่งที่เป็นภูมิปัญญาของคนโบราณ ตลอดจนส่วนของ กรรพิกตัวอักษร ที่มีลักษณะโค้งยาวไปถึงตัวอักษร ส ส่วนปลายนั้นเป็นรูปทรงของใบไม้ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของพืช สมุนไพรได้



ภาพที่ 13 ภาพผลงานการออกแบบฉากแบบที่ 2

### แนวคิดการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (Interface Design)

การออกแบบ Interface Design จะคำนึงถึงผู้ใช้งาน เป็นหลัก ซึ่งผู้เข้าชมศูนย์เรียนรู้โอสถพระนารายณ์ที่อยู๋โรงพยาบาล สมเด็จพระนารายณ์ และเป็นศูนย์ที่อยู่ในส่วนของแพทย์แผนไทย ดังนั้นผู้ใช้งานจึงมีกลุ่มผู้ใหญ๋ และผู้สูงอายุเข้าชมอย่างเน่นอน การ ออกแบบ Interface Design จึงออกแบบให้เป็นปุ่มที่เข้าใจและ สื่อสารง่ายมีขนาดใหญ่พอประมาณเห็นได้อย่างชัดเจน พร้อม ใช้สีที่เข้มชัดเจน เน้นให้ใช้งานได้ง่ายมากกว่าเน้นที่ความสวยงาม จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ประเมิน ความพึงพอใจ และผลงานออกแบบ Logo, Character Design และ Scene Design แล้วสามารถสรุปแบบสอบถามด้านการ ออกแบบได้ดังต่อไปนี้

Logo Design เลือกชุดที่ 1 เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่ Logo มีความร่วมสมัย และพระปรารักษ์สามยอด ซึ่งเป็นโบราณสถานและแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และ โบราณคดีสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ซึ่งนับว่าเป็นสถานที่ที่สำคัญ



ภาพที่ 14 ภาพผลงาน Logo ที่ใช้จริง

Character Design และ Scene Design เลือกแบบที่ 2 เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่แบบที่ 2 นี้การเน่นถึงความ ร่วมสมัยมีความน่าสนใจ และสอดคล้องต่อแนวความคิดหลัก มากกว่าแบบที่ 1

### สรุปผลงาน พัฒนาผลงาน และระบบโปรแกรมจนเสร็จสมบูรณ์

จากนั้นได้ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาผลงานตามคำแนะนำ ต่างจนเสร็จสมบูรณ์ พร้อมทั้งพัฒนาระบบโปรแกรมของเกม เขียนโค้ดเกมเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการจดจำข้อมูลยา สมุนไพรไทย และมีความสุข ความสุขในการรับรู้ข้อมูลใน



ภาพที่ 15 ภาพผลงาน Character Design และ Scene Design ที่ใช้จริง

เกมผู้เล่นจะรับบทเป็นคุณหมอประจำแผนกแพทย์แผนไทย ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกรักษาอาการเจ็บป่วยของคนไข้ได้ครั้งละ 1 อาการ จาก 3 อาการ เมื่อเลือกอาการมาแล้วจะต้องผสมยาตามสูตรของตำรับพระโอสถพระนารายณ์ ซึ่งเป็นตำรับยาที่สามารถรักษาอาการนั้น

**ลำดับขั้นที่ 1 :** เกริ่นนำให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เล่น (Introduction)

คือการเข้าสู่เกมจะแสดงข้อมูลแนะนำ จากนั้น สามารถกด START ไปสู่ลำดับที่ 2

**ลำดับขั้นที่ 2 :** เลือกเกมหรืออาการของโรคที่จะรักษา จากนั้นดูส่วนผสมของยาสมุนไพร

เมื่อเข้าสู่ฉากนี้แสดงรายการอาการป่วยของคนไข้ จะมาให้เลือก 3 อาการ เมื่อกดเลือกอาการใดอาการหนึ่งจะเข้าสู่ ฉากที่

แสดงรายละเอียดส่วนผสมของยา และสรรพคุณของแต่ละตำรับ ตามที่ผู้เล่นเลือก โดยสามารถกดดูภาพขนาดใหญ่ของยาได้

ในฉากนี้จะมีความสำคัญในประเด็นที่ผู้เล่นต้องใช้ความจำ ในการจำส่วนผสม และอัตราส่วนของยา ทำให้ผู้เล่นเองจะเกิดการจดจำยาต่างๆ

**ลำดับขั้นที่ 3 :** เลือกยาสมุนไพรตามสูตร เข้าสู่ฉากห้องครัวแพทย์แผนไทย ผู้เล่นต้องเลือกส่วนผสมให้ถูกต้องตรงกับอาการที่ต้องการรักษา ในฉากนี้จะมีการจับเวลา

- หากผู้เลือกผสมยารับที่ 57 จะจำกัดเวลา 2 นาที
- หากผู้เลือกผสมยารับที่ 58 จะจำกัดเวลา 3 นาที
- หากผู้เลือกผสมยารับที่ 78 จะจำกัดเวลา 2.30 นาที

ด้านล่างของฉากจะแสดงรายละเอียดของยาที่เลือก หากผู้เล่นเลือกผสมไปแล้ว จากภาพที่เป็นเงาจะกลายเป็นภาพสี



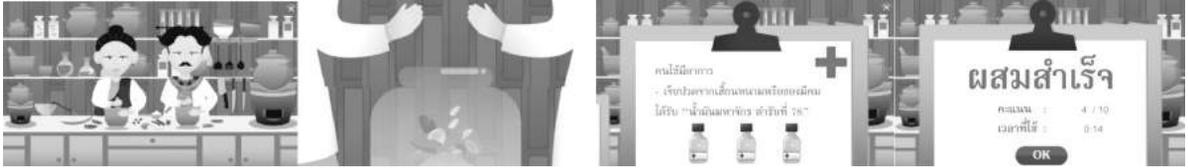
ภาพที่ 16 ลำดับขั้นที่ 1



ภาพที่ 17 ลำดับขั้นที่ 2

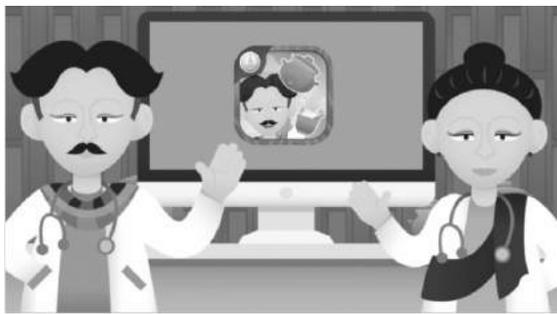


ภาพที่ 18 ลำดับขั้นที่ 3



ภาพที่ 19 ลำดับขั้นที่ 4

ลำดับขั้นที่ 4 : แสดงภาพการผลสมยา และคะแนนที่ได้ เมื่อกดปุ่ม CONTINUE จะได้ชมแอนิเมชันการผลสมยา ตามตำรับที่เลือกรักษา จากนั้นจะแสดงผลของคะแนน ซึ่งคะแนนคิดจาก ความถูกต้องของยาที่เลือก อัตราส่วนที่ผสม และ เวลาที่ใช้ไป ยิ่งเร็วยิ่งได้คะแนนมาก



ภาพที่ 20 Show Real เกมโอสธพระนารายณ์ สามารถชม Show Real ของเกมโอสธพระนารายณ์ ได้ที่ [www.youtube.com/watch?v=5HoyZHN5ZMM&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=5HoyZHN5ZMM&feature=youtu.be)

### 3. ผลการสร้างบรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์ ให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับยุคสมัย

สามารถสร้างบรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์เป็นไปตามภาพที่แสดงในภาพที่ 21 ผลงานการออกแบบเกมได้พัฒนาเป็นสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ข้อมูลยาสมุนไพรโดยถูกติดตั้งเป็นอีก 1 โซนการเรียนรู้ภายในศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์ ซึ่งผลงานจะเล่นผ่านจอทัชสกรีน (Touch Screen) เพื่อให้ผู้เล่นสามารถใช้งานได้โดยง่าย และมีส่วนร่วมกับผลงานให้มากที่สุด และบางครั้งการเล่น 1 เกมผู้เล่นอาจช่วยกันเล่นได้มากกว่า 1 คน เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เกิดการผ่อนคลายในการรับรู้ข้อมูลได้



ภาพที่ 21 ภาพแสดงบรรยากาศการมีส่วนร่วมของผู้ชมกับผลงาน ณ ศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์ ภาพจาก : [www.facebook.com/ศูนย์การแพทย์แผนไทยรพ.พระนารายณ์มหาราช](http://www.facebook.com/ศูนย์การแพทย์แผนไทยรพ.พระนารายณ์มหาราช)

## อภิปรายผล

จากการเก็บข้อมูลจากงานวิจัยชุดนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบ การวิจัยเชิงคุณภาพ คือจากการสังเกต พฤติกรรมการชมของผู้ชม และการสอบถามสัมภาษณ์เพื่อให้ผู้ชมบอกเล่าเรื่องราวของตนเองออกมาตามการรับรู้ ความรู้สึก หรือความเข้าใจ (วรรณดี สุทธิธรรกร, 2556, หน้า 113) โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ไม่ระบุจำนวนตั้งแต่ตอนต้น แต่เป็นการเก็บข้อมูลจากผู้ชมแบบบังเอิญ และเมื่อข้อมูลเริ่มซ้ำๆ ซึ่งแสดงถึงการอิ่มตัวผู้วิจัยจะทำการหยุดเก็บข้อมูล (วรรณดี สุทธิธรรกร, 2556, หน้า 61) ซึ่งพบว่า

1) สื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเกม เป็นที่นิยมของกลุ่มคนสมัยใหม่ได้ทุกเพศทุกวัย เพราะสามารถเป็นกิจกรรมที่ทำให้ไม่เกิดความน่าเบื่อ และเกมสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกเพศทุกวัยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นแนวการ์ตูนน่ารัก และเป็นรูปแบบ SD ในส่วนของยาสมุนไพรไทยที่คนทั่วไปควรทราบจะเป็นยาที่ใช้รักษาอาการหรือโรคที่มีโอกาสในการเกิดขึ้นสูง นั่นคือ อาการปวดเมื่อยเส้นตึงได้ทั่วร่างกาย เป็นตะคริว จับโปง อาการเปื่อยคัน และเจ็บปวดจากเสี้ยนหนามหรือของมีคม

2) การออกแบบเกมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องยาสมุนไพรไทย โดยใช้แนวคิดการออกแบบคือ การแสดงถึง ความร่วมสมัย ความน่าเชื่อถือ และสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย แนวคิดนี้สามารถใช้ในการกำหนด Mood-Tone ในการออกแบบ Logo, Character Design, Scene Design และ Interface Design พร้อมทั้งการออกแบบ Gameplay ให้มีลำดับการเล่นเกมที่ซับซ้อนโดยมีเพียง 4 ขั้นตอน โดยชื่อเกมว่า “โอสธพระนารายณ์” เป็นเกมเชิงการศึกษาในรูปแบบเกมและกราฟิกตัวละครแนวการ์ตูนน่ารัก (SD) ผลการสำรวจโดยแบบสอบถามพบว่าสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้กับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย เพราะสามารถลดความรู้สึกเชิงวิชาการของข้อมูลลงได้ และเพิ่มความน่าสนใจที่เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน ทำให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการจดจำข้อมูลยาสมุนไพรไทย และมีความสุข สนุก สุขพร้อมกับการรับรู้ข้อมูลไปพร้อมๆ กัน ซึ่งผู้เล่นต่างให้ความคิดเห็นว่าเป็นเกมที่ใช้ทักษะการจดจำ

3) สามารถสร้างบรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์ ให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับยุคสมัย

ผลการสำรวจโดยแบบสอบถามพบว่า บรรยากาศบริเวณศูนย์เรียนรู้สามารถให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย สามารถสร้าง

แรงกระตุ้นในการต้องการศึกษาเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับยาสมุนไพร และรูปแบบของสื่อที่ช่วยให้สร้างบรรยากาศเหมาะกับคนในสมัยปัจจุบัน สามารถรับรู้และเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและยังแสดงถึงความก้าวหน้า การพัฒนาทันสมัยได้อย่างชัดเจน สามารถสร้างแรงกระตุ้นให้สนใจยาสมุนไพรไทยหรือสร้างแรงบันดาลใจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับยาสมุนไพรไทยได้

## ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับสมเด็จพระนารายณ์ เพื่อนำมาประกอบการวิจัย และสร้างสรรค์ผลงาน
2. ผู้สร้างสรรค์ผลงานในด้านการพัฒนาเกม สามารถพัฒนารูปแบบให้สนุก และเข้มข้นมากขึ้น สามารถเพิ่มเกมต่างๆ เข้าไปได้ เพื่อให้ผู้ที่เคยเล่นแล้วสามารถกลับมาเล่นเกมและศึกษาข้อมูลต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ศูนย์การเรียนรู้แห่งนี้ไม่น่าเบื่อหรือหยุดนิ่ง

## ประกาศคุณูปการ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ขอขอบคุณกลุ่มงานแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกโรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช จังหวัดลพบุรี ที่ให้โอกาสในการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ตลอดจนใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดแสดงนิทรรศการถาวรของศูนย์เรียนรู้โอสธพระนารายณ์ และขอบคุณทีมงานนางสาวภัทธา ศิริฤกษ์ที่ร่วมสร้างสรรค์ผลงาน

## เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มงานแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกโรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช. (2559). ใน แผ่นพับประชาสัมพันธ์ตำรับ ยาพระโอสถพระนารายณ์ โรงพยาบาลพระนารายณ์มหาราช จังหวัดลพบุรี.
- จิตริน ใจดี จิตแพทย์. (2014, มีนาคม 6). ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไข. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.it24hrs.com/2014/problem-of-game>
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2549). Creative Color Schemes ชูดีสีโดนใจ. นนทบุรี: มาร์คมายเว็บ.
- ลำปางนิวส์. (2016, สิงหาคม 10). โปเกมอนบุกวัด คนเล่นโปเกมอนโก ชุมนุมหน้าวัดศรีชุม. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.lampangnews.com/โปเกมอนบุกวัด-คนเล่นโปเกมอนโก-ชุมนุมหน้าวัดศรีชุม>
- วรรณดี สุทธินรากร. (2556). การวิจัยเชิงคุณภาพ : การวิจัยในกระบวนการตัดสินใจ. กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.
- เอ็มไทย.(2014, มีนาคม 6). เกม Cookie Run (คุกกี้รัน) สุดมันส์บน Line จนอดรีวิวไม่ได้. [เว็บไซต์เอ็มไทย]. สืบค้นจาก <http://game.mthai.com/mobile-games/40008.html>
- ไอที 24 ชั่วโมง. (2016, มีนาคม 6). วิธีเล่นเกมโปเกมอน โก (Pokémon GO) . [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.it24hrs.com/2016/how-to-begin-pokemon-go>
- Assoharudem.com. (2557, ธันวาคม 13). ความสำคัญและประโยชน์ของพืชสมุนไพร. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.assoharudem.com/?p=62>
- Fullerton Tracy, Swain Christopher and Hoffman S. Steven. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Burlington: Morgan Kaufman Kaufmann Publishers, 2008
- NEON . (ม.ป.ป., สิงหาคม 9). วิธีทำการตลาดเกาะกระแสเกมส์ “POKEMON GO”. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://game-neon.com/pokemon-go/pokemon-go-marketing-strategy/>
- Thompson Jim, Berbank-Green and Cusworth Nic. The Computer Game Design Course: Principles, Practices and Techniques for the Aspiring Game Designer, London: Thames & Hudson, 2007
- สถาบันสุขภาพวิถีไทย. (2557, พฤษภาคม 16). สถานการณ์งานวิจัยสมุนไพร. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.tcijthai.com/news/2014/05/watch/4229>

กลองมโหระทึก: มรดกภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง  
Kettle drum: intellectual cultural heritage along the basin of Mekong River

❖ *Wei Yanxiong* ❖

# กลองมโหระทึก: มรดกภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง<sup>1</sup>

## Kettle drum: intellectual cultural heritage along the basin of Mekong River

❖ Wei Yanxiong<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบคติสัญลักษณ์ ของกลองมโหระทึกในประเทศกลุ่มน้ำโขงที่ปรากฏตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน 2) วิเคราะห์ถึงบทบาทของกลองมโหระทึกในวิถีชีวิตคนในสังคมเกษตรกรรมลุ่มน้ำโขงและ 3) วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงบทบาทและสถานภาพของกลองมโหระทึกในประเทศไทย เพื่อหาแนวทางการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่านี้ให้ดำรงอยู่สืบไปโดยใช้วิธีการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์และนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า กลองมโหระทึก เป็นมรดกภูมิปัญญาที่สืบสานขับเคลื่อนเชื่อมโยงทางด้านวัฒนธรรมร่วมระหว่างภาคใต้ของประเทศจีนกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลองมโหระทึกได้แพร่กระจายอยู่ภาคใต้ของประเทศจีนและบรรดาประเทศอาเซียนได้แก่ ประเทศจีน เมียนมา ลาว ไทย กัมพูชา และเวียดนาม บทบาทสำคัญคือการใช้ประกอบในพิธีกรรมตามความเชื่อที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ใช้เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจ เกียรติยศ ความร่ำรวย ฐานันดร การใช้สำหรับส่งอามิตี้อยู่ในการระดมพล การสงคราม การแจ้งข่าว รวมถึงการใช้เป็นเครื่องดนตรีในงานบันเทิงและงานประเพณีต่างๆ ด้วย ปัจจุบันแม้ว่ากลองมโหระทึกจะยังมีใช้อยู่ทั้งในงานพระราชพิธี ประเพณีสำคัญ รวมถึงการใช้ในการประกอบพิธีกรรมของกลุ่มชนเผ่าต่างๆ ของหลายประเทศ ทว่าได้ลดบทบาทและความสำคัญลง ที่สำคัญยังคงอยู่ในภาวะเสื่อมเสียต่อการสูญหายอย่างมากทั้งในมิติของศิลปะรวมถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกลองมโหระทึกที่เกิดขึ้นทั่วไปในกลุ่มประเทศที่ทำการศึกษาดังนั้นจึงควรมีการนำผลวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการอนุรักษ์ สืบทอด และฟื้นฟูวัฒนธรรมกลองมโหระทึกให้ดำรงอยู่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมสืบต่อไป

**คำสำคัญ:** กลองมโหระทึก, วัฒนธรรม, ลุ่มน้ำโขง

### Abstract

Objectives of the research included 1.) To study the Kettle drum's and its unique among the Mekong sub region's countries that have been shown evidences from its long historical and up to the present time 2.) To analyses how the drum related to farmers lifestyle in this region and 3.) To analyses changing trend of its roles in Thailand in order to preserve, continue and development this cultural valued to be continued in accordance with this research for further development and disseminations.

The research findings found that the Kettle drum was one of the indigenous knowledge of Chinese and Southeast Asia cultural heritages, as the Kettle drum was spread in the southern part of China and some countries in Asia such as China, Myanmar, Laos, Thailand, Cambodia and Vietnam. Roles of the Kettle drum was strongly involved with belief and daily practices as well as honor, wealthy and power. The Kettle drum was also be used in gathering people for joining wars, making announcements and to be used as music instrument in traditional events. At the present time many countries still use the Kettle drum as music instrument to important events in particular for the Kings and ethnic significant events. Recently there is a level of concern of losing the use Kettle drum in many aspects, therefore we should use this research findings to be a guidance for using, preservation and renovation of the Kettle drum for beneficial of our future generation.

**Key words :** Kettle drum, culture, the basin of Mekong River

<sup>1</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “กลองมโหระทึก: มรดกภูมิปัญญากลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง” ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาไทยศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

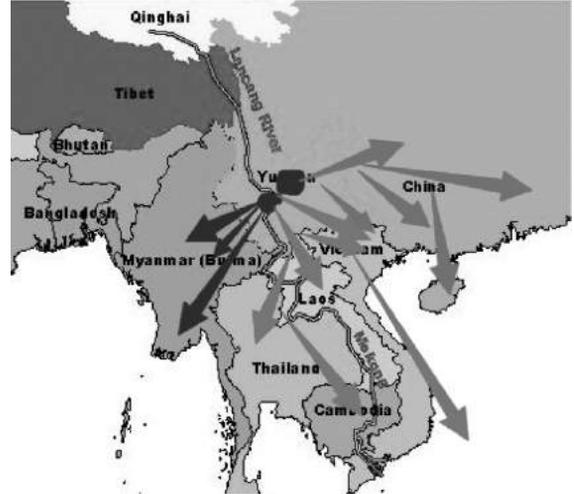
<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์ประจำคณะภาษาและวัฒนธรรมเอเชียอาคเนย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“กลองมโหระทึก” เป็นมรดกภูมิปัญญาที่สืบสานขับเคลื่อนเชื่อมโยงทางด้านวัฒนธรรมระหว่างภาคใต้ของประเทศจีนและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลองมโหระทึกได้กระจายกระจายทั่วในภาคใต้ของประเทศจีนและบรรดาประเทศอาเซียน เช่น เวียดนาม ลาว กัมพูชา ไทย เมียนมา มาเลเซีย สิงคโปร์ และอินโดนีเซีย “กลองมโหระทึก” มีประวัติความเป็นมายาวนานถึง 3,000 กว่าปี (Jiang tingyu, 2005:111-117) ได้แพร่ขยายและนำมาใช้อย่างกว้างขวางในบรรดาชนเผ่าส่วนน้อยทางภาคใต้ของประเทศจีนและบรรดาประเทศอาเซียนจนถึงปัจจุบันซึ่งได้แทรกซึมเข้าในวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของบรรดาชนเผ่าในสังคม (Liang zhiming, 2007:49-63) สามารถพูดได้ว่า “กลองมโหระทึก” เป็นตัวแทนด้านวัตถุโบราณแห่งยุคสมัยของภาคใต้ในประเทศจีน และบรรดาประเทศอาเซียน (Li fuqiang, Wei yanxiong, 2016:14-44) เพราะว่า “กลองมโหระทึก” มีความหมายทางด้านวัฒนธรรมและความเชื่อถือทางประเพณี

กลองมโหระทึกเป็นวัฒนธรรมที่โดดเด่นอย่างหนึ่งในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นวัฒนธรรมความเชื่อของกลุ่มชนโบราณสมัยก่อนประวัติศาสตร์ต่อเนื่องถึงสมัยต้นประวัติศาสตร์ การพบกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง เป็นหลักฐานที่ชี้ให้เห็นการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม แม้จะยังชี้ชัดไม่ได้ว่านำมาเพื่อวัตถุประสงค์ใด ทั้งในแง่พิธีกรรมต่างๆ แต่จากการศึกษาลักษณะของแหล่งที่พบกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง จะอยู่ในบริเวณเนินดินใกล้แหล่งน้ำ แสดงถึงการเลือกสถานที่ความอุดมสมบูรณ์ และพบบริเวณพื้นที่ชายฝั่งทะเลอาจเป็นนัยยะแสดงถึงความสัมพันธ์ในทางวัฒนธรรมของกลุ่มชนในวัฒนธรรมร่วมที่มีการใช้กลองนี้ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง และแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ในเขตนั้นๆ เป็นชุมชนที่มีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มและมีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในเรื่องการผลิตทางด้านโลหะกรรม และมีการประกอบพิธีกรรมเกี่ยวกับกลุ่มชนอื่นๆ ภายนอก จนกระทั่งมีการแลกเปลี่ยนทางด้านวัฒนธรรมและการเผยแพร่ความเชื่อต่อกัน

ประเด็นที่น่าสนใจก็คือ กลองมโหระทึกที่ค้นพบไม่ใช่เฉพาะพื้นที่กลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขงเท่านั้น หากแต่มีการค้นพบอีกหลายประเทศในภูมิภาค เช่น อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ ต่างก็มีการค้นพบกลองมโหระทึกเช่นกัน (Liang zhiming, 2007:49-63) ซึ่งหมายความว่า กลองมโหระทึกคือวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 แผนที่การกระจายของกลองมโหระทึก

ร่วมในภูมิภาค ซึ่งทั้งรูปแบบ ลวดลาย รวมถึงการใช้ประโยชน์ก็มีความคล้ายคลึงกันอยู่มากดังรายละเอียดข้างต้น

จะเห็นได้ว่า กลองมโหระทึกนั้นมีบทบาทต่อวิถีการดำเนินชีวิตมาตั้งแต่ครั้งโบราณ แม้ว่าปัจจุบันความสำคัญและบทบาทดังกล่าวจะลดลงเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงในโลกสมัยใหม่ ทว่ากลองมโหระทึกก็ยังคงความสำคัญในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าที่ไม่เพียงเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น หากแต่ยังรวมถึงอีกหลายประเทศร่วมภูมิภาค และเป็นความสำคัญที่อยู่ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าร่วมกัน ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาในหัวข้อ “กลองมโหระทึก: มรดกภูมิปัญญาของกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง” เพื่อศึกษาถึงรูปแบบความหมาย ความสำคัญ และบทบาททางวัฒนธรรมของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ที่สำคัญด้านวัฒนธรรมและอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาเหล่านี้ให้อยู่คู่กับสังคมต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1.ศึกษารูปแบบ คติสัญลักษณ์ ของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขงที่ปรากฏตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

2.วิเคราะห์ถึงบทบาทของกลองมโหระทึกในวิถีชีวิตคนในสังคมเกษตรกรรมกลุ่มน้ำโขงคือ ประเทศจีน เมียนมา ลาว ไทย กัมพูชา และเวียดนาม

3.วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงบทบาท และสถานภาพของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง เพื่อหาแนวทางการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่านี้ให้ดำรงอยู่สืบไป

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการดังต่อไปนี้

**1.วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research)** ศึกษาถึงประวัติศาสตร์กลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขงตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ โดยค้นคว้าข้อมูลเอกสารทั้งขั้นต้น (Primary Data) และขั้นรอง (Secondary Data) ซึ่งอาจอยู่ในรูปของหลักฐานใน 2 ลักษณะประกอบด้วย

1.1 ประเภทลายลักษณ์อักษร ได้แก่ เอกสารทุกชนิดที่ให้ข้อมูลในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกลองมโหระทึก ทั้งงานวิจัย เอกสารโบราณ หนังสือ บทความ เป็นต้น

1.2 ประเภทที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ได้แก่ วัตถุสถานที่ สิ่งของ ภาพ ฯลฯ ที่ไม่ใช่เอกสาร ที่มีอยู่ทั้งจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ซึ่งสถานที่ที่ผู้วิจัยได้เข้าทำการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย สำนักหอสมุดแห่งชาติ พระนคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร หอสมุดสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ศูนย์วิจัยเฝ้าพันธุ์วิหามหาวิทยาลัยชนชาติ กวางซี สถาบันวิทยาศาสตร์สังคมแห่งชาติ เวียดนาม สถาบันวิทยาศาสตร์สังคมแห่งชาติลาว ราชบัณฑิตยสถานกัมพูชา มหาวิทยาลัยย่างกุ้ง

**2.วิธีวิจัยประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่า (Oral History)** เป็นการค้นคว้าข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยวิธีการประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่า และการวิจัยเชิงคุณภาพ

**3.วิธีวิจัยภาคสนาม** เป็นการลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้านวัฒนธรรมหรือวิถีที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันกับกลองมโหระทึก โดยการศึกษาถึงสภาพแวดล้อมทาง

วัฒนธรรม เช่น ชุมชน ศาสนสถาน รวมถึงพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับกลองมโหระทึกและยังคงดำรงอยู่

**4.การนำเสนอ ใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description)** โดยนำเสนอเนื้อหาแบบหัวเรื่อง (Topical Approach) ซึ่งแต่ละเรื่องจะเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน

## ขอบเขตของการวิจัย

**ขอบเขตด้านเวลา:** ผู้วิจัยได้กำหนดช่วงเวลาของการศึกษาตามข้อหัวข้อของการวิจัยว่า กลองมโหระทึก: บทบาทการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง ขอบเขตหลักด้านเวลานั้นคือ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบ

**ขอบเขตด้านพื้นที่:** การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่กลุ่มน้ำโขงของการศึกษาภายใต้ชื่อ “กลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง” ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำศึกษาโดยกำหนดขอบเขตพื้นที่ที่เป็นประเทศกลุ่มน้ำโขงอันประกอบด้วย จีน เมียนมา ลาว กัมพูชา ไทย และเวียดนาม โดยวิเคราะห์จากเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบ

**ขอบเขตด้านเนื้อหา:** ด้านเนื้อหาของการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษาเนื้อหาครอบคลุม 3 ส่วนหลัก คือ

- 1.รูปแบบ ความหมายตามคติเชิงสัญลักษณ์ของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
- 2.บทบาททางวัฒนธรรมตามความเชื่อเรื่องกลองมโหระทึกในภูมิภาคต่างๆ ของกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง
- 3.การเปลี่ยนแปลงบทบาททางวัฒนธรรมของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง เพื่อหาแนวทางการอนุรักษ์

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.ได้รับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ ความหมายตามคติเชิงสัญลักษณ์ของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขงที่ปรากฏตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
- 2.ต้ององค์ความรู้เกี่ยวกับบทบาททางวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ของกลุ่มคนตามความเชื่อเรื่องกลองมโหระทึกในภูมิภาคต่างๆ ของกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง
- 3.ต้ององค์ความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงบทบาททางวัฒนธรรมของกลองมโหระทึกในกลุ่มประเทศกลุ่มน้ำโขง เพื่อหา

แนวทางการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่านี้ให้คงอยู่ต่อไป

4. ได้ฐานข้อมูลเกี่ยวกับ “กลองมโหระทึก” ด้านมรดกทางวัฒนธรรมในแง่มุมต่างๆ ผ่านกระบวนการศึกษาวิจัยอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ อันจะนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าอ้างอิงทางวิชาการได้ รวมถึงการเป็นองค์ความรู้ด้านท้องถิ่นศึกษาที่สำคัญในการเป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อการวางแผนเพื่อการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าต่อไปในอนาคต

#### ความเป็นมาและความสำคัญของกลองมโหระทึก :

##### มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง

ในอดีตพื้นที่วัฒนธรรมทางตอนใต้ของจีนปรากฏหลักฐานการใช้กลองมโหระทึกที่ยาวนานที่สุด ปัจจุบันสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นประเทศที่เก็บรักษากลองมโหระทึกมากกว่าที่อื่นยังเป็นประเทศที่บันทึกไว้ในพงศาวดารก่อนใคร (Li weiqing, 1994:48-57) ขณะเดียวกันนั้นก็เป็นที่ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับกลองมโหระทึกมากกว่าใครอีกด้วย ในสมัยราชวงศ์ถังและราชวงศ์ซ่งมีปัญหาชนเขียนเกี่ยวกับกลองมโหระทึกไว้ในรูปของกาพย์กลอน มาถึงราชวงศ์ฉิงในสมัยเจ้าแผ่นดินเสียนหลง ครองราชย์เป็นปีที่ 14 เมื่อ ค.ศ. 1749 ได้เรียบเรียงสมุดภาพเกี่ยวกับวัตถุและรูปภาพที่มีชื่อว่า “ซิ่งกู่เจี้ยน” ได้บันทึกรูปภาพของกลองมโหระทึก 14 ใบ แล้วในสมัยเจ้าแผ่นดินเสียนหลง ครองราชย์เป็นปีที่ 58 เมื่อ ค.ศ. 1793 ได้เรียบเรียงตำรา “ซิ่งกู่เจี้ยน” โดยท่านเจี๋ยและท่านอี่ เป็นผู้เรียบเรียงก็ได้เอารูปภาพกลองมโหระทึกเป็นจำนวน 9 ใบไว้ในตำรานี้ อีกในสมัยของเจ้าแผ่นดินเจี๋ยซิ่ง ผู้ว่าการมณฑลกวางซีที่มีชื่อว่า :แซ่ซีซุน ได้เรียบเรียงตำราชื่อว่า “พงศาวดารกวางซี” มีหัวข้อเกี่ยวกับการวิจัยกลองมโหระทึกในตำราเล่มนี้ได้รับเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกลองมโหระทึกมากพอสมควร (Li fuqiang, Wei yanxiong, 2016:14-44) นอกจากนี้ยังได้ดำเนินการวิเคราะห์วิจัยกลองมโหระทึกอีกด้วย เมื่อสมัยของเจ้าแผ่นดินต้าวกวง ท่านโหลวซื่อหลิงได้เขียนตำราที่มีชื่อว่า “การวิจัยกลองมโหระทึกจิ่งอี่ซี” ซึ่งได้มีการอธิบายตัวหนังสืออี่ซีที่พูดถึงกลองมโหระทึก 1 ใบ ตั้งแต่นั้นมาจึงได้มีการบันทึกไว้ในพงศาวดารในแต่ละท้องถิ่น

การวิจัยกลองมโหระทึกทางด้านวิทยาศาสตร์ เป็นการเริ่มต้นในท้ายศตวรรษที่ 19 โดยชาวตะวันตกเป็นผู้ริเริ่ม ในปี

1884 ดร.เมเยอร์ (A.B. Meyer) เจ้าหน้าที่วุฒิสมาชิกเดรสเดน (Dresden) ของเยอรมนีได้เขียนตำราเล่มหนึ่งที่มีชื่อว่า “วัตถุโบราณในเกาะอินเดียตะวันออก” ซึ่งจัดพิมพ์อยู่ที่เมืองไลพ์ซิก ได้นำเอารูปภาพของกลองมโหระทึกบาตาวิและกลองมโหระทึกยุโรปมาเรียบเรียงเป็นตำรา ซึ่งได้เป็นการเปิดศาสตร์ให้แก่การค้นคว้าวิจัยกลองมโหระทึก ในปี 1898 ท่านเมเยอร์กับท่านฟอย (W.Foy) ได้ร่วมกันเขียนตำราที่มีชื่อว่า “กลองมโหระทึกเขียวของอาเซียน” ที่ได้จัดพิมพ์อยู่ที่เมืองเดรสเดน (Zhao lu, 1990:1-8) หลังจากนั้นนักวิจัยเยอรมนีคือท่านฟรีดริชเฮิร์ธ (Friedrich Hirth) กับนักวิจัยฮอลแลนด์คือท่านตีเรอร์ (De Groot) ซึ่งสองท่านนี้เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยปัญหาของจีนได้มีการโต้เถียงกันเกี่ยวกับเรื่องของกลองมโหระทึก นักวิจัยชาวฮอลแลนด์ได้นำเอาข้อมูลที่บันทึกไว้ในพงศาวดารของจีนมาพิสูจน์ว่า กลองมโหระทึกเป็นชิ้นงานของบรรดาชนเผ่าส่วนน้อยในภาคใต้ของจีน กลองมโหระทึกได้แสดงถึงฐานะและอำนาจ ปี 1902 “กลองมโหระทึกโลหะของอาเซียน” ซึ่งเป็นตำราของท่านฟรังก์เฮกเกอร์ (Franz Heger) นักวิจัยชาวเยอรมันได้จัดพิมพ์อยู่ที่เมืองแร็พซิชโดยเขียนเป็นภาษาเยอรมัน (Zhao lu, 1990:1-8) ท่านเฮกเกอร์เออร์ได้ใช้ความรู้เกี่ยวกับการจำแนกประเภทวัตถุโดยอิงตามรูปทรงและการเปลี่ยนแปลงของลวดลายของกลองมโหระทึก (Li fuqiang, Wei yanxiong, 2016:14-44)

จะเห็นได้ว่า มีการศึกษาเกี่ยวกับกลองมโหระทึกกันอย่างกว้างขวางในหลายประเทศ ซึ่งอาจได้ข้อสรุปในเบื้องต้นว่า กลองมโหระทึกเป็นวัฒนธรรมร่วมกันของกลุ่มคนในภาคพื้นเอเชีย โดยเฉพาะในกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวิธีการดำเนินชีวิต วิธีความเชื่อ และวิถีวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ เหล่านี้มีความเป็นวัฒนธรรมร่วมกันอยู่ อย่างไรก็ตาม ในประเทศกัมพูชา ประเทศลาว ประเทศเมียนมา และประเทศไทย กลับพบว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับกลองมโหระทึกไม่มากนัก ไม่เป็นที่สนใจของนักวิชาการทั่วไปเท่าที่ควร ส่วนใหญ่มีการเก็บรักษา กลองมโหระทึกที่ค้นพบในประเทศเหล่านี้เอาไว้ในพิพิธภัณฑ์หลายแห่ง

#### ผลการวิจัย

กลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขงแหล่งกำเนิดของกลองมโหระทึก นับตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 มีกลุ่มนักวิชาการบางกลุ่มของยุโรปขณะทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ

กลองมโหระทึกของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในช่วงต้นของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ล้วนแต่กล่าวถึงวัฒนธรรมดองซอนของเวียดนาม คือวัฒนธรรมกลองสำริดหรือกลองมโหระทึกทั้งสิ้น ศูนย์กลางของวัฒนธรรมนี้อยู่บริเวณดองซอนวัฒนธรรมดองซอนมีอิทธิพลแต่ภาคเหนือเวียดนามไปถึงอินโดนีเซีย วัฒนธรรมดองซอนมีอายุระหว่าง 500 ถึง 100 ปีก่อนคริสต์ศักราช (Jiang tingyu, 2005:111-117) ดังนั้นจึงอาจกล่าวในเบื้องต้นนี้ได้ว่า วัฒนธรรมกลองมโหระทึก คือวัฒนธรรมร่วมกันของชนชาติต่างๆ ทั้งของจีนและอาเซียน

กัมพูชาเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมกลองมโหระทึกของตอนใต้ของประเทศจีนและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นักวิชาการของยุโรปที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับกลองมโหระทึกก็กล่าวถึงกัมพูชา แต่บางทีอาจเนื่องด้วยความโดดเด่นแพรวพราวของวัฒนธรรมอังกอร์ ทำให้ดึงดูดความสนใจของเหล่าผู้วิจัยทั้งหลายไป

ในขณะที่ข้อมูลเกี่ยวกับกลองมโหระทึกที่ขุดพบในประเทศลาวปัจจุบัน โดยทั่วไปแล้วเราอาจสันนิษฐานว่าอารยธรรมหรือวัฒนธรรมของลาวในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับยุคอันของประเทศไทยหรือหลังจากนั้นจึงเริ่มมีการใช้กลองมโหระทึก (Jiang tingyu, 2005:111-117) อย่างไรก็ตามไม่มีหลักฐานยืนยันอย่างแน่ชัด กลองมโหระทึกที่มีการค้นพบครั้งแรกถูกสร้างขึ้นภายใต้อารยธรรมของลาวจากนั้นก็แพร่กระจายสู่พื้นที่ใกล้เคียง

เช่นเดียวกันกับเมียนมาที่ได้มีการเริ่มใช้กลองมโหระทึกตั้งแต่ราวศตวรรษที่ 11 (ประมาณช่วงปลายราชวงศ์ซ่งของจีน) ทางตอนใต้ของเมียนมามีการพบแผ่นจารึกอักษรมอญ/บาลี ในช่วงกลางศตวรรษที่ 11 ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับพระเจ้า Mukuta (King Mukuta) แห่งเมืองตะโตน (Thaton) ซึ่งกล่าวถึงการตีหรือเคาะกลองของประชาชนในสมัยนั้นเป็นการแสดงออกถึงความเคารพที่มีต่อพระเจ้า Mukuta ในแผ่นจารึกภาษามอญที่ถูกค้นพบเมืองแปร หรือปยี หรือโปรมและเจดีย์เขवनันดอว์นั้น กล่าวถึงพระเจ้าจันลิตาแห่งพุกาม (King Kyansittha, ช่วงปี ค.ศ.1084-1111) ว่าได้มีส่งพุทธวัตถุกลับไปยังพุทธคยาของอินเดียเพื่อทำการฟื้นฟู ซึ่งหนึ่งในนั้นมีกลองมโหระทึกอยู่ด้วย นอกจากนี้ ในภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในของพระเจ้าจันลิตามีปรากฏภาพกลองมโหระทึกจำนวน 3 ใบในนั้น (Virgimia M.Di Crocco, 1993:78-79)

กลองมโหระทึกในไทยนั้นเป็นกลองที่ถูกหล่อขึ้นในพื้นที่หรือถูกนำเข้ามาจากจีนหรือเวียดนามกันแน่ ซึ่งยังเป็นข้อถกเถียงจากนักวิชาการต่างๆ มาโดยตลอด ที่ผ่านมามีนักวิชาการเชื่อว่ากลองมโหระทึกในไทยนั้นถูกหล่อขึ้นโดยฝีมือของชาวพื้นเมืองเนื่องจากตั้งแต่สมัยโบราณมาพวกเขาเหล่านั้นก็ได้มีเทคโนโลยีการหล่อเครื่องสำริดจากหลักฐานที่พบในโนนโกทาและบ้านเชียง ซึ่งผ่านวิธีการการวิเคราะห์ทางสเปกโตรสโกปีโดยใช้เครื่องเร่งความเร็วในการระบุอายุของวัตถุ ซึ่งเครื่องสำริดที่ขุดพบเหล่านั้นมีอายุอยู่ระหว่าง 1000 - 1500 ปีก่อนคริสตกาล (Liang Zhiming, 2007:49-51)

จากข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบันพบว่า เครื่องสำริดที่พบในประเทศไทยนั้นมีอายุน้อยกว่าเครื่องสำริดของจีน แหล่งที่มาของเครื่องสำริดก็อาจเป็นไปได้สูงว่าไม่ได้เกิดขึ้นมาเอง แต่มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเทศจีน นายชาร์ลไฮแฮม (Charles Higham) ยังเชื่ออีกว่า ยุคสำริดของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นั้นอาจเริ่มตั้งแต่เทือกเขาหลิงหนาน (Lingnan) ตอนใต้ของประเทศจีนไปจนถึง Qindunerhegu และจากยูนนานยาวไปจนถึงสามเหลี่ยมปากแม่น้ำโขงนั้นไม่มีต้นกำเนิดที่เกิดขึ้นเอง เทือกเขาหลิงหนาน (Lingnan) ถือเป็นถิ่นกำเนิดดั้งเดิมของสำริดแห่งหนึ่ง เริ่มตั้งแต่เริ่มต้นอารยธรรมของยุคสำริดในประเทศจีน ก็ได้มีการเริ่มการแลกเปลี่ยนแนวคิดและภาษาไปทางตอนใต้ หากการแลกเปลี่ยนเครื่องสำริดของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไม่ได้มีที่มาเช่นนี้ย่อมมีการแสดงถึงการค้นพบในการทำเหมืองแร่และในพื้นที่ 1-2 หรือ 2-3 แห่ง

กล่าวได้ว่า ต้นกำเนิดวัฒนธรรมเครื่องสำริดจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับตอนใต้ของประเทศจีน ในยุคขุนสันทสารท (ขุนชีว) ของจีนได้มีการเริ่มหล่อกลองมโหระทึกขึ้นแล้ว (Zhang xifeng, 2007:4-33) กลองมโหระทึกหล่อจากสำริดตามแบบเฮเกอร์ 1 ในกลุ่มประเทศลุ่มน้ำโขงนั้นเกิดขึ้นจากการเชื่อมต่อแลกเปลี่ยนกันระหว่างชาวพื้นเมืองกับชาวพื้นเมือง นับตั้งแต่การสถาปนาอาณาจักรตั้งแต่ยุคขุนสันทสารท (ขุนชีว) ชาวเยวีย (Yue) ซึ่งอยู่ทางตอนใต้ของจีนต้องเผชิญกับความกดขี่ที่มาจากตอนเหนือของประเทศ เมื่อเคลื่อนมายุคราชวงศ์ฉินและอื่น การขยายอำนาจของราชวงศ์ในช่วงกลางสร้างความกดดันที่มีอยู่ของทางตอนใต้ทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น (Zhang xifeng, 2007:4-33) ด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าวทำให้เกิดแพร่กระจายของกลองมโหระทึกไปเทือกเขาหลิงหนาน (Lingnan) ทางใต้ของจีน รวมถึงกลุ่ม

ประเทศกลุ่มน้ำโขงซึ่งอยู่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้รับผลดังกล่าวไปด้วย

### บทบาททางสังคมและวัฒนธรรมของกลองมโหระทึก

จากการศึกษาวิจัยพบว่าบทบาททางสังคมสำคัญของกลองมโหระทึกในสมัยโบราณ คือการใช้สำหรับการบวงสรวงบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตัวกลองมโหระทึกเองเป็นผลิตผลจากลัทธิความเชื่อและตัวกลองมโหระทึกก็ได้รับการเคารพบูชาเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างหนึ่งด้วยการบวงสรวงด้วยกลองมโหระทึกไม่ว่าในโอกาสใด (ทองแถม นาถจำนง, 2538:140-141)

นอกจากนี้ยังใช้เครื่องประดับบารมีของผู้มีอำนาจ การเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตัวมโหระทึกเองอาจจางไป แต่มโหระทึก (โลหะ) เป็นของมีคุณค่าหายาก (ทองแถม นาถจำนง, 2538:140-141) เช่นเดียวกับที่ราชสำนักจีนเคยถือ “ตั้ง” (ภาชนะโลหะรูปทรงคล้ายกระถางรูปใหญ่) เป็นสัญลักษณ์ของการครองอำนาจรัฐ บทบาทของมโหระทึกในราชสำนักสยามปัจจุบัน รวมถึงเป็นสัญลักษณ์ของความสูงเกียรติที่รำรวยเมื่อการหล่อมโหระทึกทำได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะหัวหน้าเผ่า (ประมุข) เท่านั้น จะมีกลองมโหระทึกได้ ผู้สูงศักดิ์ที่ได้รับรางวัลจากประมุข หรือผู้รำรวยก็สามารถเป็นเจ้าของได้สัญลักษณ์แห่งอำนาจก็ร่อนลงเหลือเพียงสัญลักษณ์แสดงความรำรวยสูงศักดิ์ (ทองแถม นาถจำนง, 2538:140-141) บทบาทมโหระทึกในกลุ่มชนกะเหรี่ยงว่า ก็จะต้องอยู่ในข้อนี้และบทบาทในการใช้สำหรับส่งอาถืสัญลักษณ์ เช่น ใช้ระตมพลใช้ในการสงคราม ใช้แจ้งข่าวตวน เช่น ไฟไหม้ คนตาย เป็นต้น ใช้เป็นเครื่องดนตรีในง่บั้งเทิง หรือเล่นไปตามประเพณีเท่านั้น มิได้เข้าใจถ่องแท้ถึงความหมายดั้งเดิม (ทองแถม นาถจำนง, 2538:140-141)

### สภาพการณ์ทางวัฒนธรรมกลองมโหระทึกในปัจจุบัน

ปัจจุบันอยู่ตอนใต้ของจีนยังมีชนเผ่ากลุ่มน้อย เช่น ชนเผ่าจ้วง ชนเผ่าตัง ชนเผ่าแม้ว ชนเผ่าเย้า ฯลฯ ใช้กลองมโหระทึกในเทศกาลสำคัญต่างๆ กลุ่มชนเผ่าเหล่านี้ถือเป็นเจ้าของกลองมโหระทึกเป็นคนที่สร้างขึ้นแล้วเป็นคนที่ใช้ในทุกวันนี้ (Zhang xifeng , 2007:4-33)

ที่ประเทศเวียดนามมีหนังสือบันทึกว่ามีกลุ่มชนเผ่าส่วนน้อยเช่นมีชนเผ่าขมุ (Kho Mu) ชนเผ่าจายา (Giay) ชนเผ่าปู่แปว (Pu Peo) ชนเผ่าโคตู (Co Tu) ชนเผ่าโลโล (Lo Lo) ชนเผ่าเม็ง (Muong) ชนเผ่าปานาน (Bahnan) ชนเผ่า ม้ง (Hmong) ชนเผ่าไท



ภาพที่ 2 การใช้กลองของชนเผ่าจ้วง

(Thai) ชนเผ่าเจียโล (Gialai) ชนเผ่าบูอี่ (Bo y) มีการใช้กลองมโหระทึกอยู่แต่ส่วนมากใช้ในพิธีฝังศพ (Vu Thang, 1974:67-80)

วัฒนธรรมกลองมโหระทึกที่มีที่มาจากจีนและภาคเหนือของเวียดนามนั้นได้รับผลกระทบในช่วงประวัติศาสตร์ตอนต้นของกัมพูชา แต่ต่อมาในช่วงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ก็ไม่สามารถทนต่อไปได้ เนื่องจากชาวพื้นเมืองส่วนใหญ่ของกัมพูชาคือชาวเขมรไม่เพียงแต่ไม่ยอมรับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจีนที่อยู่ทางตอนเหนือ นอกจากนี้ยังได้รับผลกระทบด้านวัฒนธรรมจากอินเดียและคาบสมุทรมลายู หากก่อนการสถาปนาอาณาจักรพุนันผลกระทบนี้ไม่ได้มีการแสดงชัดเจนเท่าไรนั้น หลังจากสถาปนาอาณาจักรพุนัน วัฒนธรรมจากอินเดียและคาบสมุทรมลายูนั้นส่งผลกระทบอย่างมากต่อชาวเขมร ด้วยเหตุนี้จึงมีเพียง



ภาพที่ 3 การใช้กลองของชาวโลโล

กลองมโหระทึกที่หล่อจากสำริดของกัมพูชาตามแบบเฮเกอร์ 1 เท่านั้นที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ตอนต้นในระยสั้นๆ ของกัมพูชา และกลองก็ได้สูญหายไป ไม่สามารถพัฒนาไปเป็นกลองประเภทต่างๆ ได้ตั้งจีนและเวียดนาม (Sergey V.Lapteff, 2009:29) ในปัจจุบันกลองมโหระทึกหล่อจากสำริดแบบเฮเกอร์ 3 ทั้งหมดที่ถูกค้นพบนั้นไม่เพียงแต่มีจำนวนน้อยนิดเท่านั้น แต่ยังเป็นเพียงกลองที่มาจากยุคปลาย ล้วนแล้วแต่เป็นกลองที่มาจากยุคที่ใกล้เคียงกับราชอาณาจักรลาวและราชอาณาจักรไทยในปัจจุบัน ซึ่งล้วนแต่เป็นของขวัญที่ได้รับจากประเทศเพื่อนบ้าน (Yoshinori Yasuda, 2007:63-64) ประเทศกัมพูชาในปัจจุบันนี้ไม่มีการใช้กลองมโหระทึกแล้ว ถึงแม้ว่าในพระราชวังจะมีการจัดวางกลองดังกล่าวก็ตาม (กลองมโหระทึกหล่อจากสำริดแบบเฮเกอร์ 3) แต่งานพิธีกรรมต่างๆ ล้วนแล้วแต่ไม่ได้มีการนำกลองมโหระทึกมาใช้ เพียงแต่ให้กลองนั้นสัญลักษณ์ของพลังอำนาจในความทรงจำทางประวัติศาสตร์ และกลองมโหระทึกที่ถูกเก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์ก็ไม่ต่างกัน



ภาพที่ 4 ภาพสงกรานต์ลาว

ในขณะที่ประเทศลาว จากการสันนิษฐานตามข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบัน ลาวลุ่มอาจเป็นชนเผ่ากลุ่มแรกที่มีการใช้กลองมโหระทึก จนกระทั่งในเทศกาลสงกรานต์ในปี ค.ศ.1950 ยังมีประเพณีที่ใช้กลองมโหระทึกร่วมบรรเลงอยู่ในเทศกาลสงกรานต์ (Jiang tingyu, 2005:111-117) ต้นกำเนิดมาจากพิธีกรรมพิธีหนึ่งทางศาสนาพราหมณ์ ที่เป็นการให้ใน 1 ปีมีวันสำคัญทางศาสนา เพื่อให้เราได้เดินทางไปชำระล้างร่างกายในแม่น้ำ ชำระล้างสิ่งไม่ดีออกไปจากร่างกาย เนื่องจากคนชราและคนพิการนั้นไม่สามารถเดินทางไปแม่น้ำได้ คนในครอบครัวและเพื่อนสนิท

จึงได้นำน้ำในแม่น้ำกลับมาให้พวกเขา เพื่อให้พวกเขาอาบน้ำชำระล้างสิ่งไม่ดี ในเทศกาลสงกรานต์นั้นจะประกอบด้วยการชักธงชาติขึ้นยอดเสาทั่วประเทศ สรงน้ำพระพุทธรูป สรงน้ำพระสงฆ์ รดน้ำดำหัวผู้สูงอายุ อธิษฐานขอพร ดังนั้นทุกคนจึงขนานนามเทศกาลนี้ว่า “เทศกาลรดน้ำ” ในช่วงเวลา 3 วันนี้ทั่วทั้งประเทศล้วนครึกครื้น ทั่วทุกพื้นที่ล้วนเฉลิมฉลองอย่างยิ่งใหญ่ และยังมีกิจกรรมการประกวด “นางสงกรานต์” และขบวนแห่ทางสงกรานต์ในปี ค.ศ.1950 นั้นต้องใช้กลองมโหระทึกบรรเลงนำหน้าขบวน (Li fuqiang,Wei yanxiong, 2016:14-44)

ปัจจุบันลาวเป็นประเทศที่มีการเก็บรักษากลองมโหระทึกไว้จำนวนมากค่อนข้างมาก และชนเผ่าที่มีการนำกลองมโหระทึกมาใช้บ่อยที่สุดก็คือชนเผ่าขมุ ในประเพณีและพิธีกรรมแสดงถึงการใช้กลองมโหระทึกของความโดดเด่นทางวัฒนธรรมกลองมโหระทึกของลาวในปัจจุบัน (Wei danfang,Wanfubin, 2007:89-101)

ในขณะที่ชาวขมุนั้นเชื่อว่าถ้าในบ้านมีคนเจ็บป่วย จะต้องฆ่าไก่หนึ่งตัว ใช้เลือดและขนของไก่เช็ดกลองมโหระทึก และใช้เชือกผ้าฝ้ายผูกโยงหูกลองกับกบบนหน้ากลอง จากนั้นให้เจ้าบ้านตีไปประมาณ 1 ชั่วโมงแล้วให้ชาวบ้านทั้งหมดในชุมชนมาที่บ้านเพื่อร่วมประกอบพิธี หลังพิธีสิ้นสุดลงภายใน 1 เดือนจึงจะสามารถตีกลองมโหระทึกเล่นได้ ในช่วงเวลา 1 เดือนนี้หากมีคนนอกพื้นที่มาเยี่ยมชมหรือมาตีกลองก็จะถือว่าเป็นเรื่องที่ดี สามารถปิดป่าทุกขั้วออกไปได้ (Wei danfang, Wanfubin, 2007:89-101)

ปัจจุบันชุมชนของเผ่ากะเหรี่ยงยังคงมีกลองมโหระทึกหลงเหลืออยู่หมู่บ้านละ 1 2 3 หรือ 4 ใบ ทุกๆ เทศกาลปีใหม่ แต่งงานเมื่อมีการตั้งชื่อเด็กหรืองานศพ ล้วนแล้วแต่มีการใช้กลองมโหระทึก หากในชุมชนหรือวัดที่ไม่มีกลองมโหระทึกนั้นจะมีการจัดงานก็ต้องทำการยืมกลองมา แต่การใช้กลองมโหระทึกนั้นจะใช้ในงานพิธีที่จริงจังและศักดิ์สิทธิ์ มีเพียงในโอกาสที่สำคัญเท่านั้นจึงจะมีการใช้ โดยปกติแล้วหากไม่มีเหตุจำเป็นก็จะไม่มีการตีกลองนี้ ซึ่งชาวบ้านในชุมชนเชื่อว่าจะนำมาซึ่งความอัปโชค

ถึงแม้ว่ากลองมโหระทึกในวัฒนธรรมของไทยในยุคปัจจุบันจะมีเพียงชนบางกลุ่มที่มีการใช้เท่านั้น แต่ยังคงตรึงอยู่ในใจของชนทั้งหลายมิได้เลือนหายไป ชนเผ่าไทยเชื่อว่า กลองมโหระทึกถือเป็นเครื่องดนตรีที่สำคัญมากอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นทั้งเครื่องมือที่ใช้ขับบอกแจ้งและเครื่องดนตรี ในเกือบทุกแห่งของวัดในไทย



ภาพที่ 5 ภาพประโคมย้ายม

ล้วนแล้วแต่มีกลองมโหระทึกที่มีสองหน้าหรือมากกว่านั้น ซึ่งพิธีกรรมต่างๆ ภายในวัดนั้นยังมีการใช้กลองมโหระทึกมาจนถึงปัจจุบัน

สำหรับในประเทศไทย สำนักพระราชวังมีการเก็บรักษา กลองมโหระทึกไว้เป็นจำนวนมาก และมีการนำกลองมโหระทึก มาใช้ในงานพิธีต่างๆ วัดพระแก้วมีกลองนี้จำนวน 2 ใบ ภายในพระราชวังมีจำนวน 10 ใบ ซึ่งกลองเหล่านี้ล้วนเป็นกลองมโหระทึก หล่อจากสำริดแบบเฮเกอร์ 3 จะต้องมีการปิดทองลงลายใหม่ ในทุกๆ 1-2 ปี คนไทย (ชนเผ่าไท) มีความเชื่อว่า กลองมโหระทึก ในพระราชวังนั้นเป็นสมบัติของพระมหากษัตริย์ ดังนั้นจึงมีเพียง การออกงานพิธีของพระมหากษัตริย์หรือบุคคลในราชวงศ์ เท่านั้นจึงจะมีการนำกลองนี้มาใช้งาน (ทองแถม นาถจำนง, 2538: 140-141) โดยปกติแล้ว กลองมโหระทึกที่เก็บไว้ใน พระบรมมหาราชวังนั้นจะถูกเก็บรวมกับเครื่องดนตรีประกอบ พระราชพิธีอื่นๆ อย่างที่เห็นในปัจจุบัน การใช้กลองมโหระทึก ในงานพิธีต่างๆ ของไทย ได้แก่ พิธีวางศิลาฤกษ์พระบรมมหาราชวัง พระราชพิธีราชาภิเษก พระราชพิธีเปลี่ยนเครื่องทรง พระแก้วมรกต พิธีอวยพรที่จัดขึ้นเฉพาะในพระบรมมหาราชวัง เนื่องในวันสงกรานต์ พิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ เป็นต้น (ทองแถม นาถจำนง, 2538:140-141)

พิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญมีการจัดขึ้นในวันที่ 13 พฤษภาคม ของทุกปี โดยจัดบริเวณมณฑลพิธีท้องสนามหลวง มีพระราชวงศ์เป็นผู้นำการประกอบพิธี แสดงให้เห็นถึงบัดนี้ ฤดูกาลแห่งการทำนาและเพาะปลูกได้เริ่มขึ้นแล้วของทั้งประเทศ ในขณะที่เดียวกันยังเป็นตัวอย่างในการทำการเกษตรให้แก่

ชาวเกษตรกร และเป็นการช่วยพัฒนาความสามารถทางด้านการเกษตรให้แก่เกษตรกร การประกอบพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญในปัจจุบันนี้มีเหตุผลสองประการ ประการที่หนึ่งคือ เป็นพิธีให้ศีลให้พรที่จัดขึ้นภายในพระบรมมหาราชวัง อีกประการหนึ่งคือเป็นการมอบรางวัลให้แก่เกษตรกรดีเด่นในงานพระราชพิธี ภายในพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ กลองมโหระทึกสองหน้าจะตั้งอยู่ทั้งสองข้างของห้อง ซึ่งจะอยู่ด้านท้ายของรูปปั้นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งตั้งตรงข้ามกับพลับพลาที่ประทับของพระมหากษัตริย์และพระราชินี ซึ่งหลังจากที่พระมหากษัตริย์และพระราชินีจุดธูปเทียนบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์แล้วนั้นก็ทำการขอพรกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ฟ้าฝนตกต้องตามฤดูกาล จากนั้นเจ้าพนักงานจะจุดพระโคเทียมแอกไปยังด้านหน้าพระมหากษัตริย์เพื่อทำการเจิม ซึ่งเป็นพิธีการที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพราหมณ์ จากนั้นเจ้าพนักงานจะทำการลั่นฆ้องเป่าแตรหอยสังข์ หลังจากเสียงฆ้องและแตรดังขึ้น เจ้าพนักงานดนตรีจะทำการบรรเลงดนตรี แสดงถึงพิธีการได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว การไถนาในพิธีแรกนาขวัญนั้นจะทำการไถ 9 รอบ ผู้เดินนำพิธีคือพราหมณ์ปุโรหิต ถัดมาคือพญาโค คันไถพระโคบาล เทพีแรกนาขวัญทั้ง 4 สุดท้ายตามด้วยเจ้าพนักงานหว่าน เจ้าพนักงานถือเหล่าและน้ำ ทุกครั้งที่ไถครบ 1 รอบ แต่จะทำการเป่า 1 ครั้ง แต่กลองมโหระทึกนั้นจะบรรเลงไม่หยุด โดยจะบรรเลงจนพิธีสิ้นสุดลง หลังจากนั้นพระมหากษัตริย์และพระราชินีจะมอบรางวัลให้แก่เกษตรกรดีเด่นที่ได้รับรางวัลในแต่ละจังหวัด เมื่อพิธีการสิ้นสุดลง ประชาชนที่อยู่โดยรอบปริมณียจะรีบรุกเข้ามาเก็บเมล็ดพันธุ์ที่หว่านในพิธีกลับไปปลูกในที่นาของตนเอง เพื่อเป็นสิริมงคลในการประกอบอาชีพ

พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญเป็นประเพณีโบราณที่ถูกฟื้นฟูขึ้นมาในปี ค.ศ.1959 โดยพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช วัดฤๅษะสงฆ์เพื่ออัญเชิญขอพรให้แก่ประเทศไทย จนถึงปัจจุบันมีการประกอบพิธีแล้วทั้งสิ้น 17 ครั้ง เป็นขบวนพระราชพิธีที่งดงาม ซึ่งริ้วขบวนประกอบด้วยเรือทั้งหมด 52 ลำล่องเป็นแถว 5 แถวตามแนวขบวนที่ตั้งกระบวน (Jiangtingyu, 2005:111-117) ในสมัยโบราณ ในจำนวนนั้นมีเรือจำนวน 4 ลำที่เป็นเรือพระที่นั่ง ประกอบด้วย เรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์ เรือพระที่นั่งนารายณ์ทรงสุบรรณ เรือพระที่นั่งอนันตนาคราช และเรือพระที่นั่งอเนกชาติภุชงค์ นอกจากนี้ยังมีเรือจำนวน 10 ลำที่สำหรับใส่ราชบรรณาการ และอีกจำนวน 38 ลำเป็น

เรือเล็ก รื้อขบวนเรือทั้ง 5 แลวนี้มีความยาวประมาณ 1,280 เมตร กว้าง 110 เมตร ฝีพายนั้นเป็นทหารเรือที่มาจากหน่วยกองต่างๆ จำนวน 2,200 นาย ล่องเรือเป็นระยะทางทั้งหมด 4.5 กิโลเมตร ใช้ระยะเวลาราว 55 นาที โดยเริ่มล่องไปตามแม่น้ำเจ้าพระยา ไปวัดอรุณ ตั้งแต่สะพานธนบุรีไปจนถึงสะพานพระพุทธยอดฟ้า ในขบวนพยุหยาตราชลมารคนั้น กลองมโหระทึกจะถูกวางไว้ที่ส่วนหน้าเรือจำนวน 4 ลำ นอกจากจะมีกลองมโหระทึกแล้วยังมีแตร ฆ้อง กลองชนะชัย ปี่ และเครื่องดนตรีอื่นๆ อีกด้วย ขณะที่เรือเริ่มล่องออกไปตามแม่น้ำ พรหมณ์จะทำหน้าที่เป่าแตรหอยสังข์ จากนั้นกลองมโหระทึกจะเริ่มต้นบรรเลงและบรรเลงจนสิ้นสุดพิธี ระหว่างนั้นฝีพายก็จะร้องเพลงสรรเสริญพระบารมี เพื่อเป็นการสรรเสริญแก่พระมหากษัตริย์ พิธีนี้ถือเป็นพิธีอันศักดิ์สิทธิ์และยิ่งใหญ่นอกจากพระราชพิธีสองพิธีที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ยังมี พระราชพิธีบรมราชาภิเษก พระราชพิธีเปลี่ยนเครื่องทรงพระแก้วมรกต พิธีอวยพรที่จัดขึ้นเฉพาะในพระบรมมหาราชวังเนื่องในวันสงกรานต์ ซึ่งพระราชพิธีดังกล่าวนี้แล้วแต่ใช้กลองมโหระทึกในการประกอบพิธีทั้งสิ้น และที่สำคัญพระราชพิธีเหล่านี้แล้วแต่เป็นพิธีที่จัดขึ้นเฉพาะในพระราชวังเท่านั้น ไม่ได้มีการเปิดเผยต่อสาธารณชนแต่อย่างใด (Yu ni ,2556:6-49)

ปัจจุบันนอกจากชนชาติไทยที่มีการใช้กลองมโหระทึกนั้น ยังมีชนเผ่าชาวกะเหรี่ยงและชนเผ่าขมุสองชนเผ่าที่มีการใช้กลองมโหระทึก

**การสืบทอด อนุรักษ์ และฟื้นฟูวัฒนธรรมกลองมโหระทึก**  
วัฒนธรรมกลองมโหระทึกนั้นคือส่วนที่มีความสำคัญมากของวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ จุดสำคัญของวัฒนธรรมกลองมโหระทึกที่เข้าสู่ลุ่มแม่น้ำโขงเมื่อ 2,000 กว่าปีที่ผ่านมานั้น คือการทำทวารวิชัยเกี่ยวกับชนเผ่าในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และวัฒนธรรมพื้นฐาน ในไม่กี่ปีที่ผ่านมานี้ ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมกลองมโหระทึกของจีนและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นั้นจะได้รับความสนใจจากเหล่านักวิชาการ แต่ในการสืบสานและอนุรักษ์นั้นยังคงเผชิญกับปัญหาต่างๆ ไม่ว่าจะจากการเลือนหายไป การสูญผู้สืบทอด และความตระหนักในการอนุรักษ์กลองมโหระทึก ซึ่งสิ่งเหล่านี้ควรขึ้นอยู่กับประเทศต่างๆ ในกลุ่มประเทศลุ่มแม่น้ำโขง ในการเสนอและกำหนดการอนุรักษ์กลองมโหระทึกเพื่อป้องกันการเลือนหายไปของกลองมโหระทึก ฟื้นฟูวัฒนธรรมกลองมโหระทึกและพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของแต่ละชาติ

กระตุ้นจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมกลองมโหระทึกและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมกลองมโหระทึก การอนุรักษ์วัฒนธรรมกลองมโหระทึกนั้นมีความยากลำบากมาก ต้องมีระบบนโยบาย แนวทางที่แข็งแกร่ง รวมถึงการช่วยเหลือจากหลายภาคส่วน และสังคมด้านต่างๆ อย่างต่อเนื่อง จากคำกล่าวข้างต้น มาตรการการอนุรักษ์วัฒนธรรมกลองมโหระทึกนั้น ต้องได้รับความร่วมมือจากรัฐบาล ประชาชน ผู้สืบทอดศิลปะกลองมโหระทึก นักวิชาการ และสถาบันที่เกี่ยวข้อง สื่อ และสังคม ซึ่งแต่ละฝ่ายนั้นจะรับผิดชอบในหน้าที่ที่แตกต่างกัน เพื่ออนุรักษ์และการปฏิบัติต่อเนื่องในระยะยาวในการรักษาวัฒนธรรมกลองมโหระทึก

### **บทสรุปและอภิปรายผล**

ด้วยกระบวนการโลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจและกระบวนการบูรณาการทางวัฒนธรรมที่บรรจบกันนั้นคือความเป็นจริงที่น่ากลัว ยุคของโลกาภิวัตน์เป็นผลกระทบเชิงลบที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในการเลือกรับความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งเหล่านี้เป็นผลกระทบร้ายแรงกับการสืบทอด ประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิม การแพร่กระจายของกลองมโหระทึกกว่าสองพันปีนั้นเป็นวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งของชนเผ่าทางตอนใต้ สะท้อนให้เห็นถึงพลังในการสร้างวัฒนธรรมที่ยิ่งใหญ่ของชนเผ่าทางตอนใต้ และเมื่อเวลาผ่านไปวัฒนธรรมกลองมโหระทึกนั้นก็ค่อยๆ เลือนหายไปจากผู้คน ด้วยเหตุนี้ ศิลปะการหล่อกลองมโหระทึกของแต่ละประเทศนั้นก็ค่อยๆ เลือนหายไป และกลองมโหระทึกผู้ก่อเกิดวัฒนธรรมกลองมโหระทึกนั้นก็ตกอยู่ในความเสี่ยงเช่นกัน ในการดำเนินไปของโลกยุคปัจจุบันจะทำเช่นไรเพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมกลองมโหระทึกออกไปนั้นคือปัญหาที่ประเทศต่างๆ ในลุ่มแม่น้ำโขงต้องเผชิญและเป็นข้อท้าทายที่ต้องเร่งแก้ไข การอนุรักษ์วัฒนธรรมกลองมโหระทึกนั้นมีความยากลำบากมาก ต้องมีระบบนโยบายที่แข็งแกร่ง รวมถึงหลายภาคส่วนและสังคมด้านต่างๆ ในการดำเนินการกระตุ้นการอนุรักษ์วัฒนธรรม วิวัฒนาการ เทคโนโลยีที่ทันสมัย และสัญลักษณ์กลองมโหระทึกนั้น ต้องได้รับความร่วมมือจากรัฐบาล ประชาชน นักวิชาการและสถาบันที่เกี่ยวข้อง ผู้สืบทอดศิลปะกลองมโหระทึก พลังจากสังคม และสื่อต่างๆ ในการให้ความช่วยเหลืออย่างสูงสุด ขณะเดียวกัน ยังต้องการความร่วมมือจากประเทศต่างๆ เพื่อให้แน่ใจว่าวัฒนธรรมพื้นบ้านแบบดั้งเดิมได้รับการอนุรักษ์ สืบสานและพัฒนาที่ดียิ่งขึ้น

หลังจากผ่านการทำการวิจัยกลองมโหระทึกแล้วพบว่าการพัฒนาและเศรษฐกิจในสังคมทั้งหมดรวมถึงการพัฒนาทางวัฒนธรรมของกลองมโหระทึกนั้นไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ในขณะที่มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ การวิจัยกลองมโหระทึกนั้นเป็นการรวมเข้าด้วยกันของโบราณคดี มานุษยวิทยา ประวัติศาสตร์ ชนชาติวิทยา ศิลปะ และรวมถึงสาขาวิชาอื่นๆ ในทางวิทยาศาสตร์ สำหรับการวิจัยกลองมโหระทึกนั้น ประเทศจีนได้เริ่มมีการวิจัยขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1950 โดยการเริ่มต้นนั้นมีการวางแผนและรวบรวมสำรวจวิจัยกลองมโหระทึก เวียดนามนั้นได้เริ่มต้นขึ้นหลังจากปี ค.ศ. 1970 และเริ่มต้นให้ความสำคัญกับการรวบรวมกลองมโหระทึก และดำเนินการรวบรวมกลองมโหระทึกแล้วนำไปเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์และทำการศึกษาวิจัยกลองมโหระทึก ส่วนประเทศไทยก็ได้เริ่มมีการบันทึกเกี่ยวกับกลองมโหระทึกตั้งแต่ยุคสุโขทัย แต่การวิจัยเกี่ยวกับกลองมโหระทึกนั้นได้เริ่มบันทึกในปี ค.ศ. 1964 ส่วนประเทศลาว ประเทศพม่าและประเทศกัมพูชาได้เริ่มศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลองมโหระทึกเมื่อปี ค.ศ. 1990 ความลึกซึ้งของกลองมโหระทึกที่ซ่อนอยู่อย่างไม่มีสิ้นสุด ไม่หยุดที่จะดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาศึกษาและสำรวจทำให้นักวิชาการในรุ่นแล้วรุ่นเล่ายังคงทุ่มเทเวลาและความพยายามในการทำการวิจัยกลองมโหระทึก ด้วยเหตุผลนี้ หัวข้อในการวิจัยกลองมโหระทึกจึงเต็มไปด้วยมนต์เสน่ห์ และกลายเป็นหัวข้อในการวิจัยของนักวิชาการทั้งหลายตลอดไป

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลองมโหระทึกในมิติอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น ศิลปะหรือลวดลายที่ปรากฏในกลองมโหระทึก วัฒนธรรมความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องหรือการมีส่วนร่วมของกลองมโหระทึก เป็นต้น ซึ่งประเด็นเหล่านี้ควรได้มีการศึกษาวิจัยในเชิงลึกต่อไป

2. ควรมีการนำแนวทางหรือรูปแบบการศึกษาเรื่องของกลองมโหระทึกในมิติของบทบาท การอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมในประเทศไทยเป็นการเฉพาะ เนื่องจากมีความชัดเจนทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีแล้วว่าประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีการค้นพบกลองมโหระทึกกระจายอยู่ทั่วประเทศ

3. ผลของการวิจัยชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า วัฒนธรรมกลองมโหระทึกอยู่ในภาวะเสื่อมเสี่ยงต่อการสูญหาย ทั้งในมิติของตัวกลองรวมถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับกลองมโหระทึกที่เกิดขึ้นทั่วไปในกลุ่มประเทศที่ทำการศึกษานั้น จึงควรมีการนำผลวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการสืบทอด อนุรักษ์ และฟื้นฟูวัฒนธรรมกลองมโหระทึกต่อไป

## บรรณานุกรม

- เขมชาติ เทพไชย. “รายงานการสำรวจ และศึกษากลองมโหระทึก ณ บ้านยวนเฒ่า ตำบลเทพราช อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช” ศิลปากร ปีที่ 29, ฉบับที่ 4 (กันยายน 2528): 18-20
- เจนจิรา เบญจพงศ์. (2539). ลายนกกยบนหน้ากลองมโหระทึก. สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ 58, 49 (ส.ค.2554) หน้า 46
- ชนานุช คำสุข. (2553). มโหระทึก. เพลงดนตรี 15, 7 (มี.ค.2553) หน้า 44-47
- ชิน อยูดี. (2529). สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- \_\_\_\_\_. (2517). กลองมโหระทึกอดีต. กรุงเทพฯ: คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทองแถม นาถจำนง. (2532). มโหระทึกจากหลักฐานทางจีน. เมืองโบราณ 15, 2 (เมษายน-มิถุนายน 2532) หน้า 75-86
- \_\_\_\_\_. (2538). มโหระทึก. ศิลปวัฒนธรรม 16, 7 (พฤษภาคม 2538) หน้า 140-141
- \_\_\_\_\_. (2538). มโหระทึก. ศิลปวัฒนธรรม 16, 8 (มิถุนายน 2538) หน้า 140-142
- บักหนาน ถงกู่. (2538). มโหระทึกใช้ทำอะไร. ศิลปวัฒนธรรม 16, 12 (ต.ค.2538) หน้า 116-117
- \_\_\_\_\_. (2539). ลายนกบิน. ศิลปวัฒนธรรม 17, 3 (ม.ค.2539) หน้า 78-80
- พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542
- พัชรินทร์ สุขประมุข. (2529). “กลองมโหระทึกที่พบใหม่ในประเทศไทย”. รายงานประจำปีของสำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 6. เชียงใหม่: โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- สรีรา เกิดสว่าง. (2539). มโหระทึกวัดดอนตาล. ศิลปวัฒนธรรม 17, 4 (ก.พ.2539) หน้า 146-147
- สุโขทัยธรรมาธิราช, มหาวิทยาลัย. (ม.ป.ป.). ประมวลสารประชุมวิชาการวิจัยด้านไทยคดีศึกษา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- อัญชลี สีนธูสอน. (2548). รายงานการพบกลองมโหระทึกในพื้นที่จังหวัดเชียงรายเมื่อ พ.ศ.2546 : ลวดลายพิเศษกับข้อสังเกตเกี่ยวกับกลุ่มชนเจ้าของกลองมโหระทึก และข้อสันนิษฐานด้านอายุสมัย. ศิลปากร 48, 6 (พ.ย.-ธ.ค. 2548)
- Promoting Intellectual Property in Developing Countries, World Bank, 2004.
- Li Fuqiang, Wei Yanxiong: Bronze Drums of China-Southeast Asia (Laos Volume). 2016:14-44.
- Li Weiqing. (1982). Classification and Dating of Bronze Drums in Southern China, Archaeology. 1979 (1); Wang Kerong. Problems of the Study on Ancient Bronze Drum. Proceedings of the Symposium of Ancient Bronze Drums. Beijing: Cultural Relics Press. 1982:87~94.
- Liang Zhiming. (2007). SOUTHEAST ASIAN AFFAIRS, 2007:49-51.
- Jiang Tingyu. (1982). Tong Gu.Guangxi:China Press, 1982.
- Jiang Tingyu. (1985). Tong Gu.Guangxi: People Public House Press, 1985.
- Jiang Tingyu. (1988). Tong Gu Yi Shu Yan Jiu.Guangxi:China Press, 1988.
- Virgimia M.Di Crocco. (1993). Evidence Suggesting Use of Bronze Drums in Myanmar During the Northern Sung Dynasty. Exploration on Bronze Drums and Bronze Culture-- Proceeding of the 2nd Symposium of Ancient Bronze Drums and Bronze Wares Culture in Southern China and Southeast Asia. Edited by Association of Chinese Ancient Bronze Drums. Nanning: Guangxi Ethnic Press, 1993. P78-P79
- Wei Danfang. (2014). A Comparative Study on Handed-down Bronze Drums from Ethnic Groups in China-Myanmar and China- Laos Border Areas. Guizhou Ethnic Studies, 2014 (4).

รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาสนสถานของศาสนาเต๋า :  
กรณีศึกษาศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี

Building Group Layout Model in Taoist Temples :  
A case study of Najasataichi Chinese Shrine in Ang Sila Community,  
Mueng District, Chon Buri Province

❖ *Lan Changlong* ❖

# รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาสนสถานของศาสนาเต๋า : กรณีศึกษาศาลเจ้าหน้าจาช่าไท่จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี

## Building Group Layout Model in Taoist Temples : A case study of Najasataichi Chinese Shrine in Ang Sila Community, Mueng District, Chon Buri Province

❖ Lan Changlong<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อศึกษารูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารและวิเคราะห์ลัทธิปรัชญาและศาสนาที่มีอิทธิพลต่อการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท่จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์และสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท่จื้อมี 3 รูปแบบ ได้แก่ การวางผังแบบสมมาตร การวางผังแบบอิสระและการวางผังตามภาพยนต์แปดทิศ (เป่ย์ช่วย) ส่วนลัทธิปรัชญาและศาสนาที่มีอิทธิพลต่อการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท่จื้อมีทั้งศาสนาเต๋า ลัทธิขงจื้อ และพุทธนิกายมหายาน

**คำสำคัญ :** รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคาร ศาสนาเต๋า ศาลเจ้าหน้าจาช่าไท่จื้อ

### Abstracts

This research is a mixed method research that has two objectives: 1) to study building group layout model and 2) to study philosophical or religious thought that influence building group layout of Najasataichi Chinese shrine in Ang Sila community, Mueng district, Chon Buri province. The researchers will use qualitative research. The research methods are literature analysis, field research and interviews.

The results show that the layout of the buildings in Najasataichi Chinese shrine has three models: symmetrical layout, freestyle layout and the Eight Diagrams layout. Taoist thought, Confucianism and Buddhist thought has an influence on the layout of buildings.

**Key word :** building group layout model, Taoism, Najasataichi Chinese shrine

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาเอก สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม หลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## บทนำ

หน้าจาช่าไต้จื้อเป็นองค์เทพเจ้าที่มีอิทธิพลมากองค์หนึ่งในสังคมจีน คำว่า “หน้าจ่า” เป็นคำศัพท์ที่อ่านตามสำเนียงจีนแต้จิ๋ว ถ้าอ่านตามภาษาจีนกลาง จะอ่านเป็น Ne zha (เหนือจ่า) คำว่า Ne zha นี้เป็นชื่อที่แปลกมากในประเทศจีน ซึ่งชื่อนี้มีลักษณะพิเศษ 3 ประการ ประการที่ 1 คือ คำว่า Ne zha ไม่มีความหมายแต่อย่างใดในภาษาจีน ประการที่ 2 คือ คำว่า Ne zha ในภาษาจีนกลางนั้นมักจะเขียนดังนี้ “哪吒” (Ne zha) และตัวอักษรจีนทั้ง 2 ตัวนี้ล้วนมีอักษร “口” อยู่ด้านหน้า ซึ่งคำศัพท์เหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นคำศัพท์ที่แปลจากภาษาต่างชาติ ในคัมภีร์ศาสนาพุทธที่แปลเป็นภาษาจีนมีคำศัพท์เหล่านี้มากมาย ดังนั้น จึงสามารถสันนิษฐานได้ว่า คำว่า Ne zha เป็นคำศัพท์ที่มาจากต่างถิ่น ประการที่ 3 ในเอกสารจีนโบราณและเทพนิยายจะเรียกหน้าจาช่าไต้จื้อว่า Ne zha แต่ไม่ได้พูดถึงนามสกุล (Jin Dinghan.2536, หน้า 53) จากลักษณะพิเศษทั้ง 3 ประการนี้พอสรุปได้ว่า คำว่า Ne zha เป็นชื่อที่แปลจากภาษาต่างชาติ และหน้าจาช่าไต้จื้อเป็นองค์เทพเจ้าที่มาจากต่างถิ่น

สำหรับที่มาของหน้าจาช่าไต้จื้อนั้น นักวิชาการทั้งภายในและนอกประเทศจีนส่วนใหญ่ได้เสนอความคิดเห็น 2 แนว ได้แก่ แนวที่ 1 คือ หน้าจาช่าไต้จื้อมาจากอินเดีย ซึ่งพระคัมภีร์ศาสนาพุทธเรื่อง Bei fang pi sha men tian wang sui jun hu fa yi gui (北方毗沙门天王随军护法仪轨) ในสมัยราชวงศ์ถัง (พ.ศ. 1161-1450) มีข้อความตอนหนึ่งได้เขียนไว้ว่า หน้าจ่าไต้จื้อถือหอกด้วยมือ และมองไปสี่ทิศทางด้วยดวงตาที่ลูกโหลง แล้วกล่าวต่อพระพุทธรูปว่า ข้าพเจ้าเป็นหลานคนที่ 2 ของบุตรชายคนที่ 3 ของท้าวกูเวร ซึ่งท้าวกูเวรพร้อมกับหน้าจ่าต้องกล่าวต่อพระพุทธรูปวันละ 3 ครั้งว่า ข้าพเจ้าปกป้องพระธรรมเพื่อปราชญ์ที่คิดเรื่องชั่วร้าย ข้อความนี้เป็นหลักฐานที่ชี้ให้เห็นว่า หน้าจ่าเป็นองค์เทพเจ้าองค์หนึ่งในศาสนาพุทธจากอินเดีย และเป็นหลานของท้าวกูเวร แต่ในเอกสารโบราณบางเล่มเขียนไว้ว่า หน้าจ่าเป็นบุตรชายของท้าวกูเวร เช่น Bei fang pi sha men tian wang sui jun hu fa zhen yan (北方毗沙门天王随军护法真言) Pi sha men yi gui (毗沙门仪轨) และ Fo suo xing zan sheng pin (佛所行赞·生品) เป็นต้น ส่วนความคิดเห็นแนวที่ 2 คือ หน้าจ่าไต้จื้อมาจากเปอร์เซียโบราณ ซึ่งเนื้อหาของเทพนิยายที่เกี่ยวข้องกับหน้าจ่าในประเทศจีนคล้ายกับกวีนิพนธ์เรื่อง Shahnameh : the persian book of kings ในเปอร์เซียโบราณ อย่างไรก็ตาม

นักวิชาการส่วนใหญ่ค่อนข้างยอมรับความคิดเห็นแนวที่ 1 เนื่องจากมีเอกสารหรือคัมภีร์ศาสนาพุทธโบราณหลายเล่มในประเทศจีนเป็นหลักฐาน

ก่อนและช่วงสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ (พ.ศ.1503-1670) หน้าจ่าเป็นองค์เทพเจ้าที่ปกป้องศาสนาพุทธ (Liu Wengang. 2552, หน้า 179) แต่ในฐานะที่เป็นบุตรชายของท้าวกูเวร หลังจากรหัสจิ้ง ซึ่งเป็นจอมพลในสมัยราชวงศ์ถังที่ได้ยกย่องเป็นท้าวกูเวร หน้าจ่าก็กลายเป็นบุตรชายของจอมพลรหัสจิ้งและเป็นองค์เทพเจ้าที่สร้างขึ้นใหม่ภายใต้การผสมผสานทั้งวัฒนธรรมจีนกับวัฒนธรรมอินเดีย รหัสจิ้ง (พ.ศ.1114-1192) เป็นบุคคลที่มีอยู่จริงในสมัยราชวงศ์ถัง เนื่องจากรหัสจิ้งเป็นจอมพลที่มีอิทธิพลมากในสังคมจีน ดังนั้น ชาวจีนจึงยกย่องรหัสจิ้งเป็นเทพเจ้าตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง ต่อมา ในสมัยราชวงศ์ซ่งใต้ (พ.ศ.1671-1822) จอมพลรหัสจิ้งกลายเป็นท้าวกูเวร (Liu Wengang.2552, หน้า 180)

ตัวละครเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในวรรณกรรม และเนื้อหาสาระที่น่าสนใจในวรรณกรรมก็จะทำให้ตัวละครได้รับความนิยมนจากผู้อ่านทั่วไป นวนิยายเรื่อง ไชอิ๋ว เป็นหนึ่งในสี่สุดยอดวรรณกรรมจีนและได้รับความนิยมนจากชาวบ้านมากที่สุด ซึ่งได้ประพันธ์ขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187) ในเรื่อง ไชอิ๋ว นี้ รหัสจิ้งไม่ใช่ท้าวกูเวรในศาสนาพุทธดั้งเดิม แต่กลายเป็นลักษณะที่อ่องหรือเทพถือเจดีย์ทอง 7 ชั้นของเง็กเซียนฮ่องเต้ในศาสนาเต๋า เง็กเซียนฮ่องเต้ทรงแต่งตั้งรหัสจิ้งเป็นจอมพลปราบปรามปีศาจ เนื่องจากหน้าจ่าเป็นบุตรชายคนที่ 3 ของลกัษณะที่อ่อง และเป็นนายพลที่สำคัญของเง็กเซียนฮ่องเต้ จึงได้แต่งตั้งเป็นเทพใหญ่ซานถันไห่หุย (Liu Wengang.2552, หน้า 181) นวนิยายเรื่อง ไชอิ๋ว เป็นวรรณกรรมที่ทำให้ฐานะของหน้าจ่าที่เป็นเทพเจ้าในศาสนาพุทธปรับเปลี่ยนเป็นเทพเจ้าในศาสนาเต๋า ศาสตราจารย์ Liu Wengang (2552:181) ได้กล่าวว่า ลักษณะภาพลักษณ์ของหน้าจ่าคือ มองจากภายนอกเกี่ยวข้องกับศาสนาเต๋า ส่วนภายในเกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสานทั้งศาสนาเต๋าและศาสนาพุทธในตัวหน้าจ่า

นวนิยายที่ทำให้หน้าจ่ากลายเป็นเทพเจ้าในศาสนาเต๋าล้วนๆ คือเรื่อง “เฟิงเลินเหยียนอี่” ซึ่งได้ประพันธ์ขึ้นในช่วงราชวงศ์หมิง นวนิยายเรื่องนี้ได้กล่าวว่า หน้าจ่าเดิมเป็นเทพหลังจู้จื่อในศาสนาเต๋ายวนสื่อเตียนจุนซึ่งเป็นเทพที่มีฐานะสูงสุดในศาสนาเต๋่าได้สั่ง

ให้เทพหลิงจู่ถือกลับมาเกิดใหม่เป็นมนุษย์เพื่อช่วยเหลือเจียงจื่อหย่า หรือ เจียงไท่กง รบกับราชสำนักซาง (ประมาณ 1057-503 ปีก่อนพุทธศักราช) ส่วนมนุษย์ที่เทพหลิงจู่ถือกลับตาลให้จุดใหม่คือหน้าจ่า การแพร่หลายทั้งเรื่อง ไช้อิว และเรื่อง เฟิงเสินเหยียนอี่ ทำให้หน้าจ่ากลายเป็นเทพเจ้าที่ได้รับความนิยมจากชาวจีนมาก โดยเฉพาะหมู่เยาเวชน

ชาวจีนได้เดินทางเข้ามาค้าขายและอพยพมาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทยมาช้านาน หลักฐานเครื่องถ้วยจีนและนิทานพื้นบ้านเรื่องเศรษฐีฟาโลที่เป็นเจ้าเมืองศรีฟโล แสดงให้เห็นว่าเมืองศรีฟโล ซึ่งเป็นเมืองท่าในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้นเป็นชุมชนเมืองที่มีการติดต่อค้าขายกับประเทศจีนและมีชาวจีนตั้งถิ่นฐานอยู่ นอกจากนั้นจิตรกรรมฝาผนังที่วัดหลวงหรือวัดใหญ่อินทาราม ซึ่งเป็นวัดที่สร้างขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา ก็แสดงให้เห็นว่าที่เมืองบางปลาสร้อยมีชาวจีนอาศัยอยู่มาตั้งแต่สมัยนั้นแล้ว ที่อ่างศิลา บางพระ (เรือ) ศรีราชา บางละมุง สัตหีบ ก็เช่นเดียวกัน (ภารดี มหาจันทร์ และนันท์ชญา มหาจันทร์.2554, หน้า 49) ถึงแม้หลักฐานที่เกี่ยวข้องยังไม่ค่อยชัดเจน แต่สามารถสันนิษฐานว่า นวนิยายเรื่อง ไช้อิว และเรื่อง เฟิงเสินเหยียนอี่อาจจะได้ติดตามชาวจีนเข้ามาประเทศไทยในสมัยกรุงศรีอยุธยา ซึ่งตรงกับสมัยราชวงศ์หมิงและสมัยราชวงศ์ชิงตอนต้นของประเทศจีน นอกจากนี้ ยังมีอีกอย่างหนึ่งที่แนวคิดเหล่านี้อาจติดตามมาด้วยคือ ความเชื่อที่เกี่ยวกับหน้าจ่า สืบเนื่องจากชาวจีนที่เดินทางมาประเทศไทย ระหว่างทางเต็มไปด้วยอันตรายที่คาดการณ์ไม่ได้ หน้าจ่าจึงเป็นเทพเจ้าอีกองค์หนึ่งที่กลุ่มชาวจีนนับถือ

ปัจจุบันนี้ ศาลเจ้าใหญ่ที่ชาวจีนและชาวไทยเชื้อสายจีนสร้างขึ้นเพื่อบูชาหน้าจ่าอย่างน้อยมี 2 แห่ง ได้แก่ ศาลเจ้าหน้าจ่าในตำบลบ้านปรก จังหวัดสมุทรสงครามและศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อ หรือ วิหารเทพเสด็จพระกิติเฉลิมที่ตั้งอยู่ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี (ภาพที่ 1) ในศาลเจ้าหน้าจ่าทั้ง 2 แห่งนี้ ศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อในตำบลอ่างศิลาถือได้ว่าเป็นศาลเจ้าที่ยิ่งใหญ่อลังการแห่งหนึ่งซึ่งมีรูปเคารพของเทพเจ้าหลากหลายองค์มารวมกัน หนึ่งในรูปเคารพเหล่านั้นยังมีองค์ให้ส่วยเอี้ยครบ 60 องค์ จึงทำให้ศาสนิกชนและนักท่องเที่ยวทั่วไปทั้งในและต่างประเทศได้เดินทางมาเที่ยวชมและขอพรตามปีเกิด ศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อสร้างขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2534 โดยท่านอาจารย์สมชาย เเฉยศิริ เดิมเป็นศาลเจ้าเล็กๆ ที่มีเนื้อที่ 200 ตารางวา ในปีพ.ศ.2557 ทางมูลนิธิธรรม์ศมีมีรัตนได้ดำเนินการก่อสร้างศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อ

รวมพื้นที่ดิน 36 ไร่ ศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อถือได้ว่าเป็นศาลเจ้าจีนที่ใหญ่มากแห่งหนึ่งในประเทศไทย (วันชัย แก้วไทรสุน.วันที่ 16 กันยายน พ.ศ.2559, สัมภาษณ์)



ภาพที่ 1 ศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อในตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี

เมื่อค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวกับหน้าจ่าในฐานข้อมูลของประเทศจีน เช่น ฐานข้อมูล CNKI ฐานข้อมูล Wangfang และฐานข้อมูล Baidu xueshu ผู้วิจัยพบว่า นักวิชาการส่วนใหญ่เน้นการศึกษาประวัติความเป็นมาของหน้าจ่า นวนิยายที่เกี่ยวกับหน้าจ่าและความเชื่อที่เกี่ยวกับหน้าจ่า ส่วนการศึกษารูปแบบการจัดวางผังกลุ่มอาคารภายในศาลเจ้าที่บูชาเฉพาะหน้าจ่ายังมีน้อยหรือไม่ได้ศึกษาลงลึก ซึ่งคนส่วนใหญ่อาจจะมองข้ามประเด็นนี้ไป อนึ่ง เนื่องจากหน้าจ่าเป็นเทพเจ้าจากต่างถิ่นที่ได้รับความนิยมทั้งผู้ที่นับถือศาสนาพุทธและศาสนาเต๋านอกกลุ่มชาวจีนทั้งในและนอกประเทศ ดังนั้น ศาลเจ้าที่บูชาเฉพาะหน้าจ่าคงแฝงปรัชญา ความหมายและคติความเชื่อที่หลากหลายอยู่ในรูปแบบการจัดวางผังกลุ่มอาคารภายในศาลเจ้าฯ

จากบริบทดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาสนสถานของศาสนาเต๋า : กรณีศึกษาศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี เพื่อตั้งใจถอดความหมายแฝงที่อยู่ภายในรูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารของศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อ และให้ชาวไทย ชาวไทยเชื้อสายจีนและผู้สนใจได้เข้าใจและเรียนรู้วัฒนธรรมจีนที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะองค์ความรู้ด้านการจัดวางผังกลุ่มอาคารในศาสนสถานของศาสนาเต๋า

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจ่าช่าให้จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี

2. เพื่อวิเคราะห์ลัทธิและศาสนาที่มีอิทธิพลต่อการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ ตำบลอ่างศิลา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** คือการค้นคว้า รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารต่างๆ ดังนี้

1.1 รวบรวมและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของลัทธิเต๋าเนื่องจากปรัชญาในลัทธินี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของศาสนาเต๋า

1.2 รวบรวมและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความรู้ทั่วไปของศาสนาเต๋า เนื่องจากศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อเป็นศาสนสถานของศาสนาเต๋า

1.3 รวบรวมและศึกษาข้อมูลทั่วไปของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ เช่น ที่ตั้ง ประวัติความเป็นมา

1.4 รวบรวมและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาขององค์เทพเจ้าที่สำคัญในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ เช่น องค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ

1.5 รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาและศาสนาพุทธมหายานในประเทศจีน

1.6 รวบรวมและศึกษาทฤษฎี แนวคิด งานวิจัยและเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย

**ขั้นตอนที่ 2** คือการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากภาคสนาม ซึ่งวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 2 วิธี คือวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสำรวจ และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์ ดังนี้

2.1 การสำรวจพื้นที่ศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดวางผังกลุ่มอาคาร ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจพื้นที่ ได้แก่ กล้องถ่ายภาพ แผนที่ แผนที่ศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ ภาพทางอากาศ

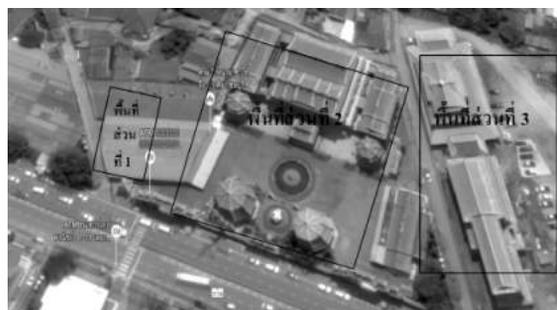
2.2 การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ใช้การสนทนาพูดคุยทั้งอย่างเป็นทางการและอย่างไม่เป็นทางการ โดยการสัมภาษณ์ตามรายการที่กำหนดในแนวคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลตามที่ต้องการ ซึ่งข้อมูลจากการศึกษาจะเก็บรวบรวมอยู่ในรูปแบบของการจัดบันทึก

**ขั้นตอนที่ 3** คือขั้นวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสำรวจมาวิเคราะห์สังเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้

**ขั้นตอนที่ 4** คือนำเสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์

### ผลการศึกษาวิจัย

พื้นที่ของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน (ภาพที่ 2) ได้แก่ พื้นที่ส่วนที่ 1 ซึ่งด้านหน้าติดกับถนนอ่างศิลา-บางแสน ด้านหลังและด้านขวามือติดกับบ้านเรือนของชาวบ้าน ส่วนด้านซ้ายมือติดกับซอยที่ปรกรวงค์ 1/1 สิ่งก่อสร้างในพื้นที่ส่วนที่ 1 มีแต่โรงเจแห่งเดียว พื้นที่ส่วนที่ 2 ตั้งอยู่ด้านซ้ายมือของพื้นที่ส่วนที่ 1 ซึ่งด้านหน้าติดกับถนนอ่างศิลา-บางแสน ด้านหลังติดกับบ้านเรือนของชาวบ้าน ด้านขวามือติดกับซอยที่ปรกรวงค์ 1/1 ด้านซ้ายมือติดกับซอยที่ปรกรวงค์ 2 อาคารหรือสิ่งก่อสร้างในพื้นที่ส่วนนี้คือ ศาลาทำวมหาพรหม ชุมประตูปแบบเงินทั้งทางเข้าและทางออก อังปี่สามแห่ง ศาลาฟ้าดิน ศาลาที่ประดิษฐานองค์พระแม่ธรณี เสามังกรใหญ่ สระเย็นศิระเพราะพระบริบาล ศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ หอกลอง หอระฆัง ลานอเนกประสงค์เก่า อาคารจำหน่ายของที่ระลึกและวิหารหลัก พื้นที่ส่วนที่ 3 ตั้งอยู่ด้านซ้ายมือของพื้นที่ส่วนที่ 2 ซึ่งด้านหน้าของพื้นที่ส่วนนี้ติดกับถนนอ่างศิลา-บางแสน ด้านหลังและด้านซ้ายมือติดกับบ้านเรือนของชาวบ้าน ด้านขวามือติดกับซอยที่ปรกรวงค์ 2 อาคารหรือสิ่งก่อสร้างในพื้นที่ส่วนนี้ได้แก่อาคารที่ประดิษฐานองค์เต้าบ้อห่งวงกุง ลานอเนกประสงค์ใหม่และลานจอดรถ



ภาพที่ 2 การแบ่งพื้นที่ของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื้อ

ถ้ามองในภาพรวมการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ ก็จะเห็นได้ว่าผังที่ใช้อยู่เป็นแบบอิสระ นอกจากนี้ อาคารหรือสิ่งก่อสร้างในพื้นที่บางส่วนยังใช้การวางผังแบบอิสระเช่นกัน เช่น พื้นที่ส่วนที่ 1 และพื้นที่ส่วนที่ 3 ส่วนอาคารในพื้นที่ส่วนที่ 2 ใช้การวางผังแบบสมมาตรเป็นหลักตามแบบแผนโบราณ และอาจจะใช้การวางผังตามภาพยันต์แปดทิศด้วย รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อมีรายละเอียดดังนี้

## 1. รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ

### 1.1 การวางผังแบบสมมาตร

การวางผังแบบสมมาตรในศาสนสถานของศาสนาเต๋า ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดหยินหยางอู๋สิ่ง ซึ่งตามแนวคิดนี้ เส้นขีดเขียนในภาพยันต์แปดทิศของผู้ชีอยู่ทางใต้ ส่วนเส้นขีดคั่นอยู่ทางเหนือและเส้นจื่ออู๋ (เส้นแนวเหนือใต้) เป็นเส้นแนวแกนหลัก (ภาพที่ 3) ดังนั้น ผู้ที่สร้างศาลเจ้ามักจะนิยมวางอาคารที่สำคัญหรือวิหารหลักอยู่บนเส้นแนวแกนหลักเส้นนี้ และให้อาคารเหล่านี้หันหน้าไปทางเหนือตามแนวเหนือใต้ แนวคิดหยินหยางถือทางใต้เป็นหยางและถือทางเหนือเป็นหยิน (Sun Zongwen, 2548, หน้า 42) ส่วนอาคารที่มีความสำคัญรองลงมาจะจัดอยู่ด้านซ้ายและด้านขวาของเส้นแนวแกนหลักตามแนวตะวันออกตะวันตก อาคารที่อยู่ด้านซ้ายและด้านขวาต้องมีรูปแบบและขนาดเดียวกันเพื่อให้สองข้างนี้มีความสมดุลกัน อาคารที่อยู่ด้านซ้ายและด้านขวาเป็นสัญลักษณ์ของเส้นขีดขานและเส้นขีดหลีในภาพยันต์แปดทิศ เนื่องจากเส้นขีดขานอยู่ทางตะวันออกและเส้นขีดหลีอยู่ทางตะวันตก



ภาพที่ 3 ภาพยันต์แปดทิศของผู้ชี

เมื่อผู้วิจัยสำรวจพื้นที่ส่วนที่ 2 ของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ ก็พบว่า เส้นแนวแกนหลักของศาลเจ้า ไม่ใช่เส้นแนวเหนือใต้ แต่เป็นแนวตะวันออกตะวันตก เหตุปัจจัยที่เส้นแนวแกนหลักทำเป็นแนวตะวันออกตะวันตกอาจจะเกี่ยวกับลักษณะภูมิประเทศและการอำนวยความสะดวกการเข้าออกศาลเจ้า แก่บรรดาลูกศิษย์ที่ศรัทธากับนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม นอกจากทิศทางต่างกับแบบแผนโบราณแล้ว การวางผังกลุ่มอาคารในพื้นที่ส่วนที่ 2 ของศาลเจ้า ยังใช้แบบสมมาตร ซึ่งกลุ่มอาคารและสิ่งสำคัญที่อยู่บนเส้นแนวแกนหลัก คือ อังปี้ (ผนังที่ด้านหน้ามีชื่อศาลเจ้าและด้านหลังมีรูปมังกรเก้าตัว) กระจกวงรูปใหญ่ที่ทำด้วยโลหะ สระเย็นศิระ เพราะพระบริบาล (สระบัว) ศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อและวิหารหลัก (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 อาคารและสิ่งสำคัญที่อยู่บนเส้นแนวแกนหลัก

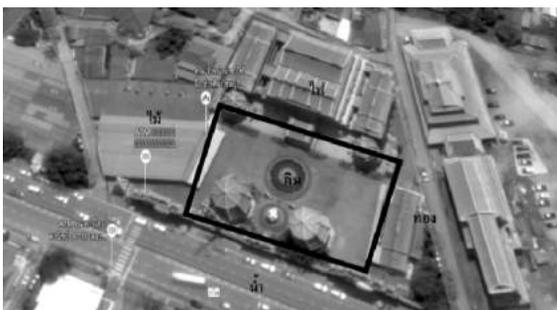
อาคารและสิ่งอื่นๆ ที่อยู่ด้านซ้ายของเส้นแนวแกนหลัก (ทางใต้ของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ) ได้แก่ อังปี้ที่มีภาพมังกร สระมิ่งกร หอระฆัง รูปสิงโตตัวผู้ รูปปั้นท้าวอรรถรุ รูปปั้นท้าววิรุฬหก ศาลาที่ประดิษฐานองค์พระแม่ธรณีและซุ้มประตูทางออก เป็นต้น

อาคารและสิ่งอื่นๆ ที่อยู่ด้านขวาของเส้นแนวแกนหลัก (ทางเหนือของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ) ได้แก่ อังปี้ที่มีภาพเสือ สระเสื่อ หอกกลอง รูปสิงโตตัวเมีย รูปปั้นท้าวภูเวระ รูปปั้นท้าววิรูปักษ์ ศาลาฟ้าดินและซุ้มประตูทางเข้า เป็นต้น

ชาวจีนนิยมวางวิหารหลักอยู่บนเส้นแนวแกนหลักอันเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากแนวคิดการยกย่องพื้นที่ส่วนกลางเป็นพื้นที่ที่มีความเกียรติยศอันสูงสุด ซึ่งแนวคิดนี้ได้บันทึกไว้ในหนังสือหลี่สือซุนชีวในสมัยจ้านกั๋ว (พ.ศ.67-287) ในหนังสือเล่มนี้ได้เขียนไว้ว่า ราชานในสมัยโบราณมักจะเลือกพื้นที่ส่วนกลาง

มาก่อนตั้งราชธานี และเลือกพื้นที่ส่วนกลางของราชธานีมาสร้างพระมหาราชวัง แล้วเลือกพื้นที่ส่วนกลางของวังมาก่อนสร้างศาลเจ้า แนวคิดการยกย่องพื้นที่ส่วนกลางเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์นี้ได้ส่งอิทธิพลต่องานสถาปัตยกรรมจีนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้น การวางอาคารที่สำคัญหรือวิหารหลักอยู่บนเส้นแนวแกนหลักจึงช่วยสะท้อนถึงความมีเกียรติยศอันสูงสุดของผู้มีฐานะหรือผู้มีอำนาจที่ยิ่งใหญ่ในสังคม

การวางผังแบบสมมาตรทำให้กลุ่มอาคารของศาลเจ้าหน้าจาช่าให้จื่อมีรูปแบบของผังที่คล้ายกับบ้านแบบชื้อเหยว่น ในสถาปัตยกรรมจีนโบราณ ซึ่งบ้านแบบชื้อเหยว่นมีอาคาร 4 ด้านล้อมรอบลานโล่ง ในศาสนสถานของศาสนาเต๋าส่วนใหญ่จะวางผังกลุ่มอาคารเป็นบ้านแบบชานเหยว่น (มีอาคาร 3 ด้านล้อมรอบลานโล่งและมีด้านหนึ่งเป็นประตูทางเข้าและกำแพง) และแบบชื้อเหยว่น หลักแนวคิดของศาสนาเต๋าคิดว่า การวางผังทั้งแบบชานเหยว่นและแบบชื้อเหยว่นทำให้ผังของศาลเจ้ากลายเป็นรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับธาตุทอง ธาตุไม้ ธาตุน้ำและธาตุไฟ ส่วนธาตุดินมักจะอยู่ตรงกลาง (ภาพที่ 5) เพราะฉะนั้น การวางผังทั้งสองแบบดังกล่าวจึงทำให้ผังของศาลเจ้ามีครบทั้ง 5 ธาตุ (Wang Qiaoling, 2555, หน้า 302) ซึ่ง 5 ธาตุนี้ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นเป็นโลก



ภาพที่ 5 ตำแหน่งธาตุทอง ธาตุไม้ ธาตุน้ำ ธาตุดินและธาตุไฟ ซึ่งทิศทางแต่ละธาตุตรงกับภาพยันต์แปดทิศที่อยู่ของผู้ชี

นอกจากนี้ การจัดวางกลุ่มอาคารในพื้นที่ส่วนที่ 2 ของศาลเจ้าหน้าจาช่าให้จื่อยังคงคล้ายกับตัวอักษรจีน 土 ซึ่งอ่านว่า ถู่และหมายถึง ดิน อาคารที่อยู่บนเส้นขีดแนวนอนข้างบนตามรูปร่างของตัวอักษรจีน 土 คือ หอกลอง ศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่า และ หอระฆัง ส่วนอาคารที่อยู่บนเส้นขีดแนวนอนข้างล่างคือศาลาฟ้าดิน กระถางรูปใหญ่และศาลาที่ประดิษฐาน

องค์พระแม่ธรณี เส้นขีดแนวตั้งจะเป็นเส้นแนวแกนหลัก การจัดวางกลุ่มอาคารแบบนี้อาจจะสอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าวที่ว่า ธาตุดินอยู่พื้นที่ส่วนกลางของบ้านแบบชานเหยว่นและแบบชื้อเหยว่น (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 ตัวอักษรจีน 土 อยู่ในพื้นที่ส่วนกลาง

## 1.2 การวางผังแบบอิสระ

สิ่งก่อสร้างในพื้นที่ส่วนที่ 1 และพื้นที่ส่วนที่ 3 ของศาลเจ้าหน้าจาช่าให้จื่อได้ใช้การวางผังแบบอิสระ สิ่งก่อสร้างในพื้นที่ส่วนที่ 1 คือ โรงเจ ส่วนสิ่งก่อสร้างในพื้นที่ส่วนที่ 3 มีอาคารที่ประดิษฐานองค์เต้าบ้อห้วงกุง ลานอนอกประสงค์ใหม่และลานจอตรด ซึ่งลานอนอกประสงค์ใหม่อยู่ตรงกลาง ด้านซ้ายมือของลานฯ เป็นอาคารที่ประดิษฐานองค์เต้าบ้อห้วงกุง ส่วนด้านขวามือคือลานจอตรด

## 1.3 การวางผังตามภาพยันต์แปดทิศ (เป็ยช่วย)

ภาพยันต์แปดทิศหรือเป็ยช่วยหรือปากัว เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของศาสนาเต๋า ดังนั้น ศาสนสถานของเต๋อบางแห่งจึงออกแบบและจัดวางกลุ่มอาคารในศาลเจ้าตามภาพยันต์แปดทิศ เช่น ศาลเจ้าชานชิงบนภูเขาทอเฟิงในเมืองต้าโจวและศาลเจ้าเต๋าในอำเภอเฟิงซีของมณฑลเสฉวน การวางผังกลุ่มอาคารตามภาพยันต์แปดทิศสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับจักรวาลและแนวคิดที่เกี่ยวกับการหมั่นฝึกฝนจิตใจของตนให้เข้าสู่บรมสุขของศาสนาเต๋า

จากการสำรวจตำแหน่งของอาคารหรือสิ่งก่อสร้างภายในศาลเจ้าหน้าจาช่าให้จื่อ ผู้วิจัยคิดว่า ศาลเจ้าแห่งนี้อาจจะมีการวางผังตามภาพยันต์แปดทิศ ซึ่งผังที่คล้ายกับภาพยันต์แปดทิศประกอบด้วยสระเย็นคิระเพราะพระบริบาล ศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าให้จื่อ กระถางรูปใหญ่

ลานอเนกประสงค์เก่า อาคารจำหน่ายของที่ระลึก หอกลอง หอระฆัง ศาลาพักผ่อนและศาลาที่ประดิษฐานองค์พระแม่ธรณี (ภาพที่ 7) ในสิ่งก่อสร้างเหล่านี้ สระเย็นศิระเพราะพระบริบาล ถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางของผังและเป็นสัญลักษณ์ของวงกลมที่อยู่ตรงกลางของยันต์แปดทิศ นอกจากนี้ ในสระน้ำแห่งนี้ยังมีรูปเคารพที่เป็นองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าหน้าจาช่าไท้จื่อเป็นองค์เทพเจ้าประธานของศาลเจ้าแห่งนี้



ภาพที่ 7 การวางผังตามภาพยันต์แปดทิศในพื้นที่ส่วนที่ 2

สิ่งก่อสร้างที่อยู่ทางทิศตะวันออก ทางทิศตะวันตก ทางทิศเหนือและทางทิศใต้ของยันต์แปดทิศคือศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ กระจกชูปใหญ่ ลานอเนกประสงค์เก่าและอาคารจำหน่ายของที่ระลึก อาคารหรือสิ่งก่อสร้างทั้ง 4 ทิศทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดของศาสนาเต๋าก่อนที่กล่าวไว้ว่า 天有四时，地有四方，道有四灵，自然有五行 ซึ่งหมายความว่าฟ้ามีสี่ฤดูกาล พื้นดินมีสี่ทิศทาง เต๋ามีสี่อย่างที่ศักดิ์สิทธิ์ และธรรมชาติมีธาตุ 5 อย่าง (ธาตุทอง ธาตุไม้ ธาตุน้ำ ธาตุไฟและธาตุดิน)

สำหรับสิ่งก่อสร้างที่อยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือ ทางตะวันออกเฉียงใต้ ทางตะวันตกเฉียงเหนือและทางตะวันตกเฉียงใต้ของยันต์แปดทิศคือหอกลอง หอระฆัง ศาลาพักผ่อนและศาลาที่ประดิษฐานองค์พระแม่ธรณี อาคารหรือสิ่งก่อสร้างทั้งแปดแห่งดังกล่าวและสระเย็นศิระเพราะพระบริบาลทำให้ผังเล็กนั้นกลายเป็นผังที่เป็นรูปแปดเหลี่ยมและคล้ายกับภาพยันต์แปดทิศที่แผ่อยู่ในพื้นที่ส่วนกลางของศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ เนื่องจากศาลเจ้ามีพื้นที่น้อย ข้อจำกัดนี้จึงจะทำให้สิ่งก่อสร้างบางแห่งถูกจัดอยู่ในแนวนอนเดียวกันและทำให้ผังเล็กนี้ไม่เหมือนกับรูปแปดเหลี่ยม สิ่งก่อสร้างที่อยู่ในแนวนอนเดียวกันเช่น

หอกลอง หอระฆังและศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อที่อยู่หน้าวิหารหลัก

## 2. ลัทธิปรัชญาและศาสนาที่มีอิทธิพลต่อการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ

ลัทธิปรัชญาและศาสนาที่มีอิทธิพลต่อการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่ออย่างน้อยมี 3 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดจากศาสนาเต๋า แนวคิดจากลัทธิขงจื้อและแนวคิดจากศาสนาพุทธนิกายมหายาน ส่วนรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 2.1 ศาสนาเต๋ากับการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ

2.1.1 ศาสนาเต๋าให้ความสำคัญกับตัวเลข แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขนี้ได้พัฒนามาหลักแนวคิดจากหนังสือโจวอี้ ซึ่งในหนังสือเล่มนี้ได้กำหนดไว้ว่า เลขคู่เป็นหยาง เลขคี่เป็นอิน (Sun Zongwen, 2548, หน้า 42) ดังนั้นจำนวนของอาคารหรือสิ่งก่อสร้างในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อจึงมีทั้งเลขคี่และเลขคู่ เช่น มีวิหารหลักหนึ่งหลัง ซุ้มประตูสองแห่ง อังปี่สามแห่งและสระน้ำสามแห่ง (สระเย็นศิระเพราะพระบริบาล สระมังกรและสระเสือ) เป็นต้น เรื่องที่น่าสนใจที่สุดคือจำนวนเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเป็นเลข 1 เลข 2 และเลข 3 ซึ่งอาจจะสอดคล้องกับแนวคิดที่บันทึกไว้ในบทที่ 42 ของคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง ว่า 道生一，一生二，二生三，三生万物 หมายความว่า เต๋าก็กำเนิดหนึ่ง หนึ่งให้กำเนิดสอง สองให้กำเนิดสาม สามให้กำเนิดสิ่งทั้งหลายทั้งปวง เลขคี่ถือว่าเป็นตัวเลขที่มีความเกียรติยศที่สุด ดังนั้น วิหารหลัก สระเย็นศิระเพราะพระบริบาล (สระน้ำที่ใหญ่ที่สุด) ศาลาที่ประดิษฐานองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อและกระจกชูปใหญ่จึงจัดวางบนเส้นแนวแกนหลัก ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางของศาลเจ้า

2.1.2 การจัดวางตำแหน่งของสิ่งก่อสร้างบางแห่งนิยมยึดถือหลักฮวงจุ้ยในศาสนาเต๋า การจัดวางสระมังกร อังปี่ที่มีรูปปลากับมังกร สระเสือและอังปี่ที่มีรูปเสือกก็ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดมังกรเขียวอยู่ด้านซ้ายและเสือขาวอยู่ด้านขวาของศาสนาเต๋า ซึ่งสระมังกรและอังปี่ที่มีรูปปลากับมังกรจัดวางอยู่ด้านซ้ายของ

เส้นแนวแกนหลักของศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อ ส่วนฝั่งตรงกันข้ามคือสระเสื่อและอิงบี่ที่มีรูปเสื่อ

2.1.3 สถาปัตยกรรมในศาสนสถานของตำแน่งการผูกพันกับธรรมชาติ เมื่อวันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2544 สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารีทรงปลูกต้นสาละ เมื่อวันที่ 10 กันยายน พ.ศ.2545 สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา สยามบรมราชกุมารีทรงปลูกต้นศรีมหาโพธิ์และเมื่อวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ.2545 พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าโสมสวลีพระวรราชาทินัดดามาตุทรงต้นสาละในศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อ การปลูกต้นไม้ในศาสนสถานสอดคล้องกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทางแห่งธรรมชาติ ซึ่งเน้นความสวยงามแห่งธรรมชาติเป็นหลัก (Zhang Yuying, 2543, หน้า 199) เนื่องจากการแสวงหาความสวยงามแห่งธรรมชาติเป็นเป้าหมายที่สูงสุดของศาสนาเต๋า ดังนั้น การก่อสร้างศาสนสถานของเต๋าก็ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมและธรรมชาติ เพื่อสร้างความบริสุทธิ์ให้แก่ร่างกายและจิตใจ การเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ (天人合一) ก็ถือว่าเป็นแนวคิดที่สำคัญอีกแนวคิดหนึ่งสำหรับศาสนาเต๋า

2.1.4 ศาสนาเต๋าให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างบรรยากาศของศาสนสถานให้เหมือนกับโลกของเทพยดา ตามการวางผังแบบสมมาตรในสมัยโบราณ กลุ่มอาคารที่สำคัญบนเส้นแนวแกนหลักมักจะหันหน้าไปทางเหนือ แต่วิหารหลักของศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อหันหน้าไปทางตะวันตกที่เป็นทะเล ถ้าเดินขึ้นชั้นที่ 4 ของวิหารหลักและมองไปทางทิศที่มีทะเล ก็จะมีความรู้สึกรู้ว่า ศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อไม่เพียงแต่มีธรรมชาติอันเงียบสงบแล้ว ยังมีบรรยากาศที่เหมือนกับโลกของเทพยดาด้วย นอกจากศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อแล้วศาสนสถานของเต๋ในเมืองชิงต่าว มณฑลซานตงของประเทศจีนส่วนใหญ่จะให้กลุ่มอาคารหลักหันหน้าไปทางตะวันออกที่เป็นทะเล เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับโลกของเทพยดา นอกจากนี้ การหันหน้าไปทางทะเลอาจจะเกี่ยวข้องกับหลักฮวงจุ้ยที่กล่าวว่าด้านหน้าควรมีแม่น้ำไหลผ่านและด้านหลังพึงภูเขาหรือแนวคิดที่เกี่ยวกับน้ำในบทที่ 66 ของคัมภีร์

เต๋าแต่จริงว่า แม่น้ำและทะเลได้สมญาว่า เจ้าแห่งถ้ำธารทั้งปวง ทะเลเป็นเจ้าแห่งถ้ำถ้ำ การวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อจึงควรหันหน้าไปทางอ่าวอ่างศิลา

2.1.5 การวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อถือหลักแนวคิดไท้จี้เกิดจากอู๋จี้ ชั้นที่ 4 ของวิหารหลัก คือชั้นที่สูงสุดของศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อ ซึ่งชั้นนี้มีชื่อว่า อู๋จี้เตียนหรือตำหนักอู๋จี้ คำว่า อู๋จี้หมายถึง ความว่าง ไม่มีศูนย์กลาง ไม่มีขอบเขต และสรรพสิ่งล้วนเกิดจากความว่าง ส่วนคำว่า ไ้ แปลว่า สูงสุด จี้ แปลว่า สุดยอด เมื่อรวมกันมีความหมายว่า สุดยอดของสูงสุด ตามหลักแนวคิดของลัทธิเต๋า อู๋จี้ก่อเกิด ไ้จี้ แล้ว ไ้จี้ ก่อเกิด ยินกับหยาง ซึ่งอู๋จี้ถือว่าเป็นเป้าหมายที่สูงสุดของเต๋า เพราะฉะนั้น การวางอู๋จี้เตียนอยู่ชั้นที่สูงสุดในศาลเจ้าฯ จึงสอดคล้องกับหลักแนวคิดที่กล่าวมานี้

2.2 ลัทธิขงจื้อกับการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อ

ลัทธิขงจื้อมีอิทธิพลต่อสังคมจีนอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อิทธิพลของลัทธิขงจื้อในการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อดังต่อไปนี้

2.2.1 ลัทธิขงจื้อสนับสนุนการฟื้นฟูระบบหลี่ (จริยธรรม) ของราชวงศ์โจว (ประมาณ 503 ปีก่อนพุทธศักราช-พ.ศ.287) ซึ่งระบบจริยธรรมของราชวงศ์โจวมีการกำหนดให้ตั้งศาลบูชาผีบรรพบุรุษอยู่ด้านซ้ายมือและให้ศาลบูชาเสือ (พระเสื้อเมืองหรือเจ้าดิน) อยู่ด้านขวามือ (左宗右社) แนวคิดการจัดวางศาลดังกล่าวก็มีอิทธิพลต่อการจัดวางศาลาฟ้าดินและศาลาที่ประดิษฐานองค์พระแม่ธรณีในศาลเจ้าหน่าจาซาไท้จื้อ ซึ่งศาลาฟ้าดินจัดอยู่ด้านขวามือของเส้นแนวแกนหลัก แต่เนื่องจากศาลเจ้าฯ แห่งนี้เป็นศาสนสถานของเต๋าศาลบูชาผีบรรพบุรุษจึงเปลี่ยนเป็นศาลาที่ประดิษฐานองค์พระแม่ธรณีตามความต้องการของชาวไทยเชื้อสายจีนที่นับถือศาสนาเต๋า

2.2.2 ลัทธิขงจื้อยกย่องระบบราชาธิปไตย ให้ความสำคัญกับกษัตริย์หรือหวังตัวว่าเป็นผู้ที่ได้รับโองการจากสวรรค์ให้มาปกครองคนหมู่มากแต่เพียง

ผู้เดียว (วารุณี หวัง, 2557, หน้า 280) ยู่หวงหรือเจ็กเซียนฮ่องเต้ได้ยกย่องเป็นพระมหากษัตริย์บนสวรรค์ ดังนั้น หอบูชาพระองค์จึงตั้งอยู่ชั้นที่ 3 ของวิหารหลักในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ ซึ่งหอบูชานี้ก็อยู่บนเส้นแนวแกนหลักเช่นกัน นอกจากนี้ ลัทธิขงจื้อยังสนับสนุนการกำหนดบทบาทหน้าที่ ลำดับความสำคัญของบุคคลต่อบุคคล โดยมีความแตกต่างระหว่างผู้อาวุโสกับผู้เยาว์ และความแตกต่างของชนชั้นจากบนลงล่างหรือระบบศักดินา สถาปัตยกรรมจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่สำคัญในการกำหนดสถานะดังกล่าว (วารุณี หวัง, 2557, หน้า 280) ยู่หวงเป็นกษัตริย์และหน้าจาช่าไท้จื่อเป็นเจ้าของ หอบูชาองค์เทพเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อจึงจัดวางอยู่ชั้นที่ 2 ของวิหารหลัก ซึ่งหมายถึงอยู่ภายใต้การปกครองของกษัตริย์

2.2.3 ลัทธิขงจื้อยกย่องการมีระเบียบกฎเกณฑ์ทำให้การวางผังอาคารเป็นไปในรูปของผังสี่เหลี่ยม (วารุณี หวัง, 2557, หน้า 280) แนวคิดของลัทธิขงจื้อนี้ก็ได้ส่งอิทธิพลต่อการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ ซึ่งในพื้นที่ดินส่วนที่ 2 ของศาลเจ้าฯ มีลานโล่งที่มีลักษณะคล้ายกับรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งอาคารหรือสิ่งก่อสร้างที่ล้อมรอบทั้ง 4 ด้าน คือทางตะวันออกคือวิหารหลัก ทางตะวันตกคือกำแพงที่ติดกับถนนอ่างศิลาบางแสน ทางเหนือคือลานอเนกประสงค์เก่าและทางใต้คืออาคารที่จำหน่ายของที่ระลึก

2.3 พุทธนิยามหายานกับการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อ

หอระฆังและหอกลองเป็นสัญลักษณ์ด้านงานสถาปัตยกรรมในสมัยโบราณของจีน ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในสมัยสามก๊กหรือก่อนสมัยสามก๊ก หลังจากนั้นการจัดวางหอระฆังกับหอกลองในวังและเมืองใหญ่ เป็นที่นิยมในสังคมจีน ในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อก็ได้วางหอระฆังและหอกลอง ซึ่งรูปแบบการวางอาจจะได้รับอิทธิพลจากพุทธนิยามหายาน

การจัดวางหอกลองอยู่ทางตะวันออกและหอระฆังอยู่ทางตะวันตกเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ของสถาปัตยกรรมในสมัยราชวงศ์ถัง แต่ในวัดพุทธนิยามหายานมักจะวางหอระฆังอยู่ทางตะวันออกและวางหอกเก็บคัมภีร์อยู่ทางตะวันตก ต่อมารูปแบบการจัดวางหอระฆังและหอกเก็บคัมภีร์ได้ส่งอิทธิพล

ต่อศาลเจ้าของศาสนาเต๋า ในสมัยราชวงศ์ซ่งใต้ (พ.ศ. 1670-1822) ศาลเจ้าที่เป็นทั้งสถานที่ประกอบพิธีกรรมของชาวบ้านและศาสนสถานของศาสนาเต๋าส่วนหนึ่งเริ่มมีรูปแบบการวางหอระฆังอยู่ทางตะวันออกและวางหอกลองอยู่ทางตะวันตก ในสมัยราชวงศ์หยวน (พ.ศ. 1814-1911) รูปแบบการวางหอระฆังและหอกลองนี้ได้แพร่หลายในศาลเจ้าของศาสนาเต๋า เมื่อเข้าสู่สมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187) วัดพุทธนิยามหายานได้เปลี่ยนรูปแบบการจัดวางหอระฆังและหอกเก็บคัมภีร์มาเป็นรูปแบบการวางหอระฆังและหอกลองในสมัยราชวงศ์ซ่ง (พ.ศ. 2187-2454) การใช้รูปแบบการวางหอระฆังและหอกลองได้พัฒนามาเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ของสถาปัตยกรรมในวัดพุทธนิยามหายาน ศาลเจ้าของศาสนาเต๋าและที่อยู่อาศัยของคนทั่วไป (Xin Deyong, 2554, หน้า 20) อนึ่ง การจัดวางรูปปั้นท้าวตตรู รูปปั้นท้าววิรุฬหก รูปปั้นท้าวท้าวเวร รูปปั้นท้าววิรูปักษ์ในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อยังได้รับแรงบันดาลใจจากพุทธนิยามหายานด้วย

## อภิปรายผล

ก่อนที่จะอภิปรายผลการวิจัยครั้งนี้ ควรจะต้องทำความเข้าใจกับความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างลัทธิเต๋าและศาสนาเต๋า ลัทธิเต๋าคือลัทธิที่เกี่ยวกับปรัชญาและผู้ก่อตั้งคือเล่าจื่อ ส่วนศาสนาเต๋าคือศาสนาประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นในประเทศจีนและผู้ก่อตั้งคือจางต้าวหลิง ความสัมพันธ์ระหว่างลัทธิเต๋าและศาสนาเต๋า คือศาสนาเต๋านำแนวคิดของลัทธิเต๋ามาปรับใช้ และยกย่องให้เล่าจื่อเป็นองค์เทพเจ้าไท้ซิงเต๋า ต่อเทียนจุนและให้จวงจื่อเป็นองค์เทพเจ้านานหวาเงินเหริน พุดอย่างง่าย ๆ ก็คือศาสนาเต๋าเป็นผู้สืบทอดและพัฒนาแนวคิดของลัทธิเต๋าเนื่องจากลัทธิเต๋าค่อยๆ เสื่อมลงไปหลังสมัยราชวงศ์จิ้น แต่ศาสนาเต๋ากลับค่อยๆ เติบโตขึ้นจนเป็นศาสนาที่มีอิทธิพลมากในสังคมจีน ความแตกต่างที่ชัดเจนทั้งลัทธิเต๋าและศาสนาเต๋า คือ ศาสนาเต๋ามีพิธีกรรมทางศาสนามากมาย และมีนักบวชที่ต้องถือศีลประจำอยู่ในศาลเจ้า แต่ลัทธิเต๋ามีพิธีกรรมทางศาสนา และไม่มีการบวช เป็นต้น เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่า การวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าไท้จื่อได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของศาสนาเต๋า ซึ่งก็รวมถึงแนวคิดของลัทธิเต๋าที่จัดอยู่ในศาสนาเต๋า

รูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในพระมหาราชวังของประเทศจีนในอดีตมักจะใช้การวางผังแบบสมมาตรเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลัทธิขงจื้อ ศาสนสถานของศาสนาเต๋าได้ใช้การวางผังแบบสมมาตรก็เพราะว่าศาสนาเต๋าดำเนินการสนับสนุนจากจักรพรรดิในหลายสมัย เช่น จักรพรรดิของราชวงศ์ถังยกย่องเล่าจื้อเป็นบรรพบุรุษและพระมหาราชวังมีชื่อเรียกว่ากง ดังนั้นศาสนสถานของเต๋าจึงเรียกว่ากง (Zhang Yuying, 2543, หน้า198) หลังจากได้ใช้ชื่อว่า กง ผังของศาสนสถานของศาสนาเต๋า จึงมีบางแห่งได้ใช้ผังของพระมหาราชวังและมีขนาดเล็กกว่า ส่วนศาลเจ้าหน้าจาช่าที่จี้จื้อยังมีอีกชื่อหนึ่งชื่อว่าเต๋า เต๋อ เทียน หลัง กง ซึ่งมีคำว่า “กง” ในชื่อเต็มเช่นกัน การวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าที่จี้จื้อจึงปรากฏร่องรอยทางความคิดว่าได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของลัทธิขงจื้อ

ศาสนาพุทธได้แพร่หลายเข้ามาในประเทศจีนเมื่อประมาณพุทธศักราช 608 ในสมัยของพระจักรพรรดิหมิงตี้แห่งราชวงศ์ฮั่นตะวันออกพระจักรพรรดิหมิงตี้ทรงจัดส่งคณะทูตไปสืบพระพุทธรูปศาสนาในรัฐต้าโรว์จื้อ (อยู่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศจีน) แล้วได้นำมนต์พระภิกษุ 2 รูปคือพระกาศยปมาตังคะและพระธรรมรักษ์รวมทั้งพระคัมภีร์สี่สือเอ้อจางจึงมาถึงนครลั่วหยางพระจักรพรรดิหมิงตี้ทรงให้พระภิกษุ ๒ รูปนี้พำนักอยู่ในที่ทำการทางราชการที่ชื่อว่าหงหลู่สือ ซึ่งเท่ากับกระทรวงการต่างประเทศในปัจจุบัน ต่อมา พระองค์ทรงสั่งให้สร้างไปหม่าสือ (วัดม้าขาว) ขึ้นเพื่อให้พระภิกษุ 2 รูปเข้าอยู่ซึ่งชื่อของวัดมีคำว่าสือก็ได้มาจากชื่อของหงหลู่สือในฐานะที่เป็นสถานที่ทำการทางราชการ กลุ่มอาคารในหงหลู่สือคงจะใช้การวางผังแบบสมมาตร ดังนั้นวัดม้าขาวจึงใช้การวางผังแบบสมมาตรในฐานะที่เป็นวัดหลวงหรือวัดแห่งแรกในประเทศจีน หลังจากนั้น วัดที่สร้างขึ้นในประเทศจีนมีการจัดวางสิ่งก่อสร้างและสิ่งที่สำคัญตามแบบแผนของศาสนาพุทธที่ได้ผสมผสานทั้งวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมอินเดียโบราณในผังแบบสมมาตร เช่น เจตีย์ ทำวจุโลกบาล หอระฆังและหอกลอง

## สรุป

รูปแบบการวางผังฯ เนื่องจากได้รับแรงบันดาลใจจากศาสนาพุทธ การวางผังกลุ่มอาคารในศาสนสถานของศาสนาเต๋าจึงมีบางส่วนคล้ายกับวัดของศาสนาพุทธ ดังที่ศาสตราจารย์ Xin Deyong (2554:27) ได้กล่าวว่า ศาสนาเต๋าดำเนินการจากการเลียนแบบขนบของศาสนาพุทธ (道教的产生, 本来是模拟佛教制度的结果) การจัดวางหอระฆังและหอกลองอยู่ด้านหน้าของวิหารหลักในศาสนาเต๋า อาจได้รับแรงบันดาลใจสืบเนื่องจากศาสนาพุทธ อนึ่งวัดพุทธมีการจัดตั้งทำวจุโลกบาล ส่วนศาลเจ้าของเต๋าก็มีการจัดวางรูปสี่แม่ทัพ คือ แม่ทัพหม่า แม่ทัพจ้าว แม่ทัพเวินและแม่ทัพกวาน (กวนอู) ทั้งสี่องค์จัดวางตามแบบของพุทธนิกายมหายาน

ระบบความเชื่อหลัก 3 แนวคิด คือ ลัทธิขงจื้อ ศาสนาพุทธ และศาสนาเต๋าเปรียบเทียบเหมือนล้อของรถสามล้อที่ช่วยกันผลักดันให้สังคมจีนเคลื่อนตัว เกิดพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง ส่งอิทธิพลกับรูปแบบการวางผังกลุ่มอาคารในศาลเจ้าหน้าจาช่าที่จี้จื้อ ซึ่งถือได้ว่าเป็นผลงานจากการผสมผสานของ พลังความเชื่อที่ช่วยขับเคลื่อนของลัทธิขงจื้อ ศาสนาพุทธนิกายมหายานและศาสนาเต๋าดำเนินการ

### บรรณานุกรม:

- ภารดี มหาขันธ์, นันทชญา มหาขันธ์. (2554). ตระกูลแซ่ในจังหวัดชลบุรี : วิถีและพลัง.ชลบุรี : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- วารุณี หวัง. (2557) . ประวัติศาสตร์และแนวคิดสถาปัตยกรรมจีน. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- Liu tao. (2557) . Culture of the Taoism.Hefei:Huangshanshushe
- Wang Qiaoling. (2555) . Taoism Fengshui and Aesthetics.วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญาจีน คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเจ้าเจียง
- Zhang Yuying. (2543) . 中国佛道艺术.北京:宗教文化出版社
- Sun Zongwen. (2532) . 南方道教建筑艺术初探 (二) .古建园林技术.2532 (2) :42
- Xin Deyong. (2554) . 唐代都邑的钟楼与鼓楼—从一个物质文化侧面看佛道两教对中国古代社会的影响.文史哲.2554 (4) :20-27
- Jin Dinghan. (2536) . 《封神演义》中几个与印度有关的人物.南亚研究.2536 (3) :53
- Liu Wengang. (2552) . 哪咤神形象演化考论.宗教学研究.2552 (3) :180-181
- Huang Haide. (2547) . 道家、道教与道学.宗教学研究.2547 (4) :1-9
- Wang Xiangfeng. (2551) . 简谈道家与道教.华夏文化论坛.2551 (1) :56-61
- วันชัย แก้วไทรสุน. วันที่ 16 กันยายน พ.ศ.2559, สัมภาษณ์

ทางเครื่อง : สีส้นวงดนตรีลูกทุ่งสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำ

Hangkruang-The Colorful Rhythm, with The Creativity in Watercolor Painting.

❖ วิศิษฐ์ พิมพ์พิมล ❖

## หางเครื่อง : สีฉันทนตรีลูกทุ่งสู่การสร้างสรรคจิตรกรรมสีน้ำ

Hangkrung-The Colorful Rhythm, with The Creativity in Watercolor Painting.

❖ *วิศิษฐ์ พิมพ์มิล<sup>1</sup>* ❖

### บทคัดย่อ

หางเครื่อง เป็นองค์ประกอบของวงดนตรีลูกทุ่งที่ขาดไม่ได้ ในปัจจุบัน ทั้งดนตรี จังหวะ เครื่องแต่งกายมีสีสันสดใสซึ่งผ่านการออกแบบอย่างสวยงามอลังการ และมีระดับประดับด้วยขนนก ลูกปัด เลื่อม ช่วยสะท้อนสีสันของการสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะการแสดงซึ่งช่วยกระตุ้นบรรยากาศของการรับรู้และความเคลื่อนไหวก่อให้เกิดแรงบันดาลใจต่อผู้วิจัยในการสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำ บทความฉบับนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อรวบรวมความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของหางเครื่อง ลักษณะที่โดดเด่นของหางเครื่อง การใช้สีสันและเครื่องประดับในเครื่องแต่งกาย เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานด้วยเทคนิคสีน้ำ (2) เพื่อศึกษาผลงานของศิลปินต่างประเทศ เช่น วาสลี คานดินสกี (Wassily Kandinsky) เฮเลน แฟรงเคนทาเลอร์ (Helen Frankenthaler) และศิลปินร่วมสมัยไทย เช่น จงชัย รักปทุม, สมศักดิ์ เขาวนธาดาทอง และ สรรณรงค์ สิงห์เสนี โดยนำแนวความคิดมาประยุกต์ และทดลองเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำ (3) เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศ ความสดใส และกระบวนการเคลื่อนไหวของหางเครื่อง ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำ

การดำเนินงานใช้กระบวนการศึกษาเอกสารประกอบการทดลองเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำ โดยมีแนวคิดการโต้ตอบแบบฉับพลัน (Improvisation) และแนวคิดเรื่องพลังอิสระที่ถูกปลดปล่อยผ่านจิตใต้สำนึก ประกอบเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผ่านสัญลักษณ์ที่ได้จาก เครื่องแต่งกายหางเครื่อง บรรยากาศของการแสดง สีสัน ความเคลื่อนไหว ที่ประมวลจากวงดนตรีลูกทุ่ง ผลการศึกษา/สร้างสรรค์ พบว่าลักษณะเด่นของหางเครื่อง มีสีสันสดใสและการเคลื่อนไหวที่สนุกสนาน สามารถถ่ายทอดผ่านเทคนิคการใช้สีน้ำ ซึ่งเผยให้เห็น ความสดใส หลากเฉดสี ปฏิกริยาการเคลื่อนไหวของหางเครื่องเป็นเสมือนการโต้ตอบฉับพลันระหว่างดนตรีกับหางเครื่อง กระดาษที่บร่อยแปรง มิติที่รับรู้มีความลงตัวระหว่างขอบเส้น การแผ่กระจายของหยดสี มิติของงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ยังสะท้อนถึงพฤติกรรมมนุษย์ และความทรงจำที่งดงาม ในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของสังคมไทย

**คำสำคัญ:** หางเครื่องสีฉันทนตรีลูกทุ่ง, การสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำ

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

‘Hangkrung’ is an essential element for the present Thai folk song with the music, rhythm, and an attractively colorful designed costume which generally dazzlingly decorated with feathers, beads, and shiny materials. It reflects the vivid creation of the art of performance, which also stimulates the perception of the atmosphere and movements that inspires a watercolor painting with the concept. The objectives of this research are as follows. (1) To compile the knowledge and history of ‘Hangkrung’ with the outstandingly decorated and colorful attires that ignites the inspiration of the watercolor painting creation. (2) To study the works of foreign artists e.g. Wassily Kandinsky, Helen Frankenthaler, and Thai contemporary artists e.g. Thongchai Rakprathum, Somsak Chaotadapong, and Sannarong Singhasaenee, and apply the line of thoughts with the watercolor painting technique experimentation (3) To convey the viable emotion and movements of ‘Hangkrung’ with the watercolor painting technique

The methodology of this study is the combination of literature review and the watercolor painting technique experimentation with the idea of ‘Improvisation’ and the release of subconscious power. The outcome becomes a symbolic creation of the costume of ‘Hangkrung’, blending with the emotion, colors, and movements of the Thai folk’s performance.

The result of this research demonstrates the prominent colorfulness and joyful motions of ‘Hangkrung’ with the expression through the watercolor painting technique. It presents the cheerfulness with the variety of colors, while the improvisation shows the interaction between ‘Hangkrung’ and music in the way of the trace from the brush stroke on the paper, the dimensional perception of the border lines, and the diffusion of the watercolor drops. In addition, this semi-abstract painting also reflects human behaviors and beautiful memories in the culture and lifestyle of Thais.

**Keyword :** *Hangkrung-The Colorful Rhythm, The Creativity in Watercolor Paintin*

## ที่มาและความสำคัญ

“หางเครื่อง” เป็นคำที่ใช้เรียกและเข้าใจกันในปัจจุบันว่า หมายถึง นักเต้นแต่งกายสีสันสดใส และมักประดับด้วยขนนก เต้นประกอบจังหวะให้แก่วงดนตรีลูกทุ่ง แต่ในอดีตคำว่า หางเครื่อง ไม่ได้มีความหมายหรือเข้าใจกันอย่างปัจจุบัน คำเรียก “หางเครื่อง” มาจากคำว่า “เขย่าหางเครื่อง” มีความหมายถึง เครื่องดนตรี เคาะจังหวะประเภทฉิ่ง ฉาบ กรับ ไม้แตก แทมบูริน โดยบรรดาศาสนิกในวงดนตรีลูกทุ่ง เช่น นักร้อง นักแสดงตลกหรือแรงงานในวงซึ่งว่างจากงานอื่นๆ จะออกมาช่วยย่นเคาะจังหวะด้วยเครื่องดนตรีดังกล่าว ประกอบกับการร้องของนักร้องบนเวที ช่วยให้จังหวะเพลงเด่นมีความไพเราะน่าฟังขึ้น การแต่งกายยังไม่มียีสันสดใส รวมทั้งไม่มีลีลาการเต้นที่เคลื่อนไหวสนุกสนานอย่างปัจจุบัน

“เขย่าหางเครื่อง” ได้พัฒนามาสู่ “หางเครื่อง” ซึ่งมีความหมายและรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมีเหตุผลมาจากการแข่งขันทางธุรกิจของวงดนตรีลูกทุ่ง เขย่าหางเครื่องจึงจำเป็นต้องถูกพัฒนาทั้งรูปแบบ ลีลาการเต้น ตลอดจนชุดเครื่องแต่งกายให้มีสีสันสดใสขึ้น ความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงยุคทองของเพลงลูกทุ่ง ในช่วง พ.ศ. 2511 ศรีนวล สมบัติเจริญ ซึ่งดูแลกิจการวงดนตรีหลังจากการเสียชีวิตของสุรพล สมบัติเจริญ ได้จัดให้มีการเดินรีวิวประกอบละครเพลงขึ้น ใช้ผู้เดินประมาณ 10 คน แต่งกายเหมือนกันหมด และไม่มีการถือเครื่องเคาะจังหวะประเภทฉิ่ง ฉาบ กรับ ไม้แตก แทมบูริน ความหมายของคำว่า หางเครื่อง จึงเปลี่ยนแปลงไป จากเครื่องเคาะจังหวะ มาถึงบุคคลที่เต้นประกอบเพลง โดยมีลีลาการเต้นที่ประยุกต์มาจากการแสดงของตะวันตก (กายูจนา สิงห์อุดม. 2555 : 37-38)

นอกจากนี้รูปแบบของหางเครื่องซึ่งปรากฏกันอยู่ในปัจจุบันดังที่เราเห็นจนชินตา เกิดมาจากบุคคลอีกท่านหนึ่งคือ ศกุนตลา พรหมมา ภรรยาของเพลิน พรหมแดน ซึ่งดูแลการจัดการในวงและดูแลหางเครื่อง ได้ปรับปรุงหางเครื่องโดยเพิ่มผู้เต้นให้มากขึ้น ปรับปรุงลีลาการเต้นให้มีจังหวะสนุกสนานตามแบบอย่างที่ได้จากการเต้นระบำของฝรั่งเศส ฟอลลี แบร์แซ (Folies Bergeres) และการเต้นโมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) และมีการปรับปรุงชุดแต่งกายหางเครื่องให้มีความฟูฟ่า มีสีสันสดใสและมีขนนกจากต่างประเทศประดับตกแต่ง ขนนก นี้เองกลายเป็นเอกลักษณ์ที่เด่นชัดอย่างหนึ่งของเครื่องแต่งกายหางเครื่อง ที่ขาดไม่ได้จนปัจจุบัน

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา หางเครื่องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบต่างๆ ควบคู่กับการพัฒนาของวงการเพลงลูกทุ่ง และการพัฒนาด้านเทคโนโลยี มีการนำเทคโนโลยีแสงสี เสียงที่ทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการแสดง จนมีรูปแบบหลากหลายตื่นตาตื่นใจ ตามแบบที่เราเห็นกันอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้เมื่อพิจารณาถึงสีสันสดใสจากเครื่องแต่งกายหางเครื่อง สีสันดังกล่าวยังมีความเชื่อมโยงกับบริบทอื่นๆ ในวิถีชีวิตวัฒนธรรมของไทย เช่น สีสันข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เครื่องแต่งกายยานพาหนะ ความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงรสนิยมการใช้สีของสังคมไทยส่วนใหญ่ โดยเฉพาะสังคมชนบทและสังคมระดับชาวบ้าน สีสดเป็นสีซึ่งได้รับความนิยมในสังคมไทยและเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศของประเทศไทยอย่างยิ่ง

จากสีสันความสดใสของเครื่องแต่งกายหางเครื่อง และการเต้นซึ่งในที่นี้หมายถึงความเคลื่อนไหว ประกอบแสงสี เทคโนโลยี กลายเป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญของข้าพเจ้า นำมาสู่การศึกษา ค้นคว้าข้อมูล เทคนิควิธีการของจิตรกรรมสีน้ำ และองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวเนื่องเพื่อถ่ายทอด “ความเคลื่อนไหวของสีสันสดใส” สู่ผลงานจิตรกรรมสีน้ำสร้างสรรค์ในครั้งนี้



ภาพที่ 1-2 ภาพนักเต้นระบำฝรั่งเศสของฟอลลี แบร์แซ (Folies Bergeres)



ภาพที่ 3-4 ภาพ หางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งเพลิน พรหมแดน ในอดีต



ภาพที่ 5-6 ภาพ หางเครื่องในปัจจุบันและการนำเทคโนโลยีแสงสี เสียง เข้ามาส่งเสริมให้การแสดงมีความทันสมัยมากขึ้น



ภาพที่ 7 ภาพ ชุดแต่งกายหางเครื่องสีสันสดใสหลากหลายสีสัน



ภาพที่ 8 ภาพ สีสันสดใสในชีวิตประจำวันของไทย

## อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม

นอกจากแรงบันดาลใจจากสีสันสดใสและความเคลื่อนไหวจากหางเครื่องแล้ว การวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ยังได้รับอิทธิพลจากผลงานศิลปินต่างประเทศและศิลปินไทยดังนี้คือ ผลงานของศิลปิน วาสลิลี คานดินสกี (Wassily Kandinsky) และ เฮเลน แฟรงเคนทาเลอร์ (Helen Frankenthaler) โดยศิลปินทั้งสองนี้มีกระบวนการสร้างสรรค์โดยการโต้ตอบแบบฉับพลัน (improvisation) ด้วยการปล่อยจิตใต้สำนึกภายในให้ทำงานอย่างอิสระ และผลงานจิตรกรรมของศิลปินไทยคือ ธงชัย รักปทุม, สมศักดิ์ เขาวนธาดาทพงศ์ และสรธรรมรงค์ สิงหนณี โดยศึกษาถึงแนวคิด และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งมีลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล นำแนวคิดและวิธีการบางประการมาใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อรวบรวมความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของหางเครื่อง ลักษณะที่โดดเด่นของหางเครื่อง การใช้สีและเครื่องประดับในเครื่องแต่งกาย เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานด้วยเทคนิคสีน้ำ
2. เพื่อศึกษาผลงานของศิลปินต่างประเทศ เช่น วาสลิลี คานดินสกี (Wassily Kandinsky) เฮเลน แฟรงเคนทาเลอร์ (Helen Frankenthaler) และศิลปินร่วมสมัยไทย เช่น ธงชัย รักปทุม, สมศักดิ์ เขาวนธาดาทพงศ์ และ สรธรรมรงค์ สิงหนณี โดยนำแนวความคิดมาประยุกต์ และทดลองเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำ
3. เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศความสดใส และกระบวนการเคลื่อนไหวของหางเครื่อง ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำ

## แนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด หางเครื่องสีสันวงดนตรีลูกทุ่งสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำ ได้รับแรงบันดาลใจจากสีสันสดใสของเครื่องแต่งกายและความเคลื่อนไหวที่สนุกสนานของหางเครื่องที่เด่นประกอบจังหวะเพลงลูกทุ่งบนเวทีการแสดง ความเคลื่อนไหวผสมผสานกับสีสันจัดจ้าน นำมาสู่การค้นหาคำค้นทางจิตรกรรมโดยใช้สีน้ำซึ่งมีความใสบาง สามารถทับซ้อนให้เกิดมิติความรู้สึที่เคลื่อนไหวและบรรยากาศที่สามารถควบคุมได้

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**หางเครื่อง** หมายถึง นักเต้นประกอบจังหวะ ท่วงทำนองในการแสดงของวงดนตรีลูกทุ่ง มักเต้นเต้นอยู่ด้านหลังนักร้อง การแต่งกายด้วยสีสันสดใสซึ่งมีทั้งชุดหูรอก ระบายแขนพู่พองประดับขนนก มงกุฎ ตกแต่งเครื่องประดับวาววับคล้ายชุดลิเกหรือบางครั้งใช้ชุดที่รัดรูป เน้นรูปร่าง รูปทรงของนักเต้น

**สีสันวงดนตรีลูกทุ่ง** หมายถึง สีสดใสที่ได้รับรู้จากชุดการแสดงหางเครื่อง หรือองค์ประกอบบนเวทีการแสดงวงดนตรีลูกทุ่ง สีสันในด้านนามธรรมจะหมายถึง ความสุข ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ความอึดอ้อมใจที่ควบคู่กับวงดนตรีลูกทุ่ง จนกลายเป็นเอกลักษณ์

**การสร้างสรรค์** หมายถึง การนำแรงบันดาลใจที่ได้รับ ค้นหาข้อมูล วิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการทำงาน ผ่านกระบวนการออกแบบ ผสมผสานจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึก จนเกิดเป็นผลงานใหม่

**จิตรกรรมสีน้ำ** หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพวาด 2 มิติ โดยใช้สีที่มีตัวทำละลายน้ำ ซึ่งวาดได้หลายๆลักษณะเช่น เปียกบนเปียก เปียกบนแห้งและแปรงแห้ง ทั้งนี้เขียนให้สีมีความโปร่งใสมากกว่าที่เปียก โดยอาจเขียนแบบเกลี่ยเรียบเขียนแบบไล่น้ำหนักสี การเขียนสีต่อสี หรือการเขียนแบบทับซ้อนสีส่วนการเชื่อมต่อระหว่างสีเกิดได้ทั้งสองลักษณะคือ การเขียนเส้นรอบนอกคมชัด (Hard Edge) หรือการเขียนเส้นรอบนอกกลมกลืนเข้าหาพื้นหลัง (Soft Edge) วัสดุพื้นรองรับสีน้ำที่เหมาะสมมากที่สุดคือกระดาษ รวมทั้งมีการใช้เทคนิคอื่นๆ ที่สอดคล้องกับจิตรกรรมสีน้ำเช่นการสร้างรอยแปรง การขีด ขูดขีด การหยดสี และร่องรอย คราบสีและการไหลที่เกิดจากความบังเอิญของสีน้ำ

**จิตรกรรมสีน้ำสร้างสรรค์** หมายถึงการนำเทคนิควิธีการของการเขียนสีน้ำมาใช้โดยผสมผสานความชำนาญในกลวิธีของสีน้ำกับแนวคิดของศิลปิน เพื่อแสวงหาความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

## ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เนื้อหา  
ศึกษาข้อมูลหางเครื่องและองค์ประกอบเกี่ยวกับเนื้อกับเพลงลูกทุ่ง เพื่อนำมาเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำ ผสมผสานด้วยจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึก

2. รูปแบบ

รูปแบบผลงานเป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract)

3. เทคนิค

เป็นการสร้างสรรค์เฉพาะจิตรกรรมสีน้ำโดยวาดลงบนกระดาษสีน้ำคุณภาพดี

4. ขนาดของผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์บนกระดาษขนาด 56 x 76 ซม. จำนวน 9 ชิ้นงาน ขนาด 130 x 240 ซม. จำนวน 3 ชิ้นงาน และขนาด 122 x 184 ซม. จำนวน 3 ชิ้นงาน

**ขั้นตอนการดำเนินงาน**

1. เก็บข้อมูลโดยวิธีการถ่ายภาพจากการแสดงสด จากสถานที่จริง ที่จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นการแสดงสด ในงานรำลึก สายัณห์ สัญญา ปีพ.ศ.2558

2. เก็บรวบรวมข้อมูลทางเครื่อง องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับเพลงลูกทุ่ง จากเอกสารทางวิชาการ บทความและการสัมภาษณ์

3. ศึกษารายละเอียดข้อมูล คัดกรอง จัดระเบียบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์

4. ทดลองทำแบบร่าง และวิเคราะห์แบบร่าง

5. สร้างสรรค์ผลงาน

6. สรุปอภิปรายและประเมินผล

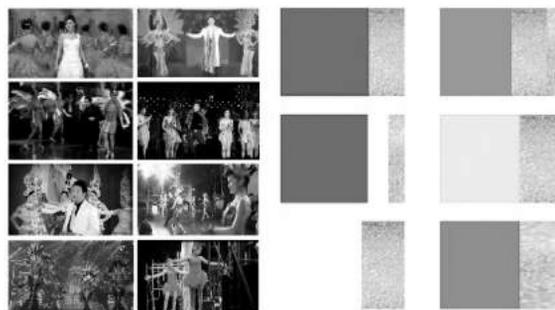
**การดำเนินการสร้างสรรค์**

**การกำหนดชุดสี**

จากการศึกษาข้อมูล สีสันทของเครื่องแต่งกายทางเครื่อง ทำให้พบว่าสีสันทดังกล่าวมีลักษณะของ สีสด สว่าง ในแบบ Vivid Tone ซึ่งแสดงถึงบุคลิกภาพ ความมีชีวิตชีวา จากสีสันทที่สดใสของชุดแต่งกายทางเครื่อง และเมื่อวิเคราะห์ลงไปในรายละเอียดเพิ่มเติมพบว่า การใช้สีของชุดเครื่องแต่งกาย ที่ใช้โดยทั่วไปมีการใช้สีใน 3 ลักษณะคือ 1 ชุดสีสดใสในโทนเดียวกัน 2 ชุดสีสดใสต่างกัน 3 ชุดผลงานที่แสดงสีสดใสหลากหลายสีสันท นอกจากนี้ยังประดับด้วยเลื่อม ระบายประยับทั้งสีเงินหรือสีทอง ร่วมกับสีชุดต่างๆ สีสันทสดใสจัดว่าเป็นประเด็นที่สำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าจึงกำหนดชุดการสร้างสรรคโดยอาศัยสี



ภาพที่ 9 ตัวอย่างสีที่พบจากเครื่องแต่งกายนักร้อง และทางเครื่อง



ภาพที่ 10 ลักษณะที่ 1 การใช้สีออกไปในโทนเดียวกัน ปรากฏภาพทางเครื่องในทุกๆ สี ตั้งแต่สีขาว และที่มีความสดต่างๆ เช่น เหลือง ส้ม แดง เขียว น้ำเงิน หรือม่วง เป็นต้น



ภาพที่ 11 ลักษณะที่ 2 การใช้สีสดซึ่งมีความแตกต่างกัน เช่น ม่วงและเหลือง เขียวและส้ม เป็นต้น



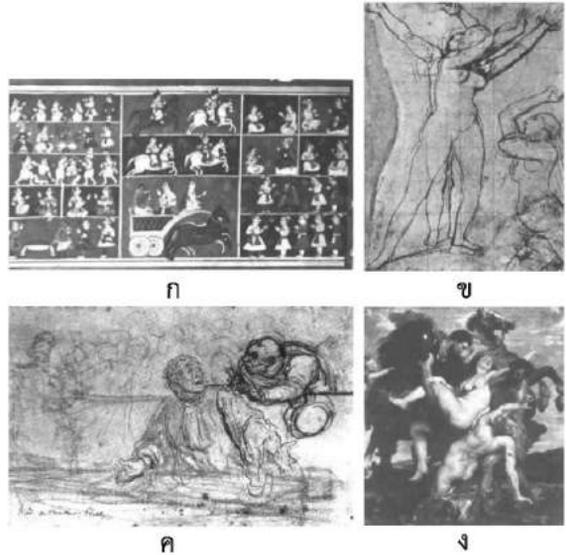
ภาพที่ 12 ลักษณะที่ 3 การใช้โทนสีสดหลากหลาย

เป็นเกณฑ์เบื้องต้น ซึ่งจะแบ่งชุดการสร้างสรรค ตามลักษณะของสีทั้ง 3 ประเภทนี้ และค้นคว้ารูปแบบการแสดงผลที่เหมาะสมต่อไป

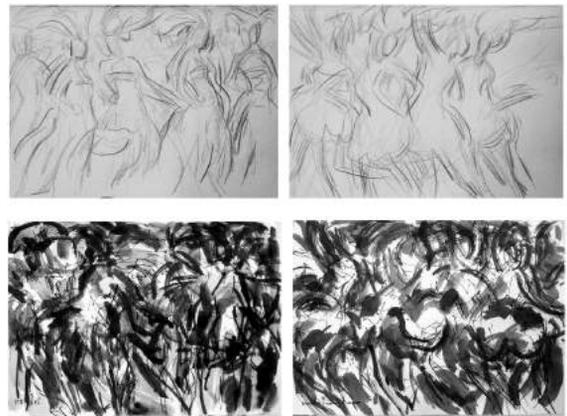
### การสร้างภาพร่างและกำหนดกระบวนการสร้างสรรค

หลังจากกำหนดชุดสีแล้ว สี ข้ำพเจ้าเริ่มดำเนินการค้นหา รูปแบบที่เหมาะสม ด้วยการทดลองวิธีการสร้างภาพร่าง โดยอาศัยภาพเคลื่อนไหวจากภาพการเดินของหางเครื่อง จากข้อมูลวิดีโอ ซึ่งข้ำพเจ้าถ่ายมาด้วยตนเองและสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Youtube เป็นต้น การทดลองสร้างภาพร่างในช่วงแรก เกิดปัญหาการสร้างให้ภาพมีความรู้สึกเคลื่อนไหวพอสมควร จึงสืบค้นข้อมูลการสร้างภาพให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวโดยหยิบยืมข้อมูลจากหลักการออกแบบนำมาประยุกต์ใช้ ทำให้ทราบว่า การสร้างให้ภาพรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวมีหลักการ ซึ่งน่าจะนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรคในครั้งนี้ คือ วิธีการขำรูป การทำภาพซ้อน การใช้เส้นรอบนอกที่เลือน และภาพที่เกิดจากความเคลื่อนไหวทางสายตา เช่นภาพลายเส้นซับซ้อน บิดโค้ง กลับไปกลับมา ซึ่งจะทำให้สายตาตามองตามและเกิดความเคลื่อนไหว

วิธีการใช้เส้นรอบนอกที่เลือน เป็นวิธีหนึ่งในการวาดเส้นท่าทาง หรือ (Gesture) การวาดเส้นแบบนี้ สู่ชาติ เกาทอง ได้ให้ความหมายถึง การแสดงกิริยาท่าทาง ความเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์อากัปกิริยา (Action Drawing) หรือการวาดเส้นแบบหวัด (Scribble Drawing) ... โดยใช้เส้นเดี่ยวที่ถูกต้อง วาดเส้นท่าทางการวาดจะเคลื่อนไหวจากส่วนรวมทั้งหมดสู่ส่วนย่อย ค่อนข้างใช้การวาดแบบหยาบๆ หรือแม้แต่ใช้เส้นที่รวดเร็วหวัดๆ ซึ่งการวาดเส้นท่าทางเกี่ยวข้องใกล้ชิดกับวาดเส้นแสดงทรงที่เขียนอย่างฉับพลัน (Quick Contour) การวาดเส้นท่าทางผู้วาดจะต้องไม่พะวงกับเหตุผลทางกายวิภาค ปริมาตรของแสงเงาของรูปทรงหรือทฤษฎีอื่นๆ มากเกินไป จะส่งผลให้เส้นที่จะถ่ายทอดขาดชีวิต... ลักษณะการวาดเส้นแบบนี้จะมีเส้นบางส่วนที่ชัดเจนและเส้นบางส่วนที่เลือนรางหายไป และการร่างเส้นมีความเป็นอิสระ เส้นจะเกิดการทับซ้อนและให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ข้ำพเจ้าจึงใช้การสร้างภาพร่างด้วยวิธีการนี้และนำภาพมาจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่ด้วยการขำ ซ้อนกันและกลับไปกลับมาของภาพลายเส้นนั้น ให้เกิดความเหมาะสม พอเหมาะพอดีและรู้สึกได้ถึง ความเคลื่อนไหว และยังคงรูปทรงของหางเครื่องให้ปรากฏเป็นเค้าโครงบางส่วน



ภาพที่ 13 แสดงกลวิธีต่างๆ ที่สร้างให้ภาพเกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ก.การขำรูป ข.การซ้อนรูป ค.เส้นขอบเลือนราง และ ง.ภาพเคลื่อนไหวทางสายตา ด้วยการบิดรูป กลับไปกลับมา



ภาพที่ 14 การทำภาพร่างด้วยการวาดเส้นท่าทาง เป็นภาพเบื้องต้น

จากการทดลองสร้างภาพร่าง ด้วยวิธีการต่างๆ รวมทั้งประเด็นสำคัญในเรื่องของ สี และอิทธิพลจากการสร้างภาพแบบโต้ตอบฉับพลันของศิลปะรูปแบบนามธรรม จึงทำให้พอจะสรุปถึงกระบวนการสร้างผลงานที่แตกต่างกัน โดยอาศัยชุดสี ทั้ง 3 ชุด เป็นกรอบสำคัญ ซึ่งการกำหนดกรอบการทำงานนี้จะช่วยให้การสร้างสรรคมีทิศทางชัดเจนมากยิ่งขึ้น กระบวนการสร้างสรรคผลงานที่กำหนดขึ้น 3 วิธีมีดังนี้

1 ภาพความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใส ในจิตรกรรมสีน้ำ ขนาดเล็ก 56x76 ซม. จำนวน 9 ชิ้นงาน

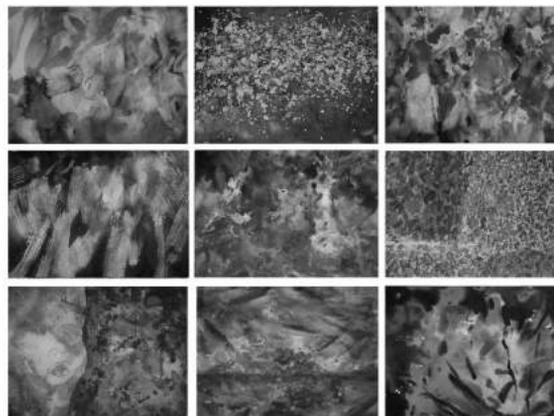
2 ภาพความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใส ในจิตรกรรมสีน้ำ ขนาดใหญ่ ขนาด 130 x 240 ซม. จำนวน 3 ชิ้นงาน

3 ภาพความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใส ที่เกิดจากภาพจิตรกรรมสีน้ำขนาดเล็กก่อรูปเป็นจิตรกรรมสีน้ำขนาด 122 x 184 ซม. จำนวน 3 ชิ้นงาน

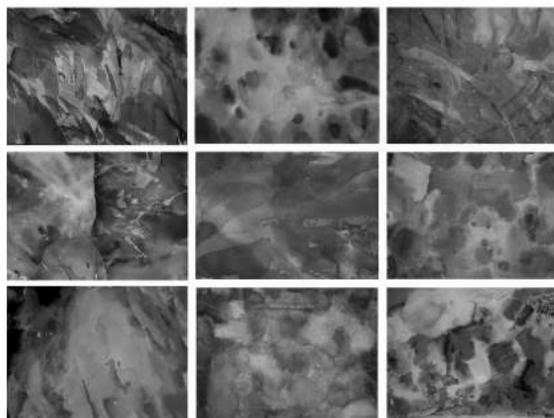
การกำหนดชุดผลงานจึงนำกระบวนการสร้างสรรค์นี้เป็นหลักในการแยกชุดผลงาน เพื่อให้มีทิศทางที่ชัดเจนและไม่เกิดความสับสน

### การทดสอบเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำที่เหมาะสม

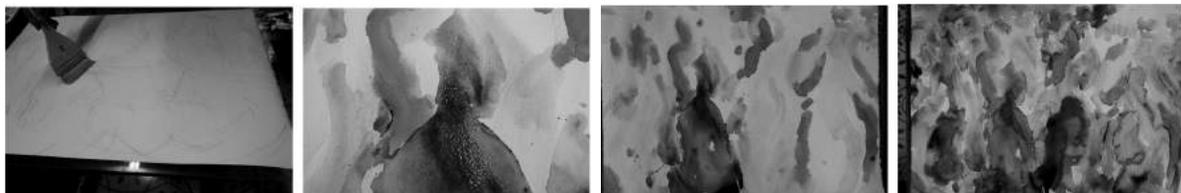
ถึงแม้ว่าจะมีความเข้าใจอยู่แล้วต่อกระบวนการพื้นฐานของจิตรกรรมสีน้ำ ซึ่งมีวิธีการเขียนอยู่ 3 วิธี คือ การเขียนเปียกบนเปียก เปียกบนแห้งและแห้งบนแห้ง แต่การจะสร้างผลงานจิตรกรรมสีน้ำให้ได้ผลในเรื่องความเคลื่อนไหวแสดงความสดใสของสี และความโปร่งใส บางเบา จำเป็นต้องค้นหาเทคนิคให้ชัดเจนเพื่อควบคุมสีให้เกิดผลตามจุดมุ่งหมาย จากการทดสอบพบว่า การซ้อนทับสีมากเกินไป สร้างให้ภาพเกิดความขุ่นหมองของสี และการใช้เทคนิคอื่นๆ เช่น การจุด การขีด การใช้กาวกันสี สร้างความแข็งแกร่งต่างให้กับภาพ ส่วนเทคนิคซึ่งเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ คือการเขียนด้วยรอยแปร่งที่เป็นอิสระ ใช้การควบคุมสีโดยอาศัยจังหวะการไหลซึม แม้กระจายของสี การหยุด หยอด รอยแปร่งและการซ้อนทับสีพอสมควร โดยต้องระมัดระวังไม่ให้สีแต่ละสี เข้าไปผสมกันจนกลายเป็นสีที่หมองคล้ำ การควบคุมสีนี้จำเป็นต้องระมัดระวังอย่างมาก เพราะคุณสมบัติสีน้ำที่ต้องการความสดใส บางเบา เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 15 การทดสอบเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำที่ไม่ประสบผลสำเร็จ สีขุ่นหมองและมีความแข็งแกร่งต่าง



ภาพที่ 16 การทดสอบเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำที่เหมาะสม สามารถแสดงความสดใสของสีและรอยแปร่งอิสระ



ภาพที่ 17 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานชุดที่ 1



ภาพที่ 18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2

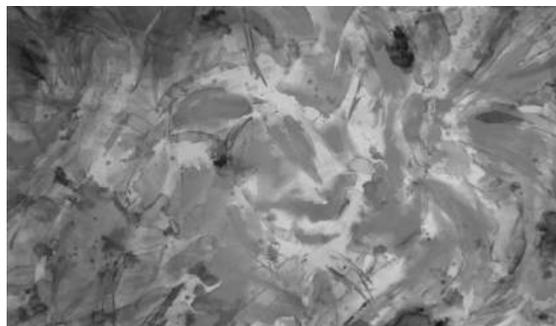


ภาพที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3

ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 20 ความเคลื่อนไหวของสีเส้นสไต No7 ขนาด 56 x 76 ซม.  
ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 1



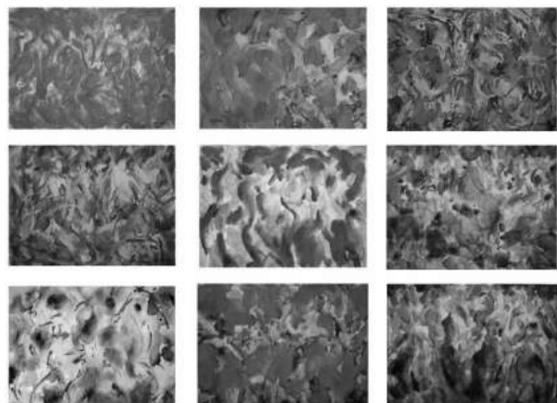
ภาพที่ 21 ความเคลื่อนไหวของสีเส้นสไต No10 ขนาด 130 x 240 ซม.  
ภาพผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 22 ความเคลื่อนไหวของสีเส้นสไต No5 ขนาด 56 x 76 ซม.  
ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 1



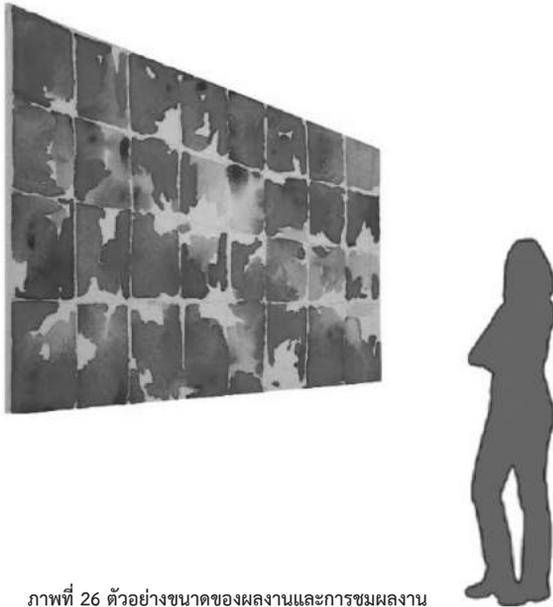
ภาพที่ 23 ความเคลื่อนไหวของสีเส้นสไต No12 ขนาด 130 x 240 ซม.  
ภาพผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 24 รวมผลงานชุดที่ 1 ขนาด 56x76 ซม. จำนวน 9 ภาพ  
ซึ่งจะแยกตามชุดสีๆ ชุดสีละ 3 ภาพ



ภาพที่ 25 ความเคลื่อนไหวของสีเส้นสไต No13 ขนาด 122 x 184 ซม.  
ภาพผลงานชุดที่ 3



ภาพที่ 26 ตัวอย่างขนาดของผลงานและการชมผลงาน

## ผลการวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์ข้อมูล ทางเครื่อง จากการศึกษารวบรวม ข้อมูลความรู้ อันเกี่ยวเนื่องกับความเป็นมาของ “ทางเครื่อง” พบว่า ทางเครื่องมีพัฒนาการมาจาก “เขย่าทางเครื่อง” ซึ่งยังไม่มี รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่มีสีสันสดใส และทำเดินสนุกสนาน ดังปัจจุบัน การพัฒนารูปแบบจาก เขย่าทางเครื่อง มาสู่ ทางเครื่อง เริ่มต้นอย่างชัดเจนในช่วงยุคทองของเพลงลูกทุ่ง ประมาณ พ.ศ.2511 เพราะมีการแข่งขันด้านธุรกิจเพลงลูกทุ่งอย่างสูง วงดนตรีลูกทุ่งชั้นนำจึงนำรูปแบบของเครื่องแต่งกาย และสีสันของ นักเต้นจากตะวันตกเข้ามาผสมผสาน กับเครื่องแต่งกายแบบเดิม ซึ่งมีลักษณะพื้นบ้านของไทย ทำให้ทางเครื่องมีลักษณะที่โดดเด่นขึ้น คือมีเครื่องแต่งกายที่หรูหรา ฟูฟ่า ดูเกินจริง มีการใช้สีที่สดใส (Vivid Tone) เพื่อต้องการให้สะดุดตา ดึงดูดความสนใจจาก แฟนเพลง มีเครื่องประดับเช่น ลูกบิด เลื่อม และสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ ชัดเจนซึ่งมักขาดไม่ได้คือ ขนนก รวมทั้งนำท่าทางการเต้นสมัยใหม่ เข้ามาประยุกต์เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เราใจมากยิ่งขึ้น ทางเครื่องถึงแม้ว่า จะได้รับแบบอย่างและอิทธิพลจากตะวันตก แต่ทางเครื่องยังคงมีลักษณะความเป็นพื้นบ้านของไทยผสมผสาน ปะปนอยู่ด้วย เพราะเมื่อเปรียบเทียบกับสีสันสดใสของเครื่องแต่งกาย ทางเครื่อง กับรสนิยมการใช้สีของสิ่งต่างๆ ซึ่งอยู่ในชีวิตประจำวัน ของสังคมไทยนั้น อาทิ สีของเสื้อผ้า เครื่องใช้ ยานพาหนะ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น คงมีสีที่สดใสใกล้เคียงกัน

2. การวิเคราะห์อิทธิพลจากผลงานศิลปินต่างประเทศ และศิลปินไทย

การศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปินต่างประเทศและ ศิลปินร่วมสมัยของไทย เป็นส่วนหนึ่งที่จะได้นำแบบอย่างหรือ วิธีการบางประการมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ให้บรรลุเป้าหมาย หลังจากการศึกษวิเคราะห์ทำให้พบว่า วาสลีลี คานดินสกี และเฮเลน แพรงเคนทาเลอร์ มีวิธีการสร้างผลงาน ในลักษณะใกล้เคียงกันส่วนหนึ่งคือ การนำภาพความทรงจำ แสดงออกผ่านการโต้ตอบฉับพลันจากจิตวิญญาณภายใน (Improvisation) หากแต่มีความแตกต่างในผลงานของ คานดินสกี มีลักษณะมุ่งสู่แบบนามธรรม (Abstract) ส่วน เฮเลน แพรงเคนทาเลอร์ มุ่งไปสู่แนวทาง Abstract Expressionism ซึ่งมีการแสดงออกจากระกระตุ้น (Automatic Impulse) ร่วมด้วย โดยใช้เทคนิคการเท รวด หยอด หยด สีสลงบนผืนผ้าใบ ให้เกิดการไหล แผ่กระจาย และบางส่วนซ้อนทับกันจนเกิดมิติ ของน้ำหนัก วิธีการอิสระของเฮเลน แพรงเคนทาเลอร์นี้ใช้ร่วมกับการ ปาดป้ายผืนแปรงขนาดใหญ่ และการหยอด หยด สดสีสี การแผ่กระจาย ไหลซึมของสีน้ำ ส่วนกระบวนการโต้ตอบฉับพลัน (Improvisation) ข้าพเจ้านำมาใช้ในบางส่วนของผลงานชุดที่ 1 และใช้เป็นกลวิธีที่สำคัญร่วมกับวิธีการ (Automatic Impulse) ในผลงานชุดที่ 2 และ 3 ส่วนการศึกษวิเคราะห์ผลงานของ ศิลปินร่วมสมัยของไทย อันประกอบด้วย ธงชัย รักปทุม สมศักดิ์ ชาวานธาดาพงศ์ และสรธรรมรงค์ สิงหเสณี พบว่าศิลปินทั้งสาม มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งมีความใกล้เคียงกันคือ วิธีการลด สกัด ตัดทอน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบข้างและ สิ่งที่เข้ามากระทบจิตใจ และแปรค่าความงาม ความซึมซาบจาก สิ่งเหล่านั้นไปสู่เส้น สี พื้นผิวและร่องรอยผืนแปรง ในรูปแบบ กึ่งนามธรรมและนามธรรมในบางชิ้นงาน กระบวนการนี้ข้าพเจ้า ได้นำมาใช้ในการสกัด เคাঁโครงสร้างของเนื้อหาทางเครื่องและ บรรยากาศของการแสดง ให้เหลือแต่สาระที่สำคัญสำหรับการนำเสนอในผลงานชุดที่ 1 และชุดที่ 2 นั้นหมายถึงเค้าโครง ที่ยังพอมองเห็นถึงรูปร่าง รูปทรงของทางเครื่องบางส่วน และการแสดงภาพความเคลื่อนไหวของสีสดใสด ด้วยจังหวะเส้น สี การซ้ำ ซ้อนกันเป็นต้น ส่วนกระบวนการที่มีความแตกต่างจาก ศิลปินทั้งสาม สรธรรมรงค์ สิงหเสณี มักใช้สีสด (Hue Tone) และการกลับค่าสี (Discord) ในการสร้างสรรค์อยู่เสมอ มักปาดป้ายรอยแปรงทับซ้อนกันออกไปทางแนวกว้างมากกว่า

แนวลึก ซึ่งวิธีการนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ได้พอดี

### 3. การวิเคราะห์ผลงาน

**ผลงานชุดที่ 1** ภาพความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใสในจิตรกรรมสีน้ำขนาดเล็ก

ผลงานชุดนี้ได้สกัดลดทอนรูปร่างรูปทรง ของทางเครื่องลง ด้วยวิธีการร่างภาพในแบบ Gesture ในขั้นตอนแรก รูปทรงที่ได้จากการร่างภาพช่วยลดทอนความถูกต้องตามหลักกายวิภาค เพิ่มการแสดงออกด้านอารมณ์ความรู้สึกมากกว่า และมีลักษณะกึ่งนามธรรม เค้าโครงที่ได้ถูกนำมาหลอมรวมกับภาพจำของสีเส้นเครื่องแต่งกาย อันประกอบด้วยความพลิ้วไหวของเสื้อผ้า กระโปรง หมวก ขนนก ระบายแขน พู่ เลื่อมระยิบระยับของทางเครื่อง และบรรยากาศแสงสีสด ของไฟซึ่งสาดส่องไปมาขณะการแสดงของวงดนตรีลูกทุ่ง ได้ถูกแปรค่ามาสู่ทัศนธาตุและกลวิธีการขีดเขียน ปาดป้าย หยอด หยด สลัด ชัด เลือนราง ซ้ำหรือทับซ้อน เป็นจังหวะ ของเส้น สี รอยแปรง ตามเฉดสีต่างๆ โดยอาศัยการทำงานของพลังอิสระ ถึงการตอบโต้ฉับพลัน (Improvisation) และการแสดงคุณสมบัติที่สำคัญของสีน้ำ เช่นความสด ความโปร่งใส การไหลซึม และแผ่กระจายไปทั่วภาพอย่างต่อเนื่อง

**ผลงานชุดที่ 2** ภาพความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใสในจิตรกรรมสีน้ำขนาดใหญ่

ผลงานชุดนี้นำกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในชุดที่ 1 มาพัฒนาสู่ผลงานขนาดใหญ่คือ 130 x 240 ซม. ขนาดของพื้นที่กระดาษที่ใหญ่มากกว่าทุกชุดผลงาน ซึ่งเป็นกระดาษแผ่นเดียว ไม่มีการต่อกระดาษส่งผลต่อความท้าทายในการวาดและการตอบโต้จากจิตใต้สำนึกให้ทำงานได้อย่างอิสระมากกว่า ผลงานขนาดเล็ก การหยอด หยด สลัดสีและแสดงรอยแปรงด้วยการวาดจากแปรงใหญ่ซึ่งประยุกต์ให้มีด้ามต่อยาวขึ้นยิ่งช่วยสนับสนุนให้การวาดเกิดความอิสระ สนุกสนานสัมพันธ์กับภาพความทรงจำการเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใสที่สนุกสนานของทางเครื่องได้อย่างดี

**ผลงานชุดที่ 3** ภาพความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใสที่เกิดจากภาพจิตรกรรมสีน้ำขนาดเล็กก่อรูปเป็นจิตรกรรมสีน้ำขนาดใหญ่

ผลงานชุดนี้เกิดจากการถอดรื้อ (Reconstruction) โครงสร้างใหญ่และประกอบขึ้นใหม่ โดยผ่านวิธีการเขียนภาพผลงานชิ้นเล็ก แล้วนำมาประกอบขึ้นเป็นผลงานชิ้นใหญ่ แต่ละ

ภาพจัดวางโดยอาศัยความรู้สึกและความสัมพันธ์ของเส้น สี และผลด้านความเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เป็นการทำลายภาพจำในด้านโครงสร้างของเนื้อหา จึงไม่ปรากฏเค้าโครงของภาพทางเครื่องให้เห็นแม้แต่น้อย วิธีการนี้เกิดจากการตอบโต้อย่างฉับพลันจากจิตใต้สำนึก เพื่อให้เกิดพลังอิสระ แต่ยังคงสาระสำคัญในการนำเสนอคือความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใส อันเกิดจากทิศทางของรอยแปรง เส้น สี การหยอด หยดอย่างอิสระ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นได้แสดงคุณค่า (Expressive Value) ในด้านนามธรรม (Abstract) อย่างแท้จริง

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ มีที่มาจากความสนใจของข้าพเจ้าซึ่งมีต่อ “ทางเครื่อง” เพราะนอกจากจะมีความสนุกสนานแล้วยังแสดงถึงรสนิยมและวิถีชีวิตในสังคมไทย นำมาสู่การค้นคว้า ศึกษา วิเคราะห์จนได้แนวคิดที่ชัดเจนต่อทางเครื่อง คือความเคลื่อนไหวและสีเส้นที่สดใส จากแนวคิดดังกล่าวนำมาสู่การค้นคว้า ทดลองเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำ ซึ่งมีความท้าทายในด้านเทคนิค ผสมผสานกับกลวิธีบางประการจากอิทธิพลของผลงานศิลปกรรมของศิลปินต่างประเทศและศิลปินร่วมสมัยของไทย จากผลของการวิจัยสร้างสรรค์ พบว่าเทคนิคสีน้ำ ขนาดของพื้นที่กระดาษขนาดใหญ่และการประยุกต์วัสดุอุปกรณ์บางอย่างในการเขียน ช่วยส่งเสริมให้การสร้างสรรค์โดยอาศัยพลังอิสระ การโต้ตอบแบบฉับพลัน (Improvisation) และกระบวนการแสดงออกจากแรงกระตุ้น (Automatic Impule) ทำงานได้อย่างดี สามารถนำเสนอสาระที่สำคัญคือ “ความเคลื่อนไหวของสีเส้นสดใส” แปรค่าสู่งานจิตรกรรมสีน้ำสร้างสรรค์และปรากฏชัดเจนในผลงานชุดที่ 2 ส่วนกระบวนการถอดรื้อ โครงสร้างของเนื้อหา โดยการแยกส่วนในระหว่างเขียน ของผลงานชุดที่ 3 ช่วยให้ผลงานมุ่งไปสู่คุณค่าเชิงนามธรรม และเกิดเอกลักษณ์เฉพาะของผลงานอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ ผลในด้านความสดใสของสี การไหลซึม การแผ่กระจาย ซึ่งสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายของการวิจัยสร้างสรรค์ มีส่วนมาจากการเลือกสรรวัสดุอุปกรณ์ให้สัมพันธ์กันซึ่งหมายถึง จำเป็นต้องใช้กระดาษสำหรับเขียนสีน้ำเกรดดี มีพื้นผิวหยาบ ความหนาไม่ต่ำกว่า 300 แกรม และสีน้ำเกรดดี ซึ่งต้องมีสีสดใสเข้มข้น ในที่นี้เลือกใช้สีน้ำ Holbein และสีซึ่งสามารถแผ่กระจาย ไหลซึมได้ดี ในที่นี้เลือกใช้ สีน้ำศิลปะการ

## บรรณานุกรม

- กาญจนา สิงห์อุดม. 2555. อัตลักษณ์เลขนศิลป์ลูกทุ่งไทย. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาศิลปะคศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกสร สิทธิหนิว. 2548. ทางเครื่องจังหวะชีวิตบนถนนดนตรีลูกทุ่ง. นิตยสารสารคดี. 21(246) : 42-46.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2554. ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จีระพันธ์ สมประสงค์. 2524. ประวัติศิลปะ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศูนย์สังคีตศิลป์. 2527. จากเพลงไทยถึงเพลงลูกทุ่ง ความเคลื่อนไหวของเพลงไทย ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาถึงปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: ธนาคารกรุงเทพ.
- เรณู ฤกษ์ราช. 2547. สรุปลงสาระสำคัญของศิลปกรรม ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงศิลปกรรมร่วมสมัย: เอกสารประกอบการสอนวิชา ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เลิศชาย คชยุทธ. 2538. ไทยลูกทุ่ง: ชีวิตและงานเพลงอมตะของเหล่าปราชญ์ราชชนและราชินีเพลงลูกทุ่ง. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ศรัณย์ ไรจพนัส. 2552. คู่มือการจัดการเรียนรู้ จิตรกรรม 6. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยช่างศิลป์.
- ศิริพร กรอบทอง. 2547. วิวัฒนาการเพลงลูกทุ่งในสังคมไทย. กรุงเทพฯ: พันธกิจ.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- ศุภยง พันธุมโกมล. 2537. การเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งไทย ลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ.2498 - พ.ศ.2535. วิทยานิพนธ์สาขานิเทศศาสตร์, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ เกาทอง. 2536. วาดเส้น. กรุงเทพฯ: โอเอส พรินต์ติ้ง เฮ้าส์.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2532. กิ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทย. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พรินต์ติ้ง \_\_\_\_\_ . 2533. เส้นทางเพลงลูกทุ่งไทย. การประชุมวิชาการและสัมมนา ปี 2533. กรุงเทพฯ. ม.ป.ท.
- Philip Cornwel-Smith, John Goss. 2005. Very Thai. Bangkok: Sirivatana Printing Co.,ltd.
- Wikipedia (2016, พฤษภาคม 5). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [http://en.wikipedia.org/wiki/Folies\\_Berg%C3%A8re](http://en.wikipedia.org/wiki/Folies_Berg%C3%A8re) สืบค้น 5 พฤษภาคม 2559

“รสชาติแห่งบ้านเกิด” สารคดีสั้นเพื่อสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม  
ของอาหารว่างยูนนาน

“Taste of Home”: A Short Documentary Film to Heritage  
of Yunnan Snackcultural

❖ *Lin Hongjun* ❖

## “รสชาติแห่งบ้านเกิด” สารคดีสั้นเพื่อสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม ของอาหารว่างยูนนาน

“Taste of Home”: A Short Documentary Film to Heritage  
of Yunnan Snackcultural

❖ Lin Hongjun<sup>1</sup>

❖ ภรดี พันธุ์ภากร<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาลักษณะของอาหารว่างยูนนาน 3 ประเภทคือ อาหารว่างประเภทเส้นก๋วยเตี๋ยวแผ่นแป้ง และเต้าหู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาสร้างสรรค์เป็นผลงานสารคดีสั้นที่มีเนื้อหาสำคัญมาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่เกี่ยวกับภูมิหลัง ประสบการณ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด”

ผลการศึกษาพบว่า มณฑลยูนนานเป็นแหล่งทรัพยากรทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ทั้งพันธุ์ไม้และพันธุ์สัตว์นานาชนิดและยังเป็นถิ่นอาศัยของชนกลุ่มน้อยจำนวน 26 ชนชาติทำให้อาหารยูนนานมีรสชาติที่โดดเด่นจากการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อย โดยอาหารประเภท “อาหารว่าง” ถือเป็นอาหารที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทั้งจากคนพื้นเมืองและนักท่องเที่ยว เพราะเป็นอาหารที่หากินได้ง่าย มีขายทั่วไป เหมาะสำหรับมารับประทานในช่วงเวลาเร่งรีบและมีราคาถูก วัตถุดิบที่ใช้ทำอาหารว่างส่วนใหญ่ ได้แก่ ผักสด เนื้อสัตว์และเครื่องปรุงรสตามเอกลักษณ์ท้องถิ่นทำให้อาหารว่างยูนนานมีความสดใหม่ มีกลิ่นหอม และมีรสชาติเปรี้ยวเผ็ด ซึ่งถือว่าเป็นอาหารที่มีความจัดจ้านมากกว่าอาหารจีนในมณฑลอื่นๆ โดยเฉพาะอาหารว่างในเมืองคุนหมิงและในอำเภอเจียนซู่ย 6 ชนิด ได้แก่ แป้งแผ่นกวนตุ๋ ก๋วยเตี๋ยวถั่วเหลือง ก๋วยเตี๋ยวเส้นใหญ่ช่วยกองทัพ ก๋วยเตี๋ยวหมูลวก ก๋วยเตี๋ยวข้ามสะพานและเต้าหู้ย่าง ซึ่งถือว่าเป็นอาหารว่างที่คนในมณฑลยูนนานนิยมรับประทานและเป็น

อาหารว่างที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนาน ทั้งนี้จากการประเมินผลความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คนเห็นว่า สารคดีเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” มีเนื้อหาและการใช้เทคนิคในภาพรวม เช่น คุณภาพเสียง มุมกล้อง ฉาก การถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครและประโยชน์ที่แฝงอยู่ในสารคดีมีความเหมาะสมเป็นอย่างมาก ตลอดจนสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารว่างยูนนานได้อย่างน่าติดตาม ทั้งนี้จากการสอบถามความคิดเห็นในกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นนักเรียนระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยทั้ง 50 คน พบว่า สารคดีเรื่องนี้สามารถดึงดูดให้กลุ่มทดลองเหล่านี้อยากเข้ามาชิมได้เป็นอย่างดี สามารถทำให้ให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจประวัติศาสตร์ความเป็นมาและวิธีการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมของอาหารว่างตามมุมมองของผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมทั้ง 4 คนและตามที่คณะที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมมากที่สุด สารคดีเรื่องนี้สามารถดึงดูดให้คนรุ่นหลัง นักท่องเที่ยวและเจ้าของธุรกิจที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักถึงคุณค่า คุณประโยชน์ และเห็นความสำคัญของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในอาหารว่างยูนนานให้ยังคงได้รับการสืบทอด เกิดสื่อประชาสัมพันธ์ และช่วยส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์สืบไป

**คำสำคัญ :** การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม อาหารว่างยูนนานและสารคดีสั้น

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

This research aimed at finding identity of 3 types of Yunnan snacks: noodles, flour sheet and tofu. The information gained from this research will be used in a short documentary of which content is mostly presented through an interview of 4 locals specializing in background, history and cultural heritage preservation of Yunnan snacks. The documentary title is “Taste of Home”.

The result showed that Yunnan province is a great natural source where 26 minorities live. Therefore, the taste of Yunnan snacks is distinct because of the mixture of various cultures. The “snacks” is the most popular and distinct amongst all types of food as they are easily to be found and taken. The common raw materials are vegetable, meat and condiment according to culture of each regions. It make the snacks smell fresh-made and good. Its sour and spicy tastes are stronger than the snacks from other regions, especially 6 snacks from Kunming and Jianshui cities, namely Kuantu flour sheet, big flat noodles for army assistance, noodles with parboiled pork, across-bridge noodles and grilled tofu. They are a source of

the creation of documentary named “Taste of Home” which is a short documentary with the aim to preserve cultural heritage of Yunnan snacks. However, based on the evaluation of comments about the creation of this documentary, 5 specialists commented that the documentary named “Taste of Home” used filming techniques and contents about Yunnan snacks that are beneficial for the viewers.

The documentary expresses the feeling and experience about Yunnan snacks that can bring the attention of the viewers. Base on the survey in undergraduate sample group, this documentary attracts their attention. It makes them learn and understand the history, and method of cultural preservation of their own snack food. This will make the next generation people, tourists and business owners realizes the value, advantage and importance of cultural symbol in Yunnan and continue promoting and preserving these snacks.

*Keywords : Cultural heritage inheritance, Yunnan snacks and short documentary*

## บทนำ

จากความเร่งรีบของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ กระแสความนิยมในการรับประทานอาหารจานด่วนส่งผลกระทบต่ออาหารว่างยูนนานถูกแทนที่ด้วยวัฒนธรรมสังคมเมือง สื่อภาพสื่อโฆษณาต่างๆ กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ดึงดูดให้คนรุ่นใหม่ต้องการเข้าไปลิ้มลองกับรสชาติของอาหารจานด่วน โดยสารคดีสั้นถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจในการนำมาจัดทำเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารเพราะสารคดีมีจุดเด่นอยู่ที่การบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามจริง นอกจากนี้ เทคนิคการถ่ายทำสารคดียังสามารถแสดงวัตถุประสงค์และมุมมองของเรื่องราวตามจริงได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ถือเป็นสื่อที่มีช่องว่างในการตีความและสร้างจินตนาการให้กับผู้ชมได้น้อย เพราะทุกอย่างเหมือนจริงและตรงไปตรงมาทำให้สารคดีสั้นกลายเป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในฐานะ “ผลงานที่สะท้อนแนวคิดและสร้างสติปัญญา” โดยการถ่ายทำสารคดีสั้นส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการถ่ายทำเนื้อหาอยู่ที่ประมาณ 15-20 นาที ซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตที่เร่งรีบของมนุษย์ รวมถึงยังง่ายต่อการเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตและใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ด้านอาหารว่างตามสถานที่ต่างๆ

ปัจจุบัน ความสำคัญและคุณค่าในการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานถูกลบเลือนด้วยค่านิยมต่างชาติ และวัฒนธรรมอาหารจานด่วน อีกทั้งจากความเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในมณฑลยูนนานส่งผลกระทบต่อวิถีชุมชนในท้องถิ่นละเลยการสืบทอดกรรมวิธีการผลิตอาหารว่างแบบโบราณ ตลอดจนผู้ผลิตอาหารว่างยูนนานเองก็มองข้ามองค์ประกอบ รสชาติและขั้นตอนการผลิตที่สำคัญไปจนทำให้อาหารว่างยูนนานถูกลดทอนคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรมอาหารลง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นควรสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานตามแบบโบราณด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านอัตลักษณ์ของอาหารว่างยูนนานและกรรมวิธีการปรุงอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ตามแบบโบราณทั้ง 5 อย่าง ได้แก่ สี กลิ่น รสชาติ ความหมาย และรูปแบบให้มีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ผ่านการสัมภาษณ์และถ่ายทอดประสบการณ์ทางวัฒนธรรมอาหารจากผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่และนำข้อมูลที่ได้รับมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในรูปแบบของสื่อสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด: เพื่อสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนาน” อันจะ

นำมาซึ่งการดึงดูดให้คนรุ่นใหม่ นักท่องเที่ยวและเจ้าของธุรกิจที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักถึงคุณค่า คุณประโยชน์ และความสำคัญของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในอาหารว่างยูนนานให้ยังคงได้รับการสืบทอด เกิดสื่อประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมอาหารในแต่ละท้องถิ่นที่สืบทอดไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ค้นหอัตลักษณ์ของอาหารว่างยูนนาน 3 ประเภท คือ อาหารว่างประเภทเส้นก๋วยเตี๋ยว แผ่นแป้ง และเต้าหู้ที่มีจุดเด่นในเรื่องรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ตามแบบรสชาติแห่งบ้านเกิด
2. ศึกษาวิธีการและหลักการผลิตสารคดีสั้นที่ถูกต้องอันจะนำมาซึ่งการสร้างผลงานสารคดีสั้นที่มีประสิทธิภาพ
3. สร้างสรรค์ผลงานสารคดีสั้นจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่เกี่ยวกับภูมิหลัง ประสบการณ์และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด”

## ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาความรู้เกี่ยวกับการผลิตสารคดีสั้นและศึกษาภูมิหลังการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นมากที่สุด โดยครอบคลุมถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมา วัตถุดิบ รสชาติ กรรมวิธีการปรุงอาหาร และวัฒนธรรมการรับประทานอาหารเงินแบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่คือ

- 1.1 อาหารว่างประเภทเส้นก๋วยเตี๋ยว
- 1.2 อาหารว่างประเภทแป้งย่าง
- 1.3 อาหารว่างประเภทเต้าหู้

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ เป็นการศึกษาอาหารว่างในเขตพื้นที่เมืองคุนหมิงและเขตพื้นที่อำเภอเจี้ยนซู๋ มณฑลยูนนาน ประเทศจีน

3. ขอบเขตด้านการนำเสนอคือ การผลิตผลงานสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” ที่ถ่ายทอดความทรงจำ ความอบอุ่นและความรู้สึกต่างๆ จากการเข้าไปศึกษาภูมิหลังและการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่เพื่อนำเสนอประสบการณ์จากเหตุการณ์จริงที่น่าประทับใจและเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น

**วิธีการดำเนินการวิจัย**

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาภูมิหลังและการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นมากที่สุดจากหนังสือ วารสาร และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาวิธีการผลิตสารคดีสั้นที่ถูกต้องเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาใช้สร้างกรอบงาน วางแผนและกำหนดขอบเขตการสร้างสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด”

ขั้นตอนที่ 3 ลงพื้นที่สำรวจภาคสนามเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารว่างยูนนานและการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่ขายอาหารว่างในมณฑลยูนนานทั้งหมด 4 ท่าน แบ่งเป็นในเมืองคุนหมิง 2 ท่าน และในอำเภอเจี้ยนฮุย 2 ท่าน

ขั้นตอนที่ 4 วางแผนแบบร่างสารคดีสั้นและจัดทำสตอรี่บอร์ด (Story Board) ตามแนวคิดและกรอบการทำงานเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับภาพที่สามารถถ่ายทอดความทรงจำ ความอบอุ่น และความรู้สึกต่างๆ จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและการลงพื้นที่สำรวจในครั้งนี้

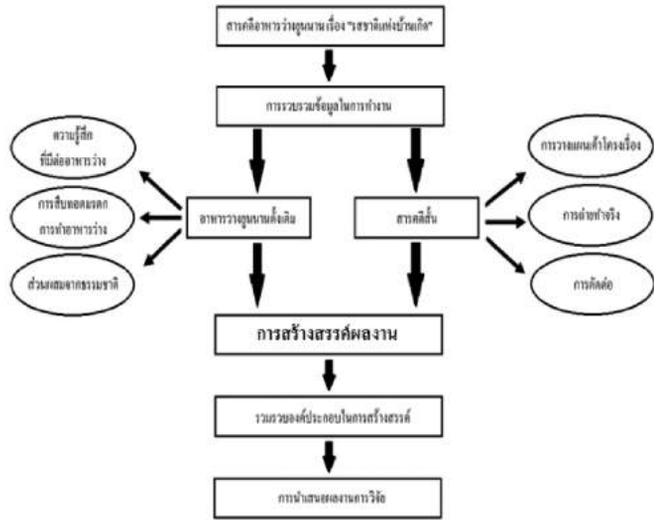
ขั้นตอนที่ 5 ถ่ายทำแบบร่างสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด”

ขั้นตอนที่ 6 ประเมินผลงานเบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายทำและความเหมาะสมของเนื้อหาในสารคดีจากผู้เชี่ยวชาญในประเทศไทย 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญในประเทศจีน 2 ท่าน รวมทั้งสิ้น 5 ท่าน

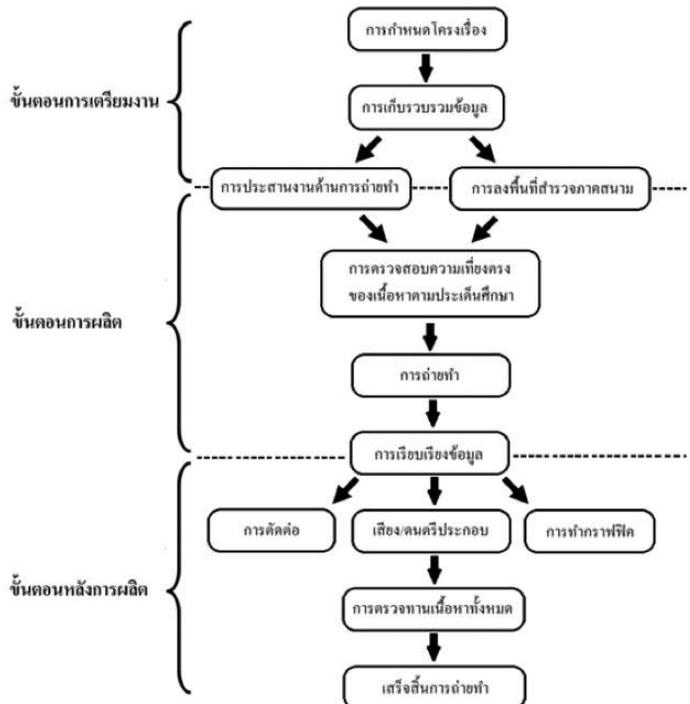
ขั้นตอนที่ 7 ปรับแก้ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำผลงานสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด”

ขั้นตอนที่ 8 ประเมินคุณค่าผลงานจากความพึงพอใจของผู้ที่ได้รับชมสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” รวมทั้งสิ้น 50 ท่าน

ขั้นตอนที่ 9 สรุปผลการดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 1 แผนการศึกษาเพื่อจัดทำสารคดีเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” (Lin Hongjun, 2015)



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการจัดทำสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” (Lin Hongjun, 2015)

ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์	ฉากการถ่ายทำ	เสียง/ดนตรีบรรยาย
	ฉากคิวเทรนนิ่งสารคดีสั้น เช่น การถ่ายภาพโคลสอัพ (Close-Up Photography) การรวมวิธีการทำอาหารว่าง เป็นต้น	บทแนะนำสารคดี
Mr. Long Zhilei	ก๊วยเตี้ยวหมูลูก (ชวนโจวมีเซี่ยน) ↓ บทสัมภาษณ์ ↓ ก๊วยเตี้ยวข้ามสะพาน (ก๊วยเจียวมีเซี่ยน) ↓ บทสัมภาษณ์	↓  ↓
	บรรยากาศทั่วไปของอำเภอเซียนสู่อู	↓
	วิธีการทำเต้าหู้	↓
Mr. Gao Le	ร้านเต้าหู้ ↓ บทสัมภาษณ์ ↓ เต้าหู้ย่าง	↓  ↓
	บรรยากาศทั่วไปของเมืองคุนหมิง	↓
	ก๊วยเตี้ยวต้มเหลือง (ไตฮวาหมีเซี่ยน) ↓ บทสัมภาษณ์ ↓ ก๊วยเตี้ยวคั่วหม้อเต๋านาน (เสี่ยวกั๋วหมีเซี่ยน) ↓ บทสัมภาษณ์ ↓ ก๊วยเตี้ยวเส้นใหญ่ช่วยกองทัพ (เฉิงเซงค้ำจิวเจี๋ย)	↓  ↓  ↓
บรรยากาศทั่วไปของเมือง	↓	
Mr. Yang Yong	บทสัมภาษณ์ ↓ แป้งแผ่นและแป้งแผ่นย่าง ↓ ฉากเก็บบ้าน	↓  ↓
	Mr. Chen Shaokun	↓
Mr. Chen Shaokun	ไปส่งเพื่อน และกลับมาจัดร้านคัส	บทสรุป
Mr. Gao Le	ฉากแขวงชายเต้าหู้ย่างที่เต็มไปด้วยความตลกและมึนหัวริ้ว	
Mr. Long Zhilei	ฉากปิดร้าน	

ตารางที่ 1 วิธีการดำเนินเรื่อง

## ผลการวิจัยพบว่า

1. การค้นหาลักษณะของอาหารว่างยูนนาน 3 ประเภท คือ อาหารว่างประเภทเส้นก๋วยเตี้ยว อาหารว่างประเภทแผ่นแป้ง และอาหารว่างประเภทเต้าหู้ที่มีจุดเด่นในเรื่องรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ตามแบบรสชาติแห่งบ้านเกิดพบว่า มณฑลยูนนานเป็นแหล่งทรัพยากรทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ทั้งพันธุ์ไม้และพันธุ์สัตว์นานาชนิดและยังเป็นถิ่นอาศัยของชนกลุ่มน้อยจำนวน 26 ชนชาติทำให้อาหารยูนนานมีรสชาติที่โดดเด่นจากการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อย โดยอาหารประเภท “อาหารว่าง” ถือเป็นอาหารที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทั้งจากคนพื้นเมืองและนักท่องเที่ยว เพราะเป็นอาหารที่หากินได้ง่าย

มีขายทั่วไป เหมาะสำหรับการรับประทานในช่วงเวลาเร่งรีบและมีราคาถูก วัตถุดิบที่ใช้ทำอาหารว่างส่วนใหญ่ได้แก่ ผักสด เนื้อสัตว์ และเครื่องปรุงรสตามเอกลักษณ์ท้องถิ่น ทำให้อาหารว่างยูนนานมีความสดใหม่ กลิ่นหอม และมีรสชาติเปรี้ยวเผ็ดซึ่งถือว่าเป็นอาหารที่มีความจัดจ้านมากกว่าอาหารจีนในมณฑลอื่นๆ

2. การศึกษาความรู้และหลักการการทำสารคดีสั้นที่ถูกต้องอันจะนำมาซึ่งการสร้างผลงานสารคดีสั้นที่มีประสิทธิภาพ พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานสารคดีที่มีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่ต้องคิดสรรและบริหารจัดการขั้นตอนทางเทคนิคและโครงสร้างของข้อมูลให้ดี ผู้จัดทำสารคดียังต้องตระหนักถึงการรวบรวมองค์ประกอบเพื่อสื่อความให้ผู้ชมรับรู้ความหมายและตีความให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของสารคดีด้วย โดยการสร้างสรรค์ผลงานสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” ได้วางแผนโครงเรื่องโดยมีประเด็นหลักอยู่ที่เรื่องราวการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานที่ไม่เพียงสะท้อนเรื่องราวความรักความผูกพันที่เกิดจากการรับประทานอาหารกับครอบครัวเท่านั้น แต่ยังแสดงความรู้สึกผูกพันภายในใจที่ตีงามและการยอมรับร่วมกันของสังคม



ภาพที่ 3 การถ่ายทำสารคดีสั้นโดยใช้ขีดยึดกล้อง DJI รุ่น Osmo และกล้องวิดีโอ Sony รุ่น HVR-HD1000C (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 4 บันทึกการทำงานสร้างสรรค์สารคดีสั้นในอำเภอเจี้ยนส่วย (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 5 บันทึกการทำงานฉากตอนวิธีการทำอาหารว่าง (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 6 บันทึกการทำงานฉากในห้องครัว (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 7 บันทึกการทำงานฉากในห้องรับแขก (Lin Hongjun, 2016)



3. จากการสร้างสรรค์ผลงานสารคดีสั้นจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ทั้ง 4 ท่าน ได้แก่ อาจารย์เฉิน (Mr.Chen Shaokun) หยางหย่ง (Mr.Yang Yong) อาหลง (Mr. Long Zhilei) และเกาเล่อ (Mr.Gao Le) เกี่ยวกับภูมิหลัง ประสบการณ์ และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” พบว่า เนื่องจากมณฑลยูนนานถือเป็นมณฑลที่มีขนาดใหญ่และมีความอุดมสมบูรณ์ด้านวัตถุดิบในการประกอบอาหารทำให้วิธีการรับประทานอาหารและรสชาติของอาหารแตกต่างกันไปตามแต่ละเขตพื้นที่ เช่น ในเขตปกครองตนเองชนชาติไทสิบสองปันนาที่อยู่บริเวณทิศใต้ของมณฑลยูนนานมีวิธีการรับประทานอาหารประเภทเส้นก๋วยเตี๋ยวที่ใช้วัตถุดิบจำพวกเส้นสด แต่เขตทิศเหนือของมณฑลยูนนานจะใช้

เส้นแห้งเนื่องจากอยู่สูงจากระดับน้ำทะเลค่อนข้างมาก เป็นต้นจากการศึกษาข้อมูลอาหารว่างยูนนานที่มีชื่อเสียงพบว่า สามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 3 ประเภท คือ 1) อาหารว่างประเภทเส้นก๋วยเตี๋ยว ถือเป็นอาหารว่างจานสำคัญที่นับวันยิ่งทวีคุณค่าความรู้สึกห่วงหาพันที่เพิ่มขึ้นไปตามอายุของผู้คนในพื้นที่ และ เป็นอาหารจานโปรดที่เมื่อคนยูนนานกลับมาเยี่ยมบ้านเกิดจะต้องรับประทานเป็นจานแรก 2) อาหารว่างประเภทแป้งย่าง และ 3) อาหารว่างประเภทเต้าหู้ อาหารสองประเภทนี้คืออาหารที่มีรสชาติเป็นเอกลักษณ์และเมื่อได้รับประทานจะต้องทำให้นึกถึงความทรงจำในวัยเยาว์ที่ได้กินกับครอบครัว เพื่อน และ ถือเป็นอาหารที่มีความสำคัญเป็นอย่างสูง

อาหารว่างยูนนานที่มีเอกลักษณ์ตามแบบรสชาติแห่งบ้านเกิดที่ผู้วิจัยเลือกถ่ายทำในครั้งนี้มี 6 ชนิดได้แก่ แป้งแผ่นกวนตู้ ก๋วยเตี๋ยวถั่วเหลือง ก๋วยเตี๋ยวเส้นใหญ่ช่วยกองทัพ ก๋วยเตี๋ยวหมูลวก ก๋วยเตี๋ยวข้ามสะพานและเต้าหู้ย่างโดยเหตุผลในการเลือกอาหารดังกล่าวมีดังนี้

1) เป็นอาหารว่างที่คนในมณฑลยูนนานนิยมรับประทานคนในต่างประเทศให้การยอมรับและเป็นอาหารว่างที่มีรสชาติเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นมากที่สุด ถือเป็นอาหารที่เป็นหน้าเป็นตาของคนในท้องถิ่นที่เมื่อคนต่างถิ่นที่เดินทางมาเยือนจะต้องลองชิมรสชาติความอร่อยและเรียนรู้วิธีการรับประทานอาหารที่มีความพิถีพิถันนี้ให้ได้ หรือแม้แต่กระทั่งคนพื้นถิ่นเองแทบจะเรียกได้ว่าไม่มีใครไม่เคยทานอาหารว่างนี้

2) เป็นอาหารว่างที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนาน แม้ว่าอาหารดังกล่าวจะไม่ได้มีต้นกำเนิดที่แท้จริงมาจากในมณฑลยูนนานแต่เพราะจากการรวมตัวกันของคนกลุ่มน้อยในพื้นที่ทำให้อาหารว่างดังกล่าวพัฒนารสชาติจนมีความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่โดดเด่น

เมื่อถ่ายทำสารคดีสั้นเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ซึ่งทั้งหมดมีความคิดเห็นตรงกันร้อยละ 100 มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) อยู่ที่ 5.00 ว่า สารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” มีการลำดับภาพที่มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและตัวละครที่ผู้วิจัยได้เดินทางไปสัมภาษณ์สามารถถ่ายทอดความรู้ทั้งหมดได้อย่างชัดเจน น่าสนใจและน่าติดตาม นอกจากนี้ยังเห็นว่า สารคดีเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” มีเนื้อหาและการใช้เทคนิคในภาพรวม เช่น คุณภาพเสียง มุมกล้อง ฉากการถ่ายทอดความรู้ของตัวละครและประโยชน์ที่แฝงอยู่ในสารคดี เป็นต้น มีความเหมาะสมเป็นอย่างมาก ตลอดจนสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารว่างยูนนานได้อย่างน่าติดตาม ทั้งนี้จากการสอบถามความคิดเห็นในกลุ่มผู้บริโภค พบว่า สารคดีเรื่องนี้สามารถดึงดูดให้กลุ่มทดลองเหล่านี้เข้ามาเข้าชมได้เป็นอย่างดี โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ติดประกาศโปสเตอร์เพื่อเชิญชวนผู้สนใจเข้าร่วมชมก็ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี และหลังจากที่ผู้สนใจเข้าร่วมชมสารคดีแล้วพบว่า สามารถทำให้พวกเขาเรียนรู้และเข้าใจประวัติศาสตร์ความเป็นมาและวิธีการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมของอาหารว่างตามมุมมองของผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมทั้ง 4 คนและตาม

ทัศนคติที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมมากที่สุด อันทำให้สามารถดึงดูดให้คนรุ่นหลัง นักท่องเที่ยวและเจ้าของธุรกิจที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักถึงคุณค่า คุณประโยชน์ และความสำคัญของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในอาหารว่างยูนนานให้ยังคงได้รับการสืบทอด เพื่อประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์สืบไป



ภาพที่ 8 โปสเตอร์เชิญชวนเข้าร่วมรับชมสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 9 บรรยากาศขณะฉายสารคดี (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 10 การสาธิตวิธีการทำแป้งแผ่นอย่าง (Lin Hongjun, 2016)



ภาพที่ 11 ผลงานสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” 1



ภาพที่ 12 ผลงานสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” 2



ภาพที่ 13 ซีดีสารคดีสั้นเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด”

การถ่ายทำสารคดีสั้นในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลเนื้อหาในการถ่ายทำและได้ลงมือถ่ายทำจริงในเมืองคุนหมิงและอำเภอเจียนฮุย ตลอดจนได้เก็บรวบรวมบรรยากาศการทำอาหารว่าง การขายอาหารว่าง การสัมภาษณ์ผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและความรู้สึกต่างๆ ผ่านภาพถ่ายและภาพวิดีโอเคลื่อนไหว รวมระยะเวลาทั้งสิ้นยาวนานกว่า 1 ปี การแสดงสีหน้า ความรู้สึก และบทสัมภาษณ์ของผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรม ทั้ง 4 คนที่ได้ถ่ายทำในครั้งนี้ ทั้งหมดล้วนดูเป็นธรรมชาติซึ่งถือเป็นองค์ประกอบฉากสำคัญที่ทำให้สารคดีสั้นเรื่องนี้สามารถสะท้อนเนื้อหาได้อย่างสมจริง โดยเนื้อหา เรื่องราว และบทสัมภาษณ์ทั้งหมด ล้วนเป็นความคิดเห็นของผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรม ไม่ได้มีการปรุงแต่งเนื้อหาหรือกำหนดคำพูดใดๆ ให้กับตัวละครทั้ง 4 ท่านเลยซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมได้รับทราบข้อมูลความเป็นมาของอาหารว่าง ยูนนานแบบดั้งเดิมได้ตรงกับความเป็นจริงในปัจจุบัน ชัดเจน หลากหลายและมีแนวคิดที่สอดแทรกไปด้วย ค่านิยมการมองเหตุการณ์ตามแบบสมัยใหม่ของตัวละครซึ่งสามารถตอบคำถามต่างๆ ได้อย่างตรงตามจุดประสงค์ของการสืบทอดมรดกวัฒนธรรม แบบดั้งเดิมด้วยคำพูดที่เข้าใจง่ายและมีผลให้คนรุ่นใหม่ตระหนักถึงความสำคัญของอาหารว่าง ยูนนานแบบดั้งเดิม ด้านการถ่ายทำภาพอาหารให้มีสีสัน ฉูดฉาดสดใสและลีลาการแสดงขณะรับประทาน อาหารว่างของตัวประกอบฉากให้มีท่าทีสดชื่น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมได้เข้าถึงความรสชาติความเอร็ดอร่อยของอาหารว่างงานนั้นๆ ด้านเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำ ดนตรีประกอบฉากและการตัดต่อ ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทีมงานและจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทำให้ผลงานสารคดีเรื่อง “รสชาติแห่งบ้านเกิด” สามารถถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราวได้อย่างน่าติดตามและสร้างอรรถรสในการรับชมได้เป็นอย่างดี

## ข้อเสนอแนะ

การใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ก่อให้เกิดความรู้จากการศึกษาในสองด้านสำคัญ ได้แก่ ด้านที่หนึ่งคือความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารว่างแบบดั้งเดิมของมณฑลยูนนานและกรรมวิธีการปรุงอาหารที่มีเอกลักษณ์ตามแบบรสชาติแห่งบ้านเกิด ด้านที่สองคือ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์อาหารว่างแบบดั้งเดิมของมณฑลยูนนานให้ยังได้รับการอนุรักษ์และมีความค่าสืบไป ทั้งนี้ การถ่ายทำสารคดีเพื่อการอนุรักษ์เรื่องรสชาติแห่งบ้านเกิด สามารถปรับเนื้อหาแบ่งเป็น 4 ตอน เพื่อศึกษารายละเอียดในเชิงลึกของอาหารว่างทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ เส้นก๋วยเตี๋ยว ผัดเผ็ด และเต้าหู้ ตลอดจนเพิ่มเนื้อหาอีก 1 ตอนคือการเปรียบเทียบระหว่างค่านิยมการทำและการรับประทานอาหารของผู้คนในยุคปัจจุบันกับอดีต เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนของวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมกับความแตกต่างของวัฒนธรรมสมัยใหม่ นอกจากนี้ การถ่ายทำเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของอาหารว่างยูนนานในอำเภอเจียนสู่ยและเมืองคุนหมิงยังถือเป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญในการดึงดูดให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของรสชาติแบบบ้านเกิดได้

## เอกสารอ้างอิง

- Feng Junmiao.(2003). “สารคดีจากอารมณ์จริง : สารคดีความคิดเห็น (เด็กชายในยิ่งโจว)” ใน นิตยสาร Art and culture. หน้า 87.
- Gui Qingping. (2009) “ลุ่มง้อยู่ภูเขา : กระจากสะท้อนยุคสมัย 2012” ใน นิตยสารรายเดือน China Television (Documentary). (ฉบับที่ 11). หน้า 84.
- Jiang Shigui. (2014). “ปรัชญาในตะเกียบ” หนังสือพิมพ์ Chaozhou Daily. ฉบับวันที่ 1 มิถุนายน 2014.
- Leng Yefu. (2016, มกราคม 14) โครงสร้างการเล่าเรื่องของสารคดี. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก : [http://www.pe\[ple\].com.cn](http://www.pe[ple].com.cn).
- Li Chunfang. (1996). “การต่อพลังชีวิต : อาหารว่าง : หลักสำคัญของวัฒนธรรมอาหาร” ใน วารสารวิชาการ UNITAS a literary monthly. (ฉบับที่ 9). หน้า 87-93.
- Nie Xinru. (2007). “Basic Patterns of Narration in Documentary Films” ใน วารสาร Fujian Art. หน้า 46-49.ประจำเดือน มีนาคม 2007.
- \_\_\_\_\_. (2010). การจัดทำสารคดี. Shanghai : Fudan University press.
- Ouyang Hongsheng. (2004). คุณลักษณะของสารคดี. Sichuan : Sichuan University Press.
- Ren Huikang. (2006). อาหารว่างยูนนาน. Yunnan : Yunnan Science & Technology Press.
- Shi Yi. (2007). ทฤษฎีการสร้างสารคดี. Chongqing : Southwest china normal university press.
- Yu Qi. (2011). อาหารสไตลิ่งจีน: รายละเอียดการรับประทานอาหารค่ำ. Beijing : The Chinese Overseas Publishing House.
- Yuan Mei. (2006). Sui Yuan Shi Dan. Nanjing : Nanjing Phoenix publishing house.
- ZhaoDi. (2015). “การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลออนไลน์ขั้นในการผลิตสารคดี” ใน Journal of Chifeng College: Natural Science Edition, Vol. 31 (No.4) หน้า 55-57.

การสร้างสรรค์หนังสือภาพที่ถ่ายทอดความหมายและอารมณ์  
เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางพระพุทธศาสนา  
ชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”

The Creative Picture Book That Convey Meaning and Emotion  
to Express the Relationship Between Human and Faith in Buddhism  
“Life Force of Artistic Creation”

❖ *Fan Yang* ❖

## การสร้างสรรค์หนังสือภาพที่ถ่ายทอดความหมายและอารมณ์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”

The Creative Picture Book That Convey Meaning and Emotion to Express the Relationship Between Human and Faith in Buddhism “Life Force of Artistic Creation”

❖ Fan Yang<sup>1</sup> ❖

❖ ปิติวรรณ สมไทย<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศิลปะกับจิตใต้สำนึก ความเชื่อทางศาสนา ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนา วิธีการและหลักการสำคัญในการจัดทำหนังสือภาพ ตลอดจนค้นหามุมมองทางศิลปะที่แฝงอยู่ในใจของตนเอง เพื่อนำมาใช้เป็นแรงขับเคลื่อนและกระตุ้นแรงบันดาลใจให้มีความต้องการอยากบันทึกเรื่องราวดีๆ และความทรงจำที่พิเศษเหล่านี้ไว้เป็นหนังสือภาพที่มีความหมายแฝงไปด้วยทัศนคติและจิตวิญญาณของผู้วิจัยจากประสบการณ์จริงเมื่อครั้งที่ได้มาศึกษาต่อในประเทศไทย

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์หนังสือภาพที่ถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ ชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ” เป็นหนังสือภาพประกอบที่เกิดจากความประทับใจในขณะที่ผู้วิจัยได้ใช้ชีวิตอยู่ในประเทศไทยซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ทางด้านศาสนาที่แตกต่างจากประเทศบ้านเกิดอย่างมากมาย ได้รับทราบความศรัทธาเลื่อมใสของพุทธศาสนิกชนชาวไทยและความรู้สึกจากประสบการณ์อื่นๆ

เช่น ทัศนียภาพในอำเภอบางแสน ตลาดหนองมน บรรยากาศการเรียนการสอน วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี กิจกรรม ผักสามาธิและสถานที่ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา มากมาย อาทิ พระพุทธรูปและวัด เป็นต้น โดยเนื้อหาของหนังสือภาพได้นำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับศาสนาพุทธที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์จริงในดินแดนแห่งพุทธธรรมที่อุดมไปด้วยสุนทรียศาสตร์ ความเชื่อ จินตนาการ และอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง โดยหนังสือภาพเล่มนี้สามารถสร้างการรับรู้ทางการมองเห็นอย่างง่าย สร้างประสบการณ์ความงามทางด้านศิลปะที่แตกต่าง อุดมไปด้วยอรรถรส ผลักดันให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วม ตลอดจนสามารถใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันมากขึ้นระหว่างมนุษย์กับศาสนาและสามารถส่งเสริมให้เกิดเป็นแนวทางในการศึกษาเรียนรู้เรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในทางพระพุทธศาสนาให้แก่ผู้อ่านต่อไปได้

**คำสำคัญ :** หนังสือภาพ อารมณ์ทางศิลปะ ภาพวาด ดิจิตอล ความเชื่อทางพระพุทธศาสนา

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

The purpose of this research aims to study art and subconscious mind, religious beliefs, relationship between man and religious beliefs, method and key principles for making a picture book. As well as finding the emotion art that are hidden within their minds to be used as inspiration and motivation to want to record good stories and record special memories as a picture book with the connotation of the researcher attitude and spirit from my own real experience when come to study in Thailand.

The study found that, the creative picture book that convey meaning and emotion “Life force of artistic creation” is an illustrated book of researcher impressions while lives in Thailand, it was a time researcher received a lot of different religious experiences from my country, get to know Thai Buddhists and perceive feelings from other experiences, such as Bangsaen

District scenery, Nongmon market scenery, teaching atmosphere, culture, tradition, meditation activities and places associated with Buddhism, such as Buddha and Temple etc. This picture book story presents the relationship between researcher and Buddhist who is born of learning and real experience in the land of Buddhism, rich in aesthetics, beliefs, imagination and emotions. This picture book can create a simple visual perception, can create a different artistic aesthetic experience, rich in taste, make readers to relate to the picture book, can be used as a public relations tool that shows a closer relationship between man and religion and can promote as a way to learn the moral and ethical in Buddhism to readers.

**Keywords :** *Picture books, Emotional Art, Digital painting, The Buddhist faith*

## บทนำ

โดยธรรมชาติแล้ว ความเชื่อถือเป็นเป้าหมายและกฎเกณฑ์สำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะมนุษย์ในสมัยโบราณนั้นมีพลังเกี่ยวกับความเชื่อที่ยิ่งใหญ่มาก จนความเชื่อได้กลายเป็นผลลัพธ์สำคัญที่แสดงวิวัฒนาการของมนุษย์ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ต่อมาระบบความเชื่อที่เกิดจากจิตสำนึกของมนุษย์ได้พัฒนาจนกลายเป็นศาสนาซึ่งถือเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจเพื่อหล่อเลี้ยงให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างสมบูรณ์ กระทั่งความเชื่อทางศาสนาได้พัฒนาจนก่อเกิดเป็นอุดมคติสูงสุดของมนุษย์ที่ส่งผลต่อรูปแบบการประพฤติตน แต่อย่างไรก็ตามจากการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วของอารยธรรมทั้งทางด้านวัตถุและจิตวิญญาณในสังคมสมัยใหม่นี้กลับส่งผลกระทบให้ความหมายของชีวิตมนุษย์ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อนั้นนับวันยิ่งเริ่มห่างไกลกันออกไปทุกที จนหลายครั้งที่ทำให้ผู้วิจัยคิดว่าคุณภาพชีวิตของมนุษย์ในสังคมเมืองที่ได้รับการพัฒนาไปอย่างก้าวกระโดดในทุกวันนี้กำลังทำให้มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับวิถีแห่งการสูญเสียค่านิยมและจริยธรรมในชีวิต โดยชีวิตที่ปราศจากความเชื่อกำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ในสังคม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ความสำคัญในเรื่องการถ่ายทอดอารมณ์และความหมายแฝงในศิลปะด้วยการนำ “ความเชื่อทางศาสนาพุทธ” และ “ตัวผู้วิจัย” มาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง การสร้างสรรค์หนังสือภาพที่ถ่ายทอดความหมายและอารมณ์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ” ซึ่งนอกจากจะสามารถสร้างความสนุกสนานได้แล้วยังกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียนรู้ เพราะหนังสือภาพเป็นหนังสือที่มีภาพประกอบเรื่องที่สวยงาม สีสันสดใส เนื้อหากระชับ คำพูดเข้าใจง่ายและมีเสน่ห์อยู่ที่ การทำให้ผู้อ่านสามารถมีทัศนคติความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งแวดล้อมได้อย่างไม่น่าเบื่อหน่ายและทำให้จังหวะชีวิตที่เร่งรีบในปัจจุบันสามารถมองเห็นถึงความสำคัญของความเชื่อทางศาสนา

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาวิธีการและหลักการสำคัญในการจัดทำหนังสือภาพ และสร้างสรรค์หนังสือภาพที่มีประสิทธิภาพ

2. ศึกษาศิลปะกับจิตใต้สำนึก ความเชื่อทางศาสนา ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนา และความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับศาสนาพุทธเพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาสร้างเป็นนิทานและภาพประกอบเรื่องในหนังสือภาพ

3. ค้นหาลักษณะทางศิลปะ วิธีการแสดงความรู้สึกภายใน และความหมายแฝงต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานหนังสือภาพที่เป็นเสียงสะท้อนเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนาไปยังผู้อ่านและมีประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตของผู้วิจัย

4. เพื่อรวบรวมประสบการณ์การวาดภาพดิจิทัล (Digital painting) ของตนเองไว้เป็นตัวอย่างการศึกษาให้กับผู้ที่สนใจ

## ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะกับจิตใต้สำนึก ความเชื่อทางศาสนาและสัมพันธ์ของมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนา ตลอดจนศึกษาวิธีการสร้างสรรค์หนังสือภาพและหลักการออกแบบภาพประกอบเรื่องเพื่อให้ผลงานการสร้างสรรค์หนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ” สามารถสะท้อนเรื่องราวและเป็นกระบอกเสียงเกี่ยวกับความสำคัญของความเชื่อทางศาสนาไปยังผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

2. ขอบเขตด้านสถานที่ รวบรวมข้อมูล ประสบการณ์ชีวิต และความรู้สึกของผู้วิจัยที่ได้รับในอำเภอบางแสน จังหวัดชลบุรี และประสบการณ์ไปวัดในจังหวัดอยุธยาและจังหวัดสุโขทัย ประเทศไทย

3. ขอบเขตด้านการออกแบบ รวบรวมประสบการณ์ชีวิต และความรู้สึกของผู้วิจัยที่มีต่อความเชื่อทางศาสนาพุทธจากการบันทึกภาพและบันทึกข้อมูลตัวอักษรเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพประกอบดิจิทัล (Digital painting) และจัดทำเป็นหนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”

## วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์หนังสือภาพ หลักการออกแบบภาพประกอบเรื่องและขั้นตอนการจัดทำหนังสือภาพ  
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะกับจิตใต้สำนึก ความเชื่อทางศาสนาและสัมพันธ์ของมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนา

ขั้นตอนที่ 3 รวบรวมข้อมูลประสบการณ์ในชีวิตของผู้วิจัย ศึกษาสภาพชีวิตและเปรียบเทียบลักษณะของมนุษย์ที่มีความเชื่อทางศาสนากับมนุษย์ที่ไร้ความเชื่อทางศาสนา มุมมองการมองเหตุการณ์จากเรื่องที่สมมุติขึ้น ความอบอุ่นของมนุษย์กับพระพุทธศาสนาและความรู้สึกระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เพื่อสะท้อนสภาพแวดล้อมทางสังคมที่สำคัญในปัจจุบันและคุณค่าของความเป็นมนุษย์

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาและวางแผนแนวทางการสร้างสรรค์หนังสือภาพ ประกอบด้วย การเรียบเรียงเนื้อหาโดยสังเขป การออกแบบเนื้อเรื่องนิทาน การออกแบบแบบร่างภาพประกอบเรื่อง การกำหนดการใช้สี ปัจจัยในการจัดทำหนังสือภาพ และจัดทำตัวอย่างหนังสือภาพ

ขั้นตอนที่ 5 นำตัวอย่างแบบร่างหนังสือภาพเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ ข้อเสนอแนะและปรับแก้ตามข้อเสนอแนะต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 จัดทำต้นฉบับหนังสือภาพ ออกแบบหน้าปกหนังสือภาพ เรียบเรียงการพิมพ์ ตรวจสอบเนื้อหาและนำส่งโรงพิมพ์เพื่อจัดทำเป็นหนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการดำเนินการวิจัย

## ผลการวิจัยพบว่า

1. จากการศึกษาวิธีการและหลักการสำคัญในการจัดทำหนังสือภาพ พบว่า หนังสือภาพที่ดีควรมีลักษณะดังนี้ 1) ต้องมีเนื้อหาความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้อ่าน 2) ต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน 3) ต้องมีรูปแบบที่ชัดเจน 4) ลักษณะการเขียนประโยคต้องเป็นภาษาที่เข้าใจง่าย อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้โดยไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้ง 5) ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง มีความสวยงามและน่าสนใจ 6) ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่มควรจะให้เหมาะสมกับวัยและตัวอักษรที่ใช้ควรมีรูปแบบชัดเจน อ่านง่าย และถูกต้องตามหลักเกณฑ์

2. จากการศึกษาศิลปะกับจิตใต้สำนึก พบว่า ศิลปะเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ จุดประสงค์ของศิลปะคือการสร้างสมาธิโดยใช้ความรู้สึกจากการรับรู้ต่อวัตถุใดวัตถุหนึ่งแสดงออกมาเป็นความรู้สึกทางจิตใจ มีความต้องการเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ออกมาด้วยการใช้จิตเป็น

ตัวกลางในการเชื่อมโยงระหว่างชีวิต ศิลปะ และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงจะถูกสะท้อนไปยังสมองผ่านกระบวนการประมวลผลจากจิตสำนึกและเปลี่ยนรูปแบบของจิตสำนึกเป็นผลงานศิลปะ หากสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่ภายใต้จิตใต้สำนึกไม่มีผลต่อจิตสำนึก ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ออกมาจะไม่มีคุณค่าใดๆ เลย ดังนั้นเราจึงต้องยอมรับว่าจิตใต้สำนึกสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้แต่ไม่ได้หมายความว่าศิลปะเป็นกิจกรรมที่ไม่มีเหตุผลหรือเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ผลงานโดยขาดสติ กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นการทำให้หัวสมองปลอดโปร่งและเป็นกิจกรรมของจิตและสมาธิ โดยจิตใจเป็นเพียงตัวเสริมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจเท่านั้น และจากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ตามแนวคิดของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และทฤษฎีจิตสำนึกและจิตใต้สำนึกของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) พบว่า “จิตสำนึกเป็นตัวกำหนดจิตใต้สำนึก ซึ่งจิตใต้สำนึกจะต่อต้านจิตสำนึก”

3. จากการศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อพบว่า เมื่อมนุษย์ที่มีความเชื่อจะสามารถสร้างพลังทางจิตวิญญาณที่ดีและมีอิทธิพลต่อชีวิตอย่างใหญ่หลวงโดยผู้ที่ศรัทธาจะถูกความเชื่อกระตุ้นตนเองให้มุ่งมั่นไปเพื่อเป้าหมายเพื่อสร้างความรู้ ความสามารถและจิตใจที่เป็นตัวส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาตนและสามารถทำให้มนุษย์รู้สึกได้ถึงความหวัง ปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในประเทศที่พัฒนาแล้วหรือในประเทศที่กำลังพัฒนาทำให้ผู้คนในสังคมเกิดความกระตือรือร้นในการใช้ชีวิตมากขึ้นและจากความเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วของระบบเศรษฐกิจและเทคโนโลยีได้ทำให้ปัจจัยในการดำรงชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ซึ่งทั้งหมดล้วนส่งผลต่อความเชื่อของผู้คนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในสภาพแวดล้อมของสังคมที่มนุษย์อาศัยอยู่นั้น ไม่ว่าจะเป็นองค์ความรู้ การสังเกต การคิด การวิเคราะห์ ความสงสัยหรือความอยากรู้อยากเห็น มักเอาชนะต่อความศรัทธาของมนุษย์ได้อย่างง่ายดาย โดยคนรุ่นใหม่ส่วนใหญ่มีการศึกษาที่มีการรอบแนวคิดที่ชัดเจน มีการใช้ชีวิตที่เริ่มต้นมาจากการสังเกตจนถึงการคิดวิเคราะห์ทำให้สามารถคลายความสงสัยที่มีต่อทุกสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ตลอดจนสามารถแยกแยะข้อดีและข้อเสียของความเชื่อต่างๆ ได้จนส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับความเชื่อค่อยๆ ห่างไกลกันจนสุดท้ายทำให้ผู้คนในสังคมขาดความเชื่อในที่สุด

4. จากการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับศาสนาพุทธพบว่า ตอนที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ที่ประเทศจีน ผู้วิจัยไม่ค่อยเข้าใจเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศาสนาเลยโดยเฉพาะศาสนาพุทธ มีเพียงความรู้ผิวเผินที่ได้รับมาจากคุณย่าในตอนที่ยังเป็นเด็กคือเรื่องศีลธรรมและความดี ซึ่งผู้วิจัยเข้าใจแต่เพียงว่าการที่คุณย่าให้สวดมนต์ภาวนา กินมังสวิรัตินี้และขอพรให้พระคุ้มครองคือหลักธรรมคำสอนทางศาสนา สำหรับผู้วิจัยแล้ว แม้ว่าความเชื่อทางศาสนาจะดูเหมือนว่าไม่ใช่เรื่องที่สำคัญในชีวิตประจำวันและไม่มีส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อจิตสำนึก แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังเชื่อว่าศาสนาพุทธสามารถทำให้มนุษย์มีจิตใจที่ดีและสามารถความคุมตนเองให้ประพฤติปฏิบัติตามหลักศีลธรรมและจริยธรรมที่ดีงามได้ หลังจากที่คุณย่าได้เดินทางเข้ามาศึกษาต่อทางด้านศิลปะที่ประเทศไทย ตลอดระยะเวลา 2 ปีที่ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองพุทธนี้ ผู้วิจัยได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธอย่างมากและทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจศาสนาพุทธได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น จากการได้สัมผัสกับประสบการณ์ที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่าความเชื่อทางศาสนาพุทธไม่ใช่เพียงแค่การรักษาศีล การไม่ฆ่าสัตว์ การไม่ลักขโมย การไม่โกหกและไม่ดื่มแอลกอฮอล์เท่านั้น ผู้วิจัยยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเข้าโบสถ์นั่งสมาธิ เดินจงกรม ผูกจิตให้สงบและได้รับการปลุกจิตสำนึกที่ดีในห้องเรียนด้วย ในอีกมุมหนึ่งของความเชื่อทางศาสนา ก็คือ “การใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบัน” โดยการตั้งใจทำในวันนี้ให้ดีที่สุดจะทำให้ชีวิตมนุษย์ทุกคนประสบความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ นอกจากนี้สิ่งที่ผู้วิจัยยกให้เป็นตัวอย่างของการปฏิบัติตนที่สอดคล้องกับคุณธรรมและจริยธรรมทางพระพุทธศาสนาก็คือ “การสร้างความคิด” ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาพุทธด้วยการลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาข้อมูลผ่านระบบขั้นตอนทางความคิดที่เริ่มต้นจากความสงสัยได้ทำให้ผู้วิจัยได้สัมผัส เข้าใจ รับรู้ความรู้สึกและยอมรับศาสนาพุทธมากขึ้นจนเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างนิทานและภาพในหนังสือภาพ

5. เมื่อค้นหาอารมณ์ทางศิลปะ วิธีการแสดงความรู้สึกภายในและความหมายแฝงต่างๆ เพื่อใช้สร้างสรรค์หนังสือภาพพบว่า ภูมิหลังในการสร้างสรรค์ผลงานมาจาก “ความเชื่อ” ทั้งสิ้น นับตั้งแต่ลัทธิเต๋าและเดโชขึ้นมาในประเทศที่กว้างใหญ่ไพศาลอย่างประเทศจีน ความศรัทธาในดินแดนมาตุภูมิ บรรพบุรุษและครอบครัวได้กลายเป็นสิ่งหล่อหลอมให้ผู้วิจัยมีความเชื่อและมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตอย่างชัดเจน ทั้งนี้หากมอง

ในภาพรวมทั้งทางด้านกายภาพและจิตวิญญาณแล้ว การพัฒนาความเชื่อของมนุษย์ทุกคนต่างเจริญเติบโตขึ้นมาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางยุคสมัย ในสังคมสมัยใหม่ที่ตีกรามบ้านช่องเทคโนโลยีและวิถีชีวิตของมนุษย์ได้รับการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วได้ส่งผลให้ชีวิตของมนุษย์ในสังคมเมืองได้รับการยกระดับคุณภาพให้สูงขึ้นเช่นกัน และจากการใช้ชีวิตในเมืองที่เต็มไปด้วยความกดดันและความเร่งรีบนี้ได้ทำให้มนุษย์ส่วนใหญ่มองข้ามเรื่องความเชื่อไปอย่างสิ้นเชิง ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อนับวันยิ่งห่างไกลกันออกไปทุกที

### การสร้างสรรค์หนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”

เมื่อผู้วิจัยรับทราบความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับศาสนาพุทธ อารมณ์ทางศิลปะ วิธีการแสดงความรู้สึกภายในและหลักการในการสร้างสรรค์หนังสือภาพที่มีประสิทธิภาพแล้ว จึงได้ดำเนินการสร้างสรรค์เป็นหนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ” โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

#### 1. การเก็บรวบรวมข้อมูลในชีวิตประจำวัน

ผู้วิจัยได้เดินทางมาศึกษาต่อด้านศิลปะในประเทศไทยเป็นเวลา 2 ปีแล้ว ตลอดระยะเวลาที่ได้ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองพุทธ ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ทางด้านศาสนาที่แตกต่างจากประเทศบ้านเกิดอย่างมาก ได้มีโอกาสไปศึกษาดูงานในสถานที่ต่างๆ ได้เรียนรู้กิจกรรมทางพระพุทธศาสนา รับทราบความศรัทธา เลื่อมใสของพุทธศาสนิกชนชาวไทยและรับรู้ความรู้สึกจากประสบการณ์อื่นๆ เช่น ทักษะนิยาม บรรยากาศการเรียนการสอน วัฒนธรรมและขนบประเพณี เป็นต้น นอกจากนี้ ประสบการณ์อีกอย่างหนึ่งที่เป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์หนังสือภาพ คือ กิจกรรมผูกสมาธิ โดยกิจกรรมนี้ได้ทำให้ผู้วิจัยรับทราบว่าศาสนาพุทธแบ่งออกเป็นหน่วยเล็กๆ ที่เกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างความคิด การกระทำและผลแห่งการกระทำ แต่แก่นแท้ของพระพุทธศาสนาที่แท้จริงในความคิดของผู้วิจัยคือ “การเวียนว่ายตายเกิด” ซึ่งทั้งหมดล้วนทำให้ผู้วิจัยเกิดความประทับใจมากจนเกิดเป็นแรงขับเคลื่อนและกระตุ้นแรงบันดาลใจให้มีความต้องการอยากบันทึกเรื่องราวดีๆ และความทรงจำที่พิเศษเหล่านี้ไว้เป็นหนังสือภาพ



ภาพที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในชีวิตประจำวัน

## 2. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ตลอดระยะเวลากว่า 2 ปีที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ในประเทศไทย ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ชีวิตที่แปลกใหม่มากมายและในทุกครั้งที่เดินทางกลับประเทศจีน ผู้วิจัยก็มักจะชวนเพื่อนไปทานข้าวและพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ ในประเทศไทย เช่น ความรู้สึกในการเรียนและทำงาน ความมีน้ำใจของคนไทย หรือโมติริจิตที่อบอุ่นในต่างประเทศ เป็นต้น จากความพยายามอย่างเคร่งครัดเพื่อศึกษาและสังเกตวิถีชีวิตของตนเองในขณะที่ได้อาศัยอยู่ในประเทศไทยนั้นพบว่า “ตั้งแต่เข้าจรวดเย็น นอกจากเวลาที่ใช้นอนแล้ว เวลาร่างที่เหลือก็คือเวลางาน” ซึ่งการกระทำเช่นนี้ได้ทำให้ร่างกายของผู้วิจัยอ่อนเพลียเพราะได้รับการพักผ่อนไม่เพียงพอและถือเป็นวิถีชีวิตที่น่าเบื่อมาก แต่ในความอ่อนล้านี้ บางครั้งก็ได้ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ มากมายและนำมาปรับแก้ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของตนเอง

ประเทศไทยถือเป็นดินแดนศักดิ์สิทธิ์ที่ประกอบไปด้วยความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่มีเอกลักษณ์ ทุกตารางนิ้วบนประเทศไทยล้วนอุดมไปด้วยกลิ่นไอทางพระพุทธศาสนาที่เข้มข้นดังจะเห็นได้จากวัด โบสถ์ วิหาร เจดีย์ และสถานที่ประกอบศาสนกิจจำนวนมากในทุกพื้นที่ของประเทศ จากการศึกษาในเอกสารวรรณกรรมเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาพุทธของคนไทยในอดีตกับการสังเกตพฤติกรรมของพุทธศาสนิกชนชาวไทยในปัจจุบันพบว่า ความเชื่อทางศาสนาพุทธของคนไทยในยุคนี้มีรูปแบบแตกต่างจากในสมัยก่อนค่อนข้างมากเพราะประชาชนในประเทศไม่ได้ให้ความสำคัญกับศาสนาพุทธเหมือนในอดีตแต่ยังมีการปฏิบัติตนตามศีลธรรมอันดีงามและตามความเชื่อดั้งเดิมอย่างที่ได้เห็นได้บ่อยคือ การตักบาตรทำบุญและการสวดมนต์ขอพรภาวนาให้ตนเองมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีชีวิตที่ปลอดภัย ซึ่งเป็นหนึ่งในร้อยความเชื่อที่เกิดขึ้นจากจิตวิญญาณ จากสภาพ

การดำรงชีวิตในพื้นที่ที่แตกต่างกันนี้ทำให้ผู้วิจัยเกิดความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ มากมายและกลายเป็นแรงบันดาลใจที่ได้มาจากการเรียนรู้และประสบการณ์จริง

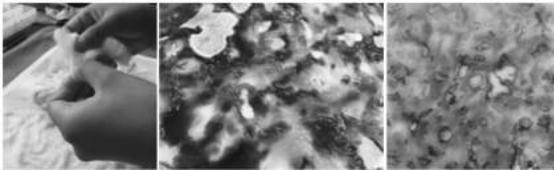
### 3. ขั้นตอนการออกแบบแบบร่าง

3.1 การออกแบบแบบร่างนี้ได้นำเอาข้อมูลจากการศึกษาและแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในชีวิตจริงมาพิจารณาประกอบกันและสร้างแบบร่างโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นหลักในการออกแบบ



ภาพที่ 2 การออกแบบแบบร่างในโปรแกรม Photoshop

3.2 การออกแบบสี ผู้วิจัยได้นำสีน้ำมาระบายลงบนกระดาษสีน้ำแบบเปียกจนได้ลวดลายที่เป็นธรรมชาติและใช้เทคนิคการกระจายสีน้ำบนกระดาษด้วยการแปะสำลีลงบนกระดาษ



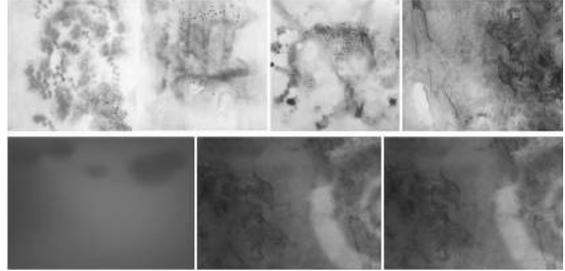
ภาพที่ 3 การแปะสำลีลงบนกระดาษสีน้ำ

3.3 ผู้วิจัยได้โรยเกล็ดลงบนกระดาษที่ยังเปียกเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ทางพื้นผิวที่ดีขึ้น



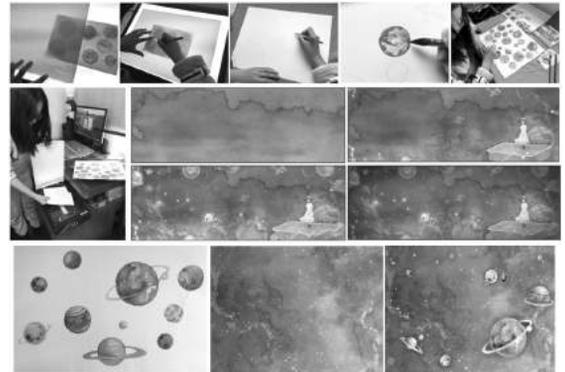
ภาพที่ 4 การโรยเกล็ดลงบนกระดาษ

3.4 นำภาพสำเร็จที่ได้ไปสแกนลงในคอมพิวเตอร์แล้วเปิดในโปรแกรม Photoshop เพื่อดำเนินการปรับสีสันทให้ดูสวยงามและสอดคล้องกับเรื่องราวในหนังสือภาพ



ภาพที่ 5 การปรับสีสันท

3.5 นำภาพสีน้ำที่ได้มาผสมกับฉากหลังที่ได้ออกแบบไว้ เช่น ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบภาพดวงดาวไว้แล้วและตัดภาพดวงดาวต่างๆ มาวางบนฉากหลังที่ได้จากการวาดภาพด้วยสีน้ำ เป็นต้น



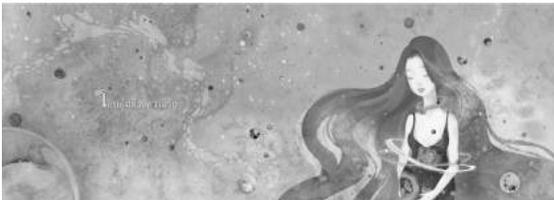
ภาพที่ 6 การผสมภาพกับฉากหลัง

3.6 ดำเนินการตามขั้นตอนนี้กับภาพอื่นๆ เช่นเดียวกัน โดยเตรียมภาพวาดสีน้ำให้เรียบร้อยแล้วมาแต่งเพิ่มเติมให้ได้ตามสไตล์และมุมมองเดียวกัน เช่น การกำหนดสีผิวของตัวละครในภาพโดยการระบายสีผิวของตัวละครให้ดูบางเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะของผิวหนังมนุษย์ตามจริง เติมเงาให้กับสีผิวและเติมรายละเอียดต่างๆ บนร่างกาย เติมสีให้กับเสื้อผ้าของตัวละครให้มีสีที่สอดคล้องกับภาพรวมของภาพ เป็นต้น



ภาพที่ 7 การออกแบบแบบร่างหนังสือภาพ

3.7 การปรับโทนสีของภาพให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เพื่อให้ภาพมีความรู้สึกที่ดูสมจริง มีชีวิตชีวา จากนั้นเติมตัวอักษร เพื่อเล่าเรื่องของภาพนั้นด้วยข้อความสั้นๆ



ภาพที่ 8 การปรับโทนสีและเพิ่มตัวอักษร

3.8 การปรับภาพทั้งหมดให้มีเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกัน โดยนำภาพบรรยากาศที่ต่อเนื่องกันมาวางซ้อนลงในอีกภาพเพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดให้ดูสอดคล้อง



ภาพที่ 9 การเชื่อมโยงเรื่องราวของแต่ละภาพ

3.9 การออกแบบชื่อหนังสือภาพ ผู้วิจัยได้ตั้งชื่อหนังสือภาพเล่มนี้ว่า “The stars in my tin box” โดยนำตัวอักษรตัวพิมพ์มาเปลี่ยนแปลงโครงสร้างใหม่ ให้มีความน่าสนใจและน่าติดตามยิ่งขึ้น

# The stars in my tin box

Made by heart. Fan Yang

ภาพที่ 10 การออกแบบชื่อหนังสือภาพใหม่ ด้วยการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างตัวอักษร

3.10 ดำเนินการออกแบบปกหนังสือภาพ โดยจัดวางชื่อเรื่องและตำแหน่งภาพให้เหมาะสม



ภาพที่ 11 การออกแบบปกหนังสือภาพ

ผลงานหนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ”

ผลงานหนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ” มีเนื้อหาเรื่องราวกล่าวถึง มนุษย์ต้องการศาสนาเพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางใจ ไม่ให้จิตคิดฟุ้งซ่าน ทำให้อารมณ์สงบนิ่งและมีความคิดเชิงบวก โดยมนุษย์ที่มีศาสนาก็มีความคิดที่มุ่งมั่นและมีอุดมการณ์ที่ทำให้ชีวิตไม่ยุ่งยากุ่นวายและเมื่อประสบกับความล้มเหลวจะมีความเชื่อมั่น มีสติและไม่ยอมแพ้ โดยความเชื่อถือเป็นพลังทางจิตที่สามารถทำให้จิตใจเข้มแข็ง กระตุ้นพลังให้มีแรงเผชิญหน้ากับปัญหาและผ่านพ้นเรื่องเลวร้ายต่างๆ ไปได้ด้วยดี



ภาพที่ 12 ตัวอย่างผลงานภาพวาดในหนังสือภาพ (1)



ภาพที่ 13 ตัวอย่างผลงานภาพวาดในหนังสือภาพ (2)

### สรุปผล

จากการศึกษาวิธีการและหลักการสำคัญในการสร้างสรรค์หนังสือภาพ ศิลปะกับจิตใต้สำนึก ความเชื่อทางศาสนา ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนาทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์หนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรค์ศิลปะ” ที่บรรยายเหตุการณ์และประสบการณ์ต่างๆ ของมนุษย์กับความเชื่อทางศาสนาพุทธได้อย่างมีประสิทธิภาพ น่าติดตามและทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับนิทานจนเกิดเป็นความประทับใจและสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องได้

การสร้างสรรค์ภาพประกอบในครั้งนี้ ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคการวาดภาพสีน้ำแบบดิจิทัล (Digital painting) ที่แสดงสไตล์การวาดภาพที่มีเอกลักษณ์ของผู้วิจัย ประกอบกับข้อความอธิบายภาพสั้นๆ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างไม่มีขีดจำกัดจากการตีความเรื่องราวความเชื่อทางศาสนาพุทธตามมุมมองของตนเอง หน้าปกของหนังสือถูกบรรจงสร้างสรรค์อย่างประณีตด้วยการนำภาพที่มีอยู่ในหนังสือภาพนั้นมาดำเนินเพิ่มเติมองค์ประกอบของภาพให้มีรายละเอียดที่กล่าวถึงเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างชัดเจน การเย็บเล่มหนังสือถูกจัดทำขึ้นอย่างพิถีพิถันโดยคำนึงถึงขนาดความหนา น้ำหนัก ความโปร่งแสงของกระดาษ เนื้อกระดาษ และสีสันของภาพจนได้ออกมาเป็นหนังสือภาพที่เต็มไปด้วย



ภาพที่ 14 หนังสือภาพเรื่อง “The stars in my tin box”

สุนทรียศาสตร์ ความเชื่อ จินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองที่สามารถสร้างการรับรู้ทางการมองเห็นอย่างง่าย สร้างประสบการณ์ความงามทางด้านศิลปะที่แตกต่าง อุดมไปด้วยอรรถรสและผลักดันให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วม นอกจากนี้การสร้างสรรค์หนังสือภาพในครั้งนี้ยังทำให้ผู้วิจัยค้นพบอารมณ์ทางศิลปะของตนเอง ตลอดจนเทคนิค รูปแบบ และวิธีการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกภายในผ่านผลงานศิลปะ ทำให้

ผลงานหนังสือภาพชุด “พลังชีวิตแห่งการสร้างสรรคศิลป์” ไม่หยุดอยู่ที่รูปแบบของความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังทำให้ได้รับรู้อุดมการณ์ใหม่ในการถ่ายทอดผลงานที่ลึกลองอีกระดับ สามารถสร้างมูลค่าทางศิลปะให้กับหนังสือภาพเพิ่มขึ้น สามารถแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นตอนการสร้างสรรคหนังสือภาพและเทคนิคการวาดภาพดิจิทัล (Digital painting) ให้แก่ผู้ที่สนใจได้เรียนรู้ในเชิงลึก รวมถึงสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางการทำงานให้เกิดผลงานที่มีเอกลักษณ์ตามสไตล์ของตนเองและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันมากขึ้นระหว่างมนุษย์กับศาสนาและส่งเสริมให้เกิดเป็นแนวทางในการศึกษาเรียนรู้เรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในทางพระพุทธศาสนาให้แก่ผู้อ่านต่อไป

แม้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้จะประสบปัญหาเรื่องการกำหนดสไตล์การวาดภาพทั้งหมดให้มีรูปแบบและสีเส้นที่ต่อเนื่องกัน แต่จากการทดลองวาดภาพและปรับสีอย่างต่อเนื่องนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขปัญหาและรับทราบวิธีการทำงานและการคิดเชิงตรรกะอย่างเป็นระบบมากขึ้นจนสามารถได้ออกมาเป็นผลงานที่ดีและมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะ

1. ในขั้นตอนก่อนการจัดพิมพ์และการจัดพิมพ์ ได้แก่ การเตรียมไฟล์ภาพก่อนการพิมพ์ การปรับแต่งไฟล์ภาพ การแสดงผลของภาพ การเลือกสีหมึกพิมพ์ ภาพพิมพ์สำเร็จ การเข้าเล่มและการเรียงหน้า เป็นต้น ถือว่าเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมาก เพราะมีผลต่อคุณภาพของผลงานทั้งหมด ดังนั้น ต้องกำหนดรูปแบบให้ชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้นและสามารถใช้รูปแบบเทคนิคการพิมพ์อื่นๆ ที่หลากหลายได้ เช่น การพิมพ์ผิววน (Relief printing) การพิมพ์พื้นเรียบ (Plano graphic Printing) การพิมพ์ผิวร่องลึก (Intaglio Printing) การพิมพ์ซิลค์สกรีน (Silkscreen) และการพิมพ์ดิจิทัล (Digital Printing)

2. ภาพประกอบในหนังสือภาพจำเป็นต้องได้รับการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ที่มีคุณภาพสูงเพราะส่งผลโดยตรงต่อภาพลักษณ์และการดึงดูดความสนใจโดยรวมของหนังสือภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ราคาของหนังสือภาพก็ไม่ควรมีราคาเกินจากราคาตลาด ดังนั้น การพิมพ์และการควบคุมต้นทุนของหนังสือภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องคำนึงเป็นอย่างมาก

3. การเย็บเล่มหนังสือต้องกำหนดแนวสันหนังสือและเย็บเล่มให้ตรงเป็นแนวเดียวกันซึ่งการเย็บเล่มแบบการเย็บกึ่ง (Thread sewing) เหมาะสำหรับการเย็บหนังสือภาพที่มีความหนาเพราะจะทำให้โครงสร้างหนังสือแข็งแรง ทนทาน และสามารถเก็บรักษาไว้ได้เป็นระยะเวลานาน นอกจากนี้ การเย็บกึ่งยังสามารถใช้ร่วมกับการเย็บเล่มแบบสันกาวได้ซึ่งจะยิ่งทำให้หนังสือมีความแข็งแรงมากขึ้น กระดาษที่ใช้ทำปกหนังสือควรเลือกชนิดที่เป็นปกแข็งเพราะจะทำให้หนังสือสวยงามและยืดอายุการใช้งานได้ดีมากขึ้น

4. การตกแต่งหนังสือ ได้แก่ ปกหนังสือ การเคลือบเงา การตัดขอบกระดาษ การกุดคำ การดันนูน การพิมพ์ฟอยล์ การตัดช่อง เป็นต้น สามารถทำให้หนังสือภาพมีความสวยงามและดึงดูดความสนใจได้

## เอกสารอ้างอิง

- Angus Hrand. (2002). ศิลปะในเชิงพาณิชย์และภาพประกอบที่วาดด้วยปากกาดีจิตอลและเมาส์. Translated by Ren Nianwen. Shanghai: Shanghai people’s fine art publishing house.
- Chen An’ying. (2015). Outline of Art. Beijing: Higher education press.
- Chen Yongguo. (2009). The study of visual culture and Image-consciousness. Beijing: The Peking University Publishing House.
- Clive Bell. (1986). ศิลปะ (ชุดการแปลความหมายของสุนทรียศาสตร์). Beijing: The Publishing House of the China Literary Federation.
- David Émile Durkheim. (1999). รูปแบบปฐมชีวิตทางศาสนา. Translated by Qu Dong and Ji Zhe. Shanghai: Shanghai Renmin Chubanshe Publishing house.
- Georg Wilhelm Friedrich Hegel. (1979). Aesthetics (Vol.1). translated by Zhu Guangqian. Beijing: The Commercial Press.
- Hao Guangcai. (2009). หนังสือภาพที่ดีได้อย่างไร. Nanchang: 21st Centaury Publishing House.
- Hayao Kawai and Naomi Matsui and Kunio Yanagita. (2011). พลังของหนังสือภาพ. Translate by Zhu Ziqiang. Guiyang: Gui Zhou People’s publishing.
- Huang Huizhen. (2000). ลักษณะของความเชื่อและรูปแบบทางประวัติศาสตร์. Philosophical Researches. ประจำเดือนพฤษภาคม.
- Kohei Sugiura. (2006). Books, letterforms and design in Asia. Translated by Yang Jing and Li Jianhua. Shanghai: SDX Joint Publishing Company.
- Liu Che. (2011). การออกแบบหนังสือจากมุมมองของการปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์. Master of Arts (Art and Design). Shandong: Qingdao University.
- Liu Liwei. (2007). การออกแบบหนังสือภาพสไตล์โมเดิร์น. Master of Art and design. Beijing: Beijing Institute Of Graphic Communication.
- Lu Jingren. (2009). การสร้างสรรค์หนังสือที่มีความงาม การออกแบบหนังสือจีนในศตวรรษใหม่. Beijing: Chinese Editorials Publishing house.
- Naomi Matsui. (2009). หนังสือภาพของฉัน. Translate by Xu Xiaojie. Shanghai: Shanghai People’s Fine Arts Publishing House.
- Peng Yi. (2006). การอ่านและอิทธิพลของหนังสือภาพ. 21st Centaury Publishing House.
- Sigmund Freud. (1987). On Creativity and the Unconscious: Papers on the Psychology of Art, Literature, Love, Religion. Translated by Sun Kaixiang. China Outlook Press.
- Wang Shouzhi. (2002). A History of American Illustration. Beijing: China youth Publishing Group.
- Xing Yun Dashi. (2008). มนุษย์กับความเชื่อ. Shanghai: Shanghai Academy of social science press.
- Zhang Ligu. (1999). สุนทรียศาสตร์การออกแบบที่ทันสมัย. Zhengzhou: Henan Fine Arts Publishing House.

การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก  
เพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน

The Product Designs of Wood Carving Decoration is Inspired  
from the China Buddhist Symbol

❖ *Fu Junkai* ❖

## การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก เพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน

The Product Designs of Wood Carving Decoration is Inspired  
from the China Buddhist Symbol

❖ *Fu Junkai*<sup>1</sup> ❖

❖ *ภรดี พันธุ์ภากร*<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธรูปและพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีนเพื่อค้นหาพุทธสัญลักษณ์ที่มีรูปแบบเฉพาะของประเทศจีนและสามารถนำพุทธสัญลักษณ์ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งได้อย่างสวยงาม มีเอกลักษณ์และมีความทันสมัย

ผลการศึกษาพบว่า งานพุทธศิลป์จีนส่วนใหญ่นิยมใช้รูปร่างและสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาทางพระพุทธศาสนามาใช้สื่อถึงหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าที่ลึกซึ้งซึ่งให้แสดงออกมาได้อย่างเข้าใจง่ายและเป็นการน้อมนำให้วิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนจีนได้ใกล้ชิดแนบแน่นกับวิถีประเพณีปฏิบัติตามหลักศาสนาด้วย จากการศึกษาข้อมูลทางพระพุทธศาสนาในประเทศจีนทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบพุทธสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนในการถ่ายทอดคำสอนทางศาสนาที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์ในประเทศจีน คือ ภาพพระพุทธรูป ภาพมณฑป ภาพดอกบัว ดอกปาวเปียนฮัว สัญลักษณ์สวรรค์ศิลปะ “卍” แปดสัญลักษณ์มงคล (ปาจีเสียง) สิงห์ ช้าง นกยูงและต้นโพธิ์ ทั้งนี้ เมื่อผู้วิจัยนำพุทธสัญลักษณ์ที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวมาดำเนินการรวมกลุ่มภาพและผสมผสานเข้ากับการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเจียนชวนทำให้ได้แบบร่างผลิตภัณฑ์ทั้งสิ้น 37 แบบร่าง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 พระพุทธรูปกับธรรมชาติ กลุ่มที่ 2 พระพุทธรูป ฉันทน์ และสิ่งมีชีวิต และกลุ่มที่ 3 พุทธปรัชญา ทั้งนี้ จากการประเมินผลงานการออกแบบแบบร่างเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า การออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์กลุ่มที่ 1 แบบร่างที่ 3 เสียจากธรรมชาติ แบบร่างที่ 5 สายน้ำแห่งธรรม และการออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์กลุ่มที่ 3 แบบร่างที่ 11 ตระหนักรู้ แบบร่างที่ 13 วิมุขสงสาร และแบบร่างที่ 15 ฐานบัว เป็นแบบร่างที่สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของพุทธสัญลักษณ์ของประเทศจีนได้ดีที่สุด เมื่อนำแบบร่างไปจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักและสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคและเจ้าของธุรกิจ พบว่า ทั้งหมดมีความพึงพอใจที่ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักในระดับมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) อยู่ที่ 4.80-4.66 โดยเห็นว่า ผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีนสามารถตอบสนองรสนิยมและใช้งานได้อย่างตรงตามความต้องการของผู้บริโภค รวมถึงสามารถสร้างการยอมรับได้อย่างกว้างขวาง อันสามารถนำไปสู่ประโยชน์เพื่อการใช้สอยและการประดับตกแต่ง

**คำสำคัญ :** การออกแบบผลิตภัณฑ์ พุทธสัญลักษณ์ และผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### Abstract

This research aims to study information about Buddhism and Buddhist symbols in China to find the China specific Buddhist symbols and can be applied the Buddhist symbols in the products design of wood carvings decoration are beautifully, unique and modern.

The study found that most Chinese Buddhist arts use of shapes and symbols that convey meaning and ideas about Buddhist philosophy, used to convey the teachings of the Buddha's profound expression to be easy to understand and guide the way of life of Chinese Buddhists close to the course of religious practice. Based on the study of China Buddhist data, the researcher has found Buddhist symbols represent the unique religious teachings in China is the image of the Buddha, Mudras, Lotus flower, Bao Xian Hua flower, Swastika symbol “卐”, Eight Auspicious Symbols (Bajixiang), Lion, Elephant, Peacock and Bodhi tree. When the researcher brought Buddhist symbols to the image grouping and combined with the design of Jianchuan wood carving products, making a total of 37 draft products, divided into three groups, as follows: Group 1 Buddhism and nature, Group 2 Buddha, me and life, Group 3 Buddhist philosophy. Based on preliminary drafting by 5 experts, it was found that, product design group 1 draft 3 Natural Sound, draft 5 river of the dharma and product design group 3 draft 11 awareness, draft 13 round of existences and draft 15 lotus pot can best reflect the identity of China Buddhist symbols. When drafting to produce wood carved products and survey consumers and business owners' satisfaction found that all were satisfied that resulted in the decision to buy wood carving products at a high and very high level. They noted that the product designs of wood carving decoration is inspired from the china Buddhist symbol can meet the consumers taste and can be use to meet the needs, Including the ability to build accepted widely, It can be useful to use and decoration.

**Keywords :** *Products design, Buddhist symbols and Wood carving product*

---

<sup>1</sup>Graduate Students, Visual Arts and Design, Burapha University

<sup>2</sup> Lecturers of Visual Arts and Design Program, Faculty of Fine and Appied Arts, Burapha University

## บทนำ

นับตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง พระพุทธศาสนาเป็นหนึ่งในศาสนาที่ได้รับการศรัทธาสูงสุดในประเทศจีน ในสมัยนี้ถือได้ว่าพระพุทธศาสนา คือ ผลรวมแห่งการบูรณาการรากฐานของการดำรงชีพ ความเชื่อและวัฒนธรรมในสังคมเข้าด้วยกัน สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตที่อยู่รอดพร้อมกับความเจริญงอกงามในการรับรู้ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา สุนทรียศาสตร์ พร้อมกับการสร้างสรรค์งานศิลปะทางศาสนาไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และวรรณกรรม เป็นต้น ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความก้าวหน้าให้กับประเทศในยุคนั้น จนต่อมากลายเป็นพุทธสัญลักษณ์ที่มีคุณค่า มีจุดเด่น และแสดงจิตวิญญาณอันเป็นสิ่งเชิดหน้าชูตา สร้างเกียรติภูมิ สร้างศักดิ์ศรีให้แก่คนในชาติ ตลอดจนเป็นศูนย์รวมความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนชาวจีนที่ไม่อาจแทนที่ได้ด้วยสิ่งใด หรือกล่าวได้ว่าเป็นผลงานศิลปะที่จะเสกสรรให้มีความเป็นมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์แบบ เป็นสื่ออัจฉริยะที่จะเนรมิตให้มนุษย์เข้าใจแก่นแท้และซาบซึ้งในคำสอนที่แฝงในพุทธปรัชญาได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว

นับตั้งแต่ยุคสาธารณรัฐประชาชนจีน (พ.ศ. 2492) รัฐบาลได้ออกกฎหมายบีบบังคับพระสงฆ์ให้ลาสิกขา ยึดวัดเป็นสถานที่ราชการ ห้ามประกอบศาสนกิจ และห้ามเผยแพร่หลักธรรม คำสอนต่างๆ เพราะหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาขัดแย้งกับหลักการปกครองของลัทธิคอมมิวนิสต์ ทำให้ศาสนาพุทธเกือบสูญสิ้นไปจากประเทศจีน แต่ในปี พ.ศ.2519 รัฐบาลจีนชุดใหม่ได้ให้เสรีภาพในการนับถือศาสนามากขึ้นทำให้ปัจจุบันมีผู้นับถือศาสนาพุทธควบคู่ไปลัทธิเต๋าและขงจื้อกว่า 30% (<https://th.wikipedia.org>, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 4 มกราคม 2016) แม้ว่าจะมีผู้นับถือศาสนาพุทธมากขึ้น แต่ในความเป็นจริงศาสนาพุทธยังไม่ได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายเพราะมีวิถีที่ไม่เชื่อมโยงกับบริบทสำหรับการดำรงชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ ดังนั้น เพื่อเป็นการฟื้นฟูและประชาสัมพันธ์ศิลปกรรมทางพระพุทธศาสนา ตลอดจนเพื่อสืบทอดและสร้างค่านิยมทางด้าน การนับถือศาสนาพุทธให้กับประชาชนชาวจีนทั่วไป ผู้วิจัยจึงต้องการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน โดยตระหนักถึงการทำให้พระพุทธศาสนาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับวิถีชีวิตปัจจุบัน และมีความทันสมัย อันจะนำมาซึ่งประโยชน์ เพื่อการใช้สอยและการประดับตกแต่ง

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาและพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน ตลอดจนจุดตัวอย่างการนำพุทธสัญลักษณ์ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. ค้นหาพุทธสัญลักษณ์ที่มีรูปแบบเฉพาะของประเทศจีน อันจะมีส่วนช่วยให้การออกแบบผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาของประเทศจีนที่โดดเด่น
3. ออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งที่มีแรงบันดาลใจมาจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีนได้อย่างสวยงาม มีเอกลักษณ์และมีความทันสมัย

## ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับข้อมูลทางพระพุทธศาสนาและพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน รวมถึงแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิคและองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์และผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก ตลอดจนตัวอย่างการนำพุทธสัญลักษณ์ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. ขอบเขตด้านการออกแบบ เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน และสามารถใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน

## วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาและพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีน เพื่อค้นหาความหมาย แนวคิด และองค์ประกอบทางศิลปะ จากหนังสือ วารสาร และอินเทอร์เน็ต
2. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก และตัวอย่างการนำพุทธสัญลักษณ์ไปประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์จากหนังสือ วารสารและอินเทอร์เน็ต
3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา เพื่อใช้เป็นปัจจัยสำคัญและเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งด้วยข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริง
4. ออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่ง
5. ประเมินผลงานการออกแบบแบบร่างเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

6. ปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและคัดเลือกผลงานที่เหมาะสมที่สุดมาดำเนินการจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก

7. ประเมินผลงานต้นแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก ด้วยการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 30 คนและเจ้าของธุรกิจจำนวน 20 คน รวมทั้งสิ้น 50 คน

8. สรุปผลการดำเนินการวิจัย

## ผลการวิจัยพบว่า

1. พระพุทธศาสนาอยู่คู่กับแผ่นดินจีนมาโดยตลอด มีการสร้างวัดวาอารามต่างๆ มากมาย ทั้งที่เป็นวัดหลวงและวัดราษฎร์ โดยบางช่วงที่พระจักรพรรดิสนับสนุนพระพุทธศาสนาก็เจริญขึ้นสลักกับลัทธิอื่นๆ ซึ่งจากความเชื่อ ความศรัทธาและหลักคำสอนทางศาสนาที่กล่าวถึงสภาวะธรรมชาติที่แสดงความเป็นจริงในชีวิตมนุษย์ การพัฒนาสติปัญญาเพื่อนำไปสู่การหลุดพ้นจากความทุกข์ การเวียนว่ายตายเกิดและการมุ่งสู่พระนิพพาน ถือเป็นปรัชญาอันประเสริฐที่สำคัญอย่างหนึ่งของพระพุทธเจ้า และเป็นเหตุให้พุทธศาสนิกชนจีนผู้เลื่อมใสและมีจิตยินดีในปรัชญาได้สร้างสรรค์ผลงาน “พุทธศิลป์” ขึ้นเพื่อมุ่งมั่นเผยแผ่แนวคิด พิธีกรรม และจริยวัตรด้วยผลงานศิลปกรรม เพราะนอกจากจะสามารถสื่อถึงหลักธรรมที่ลึกซึ้งออกมาให้เข้าใจได้อย่างง่ายแล้ว ยังเป็นการน้อมนำวิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนจีนได้ใกล้ชิดกับแบบแผนกับวิถีประเพณีปฏิบัติตามหลักศาสนาด้วย ปัจจุบัน พระพุทธศาสนาในประเทศจีนได้มีการฟื้นฟูลัทธิมหายานขึ้นใหม่ ซึ่งมีขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม คำสอน และหลักธรรมความเชื่อที่แตกต่างจากนิกายเถรวาท หรือความเชื่อเรื่องพระโพธิสัตว์ แต่โดยเนื้อแท้แล้วทั้งสองนิกายมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ แสวงหาการหลุดพ้น นอกจากนี้ รัฐบาลจีนยังให้การสนับสนุนจัดตั้งพุทธสมาคมแห่งประเทศไทยและการศึกษาพระพุทธศาสนาแห่งประเทศไทยขึ้นในกรุงปักกิ่งเพื่อเป็นศูนย์กลางการติดต่อเผยแผ่พระพุทธศาสนากับประเทศต่างๆ ทั่วโลกและชาวจีนส่วนใหญ่ยังนับถือศาสนาพุทธควบคู่ไปกับลัทธิขงจื้อและลัทธิเต๋า

พุทธสัญลักษณ์ ถือเป็นสี้นทางภาษาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรมของศาสนาที่มีประโยชน์ต่อการออกแบบร่วมสมัยเป็นอย่างมาก ประกอบด้วย 1) ภาพสัญลักษณ์คือตัวแทนในการบอกเล่าและการขยายความที่สะท้อนให้เห็น

สิ่งที่ซ่อนอยู่หรือข้อมูลที่มีมองไม่เห็น โดยพุทธสัญลักษณ์คือการนำของที่มีในธรรมชาติมาแสดงด้วยรูปภาพและมีข้อจำกัดการปกคลุมเปลือกลึงที่มีอยู่ด้วยการทำตามแนวคิดและสื่อความหมายที่เฉพาะเจาะจงเพื่อให้เกิดการผลิตความคิดใหม่ 2) การสื่อความหมาย ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนงานพุทธศิลป์คล้ายคลึงกับทฤษฎีการรับรู้ที่อาศัยสัญลักษณ์เพื่อแสดงทิศทางที่แน่นอนและแนวคิดที่เป็นนามธรรมในทางศาสนา โดยภาพที่แสดงความรู้สึกเหล่านี้ไม่มีรูปร่างทางทฤษฎีที่แน่นอนให้ศึกษา แต่สามารถแทนการแสดงออกทางความคิดได้ด้วยภาพที่มีชีวิตชีวา โดยงานพุทธศิลป์ใช้รูปร่างเพื่อแสดง ความหมายและแนวคิดที่เป็นนามธรรมจนกลายเป็นสัญลักษณ์ที่รู้จักและเข้าใจกันได้อย่างแพร่หลายโดยใช้วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดทิศทางซึ่งสามารถแสดง ความหมายได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ส่งผลให้ภาพนั้นกลายเป็นตัวแทนที่มีความสามารถในการส่งต่อข้อมูล และมีความหมายสัญลักษณ์ต่อไป

ทั้งนี้ จากการศึกษาตัวอย่างการนำพุทธสัญลักษณ์ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า วิวัฒนาการของพุทธสัญลักษณ์ถูกขับเคลื่อนไปพร้อมกับความเจริญทางสังคม ทำให้งานพุทธศิลป์ในปัจจุบันไม่ใช่แค่ผลงานที่แสดง ความงามทางด้านศาสนาเท่านั้น แต่ยังเป็น การชื่นชมความงามของธรรมชาติและถ่ายทอดหลักธรรมคำสอนให้พุทธศาสนิกชนเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว เช่น Tong Na ได้นำภาพพระพุทธเจ้ามาใช้ออกแบบ



ภาพที่ 1 ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ Tong Na

ผลงานที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดความเป็น “อิสระ” ตามแบบพระพุทธศาสนานิกายเซนซึ่งเป็นนิกายที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศจีน ผลงานการออกแบบนี้แสดงให้เห็นวิธีการปฏิบัติตนเพื่อการผ่อนคลาย ปลดปล่อยวาง และสร้างบรรยากาศความสงบทางกายและใจเมื่อได้อยู่กับคนครอบครัว

2. จากการศึกษาข้อมูลทางพระพุทธศาสนาในประเทศจีนทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนในการถ่ายทอดคำสอนทางศาสนาหรือเรียกว่า “พุทธสัญลักษณ์” ที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์ในประเทศจีน ดังนี้

2.1 ภาพพระพุทธเจ้า โดยเฉพาะภาพพระศรีศากยมุนีพระพุทธเจ้าที่มีสีหน้าที่ให้ความรู้สึกถึงซึ่งและเยียบสงบ

2.2 ภาพมูทรา(Mudras)หมายถึง ท่าทางพระหัตถ์ของพระพุทธเจ้าในรูปแบบที่แตกต่างกันและมีความหมายแสดงถึงคำสอนทางศาสนาที่แฝงด้วยภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ โดยภาพมูทราที่โดดเด่นมีทั้งหมด 5 ท่า คือ ท่าปฐมเทศนาหรือปางแสดงธรรมจักร ท่าประทานอภัย ท่าประทานพร ท่าสมาธิและท่ามารวิชัย

2.3 ภาพดอกบัว คัมภีร์และพระพุทธรูปของนักบวชนิกายเซนมีที่มาจาก การนำสัญลักษณ์หรือภาพดอกบัวมาผสมผสานร่วมกับอริยาบถต่างๆ ของพระพุทธเจ้า อาทิ ภาพประทับนั่ง ภาพประทับยืน เป็นต้น เพื่อเป็นตัวแทนแห่งร่างกายที่บริสุทธิ์ผุดผ่องและพระพุทธศาสนาที่สมบูรณ์ต้องประกอบด้วยพระพุทธ พระธรรม และพระสงฆ์

2.4 ดอกปาวเซียนฮัว มีความหมายแสดงความเป็นสิริมงคลและเป็นผลงานการออกแบบภาพประดับที่สำคัญ โดยมีหลักพื้นฐานในการออกแบบมาจากภาพดอกบัวแต่เพิ่มเติมที่การเชื่อมต่อลายเส้นให้มีสมมาตรทั้งสี่ด้านจนกลายเป็นกลุ่มภาพกลีบดอกบัวที่มีความงดงามนุ่มนวล ถือเป็นภาพที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่สวยงามและได้รับการชื่นชมอย่างมากในหมู่ประชาชน

2.5 สัญลักษณ์สวัสดิกะ “卍” หมายถึง “ความสุข” “กฎระเบียบ” และ “ความโชคดียศกสิสุข”

2.6 แปดสัญลักษณ์มงคล (ปาจีเสียง) หรือที่เรียกว่า “อักษรมงคล” (อักษฺ แผลว่า 8) ได้แก่ แก้ว (ธรรมจักร) หอยสังข์ (ขันคา) รัม (ฉัตร) ธงชัย ดอกบัว (ปัทม) แจกันโศกทรัพย์ (คาลาชา) ปลาทองคู่และเงื่อนอนันตภาคย์หรือเงื่อนมงคล คือ มงคลแปดประการแห่งพระพุทธศาสนา โดยคนจีนเชื่อกันว่า

สัญลักษณ์ทั้งแปดนี้คือทรัพย์ประจำกายของพระพุทธเจ้า ประกอบด้วย ดวงตา หู จมูก คอ หัวใจ ร่างกาย ความรู้สึกและคำพูด นิยมนำมาใช้วาดประอบกันจนเป็นลวดลายที่งดงามสำหรับประดับบนสถาปัตยกรรมจีน เช่น อาคาร วัด วิหาร อาราม เครื่องเรือน เครื่องใช้และลวดลายผ้าของพระสงฆ์

2.7 สิงห์ คือร่างหนึ่งของเทพเจ้าปรากฏเป็นลักษณะของกริฟฟิน (Griffin หมายถึง สัตว์ในเทพนิยาย มีร่างกายเป็นครึ่งนกอินทรี ครึ่งสิงโต) และกิเลน หมายถึง การปกป้องจากสิ่งชั่วร้ายทั้งปวง

2.8 ช้าง หมายถึง สัญลักษณ์ของเทพเจ้าที่คอยปกป้องดูแลและมีความเป็นสิริมงคล นอกจากนี้ช้างยังถือเป็นตัวแทนแห่งความเป็นดีที่คนใกล้ตายสามารถใช้ขอพรและสามารถใช้เป็นแสงสว่างนำพาผู้ตายไปสู่ภพภูมิใหม่ได้ด้วย

2.9 นกยูง ความหมายที่แท้จริงในทางพระพุทธศาสนาของนกยูง หมายถึง เรื่องราวขุนนางสับสน ซึ่งที่จริงคือเรื่องราวที่มีบทบาทต่างกันในแต่ละกลุ่มชนและวิถีชีวิต เปรียบเสมือนเมื่อคนโง่หรือคนซื่อฉลาดต้องเผชิญกับปัญหาที่ไม่สามารถหาทางออกได้ แม้ขนาดจะรักษาตนเองก็ยังไม่สามารถทำได้ สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้ให้กับความวุ่นวายและความเขลาของตนเอง แต่พระพุทธเจ้าสามารถนำเอาเรื่องไม่ดีมาใช้เป็นหนทางแก้ไขเพื่อหาทางออกของปัญหาได้

2.10 ต้นโพธิ์ คือ “ต้นไม้แห่งความมงคล” และในประเทศจีนรัฐบาลก็ยังรักษาต้นโพธิ์เป็นอย่างดีในฐานะ “สมบัติของชาติ”

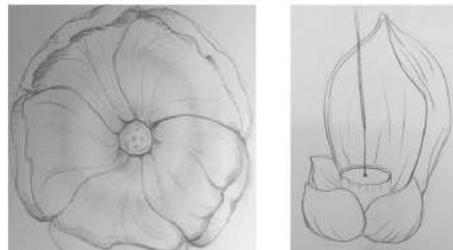
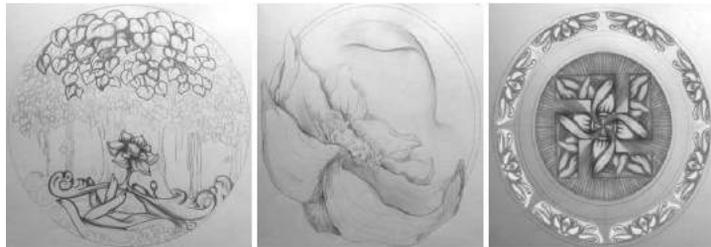
3. เมื่อผู้วิจัยนำพุทธสัญลักษณ์ที่ได้จากการศึกษามาดำเนินการร่วมกลุ่มภาพและผสมผสานเข้ากับการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อคิดค้นให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่มีพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีนทำให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์ทั้งสิ้น 37 แบบร่าง แบ่งออกเป็นกลุ่มไว้ดังนี้ กลุ่มที่ 1 พระพุทธศาสนากับธรรมชาติ กลุ่มที่ 2 พระพุทธเจ้า ฉันทะและสิ่งมีชีวิต และกลุ่มที่ 3 พุทธปรัชญา ทั้งนี้ จากการประเมินผลงานการออกแบบแบบร่างเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า การออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์กลุ่มที่ 1 พระพุทธศาสนากับธรรมชาติ แบบร่างที่ 3 เสียงจากธรรมชาติ แบบร่างที่ 5 สายน้ำแห่งธรรม และการออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์กลุ่มที่ 3 พุทธปรัชญา แบบร่างที่ 11 ตระหนักรู้ แบบร่างที่ 13 วิญญูสงสาร และแบบร่างที่ 15 ฐานบัว เป็นแบบร่างที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คนเห็นว่า



ภาพที่ 2 แบบร่างกลุ่มที่ 1 พระพุทธศาสนากับธรรมชาติ



ภาพที่ 3 แบบร่างกลุ่มที่ 2 พระพุทธเจ้า ฉันทน์ และสิ่งมีชีวิต

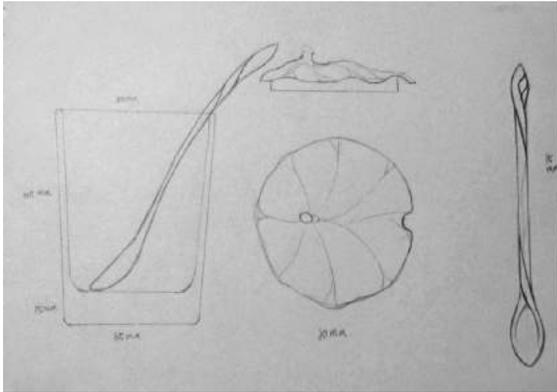


ภาพที่ 4 แบบร่างกลุ่มที่ 3 พุทธปรัชญา

สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของพุทธสัญลักษณ์ของประเทศจีนได้ดีที่สุด

เมื่อได้แบบร่างที่เหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำแบบร่างไปดำเนินการแกะสลักด้วยเทคนิคการแกะสลักไม้เจียนชวน เนื่องจากลวดลายแกะสลักไม้เจียนชวนมีความงดงาม ใช้ความละเอียดอ่อนสูง ประณีต สามารถแกะสลักเป็นชิ้นด้วยลวดลายที่ซับซ้อนแสดงให้เห็นพื้นที่ในระดับที่ชัดเจนรวมถึงเป็นงานสามมิติที่พิถีพิถันและมีชีวิตชีวากันได้เป็นผลงานผลิตภัณฑ์แกะสลัก ดังนี้

### 1. เสี่ยงจากธรรมชาติ



ภาพที่ 5 แบบร่างเสี่ยงจากธรรมชาติ



ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์เสี่ยงจากธรรมชาติ

เป็นการออกแบบที่มีแรงบันดาลใจมาจากใบบัวและดอกบัวที่มีรูปร่างตามจริงที่ เป็นการออกแบบที่มีลวดลายไม่ซับซ้อนแต่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและทำให้มนุษย์รู้สึกว่ธรรมชาติได้มีอยู่รอบๆ ตัวเรา

### 2. สายน้ำแห่งธรรม



ภาพที่ 7 แบบร่างสายน้ำแห่งธรรม



ภาพที่ 8 ผลิตภัณฑ์สายน้ำแห่งธรรม

เป็นการออกแบบภาพประดับฝาผนังที่มีแรงบันดาลใจมาจากการผสมผสานภาพใบหน้าของพระพุทธเจ้ากับภาพดอกบัวด้วยการใช้ลวดลายเมฆมงคลที่เป็นลายเอกลักษณ์ตามแบบจีนมาเป็นลายเชื่อมเพื่อให้ภาพดูกลมกลืนสอดคล้องและเป็นภาพที่แสดงความรู้สึกที่เยียบสงบ

### 3. ตระหนักรู้



ภาพที่ 9 แบบร่างตระหนักรู้

มีแนวคิดมาจากพุทธประวัติเรื่องการตรัสรู้ของพระศากยมุนีใต้ต้นโพธิ์ ในภาพจะใช้ฉากหลังเป็นรูปต้นโพธิ์ กลางภาพใช้ดอกบัวเป็นตัวแทนแห่งการเกิดใหม่ของพระพุทธเจ้า ด้านล่างของภาพเป็นภาพมูทราคำลังจับดอกบัวในท่าประทานพร ผลิตรถยนต์ออกแบบเป็นภาพประดับฝาผนัง

### 4. วิญญูะสงสาร



ภาพที่ 10 ผลิตรถยนต์ตระหนักรู้



ภาพที่ 11 แบบร่างวิญญูะสงสาร



ภาพที่ 12 ผลิตรถยนต์วิญญูะสงสาร

เป็นการผสมผสานการออกแบบของสัญลักษณ์บัวสดิกะเข้ากับภาพดอกบัว ใจกลางภาพอยู่ในลักษณะการหมุนคล้ายกับสัญลักษณ์บัวสดิกะ 卍 ด้านข้างเป็นลายเส้นกระจายตัวออกไปด้านนอกแสดงถึงฉัพพรรณรัศมีที่พวยพุ่งแสงแห่งธรรมไปสู่พุทธศาสนิกชน

### 5.ฐานบัว



ภาพที่ 13 แบบร่างฐานบัว

เป็นการออกแบบที่มีภาพต้นแบบการออกแบบมาจากลักษณะของกระถางรูปที่อยู่ในวัด โดยปกติแล้วกระถางรูปทั่วไปจะมีลักษณะค่อนข้างใหญ่ หนักและต้องใช้สถานที่ที่ค่อนข้างใหญ่ในการจัดวาง แต่การออกแบบกระถางรูปนี้จะมีลักษณะที่เล็กลงเพื่อให้เหมาะสำหรับใช้ในครัวเรือนและยังสามารถใช้เป็นของตั้งโชว์เพื่อประดับตกแต่งในบ้านได้อีกด้วย

ผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักทั้ง 5 ชิ้น ไม่เพียงเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้ประดับตกแต่งบ้านได้แล้ว ยังเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานได้จริงและมีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ผลิตภัณฑ์เสียงจากธรรมชาติสามารถใช้เป็นแก้วน้ำ ผลิตภัณฑ์วิญญูสงสารใช้เป็นนาฬิกาแขวนผนัง และผลิตภัณฑ์ฐานบัวใช้เป็นกระถางรูป ทั้งนี้ เมื่อนำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก

ทั้ง 5 ชิ้น ไปดำเนินการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 30 คนและเจ้าของธุรกิจจำนวน 20 คน รวมทั้งสิ้น 50 คน พบว่า ผู้บริโภคและเจ้าของธุรกิจมีความพึงพอใจที่ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักในระดับมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) อยู่ที่ 4.80-4.66



ภาพที่ 14 ผลิตภัณฑ์ฐานบัว

การออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการทำให้ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดสามารถเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับวิถีชีวิตปัจจุบัน และมีความทันสมัย โดยผู้วิจัยได้เลือกกรรมวิธีการผลิตด้วยการแกะสลักด้วยเทคนิคการแกะสลักไม้เจียนขนวน ในขั้นตอนการแกะสลักไม่ถือว่ามีความยากในการผลิตมากเพราะลวดลายที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ค่อนข้างละเอียดและมีความลึกของลวดลายที่ยังไม่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ด้วยเทคนิคฝีมือและความชำนาญของช่างแกะสลักทำให้ผลงานแกะสลักทั้งหมดสามารถผลิตได้ตรงตามแบบทุกประการ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักเพื่อประดับตกแต่งจากพุทธสัญลักษณ์ในประเทศจีนครั้งนี้ จะสามารถตอบสนองด้านการใช้งานของผู้บริโภคได้อย่างตรงตามความต้องการอันจะนำไปสู่ประโยชน์เพื่อการใช้สอยและการประดับตกแต่งต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- DU Ji Wen. (1991) ประวัติความเป็นมาของพุทธศาสนาจีน. Beijing : China social sciences press.
- FANG Li Tian. (1988). พุทธศาสนากับวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน. เชียงไฮ้ : สำนักพิมพ์เหียนหมิน.
- GU Zhengmei. (2006). Buddhism and Buddhist art of the Tang. Taiwan : Chue Feng Buddhist Arts.
- LI Hui. (2013). “To Analyze the Cultural Meaning of Chinese Traditional Wood Carving Art” in Sculpture Journal. Vol. 2013-1. P.24. Beijing : Tsinghua Tongfang Knowledge Network Technology.
- LIU Fuyun and LI Shan. (2010). “การออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธนิกายเซน” ใน The Guide of Science & Education Journal. Vol. 2010 (09). P. 103. Hubei : Hubei science and Technology Association.
- LU Fei. (2015,มิถุนายน) ประวัติการแกะสลักไม้ . หนังสือพิมพ์ China news, (26,6).
- REN Ji Yi. (1988). พุทธศาสนาจีน 3 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 3. ปักกิ่ง : สำนักพิมพ์สังคมวิทยาศาสตร์จีน.
- TONG Na. (2014). การนำภาพพุทธรูปมาใช้ออกแบบผลงาน. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต. Shuzhou : SooChow University.
- WANG Yi Ming. (2012, พฤษภาคม). ภาพทางศาสนาพุทธ. Writer Magazine. (18), 65. มณฑลจี๋หลิน : สำนักพิมพ์เมืองฉางชุน.
- YANG Feng. (2005). Pro/Engineer: Product Design. Beijing : Tsinghua University Press.
- ZHAO Lu. (2014, กรกฎาคม). การออกแบบภาพกราฟิกร่วมสมัยจากภาพพระพุทธรูปศาสนา. DA WU TAI. (7), 77-78. Hebei : Hebei Sheng Shijiazhuang Shi Press.



สมุดสเกตช์ของช่างเขียนไทยโบราณ

Sketch book of the old thai traditional painter.

❖ ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี ❖ สุชา ศิลปชัยศรี ❖

## สมุดสเกตช์ของช่างเขียนไทยโบราณ

Sketch book of the old thai traditional painter.

❖ นฤมล ศิลปชัยศรี<sup>1</sup> และ สุชา ศิลปชัยศรี<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

ช่างเขียนไทยโบราณมีระเบียบและวิธีในการถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์อย่างมีแบบแผน จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สามารถอ้างอิงถึงกระบวนการหรือขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ นั่นคือ สมุดภาพร่างซึ่งเป็นสมุดข่อยอายุราวต้นกรุงรัตนโกสินทร์หลายฉบับ

สมุดสเกตช์ นับเป็นหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ที่ขาดมิได้ เนื่องจากในการสร้างสรรค์งานศิลปะมีความจำเป็นต้องมีภาพร่างเพื่อช่วยให้ช่างเขียนสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บทความนี้นำเสนอวิถีแห่งการสร้างสรรค์ของช่างเขียนไทยโบราณในเรื่องของกระบวนการเตรียมภาพร่างก่อนการสร้างสรรค์งานจริง เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันตระหนักถึงความสำคัญของภาพร่างต้นแบบซึ่งเป็นวิถีของผู้สร้างสรรค์ศิลปะทุกแขนง

**คำสำคัญ:** ภาพร่าง, สมุดไทย

### ABSTRACT

The old thai traditional painter have the methods to convey creative works. From historical evidence that can refer to a process or a creative process, that is Sketchbook, which is a Thai book 'Khoi' age around the beginning of Rattanakosin.

Sketchbooks are one of the most creative processes. Because of sketching in order to help the painter to work more effectively.

This article presents the creative way of the old thai painters in the process of preparation to sketch before creation, so that present-day art painters attention the importance of sketch, which are the way of all art creators.

**Keywords:** Sketchbook, Thai traditional book

<sup>1</sup> ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปินไทยโบราณถูกเรียกขานในนามของ “ช่าง” โดยมาก รู้จักกันในนามของ “ช่างเขียน” ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยปราศจากนาม เพราะช่างเขียนโบราณโดยมากทำงานภายใต้ พื้นที่ของศาสนาและพระมหากษัตริย์ จึงเป็นการยากที่จะอธิบาย กระบวนการสร้างสรรค์อย่างเช่นระเบียบวิธีในปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องใช้หลักฐานทางโบราณคดีประเภทหนึ่งที่สามารถอธิบาย วิธีการปฏิบัติงานของช่างเขียนไทยได้นั้นคือ “สมุดไทยหมวด ตำราภาพสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์”

สมุดไทยทำขึ้นจากกระดาษข่อย หรือกระดาษสาหลักฐาน ที่พบและมีอายุเก่าที่สุดอยู่ในสมัยอยุธยาพบว่า ใช้เนื่องในงาน เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา เช่น สมุดภาพไตรภูมิ สมุดพระมาลัย การใช้กระดาษข่อยยังคงสืบต่อมาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ดังปรากฏสมุดไทยที่แสดงภาพร่างลายเส้นสัตว์หิมพานต์ ในกระบวนพิธีพระเมรุเจ้านายซึ่งสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 เป็นต้น

กระดาษที่ใช้ในการทำสมุดไทยมีขนาดที่แตกต่างกัน มีการเข้าเล่มที่ต่างจากหนังสือฝรั่ง เป็นหนังสือที่ใช้กระดาษ ยาวติดต่อกันเป็นแผ่นเดียว แล้วใช้วิธีการพับกลับไปมาเป็น หน้าหนังสือ ตำราการทำสมุดไทยได้เรียบเรียงขนาดที่ได้รับความนิยมในการทำสมุดไทยไว้ว่า

“...ขนาดของสมุดไทยถือเป็นมาตรฐาน มีอยู่ 7 ขนาด คือ สมุดปก กว้าง 8 เซนติเมตร ยาว 15 เซนติเมตร สมุดถือเฝ้า กว้าง 20 เซนติเมตร ยาว 26 เซนติเมตร สมุดจดหมายเหตุ กว้าง 12 เซนติเมตร ยาว 34 เซนติเมตร สมุดพระมาลัย กว้าง 13 เซนติเมตร ยาว 66 เซนติเมตร สมุดไสยศาสตร์ กว้าง 15 เซนติเมตร ยาว 41 เซนติเมตร สมุดไตรภูมิ แบบที่ 1 กว้าง 12 เซนติเมตร ยาว 63 เซนติเมตร สมุดไตรภูมิ แบบที่ 2 กว้าง 28 เซนติเมตร ยาว 51 เซนติเมตร” (กองแก้ว วีระประจักษ์, 2553 หน้า 3)

สำหรับสมุดไทยที่ช่างเขียนใช้เป็นสมบัติส่วนบุคคลนั้น ไม่ถูกจัดเข้าในขนาดมาตรฐาน แต่สมุดไทยจำนวนไม่น้อยที่พบว่า สมุดไทยเล่มนั้นไม่ใช่ตำราภาพ หากแต่เป็นสมุดบันทึกภาพร่าง ลายเส้นอย่างเช่นที่ศิลปินปัจจุบันเรียกว่า “สมุดสเกตซ์”

ความสำคัญของสมุดสเกตซ์นั้นมีคุณค่าในฐานะประจักษ์ หลักฐานของช่างเขียน แต่ความหมายที่แฝงลึกอยู่ภายในสมุดนั้น คือ การเขียนภาพร่าง ทั้งที่เป็นภาพร่างต้นแบบ และที่เป็นภาพร่าง อย่างตามความพอใจของช่างซึ่งอาจหมายถึงการฝึกฝน และการแต่งเติมจินตนาการของเขาคอนนั้นก็ได้

การเขียนภาพร่างเป็นกระบวนการหนึ่งในงานสร้างสรรค์ สาระสำคัญของการเขียนภาพร่างคือการแสดงออก เพราะงาน ทัศนศิลป์จำเป็นต้องมีจินตนาการ ความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดออกมาบนกระดาษเป็นภาพร่างที่สามารถพัฒนาแบบ ได้จนถึงที่สุดของความสำเร็จในการสร้างสรรค์ ซึ่งกรรมวิธีเช่นนี้ เป็นหลักสากลและมีหลักฐานมาช้านาน

บทความนี้ต้องการนำเสนอหลักฐานที่สะท้อนระเบียบ วิธีการทำงานของช่างเขียนไทยโบราณ (วิถีชีวิตการสร้างสรรค ของช่าง) ซึ่งยังคงปฏิบัติเช่นเดียวกันมาจนถึงวันนี้ นั่นคือ การ ร่างภาพ หรือภาพต้นแบบซึ่งจะมีส่วนช่วยให้การสร้างสรรคงาน ศิลปะที่ต้องการแสดงออกประกอบนั้นเป็นไปด้วยความประณีต มีพลัง และกลั่นกรองจนเกิดความงามในที่สุด

### วัตถุประสงค์

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ ของช่างเขียนไทยโบราณ เพื่อเข้าถึงความสำคัญของกระบวนการ สร้างสรรคงานศิลปะไทยโบราณ และนำเสนอบทบาทของ ภาพร่างที่ส่งผลต่อการเข้าถึงความงามของศิลปะไทย

### การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาเรื่อง “สมุดสเกตซ์ของช่างเขียนไทยโบราณ” จำเป็นต้องอาศัยข้อมูลในเรื่องของความรู้ทางด้านองค์ประกอบ ศิลปะ คุณค่าในงานศิลปะไทยและความเป็นมาของการใช้ กระดาษข่อย หรือสมุดไทย

ชูลุด นิมเสมอ (2544) กล่าวถึงพัฒนาการของการร่างภาพ สู่ผลงานสร้างสรรค์จริงไว้ในหนังสือ “องค์ประกอบของศิลปะ” กล่าวถึงประเด็นปัญหาของการสร้างสรรค์และวิธีแก้ไว้อย่าง น่าสนใจว่า จินตนาการอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่ไม่ต่อเนื่องและสามารถ เติบโตได้ ดังความตอนหนึ่งว่า “...จินตนาการอาจเริ่มต้นอย่าง เลื่อนราง ไม่ต่อเนื่องมันจะแสดงตัวได้ก็ต่อเมื่อมีรูปทรงเข้าไป รองรับตั้งแต่แรก มันจะค่อยๆ เติบโตขึ้นด้วยการร่าง การพัฒนา

ไปพร้อมกับรูปทรงพอลิ่งขึ้นสมบูรณ์งานศิลปะก็สำเร็จ” (ชูด นิมเสมอ, 2544 หน้า 273) ไม่เพียงเรื่องของภาพร่างที่สะท้อนและพัฒนาจินตนาการได้เท่านั้นที่ ชูด นิมเสมอ กล่าวไว้ แต่ปัญหาในเรื่องของการแสดงออกของภาพยังเป็นปัญหาหรือเป็นประเด็นการค้นคว้าที่สำคัญ เพราะการแสดงออกของภาพเป็นภาษาอย่างหนึ่งที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

เพื่อ ทริพิทักซ์ (2553) กล่าวถึงคุณค่าศิลปะและศิลปะไทยไว้ในบทความ “ศิลปะและศิลปะไทย” มีใจความสำคัญว่า ศิลปะไทยต้องอาศัยคุณค่าสำคัญคือ การสร้างสรรค์และความชำนาญอันส่งผลต่อความสะท้อนอารมณ์ซึ่งมีความละเอียดอ่อนต้องอาศัยประสบการณ์ในการพิจารณา ดังความตอนหนึ่งว่า “...ศิลปะไทย..เป็นศิลปะเนรมิตหรือที่นิยมเรียกว่าศิลปะสร้างสรรค์ นอกจากมีพลังแล้วยังต้องมีความชำนาญ ความสามารถและความรอบรู้...” และ “...งานศิลปะบางชิ้นที่สำคัญแม้เขียนไม่เสร็จแต่ดูแล้วยังให้ความรู้สึกไหว เคลื่อนไหว” (เพื่อ ทริพิทักซ์, 2553 หน้า 295)

ความพิเศษของภาพไทยที่สามารถสะท้อนความรู้สึกได้ กระทั่งตอบเจตนาารมณ์ของภาพที่ต้องการจะสื่อสารได้ ล้วนมาจากความสามารถของช่างที่สร้างสรรค์ภาพขึ้นจนเกิดที่สุดของความงาม และนั่นย่อมมีที่มาจากความชำนาญในการวาดโดยพัฒนามาจากการร่างภาพในที่สุด

การเข้าถึงความงามของศิลปะจึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งที่เกิดขึ้นกับผู้สร้างสรรค์โดยตรงและการสื่อสารต่อมาผู้ชมที่ต้องอาศัยความเข้าใจเรื่ององค์ประกอบของศิลปะด้วยเช่นกัน จึงมีการศึกษาแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานของช่างเขียนไทยโบราณบางท่านที่ยังพอทราบชื่อและประวัติผลงาน อย่างเช่น ที่กลุ่มหนังสือตัวเขียนและจารึก สำนักหอสมุดแห่งชาตินอกจากให้ความสำคัญกับอายุกระดาษที่มีมากกว่า 100 ปีแล้ว ยังนำไปสู่การศึกษาแนวคิดของผู้สร้างว่ามีความเป็นไทยปนตะวันตก ดังความตอนหนึ่งว่า “...ภาพที่ปรากฏในสมุดไทยทั้งสองเล่มนี้เป็นภาพร่างลายเส้นที่เขียนด้วยเส้นหมึกและเส้นดินสอดำเป็นส่วนใหญ่ และส่วนมากมีการลงเส้นดินสอดำร่างไว้ก่อนและใช้เส้นหมึกดำเขียนทับรอยเส้นดินสอดำอีก...” (สำนักหอสมุดแห่งชาติ, 2559 หน้า 10) แนวคิดที่ได้จากการอ่านภาพร่างโดยจำแนกเส้นไทยและตะวันตกที่เน้นเรื่องความชัดลึกอย่างภาพสามมิติที่ดี หรือเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพที่ดีล้วนแสดงความก้าวหน้าของช่างเขียนไทยที่ปรากฏในภาพร่างด้วยเช่นกัน

หลักฐานภาพร่างที่สำคัญในสมัยก่อนเปลี่ยนแปลงการปกครองอีกชิ้นหนึ่ง คือ สมุดภาพร่างของพระเทวภิณิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ไชย) ซึ่งเขียนภาพลายเส้นดินสอดำเกี่ยวกับเทพ มนุษย์ยักษ์ ลิง ซึ่งเป็นภาพตัวอย่างที่ใช้ในการเขียนจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม นอกจากเขียนภาพร่างลายเส้นแล้วยังเขียนกำกับชื่อตัวละครและบอกลักษณะเครื่องทรงไว้ด้วย สมุดภาพร่างที่พระเทวภิณิมิตเขียนขึ้นนั้นทำให้เข้าใจบริบททางสังคมได้ประการหนึ่งด้วยว่า การรับรู้ทางด้านศิลปะอย่างเช่นจิตรกรรมไทยว่าได้มีการปรับเปลี่ยนในเรื่องการนำเรื่องของหลักการวิภาค (Anatomy) อย่างศิลปะตะวันตกมาใช้ก่อนเปลี่ยนแปลงการปกครองแล้ว

พระเทวภิณิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ไชย) รัชบทบาทสำคัญคือเป็นอาจารย์สอน ในมหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และโรงเรียนอุเทนถวาย (เทวภิณิมิต, 2545 หน้า 93) ได้เขียนตำราลายไทยขึ้น และพิมพ์จำหน่ายคือ “สมุดตำราลายไทย” ซึ่งเป็นเอกสารสำคัญที่เผยแพร่ทราบถึงแม่แบบทางด้านความชำนาญซึ่งช่างเขียนไทยสืบสานมาโดยตลอด ซึ่งเป็นฝีมือของพระเทวภิณิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ไชย) ความตอนหนึ่งที่อารักษ์ สังหิตกุล กล่าวถึงความสำคัญของเอกสารเล่มนี้ ความว่า “...หนังสือสมุดตำราลายไทยนี้ พระเทวภิณิมิต (ฉาย เทียมศิลป์ไชย) ได้ค้นคว้าจากแบบลวดลายไทยของช่างสมัยโบราณ ประกอบกับความทรงจำของตนเอง...ซึ่งทรงคุณค่าหายาก...” (สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์, 2546 หน้า คำนำ)

มรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ กระดาษจากหลักฐานทางโบราณคดีพบว่ากระดาษที่ช่างเขียนใช้เขียนเป็นส่วนมากเป็นกระดาษที่ทำขึ้นจากเส้นใยธรรมชาติ จนต่อมาใช้กระดาษที่เป็นกระดาษเพื่อนานพิมพ์ในโรงพิมพ์ซึ่งชำรุดเสียหายได้ง่ายกว่า แต่กระดาษไทยอย่างกระดาษข่อย หรือกระดาษสา กลับมีอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่าตามการเก็บรักษาซึ่งมีอายุไม่ต่ำกว่า 100 ปี กระดาษจึงเป็นสิ่งที่มาคู่กันกับช่างเขียนไทยโบราณหลักฐานสำคัญของงานเขียนของช่างไทยนอกจากบนจิตรกรรมฝาผนัง บานหน้าต่าง บานแผ่น หรือบนกระดาษอื่นๆ แล้ว สมุดไทยซึ่งทำมาจากกระดาษข่อยยังรัชบทบาทสำคัญในการเป็นสมุดภาพร่าง หรือสมุดสเกตซ์ของช่างในความเข้าใจในปัจจุบัน

ความเป็นมาของกระบวนการทำกระดาษข่อยมีหลักฐานของการตีพิมพ์เผยแพร่ค่อนข้างจำกัด โดยมากอ้างอิงจากปาฐกถาเรื่องการทำกระดาษข่อย ซึ่งพระยาภสิกรบัญชาเป็น

ผู้เรียบเรียง โดยมีสาระว่า “การทำกระดาษข่อย เป็นอุตสาหกรรมของชาติไทยส่วนหนึ่ง สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีก็มีการทำกระดาษข่อยกันแล้ว และในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์นี้ที่กรุงเทพมหานครมีหมู่บ้านทำกระดาษอยู่บริเวณคลองบางซ้อง คลองบ้านกระดาษ และคลองบางโพธิ์ขวาง (พระยาภสิกรบัญชา, 2477 หน้า 7-10 อ้างใน ก่องแก้ว วีระประจักษ์, 2553 หน้า 4) เอกสารนี้เป็นการนำเสนอในด้านความสำคัญของการทำกระดาษข่อยที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของไทยสืบทอดมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นการแสดงบทบาทในฐานะของการให้ความรู้และการสืบทอดทักษะประสบการณ์จากรุ่นสู่รุ่น

อริศร์ เทียนประเสริฐและคณะ จัดทำหนังสือคู่มือการอนุรักษ์ศิลปกรรม : จิตรกรรมบนผ้าใบและงานกระดาษ อธิบายความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกระดาษว่า “กระดาษ หมายถึง วัตถุแผ่นบางๆ โดยทำมาจากใยเปลือกไม้ ฟาง เศษผ้า และอาจมีส่วนผสมอย่างอื่นเพื่อช่วยให้คุณสมบัติของกระดาษดีขึ้น” (อริศร์ เทียนประเสริฐ, 2554 หน้า 163) หนังสือคู่มือการอนุรักษ์ฉบับนี้เรียบเรียงจากแหล่งความรู้หลากหลาย แสดงภาพของประวัติศาสตร์การทำกระดาษด้วยเส้นใยจากธรรมชาติด้วยกระบวนการที่ไม่ผ่านเครื่องจักร เช่นขั้นตอนการผลิตกระดาษของญี่ปุ่นโบราณ ขั้นตอนการผลิตกระดาษแบบดั้งเดิมของชาวยุโรป เพื่อนำมาศึกษาคุณสมบัติของกระดาษ โดยให้ความเห็นไว้ว่า “คุณสมบัติของกระดาษขึ้นอยู่กับเส้นใยพืช ซึ่งจะถูกทำให้แตกแยกออกจากกัน ก่อนจะถูกนำไปสร้างขึ้นใหม่เป็นแผ่นกระดาษ” (อริศร์ เทียนประเสริฐ, 2554 หน้า 178)

สำนักหอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ได้จัดทำหนังสือเรื่อง การทำสมุดไทยและการเตรียมใบลาน โดย ก่องแก้ว วีระประจักษ์ เป็นผู้เรียบเรียงครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2521 นำเสนอความสำคัญ และกระบวนการทำกระดาษข่อยตามวิธีการดั้งเดิมตามภูมิปัญญาของไทย ว่า

“บรรพบุรุษของไทยเรานั้น มีลักษณะเด่นที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ มีภูมิปัญญาสร้างสรรค์อย่างสูง นอกจากจะรักษาชาติบ้านเมืองไว้ให้พ้นภัยจากศัตรูแล้วก็ยังสร้างสรรค์ความเจริญรุ่งเรืองในด้านศิลปวัฒนธรรมไว้มาก ไม่ว่าจะเป็นการช่างหัตถศิลป์ สถาปัตยกรรม หัตถศิลป์ หรือแม้ในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี บรรพบุรุษของไทยก็ได้สร้างเอกลักษณ์ของชาติขึ้นไว้ให้ปรากฏ และสืบทอดเป็นมรดกถึงอนุชนของชาติจนทุกวันนี้” (ก่องแก้ว วีระประจักษ์, 2553 หน้า 1)

แนวคิดที่ได้จากการศึกษาหนังสือ “การทำสมุดไทยและการเตรียมใบลาน” นอกจากจะได้ทราบถึงองค์ความรู้จากภูมิปัญญาคนไทยดั้งเดิมด้านกระบวนการผลิตกระดาษข่อยที่มีความสำคัญต่อการใช้เป็นเครื่องมือแสดงความเป็นอารยะผ่านการสื่อสารตัวอักษรและการวาดภาพที่รวบรวมความรู้ทางด้านต่างๆ ทั้งศาสตร์และศิลป์ไว้ ยังทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงการสืบสานภูมิปัญญาดังกล่าวที่มีอยู่อย่างจำกัดให้ได้รับการสนับสนุนเพื่อส่งต่อความองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งกระดาษข่อยนั้นไม่เพียงกระดาษที่ใช้ในการสื่อสารเท่านั้น ยังพบว่ากระดาษข่อยเป็นวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะไทยประเภทอื่นอีกด้วย

การศึกษาเรื่องสมุดสเกตซ์ของช่างเขียนไทยโบราณจึงศึกษาในเรื่องของวัฒนธรรมการใช้กระดาษของช่างเขียนไทยสู่หน้าที่การใช้ที่ช่างจะสามารถใช้เป็นสมุดตำราเพื่อส่งต่อยังอนุชนรุ่นหลังและยังเป็นสมุดบันทึกผลงานส่วนบุคคลที่นับว่าเป็นการแสดงกระบวนการวิธีที่ช่างเขียนฝึกปฏิบัติเป็นแบบอย่างที่ดีต่อการศึกษปัจจุบัน

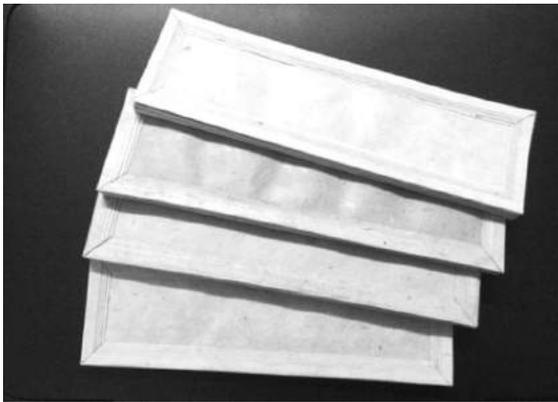
### ระเบียบวิธีวิจัย

บทความนี้มีระเบียบวิธีวิจัยคือ ศึกษาเอกสารชั้นรองเกี่ยวกับองค์ประกอบของศิลปะที่มีผู้ศึกษา วิเคราะห์เกี่ยวกับการแสดงออกทางศิลปะ แล้วจึงเก็บข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสมุดไทยต่างๆ เพื่อทำการศึกษาเอกสารชั้นต้นที่เป็นหลักฐานทางโบราณคดีเกี่ยวกับภาพร่างต้นแบบของช่างเขียนไทย นำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ในประเด็นที่แสดงความสำคัญของภาพร่าง และการใช้สมุดไทยเพื่องานสร้างสรรค์อภิปรายผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

กระดาษเป็นวัสดุที่มีความสำคัญต่อการใช้ร่างภาพของช่างเขียนและช่างศิลปกรรมแขนงอื่นๆ กระดาษที่มีมาแต่โบราณของไทยมีหลายประเภท แต่กระดาษที่มีคุณสมบัติในการเขียนภาพและมีอายุการใช้งานที่ยาวนานเป็นที่รู้จักคือ กระดาษข่อย กระดาษข่อยมีคุณสมบัติพิเศษที่เส้นใยของกระดาษมีความเหนียวเนื่องจากใช้เปลือกของต้นข่อย ทบจนเป็นเยื่อละเอียดประสานกันเป็นแผ่นโดยไม่ต้องใช้เคมีใดๆ เป็นตัวประสาน คนไทยนิยมใช้เป็นกระดาษเพื่อการเขียนทำเป็นกระดาษเปล่าเรียกว่า

กระดาษเพลลา และทำสมุดไทย ทั้งที่เป็นสมุดไทยดำ และสมุดไทยขาว ใช้ทั้งในเรื่องของการเขียนอักษรและเขียนภาพ แม้กระทั่งใช้ในการเขียนภาพร่างต้นแบบ การร่างภาพอย่างที่เราเรียกทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า การสเก็ตซ์ ทั้งนี้การใช้สมุดไทยมีลักษณะที่แตกต่างจากการใช้สมุดจากต่างประเทศ (สมุดฝรั่ง) คือ การเปิดสมุดในลักษณะแนวนอน (ภาพที่ 1) ในขณะที่สมุดฝรั่งใช้ในลักษณะแนวตั้ง



ภาพที่ 1 สมุดข่อยขนาด 7 ทับ ผลงานจากศูนย์ศิลปาชีพเกาะเกิด จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

สมุดไทยซึ่งทำขึ้นจากกระดาษข่อยส่งผลต่อการผลิตสมุดไทยดำและไทยขาว เนื่องจากคุณภาพของเปลือกข่อยที่ใช้ในการผลิตกระดาษมีสีที่แตกต่างกัน หากกระดาษที่ทำขึ้นมีสีหม่นค่อนข้างไปทางเข้ม ช่างทำกระดาษจะผสมผงถ่านและทำสมุดนั้นให้กลายเป็นสีดำทั้งเล่ม เรียกสมุดนี้ว่า สมุดไทยดำ ช่างเขียนภาพจะใช้สมุดไทยดำนี้เขียนเฉพาะลายเส้นเป็นหลัก ดังปรากฏสมุดไทยภาพต่างๆ (ภาพที่ 2) สำหรับกระดาษข่อยที่มีคุณภาพดี เนื้อสีขาวนวลจะกลายเป็นสมุดไทยขาวซึ่งใช้ในโอกาสที่หลากหลายกว่าทั้งงานเขียนอักษร วาดภาพและระบายสี (ภาพที่ 3) ในหนังสือวิชาอาชีพชาวสยามสะท้อนภาพชีวิตของชาวสยามในการทำกระดาษที่ค่อนข้างยากลำบาก การได้มาซึ่งกระดาษและสมุดไทยมีความซับซ้อนเมื่อต้องการสมุดที่มีจำนวนพับมากๆ จะต้องต่อกระดาษ “...กระดาษข่อยเมื่อเขาจะทำให้เป็นสมุดไทยทุกอย่างเขาก็เอากระดาษที่ทำเป็นแผ่นแล้วนั้นมาตัดออก กะกว้าง 5 นิ้ว หรือ 6 นิ้ว ตามแต่จะทำให้กว้างเท่าใดเมื่อแผ่นเดียวไม่พอก็เอามาติดต่อกันเข้าหลายๆ แผ่นกว่าจะพอ จึงพับจีบให้เท่ากว้างที่กะไว้มันจนตลอดแผ่น...” (กรมศิลปากร, 2551 หน้า 28)



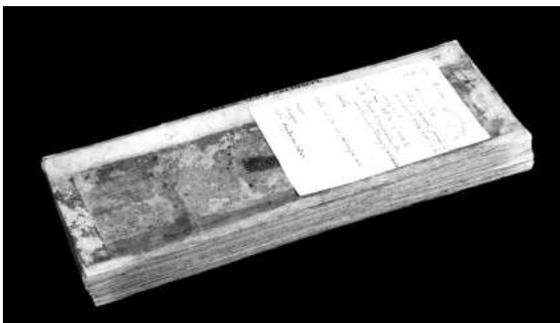
ภาพที่ 2 สมุดไทยดำ  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดดาราภาพ เลขที่ 195, สัตว์ป่าหิมพานต์.



ภาพที่ 3 สมุดไทยขาวแสดงภาพเขียนสีตอนมารวิชัย  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดดาราภาพ เลขที่ 10, ไตรภูมิ.

การใช้สมุดไทยต่างๆ พบหลักฐานว่า สมุดไทยที่ใช้สำหรับการวาดภาพนั้นจะใช้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน เขียนเป็นภาพต่อเนื่อง เช่น ภาพในสมุดไทยตำราวาดภาพสัตว์หิมพานต์ในคราวออกพระเมรุในสมัยรัชกาลที่ 3 ช่างเขียนวาดภาพแนวตั้งของสมุดมีลักษณะการเปิดสมุดแบบเดียวกับสมุดฝรั่ง ในขณะที่ภาพเขียนเรื่องไตรภูมิยังคงวาดภาพในลักษณะเช่นเดียวกับการเขียนอักษรหรือที่เรียกว่า เขียนทีละพับ

ตัวอย่างกระดาษและการทำสมุดไทยตลอดจนการนำไปใช้ของช่าง แสดงถึงวัสดุของช่างเขียนที่จะสามารถเลือกใช้สมุดตามคุณภาพของกระดาษ สำหรับสมุดไทยที่มีการใช้งานเฉพาะบุคคล หรือเป็นสมุดสเกตซ์ของช่าง จะมีความพิเศษที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่อาจจะระบุชื่อหรือไม่โดยมีเนื้อหาที่มีความหลากหลาย อย่างเช่นสมุดไทยของช่างเขียนโบราณนามว่า ชรวินโห่ง (ภาพที่ 4) เป็นสิ่งสะท้อนความก้าวหน้าทางด้านพฤติกรรมของผู้สร้างสรรค์ กล่าวคือในช่วงเวลาที่ชรวินโห่ง มีชีวิตนั้นวิทยาการจากชาติตะวันตกเข้ามาสู่สยามอย่างมาก ความเป็นช่างที่มีความชำนาญในด้านงานเขียนได้พัฒนาผลงานจากภาพแบบสองมิติไปสู่ภาพที่แสดงความเป็นสามมิติ จากหลักฐานที่เป็นภาพร่างลายเส้นดินสอและเขียนทับด้วยหมึกดำเป็นเครื่องยืนยันวิถีแห่งช่างเขียนที่จะต้องร่างภาพอยู่เสมอ



ภาพที่ 4 สมุดไทยชาวแสดงภาพร่างของชรวินโห่ง  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 17, ตำราร่างรูปภาพวาดด้วยรูปภาพมนุษย์ รูปภาพยักษ์ และลวดลายต่างๆ ของอาจารย์อินโห่ง วัดราชบูรณะ.

ดังนั้นข้อมูลในการศึกษานี้จึงอาศัยหลักฐานทางด้านเอกสารโบราณและผลงานสร้างสรรค์ อาทิ จิตรกรรมในสมุดไทยชาว จิตรกรรมฝาผนัง ยังต้องอาศัยหลักการและแนวคิดที่ส่งผลต่อการแสดงออกของช่างในเรื่องของกระบวนการ

สร้างสรรค์งานศิลปกรรม ซึ่งเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นมาช้านานจนถึงปัจจุบัน องค์ประกอบของศิลปะที่สำคัญประกอบด้วย 2 ส่วนคือ รูปทรง และเนื้อหา การร่างภาพเป็นกระบวนการสำคัญที่อยู่ภายใต้องค์ประกอบด้านรูปทรงเกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางทัศนธาตุเพื่อเชื่อมโยงกับเนื้อหาจนเกิดความสัมพันธ์ที่สามารถตีความและเป็นการสื่อสารที่เป็นผลสำเร็จ

กระบวนการสร้างสรรค์ที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นกระบวนการที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จต่างๆ ของงานศิลปะแขนงต่างๆ คือ การร่างภาพ หรือภาพร่างต้นแบบ ตลอดจนการฝึกฝนผ่านการขีดเขียนที่เรียกว่าการสเก็ตซ์อย่างที่เขาใจในสมัยนี้ ชลูด นิ่มเสมอเขียนหนังสือเรื่ององค์ประกอบของศิลปะไว้ มีส่วนที่แสดงถึงประเด็นปัญหาและทางออกของการสร้างสรรค์ อาทิ ในประเด็นของการนำพลังทางด้านการจินตนาการมาสู่งานสร้างสรรค์ได้นั้น จำเป็นต้องมีรูปทรง ร่างภาพจนเกิดพัฒนาการสู่ความสำเร็จในการแสดงออก ซึ่งประเด็นนี้ สอดคล้องกับผลงานของช่างเขียนไทยที่มีการแสดงออกในลักษณะของความประณีต เล่าเรื่องอย่างมีจินตนาการโดยมีแบบแผนตามตำแหน่งที่ได้ร่างไว้โดยอาศัยภาพร่างเป็นเบื้องหลัง ภาพร่างจึงเป็นการจัดระเบียบทางความคิดให้เกิดความงาม

ความสำคัญของการร่างภาพเป็นกระบวนการที่อยู่ภายใต้การเรียนรู้และพัฒนาารูปร่าง รูปทรงจนเกิดความงามอย่างที่ผู้สร้างสรรค์พอใจ เมื่อเกิดความชำนาญแล้วการวาดภาพสเกตซ์หรือการวาดอย่างฉับพลันจะเกิดผลสำเร็จอันเป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วยการร่างภาพลงสมุดอย่างเช่นที่ชรวินโห่งแสดงไว้ สำหรับตำราภาพที่แสดงรูปแบบของลายไทยเพื่อใช้เป็นการศึกษานั้น เป็นข้อที่แตกต่างจากเอกสารที่กล่าวถึงความสำคัญของภาพร่างแต่ความแตกต่างนี้กลับช่วยสนับสนุนแนวความคิดเรื่องการนำภาพร่างจากช่างเขียนโบราณต่างๆ มาสู่การผลิตตำราใช้ในการฝึกปรือและความชำนาญ เพราะการฝึกฝนจนชำนาญจะสามารถนำไปสู่การสร้างสรรคในพื้นที่ที่ต้องการการเขียนซ้ำแตกต่างจากภาพร่างอื่นๆ ที่เป็นการร่างเพื่อให้เกิดความชัดเจนในการเขียนซึ่งอาจเป็นจุดสำคัญในองค์ประกอบของภาพ

ผลงานภาพเขียนไทยบางชิ้น ซึ่งปรากฏหลักฐานเป็นเพียงภาพร่างที่เขียนไม่เสร็จกลับสะท้อนอารมณ์ได้อย่างเช่นที่ เพื่อหริพิทักษ์กล่าวถึงในบทความชื่อศิลปะและศิลปะไทย อันเป็นผลมาจากความคิดที่ว่า งานเขียนของช่างไทยโบราณประกอบด้วย การสร้างสรรค์และความชำนาญ ซึ่งสอดคล้องกับที่ชลูด นิ่มเสมอ

เข้าใจว่าพลังของการสร้างสรรค์หรือจินตนาการนั้นมาจากการพัฒนาของภาพร่างจนเข้าสู่ความชำนาญในที่สุด

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

สมุดสเกตช์เป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินเอาไว้ ภาพร่างบางภาพร่างเป็นเบื้องหลังของผลงานศิลปกรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์อีกด้วย ทั้งนี้เพราะภาพร่างเป็นต้นกำเนิดของผลงานสร้างสรรค์ ภาพร่างเป็นวิธีการอย่างหนึ่งของการเริ่มต้นสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะการสร้างสรรคืนั้นจะเป็นงานประเภทใด การร่างภาพเป็นสิ่งสำคัญที่พิสูจน์ด้วยความสำเร็จทางทัศนศิลป์มาแล้ว เช่นภาพร่างที่ปรากฏเป็นผลงานจริงอย่างภาพจากตำราแม่ชื่อจัดอยู่หมวดเวชศาสตร์ เก็บรักษา ณ หอสมุดแห่งชาติ ซึ่งเป็นภาพเขียนสีบนสมุดข่อย ไม่ปรากฏคำบรรยาย เมื่อสืบค้นจึงพบว่าภาพดังกล่าวเป็นภาพเดียวกันกับที่ปรากฏภายในผนังด้านต่างๆ ของศาลาแม่ชื่อ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (ภาพที่ 5) ซึ่งศาลานี้เป็นที่จารึก



ภาพที่ 6 ตำราภาพแม่ชื่อ



ภาพที่ 8 ตำราภาพแม่ชื่อ



ภาพที่ 5 ศาลาแม่ชื่อ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม

ตำรายาที่ใช้กับเด็กแรกเกิดทั้งสิ้น เมื่อแสดงภาพเปรียบเทียบกับภาพจะพบลักษณะที่มีส่วนคล้าย และความแตกต่างในรายละเอียด บางส่วนซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาแบบหรือการบูรณะที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างกัน (ภาพที่ 6- ภาพที่ 13)



ภาพที่ 7 จิตรกรรมฝาผนังศาลาแม่ชื่อวัดพระเชตุพนา  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 102, ตำราแม่ชื่อ.



ภาพที่ 9 จิตรกรรมฝาผนังศาลาแม่ชื่อวัดพระเชตุพนา  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 102, ตำราแม่ชื่อ.



ภาพที่ 10 ตำราภาพแม่ซื้อ



ภาพที่ 11 จิตรกรรมฝาผนังศาลาแม่ซื้อวัดพระเชตุพนฯ  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 102, ตำราแม่ซื้อ.



ภาพที่ 12 ตำราภาพแม่ซื้อ



ภาพที่ 13 จิตรกรรมฝาผนังศาลาแม่ซื้อวัดพระเชตุพนฯ  
ที่มา: หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 102, ตำราแม่ซื้อ.

การเขียนภาพร่างเพื่อใช้ในการเขียนตกแต่งอาคาร เป็นกระบวนการทำงานของช่างที่จะต้องอาศัยต้นแบบเพื่อช่วยให้การทำงานนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นการจัดสรรชิ้นงานเพื่อให้ช่างซึ่งคาดว่ามีความสามารถเขียนภาพตามพื้นที่ที่ได้กำหนดไว้ได้อย่างเป็นระเบียบและควบคุมระยะเวลาได้ดี

ความแตกต่างของภาพร่างและผลงานจริงอาจเกิดขึ้นได้จากการสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ทั้งจากนายช่างคนเดิม หรือนายช่างคนใหม่ที่สามารถเติมแต่งตามความเหมาะสมจนเกิดความงามตามยุคสมัย ดังเช่น ภาพช่างถือพระขรรค์ จากตำราแม่ซื้อ (ภาพที่ 14) และภาพช่างถือพระขรรค์จากศาลาแม่ซื้อ (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 14 ช้างถือพระขรรค์ จากตำราแม่ซื้อ



ภาพที่ 15 ช้างถือพระขรรค์จากศาลาแม่ซื้อวัดพระเชตุพนฯ

จากภาพตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบภาพเขียนที่มาจากสมุดไทย และภาพเขียนที่มาจากงานประดับอาคาร (ศาลาแม่ซื้อ) พบว่าตำราภาพแม่ซื้อเป็นตำราภาพที่มีเอกลักษณ์ของภาพเขียนในสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ มีรายละเอียดที่อ่อนช้อยคมชัดจัดได้ว่าเป็นภาพต้นแบบเพื่องานประดับอาคารที่ตัวอย่างหนึ่ง จากการพิจารณาภาพต้นแบบและผลงานจริงปรากฏว่ามีความแตกต่างกันนิษฐานว่าเป็นช่างคนละคนเขียน ดังเช่นภาพช้างถือพระขรรค์จากตำราแม่ซื้อแสดงกายวิภาคที่มีความเป็น 2 มิติ มีส่วนของเศียรที่เห็นเพียงด้านข้างแตกต่างจากภาพที่ปรากฏในศาลาแม่ซื้อแสดงกายวิภาคที่ต่างออกไป มีมุมมองที่แสดงความเป็นมิติที่แสดงความลึกกว่า มีการเพิ่มเติมลวดลายกระหนกเพื่อให้เกิดความสมดุลเท่านั้นทั้งสองด้านของภาพ

ลักษณะของภาพเขียนไทยที่มีมิติแบบอย่าง 2 มิติ ล้วนปรากฏในจิตรกรรมสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ แม้ว่าจะมีการเรียนรู้การเขียนภาพอย่างตะวันตกแล้วก็ตาม แต่กายวิภาคยังคงมีลักษณะที่คล้ายคลึงเดิมมากกว่า อาทิ ภาพร่างลายเส้นของ

ขรรค์อินโข่ง ที่ยังคงลักษณะความเป็นจิตรกรรมไทยดั้งเดิมไว้ (ภาพที่ 16) แต่หากต้องการวาดภาพชาวต่างประเทศจะมีลักษณะทางใบหน้าและกายวิภาคที่แสดงความลึกอย่าง 3 มิติมากกว่า



ภาพที่ 16 ภาพยักษ์ ลิง ฝีมือขรรค์อินโข่ง

ที่มา : หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 17, ตำราร่างรูปภาพว่าด้วยรูปภาพมนุษย์ รูปภาพยักษ์ และลวดลายต่างๆ ของอาจารย์อินโข่ง วัดราชบูรณะ.

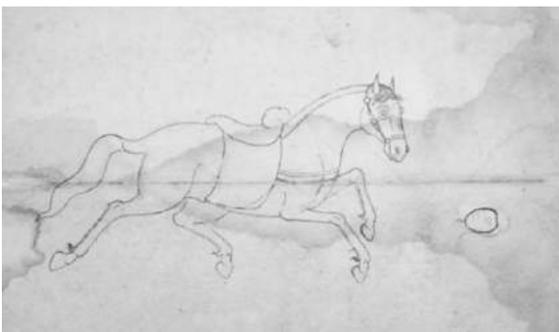
นอกจากนี้ยังพบภาพลายเส้นในสมุดไทยดำแสดงภาพเทพในไสยศาสตร์เป็นตัวอย่างสำคัญในด้านการศึกษาแสดงออกทางศิลปะและการเรียนรู้ของช่างเขียน คือภาพรามาวตารที่แสดงหน้าเป็นชาวต่างชาติโดยมีกายวิภาคอย่างงานจิตรกรรมไทย (ภาพที่ 17)

ข้อสังเกตประการหนึ่งในภาพของชรัวินโข่งซึ่งสำนักหอสมุดแห่งชาติ กลุ่มหนังสือตัวเขียนและจารึก ได้เปรียบเทียบลายเส้นกับภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร ว่ามีความคล้ายคลึงกันผลงานของบุคคลคนเดียวกันนั้นสามารถศึกษาได้ถึงพัฒนาการ หรือร่องรอยของการพัฒนาในงานสร้างสรรค์ได้ ดังเช่นภาพม้าของชรัวินโข่งที่แสดงความเคลื่อนไหวรุนแรงในภาพร่าง (ภาพที่ 18) แต่กลับ



ภาพที่ 17 ภาพรามาวตารใบหน้าฝรั่ง

ที่มา : หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 33, พระสมุทรูปพระไสยสาคร.



ภาพที่ 18 ลายเส้นม้าของชรัวินโข่ง

ที่มา : หอสมุดแห่งชาติ, หมวดตำราภาพ เลขที่ 18, ตำราร่างรูปภาพว่าด้วยรูปภาพมนุษย์ รูปภาพยักษ์ และลวดลายต่างๆ ของอาจารย์อินโข่ง วัดราชบูรณะ.

มีลักษณะการแสดงออกอย่างสงบนิ่ง สำรวมในภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ภาพที่ 19) ซึ่งชรัวินโข่งเป็นช่างเขียนที่แสดงความเป็นไทยสมัยที่เริ่มรับวิทยาการจากตะวันตก และต่อมาภาพร่างในจิตรกรรมไทยมีความก้าวหน้าขึ้นอีก คือมีหลักของกายวิภาคอย่างแท้จริงเพิ่มเป็นเส้นที่ที่น่าสนใจ นี่จึงเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่แสดงถึงความสามารถในการลดทอนเพื่อความพอเหมาะของเนื้อหาอันเป็นองค์ประกอบของศิลปะด้วยเช่นกัน

พัฒนาการของภาพเขียนไทยอาจเริ่มต้นจากการเขียนลายเส้นอย่างง่าย มาสู่การเขียนภาพอย่างยากขึ้น ประกอบกับการขยายความรู้ของช่างจากการสังเกตตัวอย่างภาพเขียนจากชาวต่างประเทศที่เข้ามาในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ช่างเขียนแสดงข้อสังเกตเหล่านั้นด้วยการแสดงออกความแตกต่างผ่านใบหน้าผสมกับกายวิภาคที่แสดงความลึกในตัวภาพอย่างชาวต่างประเทศ อันเป็นการใช้องค์ประกอบของศิลปะในด้านรูปทรงและเนื้อหาลดทอนเป็นค่อยไป

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 6-7 ภาพเขียนที่แสดงความแตกต่างจากโบราณเริ่มชัดเจนอย่างมาก ดังเช่นภาพร่างตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ของพระเทวาทิพนิต ที่แสดงแบบตัวอย่างศักดิ์ของยักษ์ในเรื่องรามเกียรติ์ (ภาพที่ 20) จะเห็นว่ามีการใช้แสดงเงา มิติ ลึกตื้นมาแล้วไว้แต่ แต่โครงสร้างที่เป็นแบบอย่างตะวันตกแสดงเด่นชัดในช่วงศิลปะก่อนเปลี่ยนแปลงการปกครองแล้ว โดยยังคงอากัปกิริยาที่เป็นแบบอย่างของไทยไว้



ภาพที่ 19 จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร

ที่มา : กรมศิลปากร. (2551) , หน้า 24.



ภาพที่ 20 ภาพร่างต้นแบบของพระเทวากินีมิต  
ที่มา: เทวากินีมิต, พระ. (2545) , 100-101.

### สรุป

การสร้างสรรคงานศิลปะ ผู้สร้างสรรคงานศิลปะอาจเริ่มต้นสร้างสรรคด้วยความประทับใจ ด้วยความรู้สึทที่มีต่อเนือหาบางอย่าง แล้วจึงบรรจุสึงที่ตองการสร้างสรรคลงในรูปทรงให้สอดคตล้องกับเนือหา เพื่อสื่อสารตอตนเองและผู้อื่น ในขณะที่ระเบียบวิธีวิจัยมีจุดเริ่มต้นจากการตั้งประเด็นคคำถามรวบรวมวรรณกรรม ข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์และหาคำตอบจนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ สึงเหล่านี้ คือ กระบวนการที่จะประกอบขึ้นด้วยระเบียบวิธีการสร้างสรรค และการวิจัยอันเป็นขั้นตอนที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ

ภาพร่างเป็นกระบวนการหนึ่งซึ่งอยู่ในขอบเขตของการคิดสร้างสรรค การออกแบบ และการถ่ายทอดผ่านภาพร่างที่จะพัฒนาไปสู่ที่สุดของความงามได้ ภาพร่างจึงช่วยให้ช่างสามารถเขียนเพิ่มหรือลดทอนองค์ประกอบทางทัศนธาตุได้ตลอดจนกลายเป็นต้นแบบที่แสดงถึงองค์ความรู้ของยุคสมัยดังเช่น ตำราภาพเขียนไทย ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ให้ได้ศึกษา ภาพบางภาพไม่สมบูรณ์แต่กลับมีพลังให้ผู้ชมรับรู้

ภาพร่างจึงมิใช่เป็นเพียงภาพต้นคิด หรือแนวทางในการพัฒนาแบบของช่างเขียนไทยโบราณเท่านั้นหากแต่เป็นภาพที่ทำให้ทราบถึงแนวทางของการพัฒนางานของผู้ที่ศึกษาศิลปะหรือเป็นนักปฏิบัติศิลปะได้อย่างหนึ่งว่า ความคิด จินตนาการจะสามารถพัฒนาเป็นรูปร่างได้เมื่อลงมือปฏิบัติ และการร่างภาพเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค การร่างภาพจะก่อเกิดความ ก้าวหน้าทั้งทางตรงและอ้อม ตองอาศัยระยะเวลาของการเติบโต เพราะระยะเวลาของการฝึกปฏิบัติจะหมายถึงการเดินทางสู่ความสมบูรณ์ของการสร้างสรรคด้วย.

## เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2551). การอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนิเวศวิหารราชวรวิหาร. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- \_\_\_\_\_. (2551). วิชาอาชีพชาวสยาม : จากหนังสือวชิรญาณวิเศษ ร.ศ. 109-110. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรส โพรดักส์.
- ก่องแก้ว วีระประจักษ์. (2553). การทำสมุดไทยและการเตรียมใบลาน. กรุงเทพฯ: สำนักหอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2544). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เทวาทินิมิต, พระ. (2545). สมุดภาพ เทพ มนุษย์ ยักษ์ ลิง. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- พิภพ บุษราคัมวดี. (2553). 100 ปี เพื่อ หริพิทักษ์: ชีวิตและงาน. กรุงเทพฯ: หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- \_\_\_\_\_ เพื่อ หริพิทักษ์. (2553). ศิลปะและศิลปะไทย (หน้า 290-296). 100 ปี เพื่อ หริพิทักษ์: ชีวิตและงาน. กรุงเทพฯ: หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์. (2546). สมุดตำราลายไทยของพระเทวาทินิมิต (ฉาย เทียมศิลปชัย). กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- สำนักหอสมุดแห่งชาติ. (2559). ต้นร่างรูปภาพขรัวอินโข่ง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- \_\_\_\_\_หมวดตำราภาพ เลขที่ 102. ตำราแม่ชื่อ.
- \_\_\_\_\_หมวดตำราภาพ เลขที่ 17. ตำราร่างรูปภาพพว่ด้วยรูปภาพมนุษย์ รูปภาพยักษ์ และลวดลายต่างๆ ของอาจารย์อินโข่ง วัดราชบูรณะ.
- \_\_\_\_\_หมวดตำราภาพ เลขที่ 18. ตำราร่างรูปภาพพว่ด้วยรูปภาพมนุษย์ รูปภาพยักษ์ และลวดลายต่างๆ ของอาจารย์อินโข่ง วัดราชบูรณะ.
- \_\_\_\_\_หมวดตำราภาพ เลขที่ 195. สัตว์ป่าหิมพานต์.
- \_\_\_\_\_หมวดตำราภาพ เลขที่ 10. ไตรภูมิ.
- \_\_\_\_\_หมวดตำราภาพ เลขที่ 33, พระสมุทรูปพระไสยสาตร.
- อริศร์ เทียนประเสริฐ และคณะ. (2554). คู่มือการอนุรักษ์ศิลปกรรม : จิตรกรรมบนผ้าใบและงานกระดาษ. กรุงเทพฯ: โครงการศิลปากรพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร.



การออกแบบการบริการดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์  
DIGITAL SERVICE DESIGN FOR MUSEUM

❖ หลิว เอ็นเฟิง ❖

## การออกแบบการบริการดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์

### DIGITAL SERVICE DESIGN FOR MUSEUM

- ❖ หลิว เอ็นเฟิง<sup>1</sup> ❖
- ❖ บุญชู บุญลิขิตศิริ<sup>2</sup> ❖

#### บทคัดย่อ

การออกแบบการบริการดิจิทัลได้ผสมผสานศาสตร์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ประกอบด้วย การออกแบบหน้าเว็บไซต์ โครงสร้างข้อมูล ประสบการณ์ผู้ใช้และกลยุทธ์ทางเนื้อหา ซึ่งหากคุณชื่นชอบการทำงานที่เป็นระบบจะพบว่า ศาสตร์การเรียนรู้เหล่านี้ต่างเป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองต่อการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบและเกินความคาดหมายของผู้ใช้บริการ หรือบางครั้งอาจกล่าวได้ว่า สิ่งเหล่านี้คือการทำให้เว็บไซต์กลายเป็นแนวคิดหลักของการพัฒนาดิจิทัล ตลอดจนสามารถมองได้ว่าการบริการสามารถใช้ช่องทางอื่นๆ มาเผยแพร่สิ่งต่างๆ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ระบบดิจิทัล

ในแง่ของการบริการดิจิทัล การแบ่งเส้นระหว่างบริการด้านผลิตภัณฑ์และการบริการรอบๆ ตัวเรานั้นทำได้ยากมาก โดยเว็บไซต์และแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถืออาจจะเป็นช่องทางการส่งมอบบริการและผลิตภัณฑ์ที่ดี แต่เมื่อเปรียบเทียบกับสิ่งของกายภาพบนโลกนี้จะได้ชัดว่าการบริการดิจิทัลเป็นสิ่งที่ไม่ชัดเจน ดังนั้น การสร้างเว็บไซต์และแอปพลิเคชันเพื่อประสานการทำงานร่วมกันระหว่างผลิตภัณฑ์และการบริการถือเป็นความท้าทายที่มีนัยสำคัญและอาจได้รับผลตอบแทนที่มหาศาล

**คำสำคัญ :** การออกแบบบริการ การออกแบบบริการดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน และดิจิทัลแพลตฟอร์ม

#### Abstract

Digital service design incorporates many existing disciplines - like web design, information architecture, user experience and content strategy. It is, if you like, an organizing umbrella principle, in which all these disciplines can work together to build something that meets - and surpasses - user expectation. Perhaps most fundamentally, it's about letting go of the website as the core idea of digital development, and thinking about service as something that can be delivered through any number of channels - some of them digital.

The line between the product and the service around it is much more difficult to delineate when it comes to digital services. A website or mobile app might be both service delivery channel and product. The lines are significantly more blurred than they are in the physical world. Reconciling product and service design needs in a web or mobile build can be a significant challenge - but the rewards of getting it right can be great.

**Key words:** Service Design, Digital service Design, User Experience and Digital platform

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### ความเป็นมาและความสำคัญ

ในศตวรรษที่ 21 คือยุคที่ข้อมูลสารสนเทศถูกแพร่กระจายไปอย่างทั่วถึงและทำให้มนุษย์สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้จากช่องทางที่หลากหลายและง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งจากรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันทั่วไปที่เปลี่ยนแปลงไปสู่ความเร่งรีบนี้ได้ทำให้พิพิธภัณฑ์กลายเป็นสถานที่ที่มนุษย์ไม่มีความจำเป็นต้องพึ่งพาความรู้จากที่นั้นมากเช่นเดิม โดยในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดเช่นนี้ได้ทำให้มนุษย์ส่วนใหญ่ละเลยการเข้าชมพิพิธภัณฑ์และหากต้องการความรู้ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ก็จะเลือกใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลที่อำนวยความสะดวกสบายต่อตนเองมากขึ้นโดยเฉพาะการศึกษาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต อีกทั้งในหลายๆ พิพิธภัณฑ์ยังมีข้อจำกัดที่ไม่สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการของตนเองให้ดีขึ้นได้ แม้ว่าการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมจะทำให้พิพิธภัณฑ์มีพลังดึงดูดความสนใจจากประชาชนทั่วไปได้น้อยลง แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการศึกษาหรือนวัตกรรมสมัยใหม่ใดๆ ก็ตามต่างก็สามารถเข้ามาแทนที่ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ได้เลย โดยวิธีการสำคัญที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของมนุษย์และสร้างมูลค่าทางสังคมให้กับพิพิธภัณฑ์ได้ดั้งเดิมก็คือการที่พิพิธภัณฑ์ไม่หยุดที่จะพัฒนาคุณภาพการบริการของตนเอง

การศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์และการนำระบบดิจิทัลเข้ามาประยุกต์ใช้ในพิพิธภัณฑ์ ถือเป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมแพร่หลายและมีประสิทธิภาพที่เหมาะสมแก่การพัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์เป็นอย่างมาก เพราะสามารถสร้างประสบการณ์การเข้าชมที่ดีให้แก่ผู้ชมได้ และมีแนวโน้มในอนาคตว่า “การบริการดิจิทัล” จะสามารถรวบรวมสถิติผู้เข้าชมคุณภาพการเข้าชม รูปแบบการจัดแสดงผลงาน ข้อมูลสาธารณะ และสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมได้อย่างมหาศาล

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาประสบการณ์ระหว่างผู้ใช้งานกับพิพิธภัณฑ์และปัจจัยภายนอกของการออกแบบการบริการเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และวิธีการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design)
2. ออกแบบระบบให้บริการดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์
3. นำเสนอการออกแบบระบบให้บริการดิจิทัลที่สมบูรณ์ของพิพิธภัณฑ์ด้วยการออกแบบแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

### วิธีการวิจัย

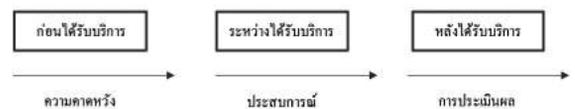
การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพโดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายบนพื้นฐานตามปัจเจกบุคคลและดำเนินการสัมภาษณ์ศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจที่ทำให้อยากเข้าใช้บริการในพิพิธภัณฑ์

### กรอบแนวคิดและขอบเขตในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายหลักที่สำคัญอย่างหนึ่งของการศึกษานี้คือ “ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์” เพราะเป็นกลุ่มผู้ใช้งานพิพิธภัณฑ์โดยตรง ทั้งนี้ ผู้ใช้งานประกอบด้วย ผู้ใช้งานเดิมและผู้ใช้งานที่อาจจะเกิดขึ้น นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายอีกกลุ่มหนึ่งคือ ผู้ประกอบการพิพิธภัณฑ์ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นผู้นำเสนอระบบบริการดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังเป็นผู้ใช้งานพิพิธภัณฑ์รายสำคัญอีกคนหนึ่ง



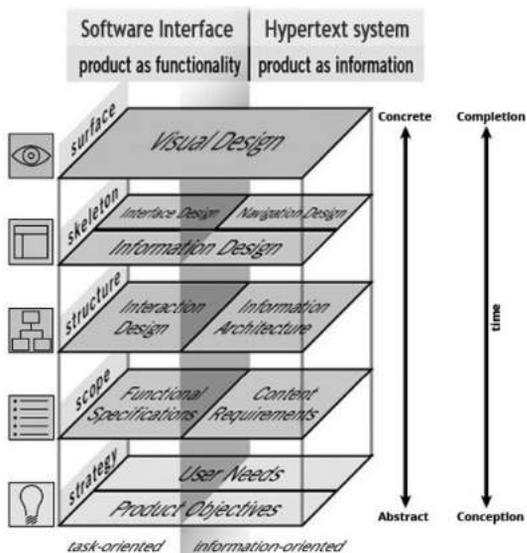
ภาพที่ 2 ขอบเขตการวิจัย

### การวิจัยพบว่า

พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่เป็นเหมือนผู้นำเสนอบริการ โดยการบริการนี้มีความหมายครอบคลุม 3 ขั้นตอนคือ ความคาดหวังก่อนการให้บริการ ประสบการณ์จากการให้บริการและการประเมินผลหลังการได้รับบริการซึ่งปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงทั้ง 3 ส่วนล้วนสอดคล้องกับจิตวิทยาการรับรู้ของผู้ใช้งาน ดังนั้น “ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์” และการปฏิสัมพันธ์กับพิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องพิจารณาอย่างเป็นระบบ

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพิพิธภัณฑ์สามารถแบ่งได้เป็นสามขั้นตอนคือ “สาเหตุก่อนการไปพิพิธภัณฑ์ “ความรู้สึกหลังการเข้าชมพิพิธภัณฑ์” และ “ผลลัพธ์ของการเข้าชมพิพิธภัณฑ์” โดยสามขั้นตอนนี้ต่างมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบระบบการให้บริการในพิพิธภัณฑ์และการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงสามสิ่งนี้ออกมาเป็น “เหตุการณ์” ซึ่งเป็นขอบเขตการวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนี้นี้

Jesse James Garrett คือหนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัท Adaptive Path ซึ่งเป็นบริษัทให้คำปรึกษาด้านประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งได้อธิบายโครงสร้างความหมายองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้ไว้ 5 ระดับชั้น คือ



ภาพที่ 3 ความหมายขององค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้  
(ที่มา : <http://jesusgilhernandez.com/2013/03/29/the-elements-of-user-experience>)

1. ระดับการแสดงผล (Surface) หมายถึง ชุดหน้าเว็บไซต์ที่มองเห็นได้ในระดับแรก ประกอบด้วยรูปภาพและตัวอักษร
2. ระดับการกายวิภาค (Skeleton) หมายถึง ตำแหน่งและการจัดวางโครงสร้างบนหน้าเว็บไซต์ เช่น ปุ่มกด การควบคุมรูปภาพ ตัวอักษร
3. ระดับโครงสร้าง (Structure) หมายถึง รูปแบบของการกำหนดระดับกรอบขอบเขตที่มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น ทั้งนี้ กรอบขอบเขตก็คือโครงสร้างที่แสดงผลนั่นเอง
4. ระดับขอบเขต (Scope) หมายถึง รูปแบบกลุ่มข้อมูลที่มีฟังก์ชันเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ในการใช้งานบนเว็บไซต์ ซึ่งความพิเศษและโครงสร้างที่ดีจะสามารถทำให้กำหนดขอบเขตได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. ระดับกลยุทธ์ (Strategy) หมายถึง พื้นฐานขอบเขตของเว็บไซต์ ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ประกอบการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ยังสามารถทำให้ผู้ใช้งานได้รับประโยชน์จากการเข้าชมเว็บไซต์ได้สูงสุดด้วย

การแบ่งองค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้ตามรูปแบบดังกล่าวมีประโยชน์ต่อการช่วยวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ใช้ได้เป็นอย่างมาก แต่แท้จริงแล้วการแบ่งองค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้ในปัจจุบันยังไม่มีความชัดเจนเท่าที่ควร นอกจากองค์ประกอบข้างต้นแล้วยังมีปัจจัยเพิ่มเติมอีก 2 ประการที่มีผลกระทบต่อการศึกษาประสบการณ์ของผู้ใช้งานคือเนื้อหาและเทคนิค การออกแบบการบริการดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์จะต้องใช้ทีมงานจำนวนมากไม่น้อยในการทำงาน ซึ่งจำเป็นต้องมีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบและผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดจำเป็นต้องบูรณาการองค์ประกอบทั้งห้าเข้ากันอย่างเป็นระบบ โดยต้องพิจารณาปัจจัยทั้งห้าให้ครอบคลุมถึงจะสามารถสร้างประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ได้สำเร็จ

หากพูดถึงแหล่งทุนทรัพย์ในการสร้างพิพิธภัณฑ์จะแบ่งออกได้เป็น 2 แหล่งคือเงินทุนจากองค์กรเอกชนและเงินทุนจากรัฐบาล แต่ไม่ว่าจะเป็นเงินทุนจากแหล่งใดก็ตามหากมีการบริหารจัดการที่ดีก็จะทำให้พิพิธภัณฑ์ได้รับการพัฒนาไปในทางที่ดีด้วย ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่มีพลังดึงดูดความสนใจของประชาชนทั่วไปได้น้อยลงโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นเนื่องจากมีข้อจำกัดในการพัฒนา ดังนี้

1) ข้อจำกัดด้านการจัดการและแนวความคิดในการดำเนินงานของผู้บริหารพิพิธภัณฑ์ นับเป็นสิ่งสำคัญมากในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เพราะหากผู้ที่รับผิดชอบมีความรู้ด้านข้อมูลข่าวสารน้อยและไม่เห็นความสำคัญในการพัฒนาให้เหมาะสมกับยุคสมัยมากพอหรือถนัดแต่การใช้กลยุทธ์การบริการแบบดั้งเดิมก็จะทำให้การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เป็นไปได้อย่างยากลำบาก

2) ข้อจำกัดทางด้านทุนทรัพย์ ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์ไปจนถึงการตกแต่ง การจัดแสดงผลงาน ความแปลกใหม่ของผลงาน วิธีการจัดการ รวมถึงการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารความรู้ต่างๆ ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญของพิพิธภัณฑ์

3) ขนาดพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และผลงานที่ใช้จัดแสดง ทั้งนี้พื้นที่ที่เล็กเกินไปหรือมีผลงานที่ตั้งดูความสนใจของผู้เข้าชมได้ไม่มากพอก็เท่ากับเป็นข้อจำกัดในการพัฒนาของพิพิธภัณฑ์เช่นกัน

4) การจัดแสดงในรูปแบบที่จำเจ ตามปกติแล้ว ถ้าผู้เข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่มีโอกาสได้กลับมาใช้บริการเป็นครั้งที่สองก็มักจะมีการเปรียบเทียบการบริหารจัดการและการเปลี่ยนแปลงไปของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งหากพิพิธภัณฑ์ไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีก็ยากที่จะดึงดูดผู้เข้าชมให้กลับเข้ามาใช้บริการได้อีกครั้ง

5) มุมมองของประชาชนที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นเพียงแหล่งความรู้สำหรับนักเรียนและนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็นสถานที่ให้บริการด้านข้อมูลข่าวสารแก่ประชาชนด้วย แต่ในมุมมองของประชาชนทั่วไปยังคงเข้าใจว่าพิพิธภัณฑ์คือสถานที่จัดแสดงผลงานที่ล้ำสมัยและใช้ประโยชน์ได้น้อย ดังนั้นหน้าที่สำคัญในตอนนี้ก็คือการค้นหาวិธีการในการเร่งกระจายข้อมูลและเชิญชวนให้ประชาชนได้ทดลองเข้ามาเที่ยวชมและทำความรู้จักกับบทบาทใหม่ของพิพิธภัณฑ์เพื่อเปลี่ยนความคิดเก่าที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ให้หมดไป

จากความสามารถของพิพิธภัณฑ์ที่เน้น “ให้ความรู้” และ “บริการ” จึงสะท้อนให้เห็นว่า บทบาทที่ชัดเจนของพิพิธภัณฑ์มีแพลตฟอร์มที่เป็นวัฒนธรรมสาธารณะ และจากความต้องการทางด้านวัฒนธรรมในชีวิตที่เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ กอปรกับการผลักดันนโยบายการเปิดให้บริการพิพิธภัณฑ์ฟรีทำให้ “การบริการดิจิทัล” กลายเป็นแนวทางการผลักดันสำคัญที่จะทำให้พิพิธภัณฑ์มีบทบาทสาธารณะมากขึ้น

ปัจจุบัน การประยุกต์ใช้การบริการดิจิทัลเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วยวิธีการหลักๆ ดังนี้

1. การเรียกดู (หรือสอบถาม) ข้อมูลด้วยระบบดิจิทัล (Digital Browser)

การบริการเรียกดู (หรือสอบถาม) ข้อมูลด้วยระบบดิจิทัล โดยหลักแล้วจะเน้นให้ความสำคัญไปที่เว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ และระบบการนำทางอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งถือเป็นการบริการดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ที่สำคัญอย่างหนึ่ง เว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์คือเครื่องมือสื่อสารที่ครอบคลุมข้อมูลพื้นฐานของพิพิธภัณฑ์และระบบการนำทางอิเล็กทรอนิกส์คือเครื่องมือที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือแก่ผู้เข้าชมในด้านการนำเสนอเส้นทางเยี่ยมชม อุปกรณ์และการบริการต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ผ่านวิธีการแสดงผลทางหน้าจอและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เมื่อผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เข้าถึงข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์และระบบการนำทางอิเล็กทรอนิกส์จะสามารถเข้าใจข้อมูลภาพรวมทั้งหมดของพิพิธภัณฑ์ได้ ไม่ว่าจะเป็นเวลาเปิดปิดของพิพิธภัณฑ์ การจัดแสดงผลงาน เส้นทาง การเยี่ยมชม และวิธีการเข้าชม เป็นต้น อันจะทำให้ผู้เข้าชมมีเป้าหมายในการเยี่ยมชม ค้นพบจิตวิญญาณของสถานที่ที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ และมีส่วนช่วยในการยกระดับคุณภาพของผู้เข้าชม นอกจากนี้ เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ควรอัปเดตใหม่เป็นประจำเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานที่จัดแสดงในตอนนี้ กิจกรรม และประกาศอื่นๆ อันจะสามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้เข้าชมเตรียมการให้เหมาะสมกับช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ปัจจุบัน เว็บไซต์และระบบการนำทางอิเล็กทรอนิกส์ในพิพิธภัณฑ์จำนวนมากต่างก็ให้บริการเรียกดู (หรือสอบถาม) ข้อมูลด้วยระบบดิจิทัล

2. การจัดแสดงผลงานด้วยระบบดิจิทัล

การจัดแสดงผลงานนับเป็นหน้าที่หลักพื้นฐานของพิพิธภัณฑ์อย่างหนึ่งและยังเป็นหัวใจหลักของงานบริการพิพิธภัณฑ์ด้วย ปัจจุบันกิจการพิพิธภัณฑ์ได้นำการบริการจัดแสดงผลงานด้วยระบบดิจิทัลมาประยุกต์ใช้บนเว็บไซต์และในห้องจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ ตลอดจนการจัดแสดงผลงานในรูปแบบ 3 มิติ จากการมีส่วนร่วมช่วยของเทคโนโลยีและรูปแบบการให้บริการการจัดแสดงผลงานด้วยระบบดิจิทัลที่มีเทคนิคแตกต่างกันได้ทำให้การบริการจัดแสดงผลงานด้วยระบบดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น การจัดแสดงด้วยหน้าจอสัมผัส การจัดแสดงด้วยรูปแบบฉากจำลอง การจัดแสดง

ด้วยระบบเสียงแบบในโรงภาพยนตร์ การจัดแสดงผ่านระบบการปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ เป็นต้น ซึ่งพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ได้เลือกใช้วิธีการแสดงผลงานในรูปแบบที่แตกต่างกันเพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุและสถานที่ที่จัดแสดงวัตถุ

### 3. การอธิบายข้อมูลด้วยระบบดิจิทัล

ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ได้มีการนำระบบการบริการอธิบายข้อมูลด้วยระบบดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เป็นจำนวนมาก โดยให้บริการผ่านระบบเสียงเป็นหลักและมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ห้องจัดแสดงที่มีการสั่งงานโดยการตั้งเวลาให้โฆษณาพิพิธภัณฑ์ ระบบฉายแสงเลเซอร์และระบบสัมผัสแบบไร้สาย เป็นต้น การนำระบบนำทางพิพิธภัณฑ์ด้วยเสียงมาประยุกต์ใช้งานนั้นทำให้ผู้เข้าชมไม่ต้องรอเจ้าหน้าที่มาเป็นผู้อธิบายข้อมูลก็สามารถสั่งการเครื่องนำทางด้วยนิ้วตนเองเพื่อให้อธิบายข้อมูลในส่วนนั้นได้ซึ่งไม่เพียงแต่ให้ผลลัพธ์ทางการแสดงผลที่ดีและบรรลุวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลสาธารณะเท่านั้น ยังสามารถประหยัดทรัพยากรมนุษย์ วัตถุและรับประกันคุณภาพของการบริการได้อีกด้วย

### 4. การประชาสัมพันธ์ด้วยระบบดิจิทัล

ปัจจุบันเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์, Enterprise Portal, Social Forum, Weibo Mobile หรือช่องทางข้อมูลการออกอากาศอื่นๆ ต่างโฆษณาประชาสัมพันธ์การจัดแสดงผลงานและข้อมูลกิจกรรมอยู่เรื่อยๆ ผ่านนิตยสารออนไลน์จนกระตุ้นจักษุประสาทของผู้รับชมบ่อยครั้งทำให้เกิดผู้สนใจเข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น นอกจากนี้ จากการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วของระบบอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สามารถสะท้อนข้อมูลผลลัพธ์จากการเยี่ยมชมหรือการวิเคราะห์กิจกรรมที่จัดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีประโยชน์ต่อการสรุปประสบการณ์ของผู้เข้าชมให้กับพิพิธภัณฑ์เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับแก้การดำเนินงานและยกระดับคุณภาพการบริการให้ดีขึ้นในอนาคตได้

### 5. การบริการด้านประสบการณ์ด้วยระบบดิจิทัล (Digital Experience)

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในพิพิธภัณฑ์ไม่เพียงแต่สามารถทำให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้เท่านั้น ยังเป็นการสร้างประสบการณ์แบบปฏิสัมพันธ์ที่ดีให้กับผู้ชมด้วย ทั้งนี้ข้อมูลที่นำเสนอบนเว็บไซต์จะสามารถทำให้ผู้ชมค้นหาข้อมูลที่ตนเองสนใจและมีเป้าหมายในการรับชมที่ชัดเจน ส่วนการปฏิสัมพันธ์

ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (Human Computer Interaction: HCI) จะทำให้เกิดการผลักดันทางความคิดจนกลายเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้ในการแก้ปัญหา และการจำลองเหตุการณ์ที่มาจากประสบการณ์จะสามารถกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้ชมมีการรับรู้ข้อมูลที่ลึกซึ้ง ทั้งนี้การออกแบบการบริการด้านประสบการณ์ด้วยระบบดิจิทัลเหล่านี้จะสามารถผลักดันความสามารถของวัยรุ่น กระตุ้นจิตวิญญาณของผู้ชม เพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชนในการใช้ชีวิตทางสังคมและมีบทบาทในการเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมในเชิงบวกถือเป็นการปลูกฝังวัฒนธรรมทางการเรียนรู้ในสังคมและผลักดันให้เกิดเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

### 6. การบริการด้วยระบบดิจิทัลร่วมกัน (Digital shared service)

พิพิธภัณฑ์คือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่เก็บรักษาความสำเร็จของอารยธรรมมนุษย์ที่มีร่วมกันและนี่ก็คือหลักการพื้นฐานสำคัญที่ทำให้พิพิธภัณฑ์เปิดให้เข้าชมฟรีและหนึ่งในฟังก์ชันการทำงานพื้นฐานของพิพิธภัณฑ์ก็คือหลักฐานทางประวัติศาสตร์และแหล่งวัฒนธรรมที่สะสมรวบรวมไว้ในพิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องเปิดกว้างเป็นสาธารณะ ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ แม้ว่าจะทำให้เกิดการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในพิพิธภัณฑ์ได้ง่ายมากขึ้นแต่ปัญหาที่พบบ่อยในพิพิธภัณฑ์ต้องเผชิญคือจะทำอย่างไรเพื่อปกป้องและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีร่วมกันเหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพที่ดีที่สุดและจะนำวิธีการบริการด้วยระบบดิจิทัลที่มีร่วมกันมาประยุกต์ใช้ได้อย่างไร ปัจจุบันการนำประโยชน์จากเทคโนโลยีมาใช้บริหารจัดการทรัพยากรสิ้นทางปัญญา ป้องกันการดาวน์โหลดที่ผิดกฎหมายและนำไปใช้ประโยชน์ทางธุรกิจจากการทรัพยากรโบราณวัตถุที่จัดทำเป็นอิเล็กทรอนิกส์นั้นคืองานสำคัญที่เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ต้องเข้าไปศึกษา

การจัดแสดงผลงานภายในพิพิธภัณฑ์ด้วยการเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมและหลอมรวมให้ผู้เข้าชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงผลงานต้องเริ่มการออกแบบมาจากมุมมองของผู้เข้าชมที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ผ่านความหลากหลายของปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่และวิธีการฮิวริสติก (Heuristic Method) เพราะจะทำให้ผู้เข้าชมเกิดการรับรู้และมีความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในฐานะสิ่งอำนวยความสะดวกในการเผยแพร่วัฒนธรรมและการจัดแสดงโบราณวัตถุ



ภาพที่ 4 แพลตฟอร์มการบริการดิจิทัล (ที่มา :Liu Enpeng, 2016)

ที่เฉพาะเจาะจงหรืออาจเป็นเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ก็ได้ การออกแบบระบบบริการทั้งหมดของพิพิธภัณฑ์ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพิพิธภัณฑ์ล้วนต้องผ่านประสบการณ์ที่สมบูรณ์ของกระบวนการทางเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งสิ้น เพราะการพัฒนาของระบบอินเทอร์เน็ตได้ทำให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และพิพิธภัณฑ์ใกล้ชิดกันมากขึ้น ตลอดจนทำให้ผู้คนมีวิธีการสัมผัสถึงประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้น

การออกแบบการบริการ (Service Design) คือ วิธีการวางแผนและบริหารจัดการการบริการที่มีประสิทธิภาพอย่างหนึ่งที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับมนุษย์ โครงสร้างพื้นฐานทางสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและวัตถุ เป็นต้น โดยกิจกรรมการออกแบบนี้จะสามารถยกระดับประสบการณ์การใช้งานและคุณภาพการบริการให้สูงขึ้น จุดมุ่งหมายสำคัญของการออกแบบการบริการที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในภาคอุตสาหกรรมคือการออกแบบเพื่อให้ผู้ใช้ใช้งานได้ง่าย สร้างความพึงพอใจวางใจและเป็นการบริการที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การออกแบบการบริการมีทั้งแบบรูปธรรมและนามธรรม เช่น กระบวนการ

สร้างประสบการณ์ผู้ใช้งานอยู่ในโรงพยาบาล ห้างสรรพสินค้า หรือแม้กระทั่งขณะกำลังเดินทางอยู่บนถนนก็ได้ซึ่งทั้งหมดล้วนมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และวัตถุ นอกจากนี้การออกแบบการบริการยังเป็นการหลอมรวมระหว่างมนุษย์กับการสื่อสาร สภาพแวดล้อม พฤติกรรมและวัตถุให้กลายเป็นหนึ่งเดียวกันและมุ่งเน้นที่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องของแนวคิดมนุษย์

กระบวนการด้านประสบการณ์ของผู้เข้าชม (Visitors experience the process) ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ถือเป็นกลุ่มสังคมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เป็นอย่างมาก แต่เนื่องจากข้อจำกัดของพื้นที่และการเดินทางทำให้จำเป็นต้องใช้การติดต่อสื่อสารที่ทันสมัยมาขยายขอบเขตการให้บริการ เช่น ระบบเครือข่าย เอกสารวรรณกรรม หรือแม้กระทั่งการแนะนำชกจูงจากเพื่อน เป็นต้น เพราะการสื่อสารด้วยวิธีเหล่านี้จะสามารถทำให้ผู้เข้าชมเข้าใจพิพิธภัณฑ์ ตลอดจนเป็นการดึงดูดให้ประชาชนทั่วไปอยากเข้าชมพิพิธภัณฑ์ด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการด้านประสบการณ์ของผู้ใช้งานและ

ความต้องการของผู้เข้าชมจำเป็นต้องแบ่งประเภทของผู้เข้าชมให้เหมาะสมด้วย อาทิ การแบ่งประเภทตามกลุ่มผู้เข้าชมออนไลน์ ได้แก่ ผู้ที่เคยมาเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ผู้ที่กำลังเข้าชมพิพิธภัณฑ์ และผู้ที่จะมาเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในอนาคต การแบ่งกลุ่มตามอาชีพ และระดับการศึกษาได้แก่ ผู้เข้าชมมีอาชีพ ผู้เข้าชมทั่วไป และผู้เข้าชมที่ต้องการคำแนะนำ การแบ่งกลุ่มตามอายุ ได้แก่ ผู้ชมวัยสูงอายุ ผู้ชมวัยกลางคนและผู้ชมวัยเด็ก นอกจากนี้ หากแบ่งกลุ่มตามสถานะของผู้เข้าชมยังสามารถแบ่งออกเป็น ผู้เข้าชมระดับ VIP ผู้เข้าชมชาวต่างชาติ ผู้เข้าชมคนพิการ ที่ต้องการการดูแล เป็นต้น

การออกแบบระบบการบริการดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์มีไว้เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งาน แต่การออกแบบระบบที่ดีก็ต้องประกอบด้วยผู้ผลิตและผู้ใช้งานที่ดีด้วย นอกจากนี้การบริการดิจิทัลต้องเป็นชุดระบบการให้บริการที่สมบูรณ์เท่านั้น ถึงจะสามารถเข้าถึงบทบาทของการบริการได้อย่างครบถ้วน ทั้งนี้ เพราะระบบการบริการดิจิทัลเป็นกระบวนการที่มีการเคลื่อนไหว

อยู่ตลอดเวลา (Dynamic Process) ทำให้ผู้ให้บริการต้องทำตามกระบวนการทางธุรกิจและต้องดำเนินการปรับปรุงเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง สำหรับความต้องการที่เกี่ยวกับการให้บริการของผู้ให้บริการซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาที่เน้นความต้องการของพื้นที่โดยรอบและความสมดุลของทั้งสองฝ่ายจะทำให้เกิดระบบบริการแบบดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

สำหรับผู้ใช้งานแล้ว ระบบการบริการดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ต้องมีประโยชน์ มีคุณค่าและสามารถวัดผลได้ ซึ่งการดำเนินงานในพิพิธภัณฑ์และการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารควรทำให้เป็นที่ยอมรับต่อประชาชนและควรมีการตีความที่เหมาะสมหรือกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์หรือพนักงานของพิพิธภัณฑ์ถือว่าเป็น “ผู้ใช้งาน” ที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เหมือนสุภาวิชิตโบราณว่า “ตบมือข้างเดียวไม่ดัง” ซึ่งคือเหตุผลเดียวกันเพื่อให้สาธารณชนได้เพลิดเพลินกับการให้บริการดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์ ส่วนผู้ให้บริการพิพิธภัณฑ์ก็ได้รับผลประโยชน์จากระบบการบริการในพิพิธภัณฑ์

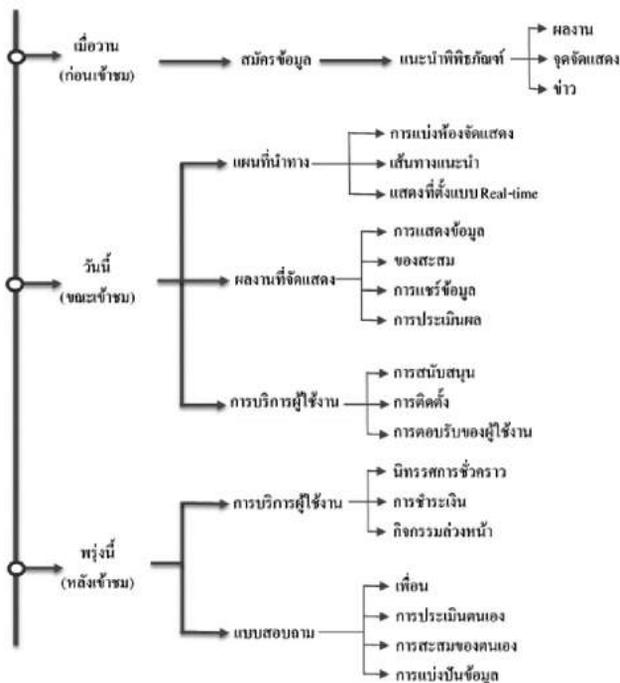


ภาพที่ 5 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ของ Peter Morville (ที่มา : www.baidu.com)

การเชื่อมโยงผลของระบบให้บริการดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นระบบการให้บริการประชาชนแล้ว ยังเป็นการให้บริการกับตัวพิพิธภัณฑ์เองด้วย ดังนั้น ควรมีการประสานงานของหน่วยงานต่างๆ ให้สอดคล้องเหมาะสมเพื่อให้ระบบสามารถทำงานเป็นการบริการดิจิทัลได้สมบูรณ์

การออกแบบการบริการและการประยุกต์ใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่เหมือนกันย่อมมีความแตกต่างกันไปตามพื้นหลังทางวัฒนธรรม ประเพณี ระดับการศึกษาและการรับรู้องค์ประกอบจากภายนอก ซึ่งการทำความเข้าใจและการสำรวจความต้องการด้านการบริการของวัตถุเป้าหมายและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลซึ่งกันจะสามารถเปิดตัววิธีการออกแบบการบริการได้อย่างราบรื่นและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าชม โดยการออกแบบการบริการดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่จะส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ของผู้เข้าชมซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงานทั้งหมดและสามารถเพิ่มความสนใจให้กับผู้เข้าชมได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบโครงสร้างแอปพลิเคชันการบริการดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์ไว้ดังนี้



ภาพที่ 6 โครงสร้างแอปพลิเคชันสำหรับพิพิธภัณฑ์

## สรุปผล

พิพิธภัณฑ์ คือ สถานศึกษาสาธารณะที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้วิชาเฉพาะต่างๆ ได้อย่างมากมาย รวมถึงยังเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและสร้างความบันเทิงได้ แต่เนื่องจากข้อจำกัดในการดำเนินงานและการบริการที่ไม่ดีพอ อาจทำให้ผู้เข้าใช้บริการได้รับประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ และประสบการณ์ที่เลวร้ายดังกล่าวนี้ อาจทำให้พวกเขาเหล่านั้นไม่อยากจะใช้บริการในพิพิธภัณฑ์อีก ดังนั้นออกแบบระบบการบริการดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ตามมุมมองทางจิตวิทยาความคิดของประชาชนจะสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ประชาชน และเป็น “อำนาจละมุน (Soft Power)” ที่ทำให้ประชาชนหลงรักในพิพิธภัณฑ์อีกครั้ง และจากการศึกษาครั้งนี้ พบว่าการออกแบบการบริการดิจิทัลสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้ใช้งาน สร้างรูปแบบการสื่อสารที่ดีและทำให้พิพิธภัณฑ์สามารถให้บริการที่เกิดประโยชน์แก่ผู้ใช้งานมากขึ้น

ปัจจุบัน การดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์กำลังประสบกับปัญหาต่างๆ มากมาย ซึ่งสาเหตุหลักประการหนึ่งคือ นอกจากข้อจำกัดด้านการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์แล้ว การออกแบบการบริการยังมีผลกระทบต่อประสบการณ์การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ของผู้ชมด้วย ดังนั้น ผู้สนใจศึกษาด้านการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องศึกษาลักษณะการบริหารงานแบบเฉพาะของพิพิธภัณฑ์แห่งนั้นควบคู่ไปกับระบบการบริการที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อให้ได้ข้อกำหนดใหม่อันจะทำให้พิพิธภัณฑ์สามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืน

### บรรณานุกรม

- Barbara Minto, (2010), The Pyramid Principle: Logic in Writing and Thinking, Nanhai Publishing Company
- Binstock, Andrew (September 6, 1999). "New Mantra: Usability". Information Week.
- Brenda Laurel and Peter Lunenfeld, (2003), "Design Research: Methods and Perspectives", Massachusetts Institute of Technology Press, ISBN 0-262-12263-4
- Brendan Dawes, (2007), "Analog input- Digital output", New Knight Press: Berkeley, California
- Cooper, Alan; Reimann, Robert; Cronin, Dave (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis, Indiana: Wiley. p. 610. ISBN 978-0-470-08411-3. Retrieved July 18, 2011.
- Durham, Tony (November 6, 1998). "Science of the appliance". Times Higher Education.
- Friess, Erin (March 2008). The User-Centered Design Process: Novice Designers' Use of Evidence in Designing from Data (PhD thesis). Carnegie Mellon University. Retrieved November 22, 2011. Lay summary.
- Jay Rodriguez and D.; Gromala and Diana, (2008), Windows and mirrors: Interactive design, digital art, and the myth of transparency, Massachusetts Institute of Technology Press : Cambridge, Massachusetts.
- Jef Raskin, (2000), The Human Interface, ACM publishing house, ISBN 0-201-37937-6
- Jon Kolko, (2009), "Thoughts on Interaction Design", International Standard Book Number 978-0-12-378624-1
- Li Dongshan, (2007), "Investigation Design". China Building Industry Press, p.34, ISBN 978-7-112-08537-8
- Norman, Donald (1988). "Preface to the 2002 Edition". The Design of Everyday Things. New York: Basic Books. ISBN 978-0-465-06710-7.
- Norman, Donald (1988). The Design of Everyday Things. New York: Basic Books. ISBN 978-0-465-06710-7.
- Raj Lal, (2013), "Digital design essentials: 100 way to design a better desktop", Web and mobile interfaces, Rockport Publishers
- Stephanie Houde and Charles Hill, (1997), "What [Prototype] Character are You?" In Helander, M. Randall, T; Prabhu, P. Manual of human-computer interaction (second edition), Elsevier Science
- Tinauli and Musstanser and Pillan and Margherita, (2008), "Interaction design and experiential factors: a novel case study on digital pen and paper", New York : ACM. DOI: 10.1145/1506270.1506400. International Standard Book Number 978-1-60558-089-0
- Wang Na, Digital Service and Museum New Development, Beijing Xuanwu District Heritage Management Office, Beijing Xuan Nan Culture Museum, 100053

กาสรศิลป์ : ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย  
ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

“Art of Buffalo” design sculptures village buffalo Thailand Sriprajun Suphanburi.

❖ รัตนชาติ ผิวงาม ❖

## กาสรศิลป์ : ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

"Art of Buffalo" design sculptures village buffalo Thailand Sriprajun Suphanburi.

❖ รัตนาชาติ ผิวงาม<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

งานวิจัย กาสรศิลป์ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดผลงานศิลปะเซรามิก แนวสื่อผสม ถ่ายทอดผลงานเนื้อหา เรื่องราวของวิถีชีวิตชนบทของชาวนากับควายของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ความผูกพันระหว่างวิถีชีวิตชาวนาและควายไทยผสมผสานกับความน่ารักในรูปแบบสมัยใหม่ ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทย อนุรักษ์วิถีชีวิตชนบทกับควายไทย และเป็นเอกลักษณ์จุดสนใจของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย

ผลงานศิลปะชุดนี้เป็นรูปแบบของงานประติมากรรมทำจากวัสดุเซรามิก ใช้เนื้อดินสโตนแวร์ผสมทรายและซีเถ้าเคลือบใช้สีเซรามิก อย่างเช่นสีสแตน และสีได้เคลือบ ตกแต่งผลงานด้วยการขูดลาย เเผาที่อุณหภูมิ 1230 องศาเซลเซียส และใช้วัสดุจากธรรมชาติในการตกแต่งชิ้นงาน เพื่อสื่อเรื่องราวของวิถีชีวิตชนบทอีกด้วย

### Abstract

Research Art of Buffalo design sculptures village buffalo Thailand Sriprajun Suphanburi, With the purpose of taking off the art ceramics. The trend is mixed media Expression of content The story of the rural life of the farmer and the buffalo of the village buffalo Thailand, Relationship between lifestyle farmers and Buffalo Combined with the lovely modern style. The wisdom of the ancestors Thailand Conservation, rural lifestyle with Buffalo Thailand and Unique points of interest of the village Buffalo Thailand.

Art series It is a form of sculpture Made of ceramic material Using stoneware clay mix sand and rice husk ash, Use of ceramic colors Such as color Stain And the color coating decorate with grated pattern Calcination temperature of 1230° c. and using natural materials to decorate the workpiece, To convey the story of rural life as well.

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิถีชีวิตคนไทยเป็นสังคมเกษตร ดำรงชีวิตการทำงานเป็นอาชีพ ใช้แรงงานคนในครอบครัวและแรงงานสัตว์ การดำรงชีวิตต้องพึ่งพาธรรมชาติ อยู่ร่วมกันและพึ่งพาอาศัยกัน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมั่นคง วัฒนธรรมทางสังคมของคนไทยมีลักษณะเป็นสังคมที่มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือกัน การทำงานในไร่นามีวัฒนธรรมการละเล่น การร้องรำทำเพลง เพื่อผ่อนคลาย และสร้างความสัมพันธ์ต่อกันภายในชุมชน จนเป็นการละเล่นเพลงพื้นบ้านที่ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นและในประเทศ การทำนาในประเทศไทยมีปัจจัยหลัก 2 ประการ 1.สภาพพื้นที่ และภูมิอากาศ 2.สภาพน้ำ เนื่องจากปัจจุบันวิถีการดำเนินชีวิตต้องอาศัยเงินมากขึ้นจึงต้องทำไร่นาโดยรับจ้าง ผู้คนบางส่วนทำงานในโรงงานอุตสาหกรรม วิถีชีวิตคนชนบทจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม (สมจิตร โยธะคง, 2555 : 8-9)

แต่เมื่อสังคมและวัฒนธรรมเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จนเกิดปัญหาทางวัฒนธรรม ทั้งนี้เพราะสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม ประชาชนส่วนใหญ่อยู่ในชนบทที่มีการทำนา และการเพาะปลูกเป็นอาชีพหลัก การผลิตแต่เดิมก็เป็นแต่เพียงให้พอมีพอกิน ไม่ได้ผลิตอย่างใหญ่โตเพื่อส่งออกไปค้าขายกับต่างประเทศ จึงไม่มีความจำเป็นในการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี แต่สังคมอุตสาหกรรมที่มุ่งหวังผลิต เพื่อส่งออกผลิตผลทางการเกษตร ซึ่งแต่เดิมผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเอง ด้วยเทคโนโลยีแบบดั้งเดิมก็เปลี่ยนมาเป็นการผลิตโดยอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีการลงทุน การใช้ที่ดินเพื่อการขยายตัวทางอุตสาหกรรม โรงงานอุตสาหกรรมนำทรัพยากรของประเทศมาผลิตสินค้ามากมาย ทำให้เกิดย่านอุตสาหกรรม และย่านพาณิชยกรรมขึ้นตามเมืองต่างๆ ทั้งในส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค เหล่านี้ล้วนมีผลทำให้ชนบทมีการเปลี่ยนแปลง มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเกษตร โดยเฉพาะการทำนา เพื่อใช้แทนควาย สัตว์ที่อยู่คู่กับผืนนามาแต่อดีต (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2534 : 122-123)

ควายไทยจัดเป็นควายที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในบรรดาควายเลี้ยงแถบเอเชีย ควายเลี้ยงมีสองประเภทคือ ควายแม่น้ำ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นควายพันธุ์ อินเดีย จัดเป็นควายพันธุ์นม และควายปลัก ซึ่งรวมควายไทยและควายงานในประเทศ ในเอเชีย เช่น ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย เมียนมา เขมร ควายไทยมีเลี้ยงกันในทุกภาคของประเทศไทย แต่ส่วนใหญ่อยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ควายซึ่งเป็นสัตว์ที่อยู่คู่กับสังคมไทย ตั้งแต่ครั้งบรรพบุรุษมีความสัมพันธ์กับคนไทย คนไทยใช้ควายในการทำเกษตรกรรม เช่น ทำนา ทำไร่ และอีกทั้งยังใช้ในการศึกสงคราม เพราะมีความแข็งแรงและอ่อนโยน ควายเป็นสัตว์ที่มีประโยชน์ ทั้งพลังกำลังที่แข็งแกร่งและมูลของควายยังเอามาทำปุ๋ยได้ด้วย ผู้คนในชนบทจึงนิยมเลี้ยงไว้ใช้งานได้สารพัดประโยชน์ เดิมทีมนุษย์ได้เรียนรู้และเห็นประโยชน์ของฝูงควายป่า จึงได้เรียนรู้วิธีการนำควายป่ามาใช้แรงงาน จนมีการนำมาเป็นสัตว์เลี้ยง ประกอบกับควายที่มีนิสัยเชื่องไม่ดุร้าย เลี้ยงง่าย อดทน แข็งแรงไม่ค่อยมีโรคภัยไข้เจ็บ เชื้อฟางค้ำสั่งของมนุษย์ และมีนิสัยชอบน้ำ จึงสอดคล่องลงตัวกับการใช้แรงงานในการทำนา ชาวนาจึงมอบหน้าที่สัตว์ใช้แรงงานเพื่อการเกษตร และทำนาให้แก่ควายนับแต่นั้นเป็นต้นมา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น เมื่อการทำนา ทำเกษตร ได้แปรเปลี่ยนเป็นการนำเครื่องจักรที่ทันสมัยมาใช้ในงานเกษตรมากยิ่งขึ้น ผู้คนเริ่มหันมาให้ความสนใจเครื่องจักร เพราะช่วยผ่อนแรง เพียงเพราะความเร็วและความสะดวก ควายจากที่เคยเดินอยู่ตามท้องไร่ท้องนา กลับกลายเป็นสัตว์ที่ถูกคนมองข้าม จนในปัจจุบันนั้นไม่ปรากฏอยู่ในการทำเกษตรกรรมของชาวนาอีกเลย จึงเริ่มมีความวิตกกังวลว่า ควายอาจจะหมดไปจากสังคมไทยเพราะสาเหตุของการลดจำนวนควายอย่างรวดเร็ว ปัญหาทั้งหลายนี้ไม่เพียงเกิดขึ้นกับวิถีชีวิตของควาย ปัญหาเกิดขึ้นทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น จึงเป็นจุดกำเนิดของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ณ จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เห็นความสำคัญของควายและเห็นวิถีชีวิตชนบทของคนไทยที่มีความสัมพันธ์ที่พึ่งพากันแบบเครือญาติ เอาใจใส่ดูแลเกื้อกูลกัน เป็นความสัมพันธ์ที่หาได้ยากในปัจจุบันที่ไม่อยากให้เลือนหายไป และเป็นประโยชน์ต่อคนรุ่นหลังได้พบเห็นวิถีชีวิตชนบทของคนไทย และเพื่อให้ผู้คนเล็งเห็นถึงความสำคัญของควาย เพราะในอดีตเมืองสุพรรณบุรีถือเป็นจังหวัดของเกษตรกร ผู้คนทำอาชีพทำนา ทำไร่ เป็นส่วนใหญ่จึงมีความผูกพันกับสัตว์ชนิดนี้มาก และไม่ยากทอดทิ้งให้สัตว์ชนิดนี้ได้สูญพันธุ์และลี้มไปจากสังคมไทย

จากปัญหาดังกล่าว ยุคที่เทคโนโลยีเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มนุษย์มีความต้องการผลิตข้าวเพื่อเป็นอุตสาหกรรมจึงหันมาใช้เครื่องจักรกลแทนควายมากขึ้น ทำให้จำนวนควายลดลงอย่างน่าใจหาย จึงเป็นมูลเหตุให้ผู้ศึกษาต้องการที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมตกแต่ง ชุดกาสรศิลป์

ที่แสดงถึงวิถีชีวิตชนบทและควายไทยในรูปแบบสมัยใหม่ ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทยที่สะท้อนให้เห็นได้จากกลุ่มหมู่บ้านชาวนาไทยแบบเรียบง่าย การทำนาโดยใช้เครื่องจักรทันสมัย เพื่ออนุรักษ์วิถีชีวิตชนบทกับควายไทย และเป็นเอกลักษณ์ จุดสนใจของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทยซึ่งเป็นสถานที่จัดแสดงวิถีชีวิตของผู้คนในชนบท ชาวนา และเกษตรกรรม หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทยตั้งอยู่ใน อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ได้จัดตั้งขึ้นเพื่อสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตชาวนาในชนบทดั้งเดิม ภาพการทำนาที่ไม่ใช้เครื่องจักรทันสมัย ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทยที่สะท้อนให้เห็นได้จากกลุ่มหมู่บ้านชาวนาไทยแบบเรียบง่ายของผู้คนในชนบทกับควายไทย และหันมาช่วยอนุรักษ์ควายให้คงอยู่คู่สังคมไทยมากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในชนบทกับควายไทย โดยการนำวัสดุที่เป็นธรรมชาติมาผสมผสานกับแนวคิดสมัยใหม่และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเซรามิค
2. เพื่อนำเสนอคุณค่าวิถีชีวิตของควายไทย และความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ความรู้สึกกับการแสดงออกถึงความอบอุ่นน่ารักในวิถีชีวิตชนบทด้วยรูปแบบศิลปะร่วมสมัย

3. เพื่อสร้างงานประติมากรรมดินเผา ชุดวิถีชีวิตชนบทของควาย และควายไทยในรูปแบบสมัยใหม่ ของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

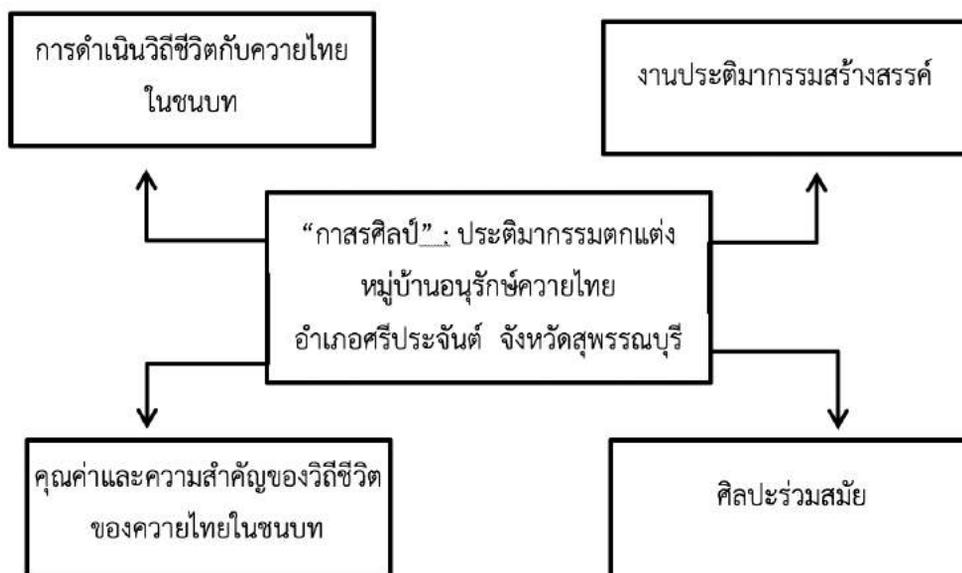
“ กาสศิลป์ ” ประติมากรรมตกแต่งหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ค้นคว้าการดำเนินวิถีชีวิตผู้คนในชนบท ความเป็นอยู่ของผู้คนสมัยก่อนในหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี อิริยาบถต่างๆ ของชาวนา และควายไทย นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานประติมากรรมตกแต่ง และศึกษางานประติมากรรมร่วมสมัยมาผสมผสานร่วมกับผลงาน เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย สามารถสร้างความสัมพันธ์ร่วมกับผลงาน

### นิยามศัพท์เฉพาะ

กาสศิลป์ หมายถึง ชื่อ ผลงานศิลปะประติมากรรมดินเผา ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการประดับตกแต่งหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

วิถีชีวิตชนบท หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทยที่อยู่นอกเมือง หมู่บ้านที่ห่างไกล ความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ทำการกลสิกรรมเพื่อพอกินพออยู่ คงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม

### กรอบแนวคิดของการวิจัย



หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย หมายถึง พื้นที่อยู่ในบริเวณภาคกลางของอำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี คงไว้ซึ่งการดำเนินวิถีชีวิตในสมัยก่อน และรักษาประเพณี วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมไว้ให้คนรุ่นใหม่ได้ดู

**การดำเนินวิจัยสร้างสรรค์**

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด “กาสกรศิลป์” : ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ได้แบ่งวิธีการดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี
2. ศึกษาข้อมูลการงานประติมากรรมตกแต่ง การออกแบบ การติดตั้ง การตกแต่งด้วยเทคนิคต่างๆ สรรวจพื้นที่ภายในบริเวณหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และกรออกแบบสอบถาม ผู้บริหาร นักท่องเที่ยว
4. สรุปและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อนำมาหาข้อสรุปแนวความคิดในการสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงาน
5. ออกแบบร่างภาพตามแนวความคิด และทดลองขึ้นงาน 3 มิติ
6. ดำเนินการสร้างสรรค์รูปแบบชิ้นงานประติมากรรมดินเผา
7. วิเคราะห์ผลงานและสรุปข้อมูลเพื่อถ่ายทอดผลงาน

ผลงานศิลปะชุด “กาสกรศิลป์” : ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ถ่ายทอดผลงานเนื้อหา เรื่องราวของวิถีชีวิตชนบทของชาวนา กับควาย ของหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ความผูกพันระหว่างวิถีชีวิตชาวนาและควายไทยผสมผสานกับความน่ารักในรูปแบบสมัยใหม่ ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทย อนุรักษ์วิถีชีวิตชนบทกับควายไทย จึงใช้เทคนิคของเซรามิกมาใช้ในการสร้างสรรค์ เป็นผลงานประติมากรรม และหีบเอาวัสดุจากธรรมชาติมาตกแต่งผลงาน

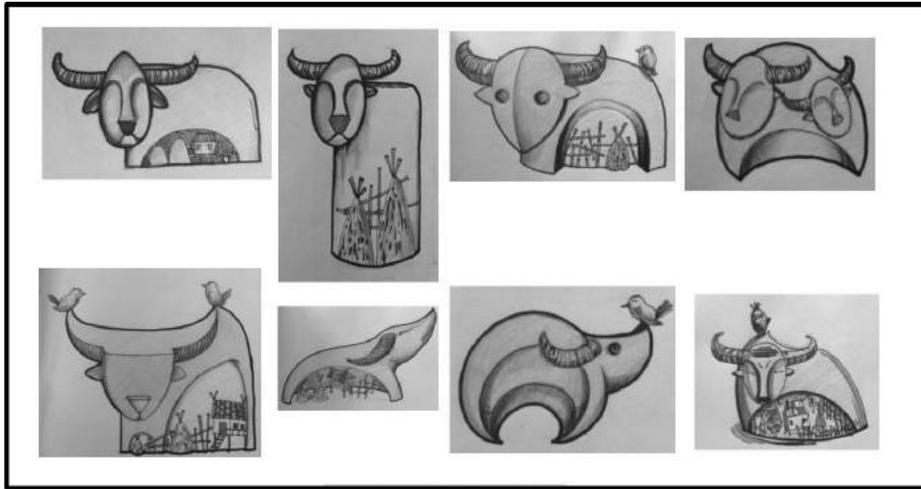
ในการออกแบบผลงานประติมากร มุ่งประยุกต์ผลงานประติมากรรม ประเพณีนิยมผสมผสานเรื่องราวที่ใกล้ตัว โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวกับมนุษย์และธรรมชาติ และทางด้านรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน การตัดทอนรูปทรงให้มีการแสดงออก และมีความรู้สึกสัมพันธ์ร่วมกับผลงาน สื่อออกมาในรูปแบบต่างๆ โดยมุ่งเน้นแสดงแสดงออกทางรูปทรงและวัสดุมากกว่า เรื่องราวการออกแบบและคิดค้นตามความคิดเห็นด้วยแรงบันดาลใจส่วนตัว รูปทรงใหม่แนวความคิดแปลกใหม่ และแสดงออกอย่างอิสระ ไม่ผูกพันกับแนวความคิดใดแนวความคิดหนึ่ง โดยเฉพาะประยุกต์ให้เข้ากับสังคมเมืองยุคใหม่ ด้วยวัสดุ รูปทรง ตลอดจนพื้นผิวของวัสดุ เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ดูได้คล้อยตามมากกว่าเนื้อหาเอง วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ ได้แก่ ปูน ฝา ไม้ นำมาสร้าง บางครั้งจะเรียกว่า ประติมากรรมสื่อผสม



ภาพที่ 1 – 3 ผลงานประติมากรรมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์

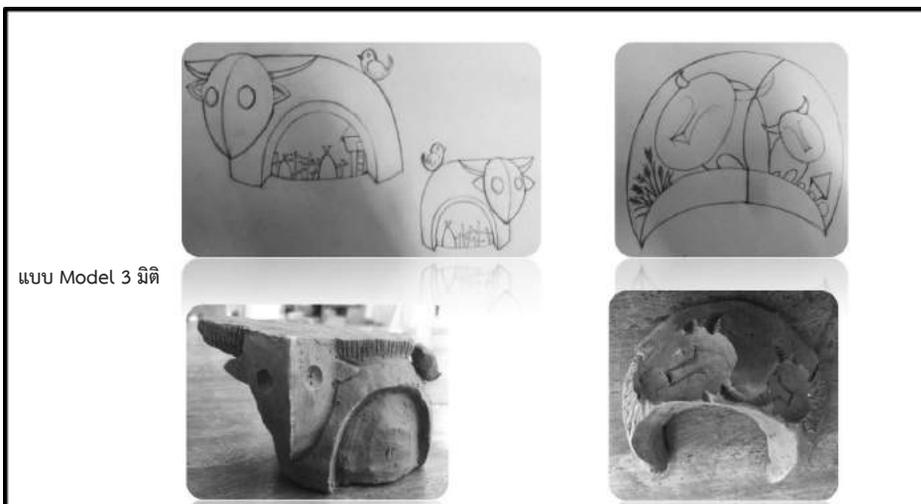
ออกแบบร่างภาพ โดยในเบื้องต้นทำการออกแบบร่างภาพ เพื่อค้นหารูปแบบที่สามารถเป็นไปได้และการสร้างรูปแบบที่เหมาะสม โดยใช้กระดาษในการร่างแบบเพื่อที่จะทำให้สามารถเห็นมุมมองโดยรวมของการออกแบบ ผลงานประติมากรรม ถูกออกแบบโดยการนำรูปทรงเรขาคณิตมาออกแบบเนื่องจาก จะสร้างผลงานให้ดูมีความร่วมสมัย การนำควายมาลดทอน

ให้มีความน่ารัก อ่อนนุ่ม ผ่อนคลาย และนำเอกลักษณ์ของควายอย่างเช่น เขาควายมาเป็นจุดเด่นในการสร้างสรรค์ โดยด้านในตัวชิ้นงานจะออกแบบเป็นเรื่องราวของวิถีชีวิตชนบทในบางชิ้นได้น่าสนใจยิ่งมาประกอบภายในชิ้นงาน ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



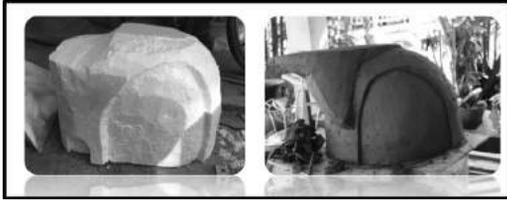
ภาพที่ 4 – 11 ภาพร่างสเกตช์ผลงานสำหรับเป็นต้นแบบ

### กระบวนการทำงานทางเซรามิก แบบร่าง Sketch



แบบ Model 3 มิติ

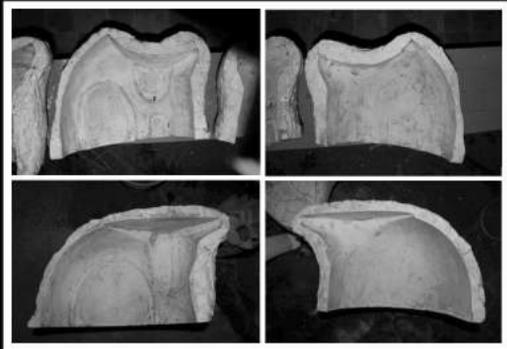
ภาพที่ 12 – 15 ภาพร่าง และ ต้นแบบ



ภาพที่ 16 - 17 ภาพต้นแบบด้วยการตัดโฟมและพอกด้วยดินเหนียว



ภาพที่ 30 - 31 ผลงานที่นำออกจากพิมพ์



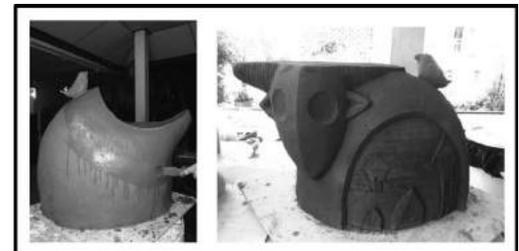
ภาพที่ 18-21 การสร้างพิมพ์ปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 32 - 34 ตกแต่งชิ้นงาน



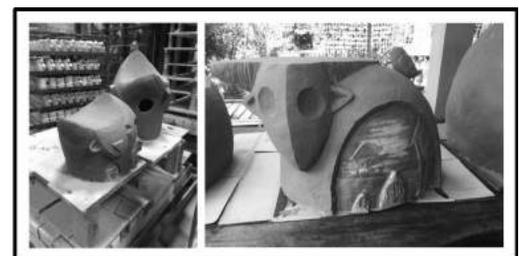
ภาพที่ 22 - 25 การผสมดิน



ภาพที่ 35 -36 การนำสีสแตนทาลงชิ้นงาน



ภาพที่ 26-29 การนำดินเข้าอัดในพิมพ์



ภาพที่ 37 - 38 การเผาติดอุณหภูมิ 700 องศาเซลเซียส



ภาพที่ 39 – 42 ตกแต่งลายละเอียดการเขียนสีได้เคลือบ  
 เฝาคืออบอุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส

**ผลงานชุดที่ 1** ชื่อชุดควายบ้านนา สืบเรื่องราวพื้นที่อาศัยของผู้คนในชนบท โดนใช้ลักษณะของรูปทรงกลม มาออกแบบให้มีความน่ารัก ดูอ่อนโยน และมีความสมัยใหม่ ตกแต่งด้วยการปั้นนูนต่ำ การขุดลาย และการใช้สีสแตนมมีการใช้วัสดุจริงเสริมบางส่วน

**ผลงานชุดที่ 2** ชื่อชุดควายบ้านดาว สืบเรื่องราวของครอบครัวของควาย ความน่ารักของแม่ควาย และลูกควาย ความอ่อนโยน การใช้รูปทรงกลม มาตัดทอน และตกแต่งด้วยการขุดลาย ลวดลายสื่อถึงชนบทในยามค่ำคืนมีหมู่ดาวมากมาย มีความอุดมสมบูรณ์ ตกแต่งด้วยการปั้นนูนต่ำ การขุดลาย และการใช้สีสแตนมมีการใช้วัสดุจริงเสริมบางส่วน



ภาพที่ 43 ภาพผลงานสำเร็จ ชุดที่ 1

## วิเคราะห์ผลงาน

ผลงานประติมากรรมตกแต่ง กาสรศิลป์ หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี ได้แนวคิดจากเรื่องราวของวิถีชีวิตชนบทของชาวนากับควายไทย โดยสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงของเรขาคณิต ในบางจุด และนำจุดเด่นของลักษณะควายมาตัดทอนรูปทรง คลี่คลาย ให้มีความเรียบง่าย น่ารัก และร่วมสมัย ตกแต่งชิ้นงานด้วยการขุดลายนูนต่ำ และพื้นที่สีเซรามิกเล่าเรื่องราว ที่อยู่อาศัยและวิถีชีวิตชนบท สีเส้นที่ใช้ในผลงานประติมากรรม คือสีน้ำตาล เหลือง เป็นส่วนใหญ่ เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นชนบท วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสมัยก่อน และมีสีดำบางจุดทำให้ชิ้นงานมีความลึก และมีมิติมากยิ่งขึ้น

## สรุปการวิจัย

ผลงานการวิจัยชุด กาสรศิลป์ประติมากรรมตกแต่ง หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นงานประติมากรรมที่ได้แนวคิด แรงบันดาลใจ จากการศึกษาภาคสนาม ณ หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย ตำบลศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมา และความเป็นอยู่ของผู้คนในชนบท วิถีชีวิตชาวนากับควายไทย และภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่สรรค์สร้างให้แก่คนรุ่นใหม่

ผลงานจากแนวคิด และแรงบันดาลใจผ่านกระบวนการทางเซรามิกสร้างสรรค์เป็นชุด 2 ชุด ได้แก่ชุดที่ 1 ชื่อชุดควายบ้านนา และชุดที่ 2 ชื่อชุดควายบ้านดาว ซึ่งมีรูปแบบที่แตกต่างกันในรูปแบบงานประติมากรรมตกแต่ง เพื่อนำเสนอให้ผู้สนใจ ได้มีส่วนร่วมกับผลงาน และสร้างความประทับใจแก่ผู้ชม ทั้งยังสร้างบรรยากาศให้กับหมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย และสร้างความประทับใจได้ต่อไป



ภาพที่ 44 ภาพผลงานสำเร็จ ชุดที่ 2

### บรรณานุกรม

- กิตติ กุบแก้ว. (2553). *ภูมิปัญญาการคัดเลือกควายไทย*. กรุงเทพฯ: กรมปศุสัตว์.
- โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2533). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ฉบับเสริมการเรียนรู้ เล่มที่ 16*. กรุงเทพฯ: โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน.
- จินตนา อินทรมงคล, ทศพร ศรีศักดิ์, กิตติ กุบแก้ว, สุพจน์ ศรีสร้อย. (2553). *การฝึกคนและฝึกควายไถนา ชุด ภูมิปัญญาไทยเกี่ยวกับควาย*. กรุงเทพฯ: กรมปศุสัตว์.
- \_\_\_\_\_. (2548). *ควายไทยเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: กรมปศุสัตว์.
- จรัญ จันทลักขณา. (2520). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 3*. กรุงเทพฯ: หอรัษฎากรพิพัฒน์ ในพระบรมมหาราชวัง.
- นิตดา หงษ์วิวัฒน์. (2554). *เครื่องปั้นดินเผา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คดี.
- บ้านควาย (2545, มีนาคม 1). หมู่บ้านอนุรักษ์ควายไทย. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <http://www.suphan.biz/Villagebuffalo.htm>
- สมจิต โยธะคง และคณะ (2554). “*เกษตรกรรมกับสังคมไทย*” ใน ประมวลสาระชุดวิชาสังคมไทยกับการส่งเสริมการเกษตร หน่วยที่ 1 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาส่งเสริมการเกษตรและสหกรณ์: นนทบุรี
- เอ็ดทลีโซะ คาโต. (2553). *หลักการทำเคลือบเซรามิก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรม

Sufficiency Economy to Creative Sculpture

❖ รุจน์ ถวัลย์อรณพ ❖

## หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรม Sufficiency Economy to Creative Sculpture

❖ รุจน์ ถวัลย์ธรรมพ<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้ได้แรงบันดาลใจจากการศึกษา พระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1. วิเคราะห์และสังเคราะห์หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อเชื่อมโยงกับแนวความคิดและวิธีการทางศิลปะ 2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับองค์ความรู้ที่ได้ประยุกต์มาจากหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง, 3. เพื่อสื่อสารกับผู้ชื่นชมผลงานศิลปะ ได้เข้าใจแนวคิดการทำเกษตรตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านการวิเคราะห์กระบวนการทรงงานของในหลวงรัชกาลที่ 9 ภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรมสื่อสารหลัก

ผลการศึกษาพบว่า หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีเนื้อหาประกอบด้วยพระราชกรณียกิจหลัก 9 กลุ่ม เนื้อหา เรื่องราว และความหมายทั้งหมด ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านลวดลาย สัญลักษณ์ตัวเลขไทย ทั้ง 9 ตัว เพื่อบอกเล่าคุณูปการที่ในหลวงรัชกาลที่ 9 ทรงวางรากฐานการจัดการปัญหาทรัพยากรของประเทศไทย ซึ่งแสดงถึงพระปรีชาสามารถและความห่วงใยต่อพสกนิกรของพระองค์ สื่อสารดังกล่าว ถูกประกอบสร้างเป็นงานประติมากรรมเพื่อสะท้อนแนวคิดและดึงดูดผู้สนใจได้หวนระลึกถึงหลักปรัชญาเศรษฐกิจที่พระองค์ทรงพัฒนาให้เกิดความยั่งยืนในสังคมไทย

### เศรษฐกิจพอเพียง

หลักการของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คือการทำงานที่ต้องใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุด เพื่อให้ได้ผลที่มีประสิทธิภาพสมบูรณ์ที่สุดด้วยความตั้งใจ วิริยอุตสาหะโดยแสวงหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลาเพื่อให้ได้ผลผลิตที่มีคุณภาพ และดำรงตนอย่างพอเพียง เป็นสุข พัฒนาคุณภาพชีวิตไปพร้อมกัน (มูลนิธิชัยพัฒนา, 2560)

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

The article is inspired by the study from the royal duties of a great King Rama IX. The objectives is (1) to analyze and synthesize the philosophy of sufficiency economy to associate with the concepts and methods of the art (2) to create a sculpture complying with knowledge derived from the philosophy of sufficiency economy (3) to communicate with people and more understanding the concept of agriculture based on the philosophy of sufficiency economy through analysis of the process of the work of King Rama IX under the sufficiency economy philosophy and leading to the process of creating a sculpture.

The study found that the sufficiency economy philosophy contains 9 groups of the royal duties. The content, stories, and meaning are communicated as patterns, symbols, and 9 Thai numerals to inform the foundation of Thailand's resource management of King Rama IX. All contents are assembled to create a sculpture to reflect the concept and attract people interested to remember the economic philosophy that King Rama IX developed a sustainable society in Thailand.

## Sufficiency Economy

The sufficiency economy philosophy refers to working with worthwhile sources to produce the most complete work piece with good attention, effort and continuous learning and improvement so that we have got quality product and live our lives with sufficiency, happiness and better quality of living at the same time.

## บทนำ

ในหลวงรัชกาลที่ 9 ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ที่ดียิ่งในประวัติศาสตร์ชาติไทย ทรงมีน้ำพระทัยที่เปี่ยมล้นด้วยทศพิศราชธรรม ทรงพระราชทานทานความรัก ความเมตตาห้ความรู้สรรพวิชาในการดำรงชีพแก่ประชาชนของพระองค์ ด้วยการประกอบพระราชกรณียกิจเป็นแบบอย่างด้วยความตั้งใจที่จะให้ประชาชนได้นำไปยึดถือปฏิบัติ เพื่อประกอบสัมมาอาชีพอย่างพอเพียง เป็นสุข และพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน ทรงค้นคว้าและวิจัยในหลายสิ่งที่พระองค์คิดว่าเป็นประโยชน์แก่ประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศนั้นคือการทำเกษตรกรรม เมื่อพระองค์ทรงค้นคว้าวิจัยและทดลองจนได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีแล้ว ก็ทรงตั้งเป็นโครงการในพระราชดำริหลากหลายโครงการรวมสี่พันกว่าโครงการ โดยครอบคลุมทุกด้าน ทุกพื้นที่ทุกภูมิภาคของประเทศไทยโดยมิได้แบบแยกเชื้อชาติ ศาสนา แล้วทรงพระราชทานแก่ประชาชนได้นำไปใช้ปฏิบัติและนี่เป็นที่มาของเศรษฐกิจพอเพียง (มูลนิธิชัยพัฒนา, 2560) (กาญจนาภา, 2559) ที่พระองค์ได้ทรงสร้างสรรค์ด้วยความวิริยอุตสาหะทุ่มเทพระวรกายอย่างมากเพื่อประชาชนของพระองค์ นอกจากการค้นคว้าวิจัยพัฒนาแล้วพระองค์ยังทรงไม่หยุดนิ่งในการที่จะนำความรู้ที่ได้มาพระราชทานแก่ประชาชนด้วยการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างเอง เพราะทรงตระหนักดีว่าการทำการเกษตรนั้นต้องใช้ความวิริยอุตสาหะอย่างมาก พระองค์จึงทรงเปรียบเสมือนร่มโพธิ์ทองที่คอยปกปักรักษา และคอยดูแลประชาชนชาวไทยทั้งชาติ ดังพ่อคอยดูแลลูก (มูลนิธิสิริธรรมธรรมชาติ, 2560)

จากเหตุดังกล่าวมาแล้วข้าพเจ้าจึงมีความศรัทธาต่อในหลวงรัชกาลที่ 9 และเห็นความสำคัญในหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระองค์ จึงได้นำเอาแนวความคิด และหลักการของพระองค์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมด้วยหน้าที่ของช่างงานศิลปะ ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งข้าพเจ้าได้ศึกษาแนวทางตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในหลวงรัชกาลที่ 9 แล้ว และได้สืบค้นข้อมูลจากโครงการฯ หลากหลายโครงการฯ จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรวบรวมมาวิเคราะห์ ซึ่งได้ประจักษ์ถึงพระอัจฉริยภาพของพระองค์ท่านเพราะทุกโครงการฯ มีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการทำการเกษตรอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการวิเคราะห์หลักการจากโครงการฯ ซึ่งสามารถพบว่าสามารถจัดลำดับโดยแบ่งเป็น 9 กลุ่ม ซึ่งมี 6 กลุ่มที่สำคัญ และอีก 3 กลุ่ม

ปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะพื้นที่แต่ละภูมิภาค

1. การบริหารจัดการน้ำ
2. การปรับปรุงคุณภาพดิน
3. การทำฝนเทียม
4. การทำปุ๋ยชีวภาพ
5. การทำบัญชีครัวเรือน
6. การร่วมมือกันจัดตั้งสหกรณ์
7. การทำเกษตรแบบผสมผสาน
8. การทำนาแบบขั้นบันได
9. การทำปุ๋ยคอกแบบพึ่งพา

ทั้ง 9 ขั้นตอนนี้เป็นวิธีการในการทำการเกษตรตาม

แนวทางหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระองค์ท่าน จากที่ได้กล่าวมาแล้วว่าข้าพเจ้าเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมดังนั้นข้าพเจ้าต้องอาศัยหลักอีก 3 ประการ เพื่อที่จะสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นประติมากรรม ที่มีเนื้อหาสัมพันธ์และสะท้อนให้เห็นถึงหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 1. จินตนาการ 2. ความคิดสร้างสรรค์ 3. การประยุกต์จินตนาการเป็นจุดกำเนิดของการสร้างสรรค์คือสิ่งที่ตั้งขึ้นในใจถึงรูปแบบและลักษณะที่จะเกิดขึ้นต่อไปความคิดสร้างสรรค์คือคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่มีอยู่โดยต่อยอดจากสิ่งนั้น ยกตัวอย่างเช่น แก้วที่เราเห็นจำเป็นไหมที่ต้องมีสีจะมีแค่ขาวเดียว สามขา หรือเป็นร้อยขาก็ได้ทั้งจินตนาการกับความคิดสร้างสรรค์เป็นที่มาว่าจะทำประติมากรรมรูปแบบใดแต่ยังไม่มียุทธธรรมของรูปทรงต้องอาศัยการประยุกต์สร้างให้เกิดเป็นรูปทรงที่มีความหมายสัมพันธ์และสะท้อนให้เห็นตรงกับเนื้อหาจากสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจ

## วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. วิเคราะห์และสังเคราะห์หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อเชื่อมโยงกับแนวความคิดและวิธีการทางศิลปะ
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับองค์ความรู้ที่ได้ประยุกต์มาจากหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
3. เพื่อสื่อสารกับผู้ชมชมผลงานศิลปะ ได้เข้าใจแนวคิดการทำการเกษตรตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

## กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์

ความสัมพันธ์ระหว่างการวิเคราะห์เนื้อหาของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจำนวน ๙ ขั้นตอน ทำการวิเคราะห์ และ

ออกแบบเนื้อหาให้เป็นรูปทรงผสมเข้ากับตัวอักษรเลขไทย เป็นผลงานประติมากรรมที่เป็น อัตลักษณ์เฉพาะตัวผสมผสานกับการสร้างสุนทรียภาพทางรูปทรงในแนวทางประติมากรรมลอยตัวด้วยวิธีการปั้นปูนสดรวมถึงการปั้นหล่อ

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการสร้างสรรค์**

1. เข้าใจถึงกระบวนการ และวิธีคิดในการสร้างสรรค์งานประติมากรรมเรื่องเกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของผู้วิจัย และนำไปสู่การรับรู้ทางด้านสุนทรียศาสตร์
2. สร้างผลงานประติมากรรมที่มีรูปแบบเฉพาะตนโดยการนำเอาตัวอักษรเลขไทยมาใส่ไว้ในส่วนรายละเอียดของชิ้นงานที่สะท้อนแนวความคิดของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อติดตั้ง และจัดแสดงในสถานที่ที่ได้กำหนด
3. ผู้ชมงานได้เห็นถึงความงามของโครงสร้างรูปทรงในรูปแบบประติมากรรมลอยตัว และยังได้รู้ตัวถึงอักษรเลขไทยที่มีคุณค่า และเอกลักษณ์สำคัญ ของชนชาติไทยมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย มาจนถึงปัจจุบันก็ยังใช้ในการพิมพ์เอกสารทางราชการอยู่

**ขอบเขตของการสร้างสรรค์**

1. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** เนื้อหาสำคัญที่ปรากฏในผลงานประติมากรรมชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอผลงานประติมากรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงความหมายของทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงซึ่งเป็นหลักการดำเนินวิถีชีวิตด้านการเกษตรอย่างพอเพียง เป็นสุข และพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน ซึ่งมีข้อมูลจำนวนมาก เมื่อได้ข้อมูลข้าพเจ้าทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากโครงการต่างๆ ของพระองค์แล้วสรุปได้จำนวน 9 ขั้นตอน ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเอาอักษรตัวเลขไทยมาออกแบบรูปทรงใหม่ให้สัมพันธ์กับเนื้อหาในแต่ละขั้นตอนทั้ง 9 ขั้นตอน

2. **ขอบเขตด้านรูปแบบ วิธีการ และวัสดุผลงาน** ประติมากรรมชุดนี้เป็นผลงานการสร้างสรรค์ด้วยการประกอบกันระหว่างรูปทรงที่มีเนื้อหา กับรูปทรงที่เป็นการผสมกันกับอักษรตัวเลขไทยโดยการปั้นด้วยปูนดำ การแกะสลักบนแผ่นไม้สัก และมีโครงสร้างหลักครอบคลุมโดยนำเอารูปทรงมาจาก ต้นไม้ใหญ่ สถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนา ด้วยการเชื่อมโครงสร้างเหล็กแล้วปั้นทับด้วยปูนดำผสมกับการแกะสลักบนแผ่นไม้สัก

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

เศรษฐกิจพอเพียง คือ วิธีการดำรงชีวิตซึ่งสามารถปรับใช้ได้กับทุกสาขาอาชีพไม่ใช่เฉพาะเรื่องการเกษตรเท่านั้น โดยหลักการปฏิบัติคือการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุด

**แนวความคิดและการทำภาพร่าง**

จากแนวความคิดในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ “หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรม” (Sufficiency Economy to Creative Sculpture) ทำให้ได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของในหลวงรัชกาลที่ ๙ โดยการวิเคราะห์หลักการจากโครงการฯ ได้นำเอาเนื้อหาหลักการที่ได้รวบรวม วิเคราะห์ และกลั่นกรองจนได้จำนวน 9 ขั้นตอนมาใส่ลงในอักษรตัวเลขไทยตามจำนวน 9 ตัวเลขเมื่อได้แนวความคิดในการสร้างสรรค์แล้ว ก็ดำเนินการออกแบบผลงานด้วยการทำภาพร่างตามกรอบแนวคิด เพื่อหารูปที่ตอบสนองแนวความคิด โดยการนำเอารูปทรงจากต้นไม้ใหญ่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนา รอยจารึกพุทธบาท มาสร้างเป็นรูปทรงหลักที่มีความงามในทาง 3 มิติ

เพื่อตอบสนองแนวความคิดและเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กับเนื้อหาตามขั้นตอนที่ได้วิเคราะห์มาเกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่ผสมกับอักษรตัวเลขไทยตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 จนถึง 9 โดยแยกเนื้อหาตามขั้นตอนเป็นดังนี้

1. การบริหารจัดการน้ำ เนื่องจากน้ำเป็นปัจจัยแรกที่สำคัญต่อการทำการเกษตรจึงได้นำตัวอักษรเลข ๑ ไทย มาออกแบบเพื่อใส่ความหมายที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำ ซึ่งได้นำรูปแบบของกังหันน้ำชัยพัฒนาออกมาออกแบบให้สัมพันธ์กับอักษรตัวเลข ๑



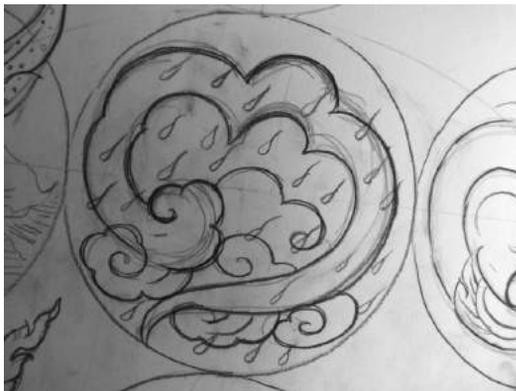
ภาพที่ 1 .การบริหารจัดการน้ำ

2. การปรับปรุงคุณภาพดิน คุณภาพของดินเป็นปัจจัยที่ต่อมากจากการบริหารจัดการน้ำ ผู้วิจัยได้นำเอาเนื้อหาจากโครงการแก่งดินในจังหวัดนราธิวาส การแก่ง คือ การทำให้ดินเปรี้ยวจัดแล้วตากดินที่เปรี้ยวจัดที่มีความเป็นกรดสูงให้แห้ง จากนั้น เติมปูนขาวที่มีความเป็นด่างลงไปบนดินแล้วให้น้ำให้ท่วมดินปล่อยให้แห้งอีกเติมน้ำอีกทำซ้ำจนดินเกิดความเป็นกลาง โดยได้นำเอาเนื้อหามาใส่ลงในอักษรตัวเลข ๒ ที่ออกแบบตัวเลข ๒ เป็นรูปหัวใจที่มีส่วนหัวแยกเป็นสองทางเปรียบกับความเป็นกรดเป็นด่างเมื่อทำให้เกิดความเป็นกลางนำสู่ดินก็จะใช้ทำการเพาะปลูกได้



ภาพที่ 2. การปรับปรุงคุณภาพดิน

3. การทำฝนเทียม ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาของการทำฝนเทียมมาใส่ในอักษรตัวเลข ๓ เพราะประเทศไทยมีภูมิอากาศแบบร้อนชื้น มี 3 ฤดูกาล คือ ร้อน 4 เดือน, ฝน 4 เดือน, หนาว 4 เดือน สรุปลคือใน 1 ปี มีฝนเพียงแค่ 4 เดือนเท่านั้นนอกนั้นเป็นแล้งอีก



ภาพที่ 3. การทำฝนเทียม

8 เดือน ดังนั้นในหลวงทรงเห็นถึงปัญหาและอุปสรรคนี้ ท่านมีพระราชดำรัส ในการที่จะช่วยเหลือปัญหาภัยแล้งนี้ด้วยการหาแนวทางและวิธีการสร้างให้เกิดฝนนอกฤดูกาลขึ้นโดยการทำ 3 ขั้นตอน คือ เลี้ยงให้อ้วน ก่อทวน จูโจม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้หยิบยกขั้นตอนและกระบวนการนี้มาใส่ลงในอักษรตัวเลข ๓ ด้วยการออกแบบตัวเลข ๓ เป็นลักษณะเหมือนก้อนเมฆ



ภาพที่ 4. การทำปุ๋ยหมักชีวภาพ

4. การทำปุ๋ยหมักชีวภาพ ผู้วิจัยได้นำเอาผลของการทำปุ๋ยหมักชีวภาพซึ่งนอกจากจะใช้เป็นธาตุอาหารของ พืช แล้วผลที่ได้ต่อมาก็คือพลังงานในรูปของก๊าซชีวภาพ โดยออกแบบตัวอักษรเลข ๔ ให้มีลักษณะของเปลวเพลิง



ภาพที่ 5. การทำบัญชีครัวเรือน

5. การทำบัญชีครัวเรือน การดำรงชีวิตจะเกิดความพอเพียงไม่ได้เลยหากปราศจากการควบคุมการใช้จ่ายภายในครัวเรือน ซึ่งเป็นหนึ่งในขั้นตอนของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จากพระราชดำรัสของในหลวงรัชกาลที่ 9 โดยผู้วิจัย



ภาพที่ 6. การจัดตั้งสหกรณ์การเกษตร

ได้ออกแบบตัวอักษรเลข ๕ ให้มีลักษณะคล้ายการกำลังหยอดกระปุกอมสิน

6. การมีพระราชดำรัส ให้ช่วยเหลือในการนำชายผลผลิตของเกษตรกร เพื่อให้เกษตรกรมีอำนาจต่อรองกับพ่อค้า โดยการพระราชทานคำแนะนำในเจ้าหน้าที่ของรัฐจัดตั้งสหกรณ์การเกษตรขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบตัวอักษรเลข ๖ ให้เหมือนกับลักษณะของรวมศูนย์กลาง นี่คือ 6 ชั้นตอนหลักในการทำเกษตรตามหลักของทฤษฎีปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง



ภาพที่ 7. การทำไร่นาสวนผสม

7. การทำไร่นาสวนผสม การทำไร่นาสวนผสมนั้นเกษตรกรย่อมรู้ดีว่าการทำไร่นาสวนผสมผู้ทำจะต้องใช้ความพากเพียร และต้องทำการเกษตร ตลอดทั้งปีโดยการปลูกพืชหมุนเวียน เพื่อให้มีผลผลิตมาจำหน่าย เพื่อมีรายได้ตลอดทั้งปี ผู้วิจัยจึงนำเอาตัวอักษรเลข ๗ มาออกแบบให้มีลักษณะเหมือนคราดที่ใช้

ในการไถนาส่วนกลางตัวเลข ๗ ที่เป็นสองหยักก็เปรียบเสมือนดินที่ถูกคราดไถมีลักษณะมันวาวขึ้นข้างบนเสมอ



ภาพที่ 8. การทำนาขั้นบันได

8. การทำนาขั้นบันได การทำนาขั้นบันไดเป็นแนวคิดของในหลวงรัชกาลที่ 9 เพื่อแก้ปัญหาการเกษตรที่ อยู่บนพื้นที่สูงบริเวณเนินเขาซึ่งเป็นพื้นที่ทำการเกษตรยากเนื่องจากกักเก็บน้ำไม่ได้ พระองค์จึงคิดค้นวิธีแก้ปัญหาเหล่านี้ ผู้วิจัยได้หยิบยกหลักการนี้มาบรรจุในชั้นตอนที่ 8



ภาพที่ 9. การทำปุ๋ยสัตว์แบบพึ่งพา

9. การทำปุ๋ยสัตว์โดยพึ่งพาการเกษตร เป็นหลักการสุดท้ายที่ผู้วิจัยได้นำเอาหลักการนี้มาบรรจุในอักษรเลข ๙ ด้วยการออกแบบส่วนโคนของหางเลข ๙ ให้มีลักษณะคล้ายงาช้าง ซึ่งเป็นอวัยวะสำคัญของช้างและงาก็จัดเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองของชนชาติไทยมาช้านานโดยเฉพาะอย่างยิ่งช้างเผือกถือได้ว่า





ภาพ 17-18 งานชิ้นที่ 4

## 1. ขั้นตอนการออกแบบ

### 1.1 การทำภาพร่าง (Sketch Design)

เมื่อได้แนวความคิดในการสร้างสรรค์แล้ว ก็ดำเนินการออกแบบผลงานด้วยการทำภาพร่างตามกรอบแนวคิด เพื่อหารูปที่ตอบสนองแนวความคิด โดยการนำเอารูปทรงจากต้นไม้ใหญ่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมทางศาสนาพุทธ รอยจารึกพุทธบาท มาสร้างเป็นรูปทรงหลักที่มีความงามในทาง 3 มิติ

เพื่อตอบสนองแนวความคิดและเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กับเนื้อหาตามขั้นตอนที่ได้วิเคราะห์มาเกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่มาสอดคล้องกับอักษรตัวเลขไทยตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 จนถึง 9

### 1.2 การทำแบบจำลอง (Model)

เมื่อทำภาพร่างได้หลากหลายรูปแบบจากนั้นเลือกชั้นที่มีโครงสร้างที่ตีที่สุดจำนวน 4 ชั้นมาทำการปั้นแบบจำลอง 3 มิติขนาดเล็ก เพื่อให้เห็นได้ในทุกด้าน และเพื่อเป็นต้นแบบในการขยาย

## 2. การสร้างชิ้นงานจริง

เมื่อได้แบบจำลองเรียบร้อยแล้ว ก็นำแบบจำลองที่ได้จำนวน 4 ชั้น ไปขยายตามขนาดที่กำหนดโดยชั้นที่ 1 มีขนาดความสูงเท่ากับ 135 เซนติเมตร ชั้นที่ 2 มีขนาดความสูงเท่ากับ 162 เซนติเมตร ชั้นที่ 3 มีขนาดความสูงเท่ากับ 216 เซนติเมตร ชั้นที่ 4 มีขนาดความสูงเท่ากับ 72 เซนติเมตร

เนื่องจากชิ้นงานมีขนาดใหญ่ และมีน้ำหนักมากจึงจำเป็นต้องมีโครงสร้างที่แข็งแรงด้วยการเหล็กกล่องขนาด 1.5 นิ้ว มาเชื่อมเป็นแกนใหญ่ก่อนจากนั้นเชื่อมเหล็กเส้นกลมขนาด 2-3 เซนติเมตร เชื่อมติดกับแกนโครงสร้าง ยึดภายในด้วยโฟมกรุด้วยลวดตาข่าย

เมื่อกระบวนการส่วนของโครงสร้างเสร็จต้องใช้ปูนซีเมนต์ทำการพอกยึดให้สนิทและแข็งแรงเนื่องจากปูนซีเมนต์นั้นมีความสมบัติที่มีความแข็งแรงกว่าปูนดำ (ในระยะเวลาสั้น) แต่คุณสมบัติของปูนดำคือเมื่อป็นชิ้นงานเสร็จปล่อยทิ้งไว้เมื่อปูนดำยังโดนอากาศก็ยิ่งแข็งเพิ่มขึ้น

การปั้นด้วยปูนดำนั้นไม่มีการที่แตกต่างจากการปั้นด้วยปูนซีเมนต์เพราะปูนซีเมนต์ไม่สามารถที่จะปั้นลายละเอียดได้ดีเท่ากับปูนดำ ปูนดำแบบโบราณนั้นมีหลากหลายสูตร เช่น สูตรปูนผสมน้ำมันตังอิ้ว สูตรปูนผสมกับน้ำตาลโตนด หรือสูตรปูนผสมกับน้ำอ้อย ซึ่งทั้ง 3 สูตรนี้ก็มีคุณสมบัติที่ต่างกันไป ปูนน้ำมันใช้ปั้นได้ง่ายกว่าปูนน้ำตาลหรือน้ำอ้อย ปูนดำสามารถใช้มือทำการนวดคลึงแล้วปั้นขึ้นรูปได้เลยจากนั้นจึงใช้เกรียงจิกบากลดตามลักษณะความอ่อนช้อยของศิลปะไทย

เนื่องจากผลงานประติมากรรมชุดนี้ได้อ้างอิงถึงหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ของในหลวงรัชกาลที่ 9 ดังนั้นข้าพเจ้าจึงมีความตั้งใจจริงที่จะสร้างสรรค์ประติมากรรมชุดนี้ ให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดนี้ไปสู่ผู้สนใจให้กว้างขวางถึงผู้ที่มีความรู้ทางด้านศิลปะ หรือกลุ่มชนที่เป็นเกษตรกรให้ได้เข้าถึงวิถีคิดและกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลผลิตความงามทางด้านประติมากรรม อีกทั้งให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าวัฒนธรรมรากเหง้าของคนไทย ที่ได้สร้างสรรค์มาจากมหาอาราของกรุงสุโขทัยอีกพระองค์หนึ่ง ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงสมควรที่จะต้องทรงไว้ซึ่งคุณค่าดังกล่าวทั้งสองนี้ด้วยสีทอง

## การติดตั้งผลงาน

ในการติดตั้งได้เลือกบริเวณลานทางด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ของอาคารประติมากรรม วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี เพราะมีบริเวณที่กว้างขวางพื้นที่ที่มีความสวยงาม ด้วยมีลักษณะเป็นสามแยกสามารถติดตั้งงานที่มีขนาดไม่ใหญ่มากนักได้เหมาะสมด้านหลังของลานติดตั้งประติมากรรม เป็นด้านหลังของอาคารประติมากรรม เป็นอาคารที่ดูเรียบง่ายลักษณะเหมือนกล่องสี่เหลี่ยมซ้อนกันในแนวระนาบ ซึ่งจะส่งผลทำให้ประติมากรรมดูโดดเด่นยิ่งขึ้น และขนาดพื้นที่เพียงพอกับปริมาณของชิ้นงาน

## การวิเคราะห์รูปทรง

รูปทรงของประติมากรรมชุดนี้แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

- โครงสร้างหลักของรูปทรงเกิดจากรูปทรงของต้นไม้ใหญ่ ผสมผสานกับรูปทรงของส่วนประกอบ

สถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนาของไทยรวมถึงรอยจารึกพระพุทธรูปเพราะต้นไม้ใหญ่เป็นเรื่องของการเกษตรเป็นรูปทรงที่ทำให้เกิดความรู้สึกร่มเย็นเป็นสุข ซึ่งสัมพันธ์กับเนื้อหาของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง รูปทรงของส่วนประกอบสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนาของไทยทำให้เกิดความรู้ถึงคุณค่าของศิลปะ วัฒนธรรมไทย เช่น เสาย่อมุมเป็นโครงสร้างหลักในการค้ำจุน ตัวอาคารสถาปัตยกรรม ซ่อฟ้า-โบระกา หน้าบรรณ ส่วนรอยจารึกพระพุทธรูปนั้นมีความหมายถึงเรื่องการเจริญรอยตามปณิธานของในหลวงรัชกาลที่ 9 และเป็นวิธีการอธิบายเนื้อความด้วยสัญลักษณ์ซึ่งอยู่ในรอยๆ โดยรูปทรงดังกล่าวได้นำมาประกอบกันเป็นโครงสร้างหลักของประติมากรรมชุดนี้เพื่อสร้างให้เกิดมิติและสัมพันธ์กับความงาม

- ส่วนรายละเอียดประกอบเนื้อหาหลักการ ขั้นตอนเศรษฐกิจพอเพียง ที่ออกแบบให้สัมพันธ์กับอักษรตัวเลขไทยรวม 9 ขั้นตอน 9 ตัวเลข ทั้งนี้เป็นการสื่อสารตามแบบการอธิบายเนื้อความในรูปแบบของจิตรกรรมของไทยที่ใช้สัญลักษณ์มาอธิบายเนื้อโดยมีการกำหนดขอบเขตของเนื้อหาเป็นตอนๆ ทำให้ภาพสื่อสารได้เข้าใจมากขึ้น

### การวิเคราะห์ เส้น

ลักษณะของเส้นที่ใช้ในงานประติมากรรมชุดนี้เป็นเส้นโค้งมีขอบหน้ามีความหมายถึงความอ่อนอ่อนการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้ดีประกอบกันเป็นเถาเลื้อย เส้นตรงมีหยักปลายแหลมมีความหมายถึงปัญหาที่มีความแหลมคม

### การวิเคราะห์ สี

ประติมากรรมชุดนี้ได้อ้างอิงถึงหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ของในหลวงรัชกาลที่ 9 ดังนั้นข้าพเจ้าจึงมีความตั้งใจจริงที่จะสร้างสรรค์ประติมากรรมชุดนี้ ให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดนี้ไปสู่ผู้สนใจให้กว้างขวางทั้งผู้ที่มีความรู้ทางด้านศิลปะ หรือกลุ่มชนที่เป็นเกษตรกรให้ได้เข้าถึงวิถีคิดและกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลผลิตความงามทางด้านประติมากรรม อีกทั้ง ให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าวัฒนธรรมรากเหง้าของคนไทยที่ได้สร้างสรรค์มาจากมหาราชในยุครัตนโกสินทร์อีกพระองค์หนึ่งด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงสมควรที่จะต้องทรงไว้ซึ่งคุณค่าดังกล่าวทั้งสองนี้ด้วยสีทอง

### สรุป

การศึกษารวบรวมข้อมูลอย่างมีระบบนำข้อมูลที่ได้ประยุกต์เชื่อมโยงกับหลัก 4 ประการ

1. จินตนาการ (Images) ความคิดฝันที่ยังไม่เป็นความจริงในปัจจุบัน
2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ความคิดที่พัฒนาต่อมาจากประสบการณ์ในอดีต
3. การประยุกต์ (Applied) ความคิดที่พลิกแพลงกับสถานการณ์ปัจจุบัน
4. ทักษะ (Skill) ความชำนาญเฉพาะด้าน

การสร้างสรรค์งานประติมากรรมโครงการ หลักปรัชญาเศรษฐกิจสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรม (Sufficiency Economy to Creative Sculpture) ได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการค้นคว้าเรียนรู้อย่างมีระบบด้วยความสนใจ รักและศรัทธา สิ่งเหล่านี้เป็นต้นกำเนิดของแรงบันดาลใจ เมื่อนำมารวมหลักอีก 4 อย่างในการสร้างสรรค์ โครงการนี้เกิดจากความศรัทธาในการทรงงานของในหลวงรัชกาลที่ 9 จนกลายเป็นแรงบันดาลใจมุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยในแนวทางประติมากรรมที่มีการผสมผสานรูปทรงแบบไทยประเพณีกับรูปทรงไทยร่วมสมัยโดยการสื่อความหมายของประติมากรรมในรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังคือการใช้รูปแบบอักษรตัวเลขเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงกระบวนการ ขั้นตอนของการทำการเกษตรเพื่อบรรลุเป้าหมายตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และยังสามารถนำข้อมูลที่ได้ศึกษาในการทำงานครั้งนี้ไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมต่อไปได้ โดยผลจากการทำงานในครั้งนี้ได้เพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ การวางแผนและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเกี่ยวกับการทำงานให้แก่ตัวข้าพเจ้า รวมถึงเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวทางและรูปแบบนี้ไม่มากก็น้อย อีกทั้งยังได้ผลงานประติมากรรมติดตั้งบริเวณด้านหลังอาคารประติมากรรมทำให้เกิดความสวยงาม และบรรยากาศที่เหมาะสมการศึกษา ศิลปะให้กับนักเรียน นักศึกษาของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรีอีกด้วย

**บรรณานุกรม**

- กาญจน์ภา อมรัชกุล. (2559, พฤศจิกายน 14). เกษตรทฤษฎีใหม่-เศรษฐกิจพอเพียงของในหลวง ร.9 และตัวแบบการจัดสรรทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9590000113502>
- มูลนิธิสิทธกรรมธรรมชาติ. (2560, 12 เมษายน). ทฤษฎีใหม่กับเศรษฐกิจพอเพียง. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://agrinature.or.th/node/169>
- มูลนิธิชัยพัฒนา. (2560, เมษายน 1). เศรษฐกิจพอเพียง. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก [http://www.chaipat.or.th/site\\_content/34-13/3579-2010-10-08-05-24-39.html](http://www.chaipat.or.th/site_content/34-13/3579-2010-10-08-05-24-39.html)



การสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงจากเหรียญกษาปณ์ในรัชกาลที่ 9  
Rendering Creation from Coin reign of King Bhumibol Adulyadej

❖ แดน อุตรพงษ์ ❖ อีระชัย สุขสวัสดิ์ ❖

## การสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงจากเหรียญษาปณ์ในรัชกาลที่ 9 Rendering Creation from Coin reign of King Bhumibol Adulyadej

❖ แคน อุตพงษ์<sup>1</sup> และ อีระชัย สุขสวัสดิ์<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

งานวิจัยเล่มนี้จึงมุ่งเน้นไปในการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของศิลปิน เทคนิคการสร้างต้นแบบเสมือนจริง รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างประติมากรรมกับจิตรกรรมและกระบวนการการออกแบบเหรียญทั้งงานด้านประติมากรรม สถาปัตยกรรมขนาดใหญ่รวมไปถึงงานศิลปะขนาดเล็กของราชอาณาจักรไทยในรัชสมัยรัชกาลที่ 9 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทรงเสด็จสู่พระราชสมภพตั้งแต่วันที่ 9 มิถุนายน 2489 นับตั้งแต่พระองค์ทรงเสด็จขึ้นครองราชย์สมบัติเป็นประมุขแห่งประเทศไทย ในตลอดรัชสมัยพระองค์ก็ได้ทรงประกอบพระราชกรณียกิจในด้านต่างๆ อันเป็นประโยชน์แก่ปวงชนชาวไทย พระองค์เสด็จสวรรคตในวันพฤหัสบดีที่ 13 ตุลาคม พุทธศักราช 2559 เป็นพระมหากษัตริย์ที่ทรงครองราชย์ยาวนานที่สุดในโลก สิริพระชนมพรรษาปีที่ 89 ทรงครองราชย์สมบัติได้ 70 ปี พสกนิกรต่างอยู่ในอาการที่โศกเศร้าไปทั่วโลก และต่างพากันชื่นชมในพระบารมีอันหาที่สุดไม่ได้ ในส่วนของศิลปินก็ต่างรวมใจกันถ่ายทอดเรื่องราวและการแสดงออกด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อเชิดชูในพระเกียรติและเทิดทูนในพระบารมีฯ ส่วนประชาชนทั่วไปก็ได้มีการรวบรวมสะสมพระบรมฉายาลักษณ์และศิลปะวัตถุในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหรียญษาปณ์ในรัชกาลฯ

ดังนั้นผลงานการวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาไปที่กระบวนการการสร้างสรรค์เหรียญษาปณ์ในรัชกาลที่ 9 ในรูปแบบของการรวบรวมข้อมูลเทคนิคในการผลิต วิธีการและกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินผู้เขียนภาพเสมือนจริงจากเหรียญษาปณ์ด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านศิลปะ การออกแบบและเทคนิคการสร้างสรรค์ในขั้นตอนต่างๆ ตามช่วงเวลาของการสร้างสรรค์ผลงานอันจะสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าในการอนุรักษ์มรดกทางด้านศิลปวัฒนธรรม อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณอันหาที่สุดมิได้ของพระองค์ท่าน ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมผลงานในแต่ละช่วงในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเสมือนจริงเพื่อถ่ายทอดกระบวนการสร้างสรรค์และได้รวบรวมผลงานการสร้างสรรค์เพื่ออภิปรายผลตามกระบวนการในรูปแบบของงานวิชาการ

**คำสำคัญ :** การสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริง เทคนิค เหรียญษาปณ์รัชกาลที่ 9

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

## ABSTRACT

This paper investigated the creative design of the artistic work, especially the Virtual prototyping techniques, the relationship between the sculpture and painting as well as the process of coin designs in the sculpture. The architecture largely included the small artwork of the Kingdom of Thailand during the reign of King Rama IX. In the artistic work, the pictures could be taken and expressed in almost all aspects of the various ways in order to honor the glory of the king. Furthermore, the artifacts or statues were collected by the people in the different forms, in particular, the circulated coins in the reigns.

In terms of the research, it examined the process of the coin creation in the reign of King Rama IX and then considered the techniques in production and the work of artists who had authenticated the circulated coins with various methods. Apart from the art, it reflected the transfer of knowledge, the value of preserving in the culture heritage as well as the recognition of his ultimate grace. Based on the stage in creating the visual art, the researchers collected the artwork and discussed the in-depth results as per academic aspects.

**Keywords :** *Rendering Technique Coin King Bhumibol Adulyadej*

## บทนำ

Numismatic Society คือ กลุ่มนักอนุรักษ์หรือผู้ที่รักในการสะสมเหรียญกษาปณ์นั้น ซึ่งได้รับความนิยมน้อยอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีศาสตราจารย์ทางด้านกษาปณ์วิทยาและนักวิชาการด้านโบราณคดีในมหาวิทยาลัยชั้นนำในต่างประเทศ อาทิเช่น มหาวิทยาลัย Columbia, Bryn Mawr College, Harvard University, รวมไปถึงมหาวิทยาลัย École Pratique des Hautes Études, Sorbonne, Paris การสะสมเหรียญกษาปณ์นอกจากผู้ที่สะสมนั้นจะมีใจรักในความงามในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเชิงวัตถุแล้วยังถือได้ว่าเป็นการรักษาสมบัติทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและยังเป็นวิวัฒนาการทางสังคมของการศึกษาในประเทศที่เกี่ยวข้องเนื่องจากอนุสัญญาขององค์การสหประชาชาติ พ.ศ. 2513 มีไว้เพื่อป้องกันสิ่งประดิษฐ์และมรดกทางวัฒนธรรม (Carmen Arnold-Biucchi, 2546, หน้า 74)

งานวิจัยเล่มนี้จึงมุ่งเน้นไปในการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน เทคนิคการสร้างต้นแบบเสมือนจริง รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างประติมากรรมกับจิตรกรรม และกระบวนการการออกแบบเหรียญทั้งงานด้านประติมากรรม สถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ รวมไปถึงงานศิลปะขนาดเล็กของราชอาณาจักรไทยในรัชสมัยรัชกาลที่ 9 รวมไปถึงกระบวนการการออกแบบ การผลิตเหรียญกษาปณ์ของสำนักกษาปณ์ในปัจจุบัน ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลด้านเทคนิควิธีการต่างๆ โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญของโรงกษาปณ์รังสิตเพื่อให้ได้ชุดองค์ความรู้เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินผู้ที่เขียนภาพเสมือนจริงจากเหรียญกษาปณ์ด้วยกรรมวิธีต่างๆ ซึ่งจะเป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านศิลปะ ขั้นตอนการออกแบบ เทคนิคการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการและรูปแบบต่างๆ อันจะสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าในการอนุรักษ์มรดกทางด้านศิลปวัฒนธรรม อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณอันหาที่สุดมิได้ของพระองค์ท่าน

คณะผู้วิจัยจึงได้รวบรวมผลงานในแต่ละช่วงในการสร้างสรรค์ภาพเสมือนจริงเพื่อถ่ายทอดกระบวนการสร้างสรรค์และได้รวบรวมผลงานเพื่อนำมาสรุปและอภิปรายผลตามกระบวนการดังต่อไปนี้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานและการจัดภาพองค์ประกอบศิลป์ ตามหลักการทัศนศิลป์ด้วยเทคนิคการวาดภาพเสมือนจริง
2. เพื่อรวบรวมชิ้นงานและรูปแบบผลงานจากศิลปะการสร้างสรรค์ภาพหุ่นตัวเสมือนจริงบนผ้าใบ (Canvas) จากการทดลองของศิลปินด้วยเทคนิคกระบวนการและวิธีการต่างๆ ในแต่ละช่วงการผลิตผลงาน
3. เพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน และเพิ่มมูลค่าให้กับงานศิลปะให้เป็นที่รู้จักและยอมรับในสังคม และนานาชาติ

### ขอบเขตของงานวิจัย

1. ศึกษาหลักการการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์ตามหลักทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบแม่พิมพ์ภาพหุ่นตัว
2. ศึกษาผลงานการออกแบบเหรียญกษาปณ์ในรัชสมัยรัชกาลที่ 9 จากกลุ่มตัวอย่าง จากเอกสารตำรา หรือสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศ
3. ศึกษาแนวทางและรวบรวมผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปะและการสร้างภาพเสมือนจริงจากในรัชสมัยของรัชกาลที่ 9 จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

### วิธีดำเนินการวิจัย

มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การเก็บข้อมูลจากรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
  - 1.1 การผลิตแม่พิมพ์ต้นแบบและการหล่อเหรียญกษาปณ์
  - 1.2 ศิลปะหุ่นตัว
  - 1.3 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์
  - 1.4 เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานและวิธีการการเพิ่มมูลค่าแก่งานศิลปะ

2. การศึกษารวบรวมข้อมูลผลงานกลุ่มตัวอย่าง
3. การสัมภาษณ์เชิงลึก

### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานและการจัดภาพองค์ประกอบศิลป์ ตามหลักการทัศนศิลป์ ด้วยเทคนิคการวาดภาพเสมือนจริง
2. การบันทึกรวบรวมชิ้นงานและรูปแบบผลงานศิลปะการสร้างสรรค์ภาพหุ่นตัวเสมือนจริงบนผ้าใบ (Canvas) จากการทดลองของศิลปินด้วยเทคนิคกระบวนการและวิธีการต่างๆ ของแต่ละช่วงการผลิตผลงานในรัชสมัยของรัชกาลที่ 9 ในรูปแบบผลงานทางวิชาการ
3. ได้แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน และเพิ่มมูลค่าให้กับงานศิลปะให้เป็นที่รู้จักและยอมรับในสังคมอย่างแพร่หลาย

### วรรณกรรมและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง

1. เหรียญกษาปณ์ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช  
เหรียญกษาปณ์ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช (พ.ศ. 2489 – ปัจจุบัน) ได้ผลิตออกมาใช้ในระบบเศรษฐกิจนั้นถือเป็นยุคแห่งการพัฒนาและปรับเปลี่ยนทั้งกรรมวิธีการผลิตส่วนผสมของวัสดุ ลวดลายบนเหรียญรูปแบบสากล มาตราฐานสากล สะดวกต่อการใช้สอย และยากต่อการปลอมแปลง ซึ่งในรัชสมัยที่มีการผลิตเหรียญกษาปณ์ออกใช้หมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง เหรียญกษาปณ์รุ่นแรกผลิตขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2493 มีเหรียญชนิดราคา 50 สตางค์ 25 สตางค์ 10 สตางค์ และ 5 สตางค์ ลวดลายด้านหน้าเป็นพระบรมรูปพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชด้านหลังเป็นตราอาร์ม ซึ่งเป็นตราแผ่นดินที่เคยใช้เป็นลวดลายของเหรียญกษาปณ์ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ส่วนเหรียญชนิดราคา 1 สตางค์ ไม่มีการผลิตขึ้นใหม่ยังคงใช้เหรียญที่ผลิตในรัชกาลที่ 8 เรื่อยมา เนื่องจากเป็นเหรียญที่มีมูลค่าต่ำและมีการหมุนเวียนในระบบไม่มากนัก ใน พ.ศ. 2500 มีการผลิตเหรียญชนิดราคา 1 บาท ตราบรมรูป-ตราอาร์มเหรียญรุ่นนี้แม้มีส่วนผสมทองแดงถึงร้อยละ 64 และมีโลหะเงินผสมเพียงร้อยละ 3 แต่คนส่วนใหญ่มักเรียกเหรียญรุ่นนี้ว่า “เหรียญกษาปณ์เงิน” จาก

นั้นใน พ.ศ. 2505 มีเหรียญกษาปณ์ชนิดราคา 1 บาทรูปแบบเดียวกันออกใช้หมุนเวียนอีกหนึ่งรุ่น ทำด้วยโลหะทองแดงผสมนิกเกิล เนื่องจากภาวะเงินเฟ้อและผลกระทบจากการขยายตัวทางเศรษฐกิจทำให้ระดับราคาสินค้าหรือบริการในระยะเวลาที่สูงขึ้นเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่องทำให้ธนบัตรชนิดราคาห้าบาทซึ่งเป็นธนบัตรราคาต่ำสุดที่ใช้หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจขณะนั้น มีการใช้ได้อย่างคล่องตัวเมื่อปริมาณความต้องการในการใช้งานเพิ่มมากขึ้นกว่าปกติ อายุการใช้งานของธนบัตรชนิดราคาห้าบาทที่หมุนเวียนใช้อยู่ในมือประชาชนจึงสั้นกว่าธนบัตรชนิดราคาอื่น ทำให้ทางราชการต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจัดพิมพ์และทำลายธนบัตรสูง ซึ่งเมื่อเทียบกับเหรียญกษาปณ์แล้วค่าใช้จ่ายในการผลิตเหรียญกษาปณ์ต่ำกว่ามาก อีกทั้งมีอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่ารัฐบาลจึงได้ผลิตเหรียญกษาปณ์ราคา 5 บาท ออกใช้หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจแทนธนบัตรเดิม ใน พ.ศ. 2515 การผลิตเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนที่ผ่านมามีการพัฒนาเป็นลำดับแต่เป็น

การปรับเปลี่ยนเป็นบางส่วนและบางชนิดราคาเท่านั้น จนกระทั่งใน พ.ศ. 2529 รัฐบาลได้เริ่มปรับเปลี่ยนกระบวนการผลิตเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนครั้งใหญ่ทุกชนิดราคาทั้งส่วนผสมขนาดและรูปแบบรวมทั้งกำหนดให้ผลิตเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนชนิดราคา 1 สตางค์ และ 10 บาทขึ้นเป็นครั้งแรกด้วย

เหรียญกษาปณ์หมุนเวียนชุดปัจจุบันจึงมี 8 ชนิดราคา ได้แก่ เหรียญราคา 10 บาท 5 บาท 1 บาท 50 สตางค์ 25 สตางค์ 10 สตางค์ 5 สตางค์ และ 1 สตางค์ ซึ่งจัดทำได้ครบทุกชนิดราคาใน พ.ศ. 2531 ในส่วนของขนาดเหรียญได้กำหนดให้มีความแตกต่างกัน โดยมีขนาดใหญ่เล็กลดหลั่นกันตามราคาหน้าเหรียญประมาณ 2 มิลลิเมตรเพื่อความสะดวกในการใช้สอย สำหรับส่วนผสมได้ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับราคาหน้าเหรียญเพื่อลดปัญหาต้นทุนการผลิต อีกทั้งยังอิงไปตามหลักสากลในการผลิตเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนที่กำหนดให้ใช้โลหะที่มีมูลค่าไม่เกินร้อยละ 40 ของราคาหน้าเหรียญ



ภาพที่ 1 แสดงลำดับเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนในรัชกาลที่ 9 ที่เป็นที่ยอมรับของนักสะสม  
ที่มา : ( <https://pantip.com/topic/32445184>, ค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2560)

1.1 การออกแบบลวดลายเหรียญกษาปณ์ในรัชสมัย  
 ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

ลวดลายที่ปรากฏบนเหรียญยังได้รับการปรับปรุงแบบ  
 ให้สื่อความหมายได้ชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้นโดยด้านหน้า  
 ของเหรียญทุกชนิดราคาเป็นพระบรมรูปรัชกาลที่ 9 เพื่อ  
 สื่อความหมายถึงสถาบันพระมหากษัตริย์ส่วนด้านหลังมีลวดลาย  
 เป็นวัดสำคัญ จากทุกภูมิภาคเพื่อสื่อความหมายถึงสถาบัน  
 ศาสนา และมีข้อความว่า “ประเทศไทย” เพื่อสื่อความหมายของ  
 สถาบันชาติ ซึ่งเหรียญในรูปแบบใหม่นี้ได้ผลิตออกใช้หมุนเวียน  
 เป็นประจำทุกปีจนถึงปัจจุบันโดยเปลี่ยนเลข พ.ศ. บนเหรียญ  
 ตามปีที่ผลิตและได้มีการผลิตเหรียญ 2 บาทขึ้นในปี พ.ศ. 2539  
 เพื่อเป็นที่เหรียญหมุนเวียน เนื่องจากเหรียญชนิดราคา 1 บาท  
 และ 5 บาท มีค่าต่างกันมาก และไม่มีเหรียญใดมาคั่นกลาง  
 ในขณะที่ ส่วนต่างของเหรียญอื่นๆ มีเพียงสองเท่า เช่น จาก  
 25 สตางค์ เป็น 50 สตางค์ และเป็น 1 บาท และจาก 5 บาท  
 เป็น 10 บาท ซึ่งอนุกรมของเหรียญและธนบัตร ปกติจะมีค่า  
 เพิ่มขึ้น เป็น 2 เท่าไปเรื่อยๆ เพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่าง  
 มีประสิทธิภาพ และคุ้มกับต้นทุนในการผลิต ปัจจุบันเหรียญชนิด  
 ราคา 1 บาท มีอัตราการใช้งานสูง ทำให้ขาดเร็วกว่าชนิดราคาอื่น  
 การนำเหรียญชนิดราคา 2 บาท เข้ามาหมุนเวียนใช้ในระบบ  
 เศรษฐกิจ คาดว่าจะสามารถลดอัตราการใช้เหรียญชนิดราคา  
 1 บาท ลงได้ประมาณ ร้อยละ 30 ในช่วงแรกยังไม่เป็นที่นิยม  
 ในประเทศ เพราะช่วงแรกผลิตเหรียญออกมาเป็นสีเงิน ทำให้มี  
 ลักษณะคล้ายกับเหรียญบาท สร้างความสับสนให้กับประชาชน  
 แต่ที่ได้รับการนิยมจริงๆ คือปี พ.ศ. 2548 ในปี พ.ศ. 2552 ได้มี  
 การผลิตเหรียญ 2 บาทออกมาใช้เป็นสีทอง ปัจจุบันเมื่อผลิต  
 เหรียญกษาปณ์รุ่นใหม่ออกมาหมุนเวียนในระบบครบทุกราคา  
 ได้ระยะหนึ่งแล้ว รัฐบาลได้ประกาศถอนคืนเหรียญกษาปณ์  
 หมุนเวียนรุ่นเก่ากลับคืนคลังทั้งหมด มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่  
 30 มกราคม 2538 เป็นต้นมา ทั้งนี้เพื่อให้มีเหรียญกษาปณ์  
 หมุนเวียนอยู่ในระบบเพียงชุดเดียว และแก้ปัญหาความสับสน  
 ในการใช้เหรียญผิดราคา (วิวัฒนาการเงินตราไทย, 2545)

เหรียญในปัจจุบันจะมีอยู่สองด้าน ซึ่งสื่อถึงชาติ ศาสนา  
 กษัตริย์ คือ ด้านหน้าคือรูปพระบรมฉายาลักษณ์ ส่วนด้านหลัง  
 จะเป็นรูปวัดที่มีความสำคัญต่างๆ ของทุกภูมิภาคในประเทศไทย  
 ดังนี้

เหรียญ 10 บาท ด้านหลังเป็นรูป พระปรารักษ์ วัดอรุณ  
 ราชมาราม

เหรียญ 5 บาท ด้านหลังเป็นรูป พระอุโบสถวัดเบญจมบพิตร  
 ดุสิตวนาราม

เหรียญ 2 บาท ด้านหลังเป็นรูป พระบรมบรรพตวัดสระเกษ  
 ราชมมหาวิหาร

เหรียญ 1 บาท ด้านหลังเป็นรูป พระศรีรัตนเจดีย์  
 วัดพระศรีรัตนศาสดาราม

เหรียญ 50 สตางค์ ด้านหลังเป็นรูป พระเจดีย์ วัดพระธาตุ  
 ดอยสุเทพ

เหรียญ 25 สตางค์ ด้านหลังเป็นรูป พระบรมธาตุเจดีย์  
 วัดมหาธาตุวรมหาวิหาร

## 1.2. กระบวนการผลิตเหรียญกษาปณ์ 2

กระบวนการผลิตเหรียญกษาปณ์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน  
 สำคัญ ประกอบด้วย การทำแม่แบบ การผลิตดวงตรา การผลิต  
 เหรียญตัวเปล่า การตีตรา คือ

1.2.1. การทำแม่แบบเริ่มจากการออกแบบ  
 ลวดลายด้านหน้าและด้านหลังของเหรียญ โดย  
 คำนึงถึงความถูกต้อง สวยงาม ละเอียด ประณีต และ  
 สัมพันธ์กับกระบวนการผลิต โดยรูปแบบที่เกี่ยวข้อง  
 กับพระมหากษัตริย์พระบรมวงศานุวงศ์ จะต้อง  
 นำเข้าคณะกรรมการที่ปรึกษาเหรียญกษาปณ์ที่ระลึก  
 และเหรียญที่ระลึก เมื่อแบบผ่านการอนุมัติจาก  
 คณะกรรมการดังกล่าวแล้ว จึงนำขึ้นทูลเกล้าฯ เพื่อ  
 ขอพระราชทานพระบรมราชานุญาต และเมื่อได้รับ  
 พระบรมราชานุญาตแล้ว ช่างปั้นจะปั้นแบบด้วย  
 ดินน้ำมันขนาด 5 - 8 เท่าของเหรียญจริงและต้องปั้น  
 เป็นประติมากรรมขนาดที่สูงไม่เกินของของแท่นรองที่  
 9 มิลลิเมตร จากนั้นจึงนำไปหล่อปูนปาสเตอร์และ  
 ตกแต่งให้คมชัด 2-3 ครั้งจนได้แบบที่มีลวดลายสมบูรณ์  
 คมชัด ก่อนนำไปหล่อพิมพ์ยางซิลิโคน และหล่ออีพ็อกซี  
 ตามลำดับแบบอีพ็อกซีที่ได้เรียกว่า "แม่แบบ"

1.2.2. การผลิตดวงตราเป็นตราสำหรับตอกประทับ  
 ลวดลายลงบนเหรียญตัวเปล่าเพื่อทำเหรียญกษาปณ์  
 การผลิตดวงตราแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนคือ การทำแม่ตรา

นำแม่แบบอีพ็อกซีไปเข้าเครื่องย่อยลายเพื่อย่อยลวดลายลงบนแท่งเหล็กที่มีขนาดเท่าเหรียญที่จะผลิต แท่งเหล็กที่ได้เรียกว่า "แม่ย่อยลาย" หรือ "แม่ลายขึ้น" จากนั้นนำแม่ย่อยลายไปตบแต่งลวดลาย กลึง ขูบแข็ง และถอน (อัดด้วยแรงกดสูง) ลวดลายลงบนแท่งเหล็กทรงกลม (หุ่นแหลม) ได้ "แม่ลายลง" ซึ่งจะนำไปตบแต่ง กลึง ขูบแข็ง และถอนทำ "แม่ตรา" การทำดวงตรานำแม่ตราที่ได้ไปถอนทำดวงตรา ด้วยวิธีการและเครื่องจักรเดียวกับการถอนทำแม่ลายลงและแม่ตรา จากนั้นนำดวงตราไปกลึงให้ได้ขนาดที่จะใส่ประกอบกับเครื่องตีตรา ขูบแข็งขัดผิวหน้าและขูบเคลือบผิวหน้าด้วยโครเมียมแข็ง เพื่อยืดอายุการใช้งานของดวงตรา โดยเฉลี่ยดวงตรา 1 คู่ สามารถใช้ตีตราเหรียญกษาปณ์ได้ประมาณ 100,000 - 250,000 เหรียญ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประเภทของโลหะและขนาดของเหรียญตัวเปล่า กรณีดวงตราเหรียญขัดเงาจะเพิ่มขึ้นตอน ทำให้ส่วนที่เป็นลวดลายด้านโดยวิธีการพ่นทรายตัดกับพื้นผิวที่เป็นมันเงา

### 1.3. การผลิตเหรียญตัวเปล่า

เหรียญตัวเปล่า เป็นเหรียญที่มีลักษณะกลมแบน ไม่มีลวดลายบนเหรียญทั้งสองด้าน ผลิตจากโลหะ โดยส่วนผสมต่างๆ ขึ้นกับชนิดเหรียญที่ผลิต และมีขั้นตอนการผลิต ดังนี้

1.3.1. หลอมโลหะส่วนผสมตามความต้องการและเทหล่อลงบนพิมพ์เป็นแท่ง

1.3.2. นำแท่งโลหะมารีดลดความหนาจนได้แผ่นโลหะที่มีความหนาตามที่กำหนด

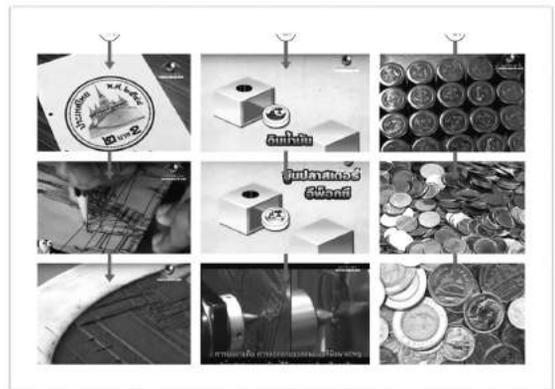
1.3.3. นำแผ่นโลหะมาตัดตัว ให้ได้เหรียญตัวเปล่าที่มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ความหนาและน้ำหนักตามที่กำหนด

1.3.4. เหรียญกษาปณ์หมุนเวียนส่วนใหญ่มีขอบเหรียญ เพื่อช่วยให้การตีตราดีขึ้นใช้แรงกดน้อย ลวดลายคมชัด นอกจากนี้ ขอบเหรียญยังช่วยป้องกันลวดลายสึกหรอขณะใช้งาน ทำให้เหรียญมีอายุการใช้งานนานขึ้น โดยขั้นตอนนี้ขอบเหรียญจะถูกกลมให้เรียบมนและยกที่สูงด้วยการให้เหรียญตัวเปล่าผ่านอุปกรณ์ที่ทำเป็นร่องพิเศษ

1.4. อบอ่อน นำเหรียญตัวเปล่ามาอบที่อุณหภูมิประมาณ 650 - 750 องศาเซลเซียส (อุณหภูมิที่ใช้อบขึ้นกับขนาดและชนิดโลหะของเหรียญตัวเปล่า) เพื่อให้เนื้อโลหะอ่อนตัว

1.5. ล้างทำความสะอาดและอบให้แห้งล้างเหรียญตัวเปล่าด้วยสารเคมี เพื่อขจัดคราบน้ำมัน คราบเขม่า และสิ่งสกปรกบนพื้นเหรียญแล้วอบให้แห้งกรณีเหรียญตัวเปล่าขัดเงาจะเพิ่มขึ้นขั้นตอนการขัดพื้นผิวเหรียญให้เป็นเงาคล้ายกระจก

1.6. การตีตราเหรียญสำเร็จเป็นการถ่ายทอดลวดลายจากดวงตราลงบนเหรียญตัวเปล่า หลังจากได้ดวงตราแล้วนำมาประกอบเข้าเครื่องตีตรา แล้วผ่านเหรียญตัวเปล่าเข้าเครื่องตีด้วยแรงกดขนาดต่างๆ ขึ้นกับประเภทเหรียญที่ผลิต นำเหรียญสำเร็จที่ได้มาคัดเลือกว่าดีหรือเสีย และนับบรรจุตัวดีใส่ถุง สำหรับเหรียญที่ระลึกมีกระบวนการผลิตเช่นเดียวกับเหรียญกษาปณ์ ยกเว้นเหรียญบางประเภท ที่หลังจากตีตราแล้วจะต้องนำไปผ่านกระบวนการผลิตเพิ่มเติมอีก เช่น พันทราย รมดำ ขัดแต่งด้วยมือ ขูบทอง และเคลือบแลกเกอร์ เป็นต้น (<http://www.royalthaimint.net>, ค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2560 )



ภาพที่ 2 แสดงกระบวนการผลิตเหรียญกษาปณ์, รายการบนปกเอกสารออกอากาศเมื่อวันที่ 5 มกราคม 2555

### ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์เทคนิคและภาพรวมในการทดลองและออกแบบสร้างสรรค์โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีระชัย สุขสวัสดิ์ ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานจากต้นแบบศิลปะนูนต่ำและเทคนิคการสร้างต้นแบบเสมือนจริงจากเหรียญกษาปณ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 จนถึงปัจจุบันได้สรุปขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้



ภาพที่ 3 แสดงแผนผังของขั้นตอนการทำงานของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีระชัย สุขสวัสดิ์

### 1.Pre-production

1.1 การเลือกต้นแบบเหรียญกษาปณ์ และการถ่ายภาพต้นแบบเพื่อให้ได้ภาพของเหรียญกษาปณ์ที่มีความสมบูรณ์มีปริมาตรที่เหมาะสมถ่ายทอดแสงและเงาวัตถุได้เป็นอย่างดี

1.2 การกำหนดทิศทางของแสงและเงาวัตถุคือการถ่ายภาพเหรียญกษาปณ์ต้นแบบในมุมบนเพื่อให้ได้มุมมองภาพที่ปริมาตร รายละเอียดที่ชัดเจนและครบองค์ประกอบศิลป์

1.3 มิติภาพและภาพรวมของเหรียญกษาปณ์ต้องนำมาสร้างเป็นต้นแบบและพัฒนาไปเป็นแบบร่างได้



ภาพที่ 4 แสดงการวางแผนการดำเนินงานในช่วง Pre-Production

### 2.Production

2.1 การกำหนดสัดส่วนและตำแหน่งของภาพด้วยการสร้าง (Figure Ground Relationship) เหรียญกษาปณ์ในสัดส่วนที่เหมาะสมเพื่อให้ตัวภาพมีความโดดเด่น

2.2 กำหนดโครงสร้างภาพ ร่างแบบ และ ลงสี โดยการสร้างเรื่องราว (Story) พื้นภาพให้สมจริงมีองค์ประกอบในบรรยากาศที่สอดคล้องเช่นเดียวกับการบอกช่วงเวลาหรือยุคของตัวเหรียญกษาปณ์

2.3 การใส่รายละเอียดความเสมือนจริงปรับเปลี่ยนแต่งแก้ไขภาพให้สวยงาม เนื่องจากการผลิตเหรียญกษาปณ์นั้น มีขั้นตอนที่ละเอียดซับซ้อนมากซึ่งอาจจะเกิดข้อผิดพลาดบางประการเกี่ยวกับรายละเอียดของชิ้นงานในการสร้างงานในขั้นตอนนี้จึงต้องมีการออกแบบให้สวยงามหรือแก้ไขภาพให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 5 แสดงแผนผังของขั้นตอนการทำงานในช่วง Production

### 3.Post-Production

3.1 เก็บรายละเอียดและแก้ไขผลงานในส่วนที่บกพร่อง  
3.2 ใส่รายละเอียดปลีกย่อยเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในงาน

3.3 ประเมินผลงานและภาพรวมของกระบวนการการทำงานในทุกขั้นตอนเพื่อพัฒนาผลงานในลำดับต่อไป



ภาพที่ 6 แสดงแผนผังของขั้นตอนการทำงาน ในช่วง Post Production



ภาพที่ 10 ผลงานจิตรกรรมชุดต่อเนื่องเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ  
ขนาด 40 cm. x 40 cm.



ภาพที่ 7 ผลงานจิตรกรรมรวมชุดต่อเนื่องเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบในกรอบ  
ขนาด 175 cm. x 175 cm.



ภาพที่ 11 ผลงานจิตรกรรมชุดต่อเนื่องเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ  
ขนาด 40 cm. x 40 cm.



ภาพที่ 8 ผลงานจิตรกรรมชุดต่อเนื่องเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ  
ขนาด 40 cm. x 40 cm.



ภาพที่ 12 ผลงานจิตรกรรมชุดต่อเนื่องเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ  
ขนาด 70 cm. x 70 cm.



ภาพที่ 9 ผลงานจิตรกรรมชุดต่อเนื่องเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ  
ขนาด 40 cm. x 40 cm.

สรุปประเด็นปัญหาในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน ภาพเสมือนจริงจากเหรียญกษาปณ์ในรัชกาลที่ 9 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 จนถึงปัจจุบัน ดังจะสังเกตเห็นได้จากผลงานใน ลำดับภาพที่ 7-11 ว่าในช่วงต้นของการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานนั้นมุ่งเน้นไปในเรื่องการให้ความสำคัญกับตัวภาพการให้ รายละเอียดภาพค่อนข้างน้อยและไม่ให้ความสำคัญกับเรื่อง รวภาพและบรรยากาศโดยรวม อันที่จะช่วยส่งเสริมให้ผลงาน

มีความสมบูรณ์แบบในทุกมิติมากยิ่งขึ้น การเลือกใช้อุปกรณ์และประเภทของสี หรือยี่ห้อของสีอะคริลิกที่ใช้คุณภาพไม่ดี จึงส่งผลให้ภาพที่ได้ก็ไม่สมจริงตามเป้าประสงค์ จึงได้มีการปรับปรุงกระบวนการการวางแผนในการสร้างสรรค์ผลงานสีใจ และให้รายละเอียดกับผลงานสร้างเรื่องราวพื้นภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราวของเหรียญกษาปณ์ และจัดองค์ประกอบศิลป์ให้สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้นเพื่อจัดขึ้นเป็นชุดองค์ความรู้ การสร้างสรรค์ผลงานที่ทรงคุณค่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจสืบไป

### การสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การออกแบบสร้างสรรค์เหรียญกษาปณ์นั้นถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาการและวิวัฒนาการในการผลิตเหรียญกษาปณ์เพราะสัญลักษณ์ต่างๆ บนเหรียญกษาปณ์นั้นล้วนแล้วแต่มีที่มา หากสังเกตก็จะพบว่าบนเหรียญนั้น จะมีความสำคัญอยู่ ๓ ประการ คือ ชาติ จะมีคำว่าประเทศไทย ศาสนา จะเป็นศาสนาสถาน เช่น รูปวัดวาอารามของทุกภูมิภาคในประเทศ และพระมหากษัตริย์ คือพระบรมฉายาลักษณ์ของพระมหากษัตริย์ไทยความสำคัญของ ๓ สถาบัน ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์นี้ ทุกองค์ประกอบล้วนเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นไทยคือเกียรติยศความภาคภูมิใจของคนในชาติ ซึ่งจะต้องใช้ความประณีต ระมัดระวัง ละเอียด และพิถีพิถัน จึงจะผลิตออกมาได้อย่าง สวยงาม สมบูรณ์ ครบถ้วนตามหลักองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมาย เหรียญกษาปณ์หมุนเวียน (Circulated coins) นอกจากจะมีมูลค่าในการแลกเปลี่ยนสินค้าในชีวิตประจำวันแล้ว แต่เหนือสิ่งอื่นใดพระบรมรูปของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชที่ประทับบนหน้าเหรียญกษาปณ์นั้น มีความสำคัญยิ่งทำให้เราคนไทยตระหนักและน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณเป็นล้นพ้นอันหาที่สุดมิได้ความภาคภูมิใจในชาติ ศาสนา และการที่ได้เกิดมาเป็นพลนิกรของพระองค์

ในอนาคตเหรียญกษาปณ์นั้นต้องมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเหรียญให้เป็นไปตามรัชสมัยอย่างแน่นอน ซึ่งต้องมีพระราชพิธีบรมราชาภิเษกรัชกาลที่ 10 อย่างเป็นทางการ มีการออกแบบและเห็นชอบจากคณะกรรมการและการถึงจะมีการผลิตเหรียญกษาปณ์ใหม่ได้ ส่วนระบบการใช้เงินตราในอนาคตยังคงมีการใช้เหรียญกษาปณ์ในการแลกเปลี่ยนสินค้า

เป็นสิ่งที่ต้องมีอยู่และยังคงมีการใช้อย่างต่อเนื่องด้วยปัจจัยหลายๆ อย่าง เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ในฐานะที่เราเป็นคนไทยจึงควรให้ความสำคัญ ศึกษาและสืบทอดความเป็นไทย ส่งต่อไปสู่นุชนรุ่นหลัง อนุรักษ์ไว้เพื่อไม่ให้สูญหายไปกับการเวลา

### พัฒนาการทางด้านการออกแบบและเหรียญกษาปณ์ไทยในอนาคต

เมื่อสิ้นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหิตลธิเบศรรามาธิบดี จักรีนฤพดินทร สยามินทราธิราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 และจะต้องมีพระราชพิธีบรมราชาภิเษกพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 พระองค์ใหม่สืบราชบัลลังก์ในอนาคตก็อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงไปและตราประทับบนเหรียญให้เป็นไปตามรัชสมัย คุณชาตินันท์ จิวาลักษณ์ นายช่างศิลปกรรมชำนาญงาน และคุณศุภกร หงษ์ทอง เจ้าหน้าที่ประจำพิพิธภัณฑ์ได้ให้ข้อมูลว่าในขณะที่ได้มีการดำเนินการในการการออกแบบเหรียญกษาปณ์ใหม่แล้ว แต่ยังไม่มีการผลิตเกิดขึ้น เนื่องจากต้องรอให้มีพระราชพิธีบรมราชาภิเษกพระมหากษัตริย์พระองค์ใหม่อย่างเป็นทางการ และผ่านการพิจารณาเห็นชอบต้นแบบจากคณะกรรมการที่ปรึกษาเหรียญกษาปณ์ที่ระลึกและเหรียญที่ระลึกจากนั้นจึงนำขึ้นทูลเกล้าฯ เพื่อขอพระราชทานพระบรมราชานุญาต และเมื่อได้รับพระบรมราชานุญาตแล้ว จึงจะสามารถผลิตเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนแบบใหม่ออกมาใช้ได้ ในด้านการออกแบบ รูปร่าง ลักษณะ รูปแบบเหรียญ และวัตถุดิบในการผลิตก็อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามมูลค่าของวัตถุดิบตามปัจจัยและต้นทุนในการผลิต เช่น วัตถุดิบมีราคาสูงขึ้น บางเหรียญก็อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงวัตถุดิบชนิดใหม่ให้เหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจและสังคม เช่น ตัวอย่างในกรณีช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ในรัชสมัยรัชกาลที่ 8 ได้มีการเปลี่ยนแปลงวัตถุดิบที่เป็นนิกเกิล เพราะในภาวะสงครามโลหะมีราคาสูงขึ้นและหายากในขณะนั้นได้มีการเปลี่ยนเอาดีบุกมาทดแทนในการผลิตเหรียญกษาปณ์ ดังนั้นในขั้นตอนการออกแบบและผลิตจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในลำดับแรก คือจะต้องออกแบบให้สวยงามและรัดกุมยังต้องดูสภาพการณ์ในขณะนั้นด้วยว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงอะไรหรือออกแบบในลักษณะใดได้บ้าง หรือหากยังคงใช้ต้นแบบเหรียญกษาปณ์ชนิดเดิมก็อาจ

จะมีการเปลี่ยนแปลงเฉพาะวัตถุดิบ เช่นเดียวกับเหรียญห้าบาท เหรียญสองบาท และเหรียญสิบบาท ซึ่งได้มีการเปลี่ยนแปลงวัตถุดิบ เปลี่ยนแปลงสีสีน้ำตาลยังคงรูปลักษณะและลักษณะคงเดิม (วรวิทย์ สงวนพันธ์, 2559)

ในอนาคตรหัสของประเทศไทยก็ยังคงมีวิวัฒนาการและเทคนิคในกระบวนการการผลิตอย่างต่อเนื่องยังมีความต้องการในการใช้เหรียญกษาปณ์เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนต่อไป เพราะเหรียญกษาปณ์มีความสำคัญมากในการใช้จ่ายในชีวิตประจำวันเพื่อใช้ในการทอนเงินรวมถึงในระบบบัญชีธนาคารด้วย แต่ในทางกลับกันมีแนวโน้มที่จะผลิตเหรียญเพิ่มมากขึ้น และมีมูลค่าสูงขึ้นแต่ก็ขึ้นอยู่กับความจำเป็นและการใช้งานที่คุ้มค่าเพราะเหรียญเมื่อเทียบกับธนบัตรแล้วสามารถเก็บรักษาไว้ได้นานกว่าและมีต้นทุนในการผลิตต่ำกว่าทั้งนี้ขึ้นอยู่กับโรงกษาปณ์และธนาคารแห่งประเทศไทยที่จะมีการประชุมและลงมติเห็นชอบ ถึงการเปลี่ยนแปลงในการผลิตเหรียญกษาปณ์ในอนาคต และในอนาคตอาจจะมีการผลิตเหรียญที่มีมูลค่ามากกว่าสิบบาทขึ้น แต่จะออกมาในลักษณะของ

เหรียญกษาปณ์ที่ระลึกตามวาระพิเศษต่างๆ (Commemorative coins) เช่น เหรียญกษาปณ์ที่ผลิตออกใช้ในวโรกาสและโอกาสที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันคือชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ หรือเหตุการณ์ระหว่างประเทศ ในส่วนของเหรียญกษาปณ์ที่ใช้ในการหมุนเวียน (Circulated coins) ในระบบเงินตราของประเทศไทยนั้น เป็นเหรียญที่ผลิตเพื่อนำออกมาใช้ในระบบเศรษฐกิจซึ่งต้องดำเนินการผลิตอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีปริมาณเพียงพอสำหรับความต้องการใช้ในตลาดการค้า โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและลวดลายไปตามยุคสมัย เหรียญกษาปณ์หมุนเวียนที่ผลิตในปัจจุบันมี 9 ชนิดราคา คือ 1 สตางค์ 5 สตางค์ 10 สตางค์ 25 สตางค์ 25 สตางค์ 1 บาท 2 บาท 5 บาท และ 10 บาท แต่ที่ใช้หมุนเวียนในชีวิตประจำวันมีเพียง 5 ชนิดราคาคือ ตั้งแต่ชนิดราคา 25 สตางค์ ถึงชนิดราคา 10 บาท ส่วนเหรียญชนิดราคา 1 สตางค์ 5 สตางค์ และ 10 สตางค์ ไม่ได้นำออกมาใช้โดยทั่วไป แต่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในระบบบัญชีเท่านั้น (ชาตินันท์ จิวาลักษณ์, ศุภกร หงษ์ทอง, 2559)

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการคลัง กรมธนารักษ์. (2545). วิวัฒนาการเงินตราไทย. กรุงเทพฯ: บริษัทดาวฤกษ์ จำกัด
- กระทรวงการคลัง กรมธนารักษ์. (2555). เหรียญกษาปณ์กรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2542-2554. กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด(มหาชน)
- กระบวนการผลิตเหรียญกษาปณ์. (2559, พฤศจิกายน 21). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <http://www.royalthaimint.net>
- ลำดับเหรียญกษาปณ์หมุนเวียนหายากรัชกาลที่ ๙. (2559, พฤศจิกายน 21). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <https://pantip.com/topic/32445184>

## บุคลากรกรม

- วรวิทย์ สงวนพันธ์. ผู้อำนวยการส่วนผลิตตัวเปล่า. สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม พ.ศ. 2559.
- ชาตินันท์ จิวาลักษณ์. นายช่างศิลปกรรมชำนาญงาน. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559.
- ศุภกร หงษ์ทอง. เจ้าหน้าที่ประจำพิพิธภัณฑ์. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559.



การออกแบบสื่อให้ความรู้เรื่อง เข้าใจเราเจ้าสองขา สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย  
Designing of Learning Media on “Understand me” For Y Generation

❖ ธนรัฐ ฌานจิตกุล ❖

# การออกแบบสื่อให้ความรู้เรื่อง เข้าใจเราเจ้าสองขา สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย

## Designing of Learning Media on "Understand me" For Y Generation

❖ ธนรัฐ ฆานจิตกุลศรี ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง เข้าใจเราเจ้าสองขาสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย โดยในครั้งนี้ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมสุนัขและการนำเสนอเพื่อสร้างความเข้าใจที่มีต่อพฤติกรรมสุนัขได้อย่างถูกต้องและลดปัญหาการเกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมของสุนัขโดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลศึกษา การทำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เพื่อเป็นแนวทางที่นำไปใช้ในการออกแบบ

ผลการวิจัยพฤติกรรมสุนัขที่ได้จากการสำรวจแบบสอบถามจำนวน 150 ชุด และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมสุนัข 3 ท่าน ซึ่งสามารถสรุปพฤติกรรมสุนัขสามารถแบ่งออกได้เป็น

#### 1. พฤติกรรมสุนัขผ่อนคลาย โดยมี 5 ระดับได้แก่

ระดับที่ 0 หมายถึงอารมณ์ปกติ ซึ่งเป็นการทักทายหรือประมวลผลกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเพื่อเช็คความปลอดภัย

ระดับที่ 1 หมายถึงอาการสงสัย ซึ่งเป็นการทำเครื่องหมายตามสถานที่ และการขุดฝังสิ่งของ

ระดับที่ 2 หมายถึงอาการสนใจ ต่อสิ่งผิดปกติ เกิดขึ้นจากการหวงอาณาเขต

ระดับที่ 3 หมายถึงอาการดีใจ เป็นอาการของสุนัขที่มีชีวนเรียกกร้องให้เจ้าของมาสนใจ

ระดับที่ 4 อาการคลุ้มคลั่ง เป็นการที่สุนัขมีความตื่นตัวเป็นอย่างมาก

#### 2. พฤติกรรมสุนัขเครียด โดยมี 5 ระดับได้แก่

ระดับที่ 0 หมายถึงอารมณ์ปกติ ซึ่งเป็นการทักทายหรือประมวลผลกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเพื่อเช็คความปลอดภัย

ระดับที่ 1 หมายถึงอาการเรียกร้อง ซึ่งเป็นการแสดงความเรียกร้องความสนใจของสุนัข

ระดับที่ 2 หมายถึงอาการวิตกกังวล แสดงว่ามีบางอย่างผิดปกติไม่น่าไว้วางใจและห้ามเข้ามายุ่ง

ระดับที่ 3 หมายถึงอาการเครียด สุนัขมีอาการเครียดมาก ทำให้เกิดวิตกกังวล อึดอัดไม่สบายใจ

ระดับที่ 4 หมายถึงอาการโกรธ เกิดเพราะมีอันตรายเกิดขึ้นในบริเวณใกล้ทำให้สุนัขไม่พอใจที่สุด

ในส่วนของสื่อที่เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูล คือ การเผยแพร่ข้อมูลตามสื่อโซเชียลมีเดีย โดยการสร้างแฟนเพจเฟซบุ๊ก "เข้าใจเราเจ้าสองขา" เพื่อเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลพฤติกรรมการแสดงออกของสุนัข เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง มีการนำเสนอเป็นภาพกราฟิก เพื่อสร้างความจดจำ ความเข้าใจได้เป็นอย่างดีโดยมีแผนการเผยแพร่ข้อมูลต่อเนื่อง ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำข้อมูลเผยแพร่บนสื่อโซเชียลมีเดียช่องทางเฟซบุ๊ก โดยการสร้างแฟนเพจ เข้าใจเราเจ้าสองขา เพื่อเป็นแหล่งรวบรวม เผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับสุนัข

ขั้นตอนที่ 2 การกระตุ้นแฟนเพจ ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยให้ความรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ เพื่อทำความรู้จักสุนัขสายพันธุ์ต่างๆ

ขั้นตอนที่ 3 การกระตุ้น โดยใช้ คาแรกเตอร์ดีไซน์ ในเอกลักษณ์ต่างๆ เป็นข้อความสั้นๆ ในกิจกรรมต่างๆ ที่สุนัขทำเพื่อเป็นการเคลื่อนไหวให้เกิดการพบเห็นเพจมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 วิดีโอเกี่ยวกับพฤติกรรมสุนัข 3 ตัว ที่จะทยอยลงทีละเรื่องเพื่อสร้างความต่อเนื่องและน่าติดตาม

## Abstract

The Research for Learning media focus of “Understand us, Human! for Generation Y” was to observe the behavior of the canine animal, in of dog, to establish the understanding of animal’s behavior and created the barrier for preventing unpreferred behavior of the dogs friend. In this study, data was collected by using interview and questionnaire to gathered information. An interpretation of the data was due after the process of data collection. The outcomes of the study, according to 150 questionnaires and three interviews with three experts in the field of canine’s behavior, categorized dog’s behaviors into two distinct type; the first one is relaxation and the second is stress. Both of the distinct behaviors also characterized into 5 levels each.

In term of relaxation; at the zero level, the dog was basically normal. The action of the dogs at this level was generally greeting and checking the environment for the safety. The first level in relaxation showed that the dog had suspected. The example of this stage was that dogs marked the spot in places it came and buried something under the ground. The second level was interpreted by the researcher that the dog had a tendency of interest, what dog interacted to strangeness was for clung its territory. For the third level, it showed happiness. Dog attracted cares from its owner in order to get attention. And in the last level of relaxation, represented the overjoy of dog’s behavior. In this stage, the dog was extremely excited and may do something considered to be crazy.

In another term, the stress viewed on anxieties of dog. At the zero level, it means dog had no stress and interacted with the environment around it to demanded safety. The first level accounted for the term attention-calling maybe by barking or making noise. The second level showed worries, the dog tried to express that something was not right and or strange thing happened. For the third level, the dog was clearly stressed out, it showed seriousness, anxiety, and frustration. Also in the last stage of stress, it called angeriness. At this level, the dog indicated that something dangerous and unable to trust occurred by violently barking.

This study used social media to presented and stored information about canine behavior. Facebook fan page was an ideal tool for this case. The page name “Understand us, Human!” was created to kept people who used Facebook and interested in canine behavioral can joined and updated information on the actions of their beloved dogs to shared with others. Also, this page used several pictures and statistical charts to reinforced understanding of information. People have shared the picture with the story of their dog together. Information about dogs in different species and characteristics were gathered on the fan page. Furthermore, fan page also had three protagonist dogs which their videos and stories, behaviors were shared to attract dog-lovers.

## ที่มาและความสำคัญ

สุนัขกำเนิดบนโลกมายาวนานโดยเป็นสุนัขป่ามาก่อนมีถิ่นอาศัยอยู่แถวขั้วโลกเหนือและต่อมาได้มีคนเริ่มนำสุนัขมาเลี้ยงเมื่อประมาณ 2,000 ปีที่แล้วเชื่อกันว่าสุนัขตัวแรกนั้นเกิดขึ้นเมื่อ 100 ล้านปีก่อนและได้มีการอพยพข้ามถิ่นฐานไปตามทวีปต่างๆ ทำให้เกิดสายพันธุ์สุนัขแพร่หลาย หลากหลายสายพันธุ์ แต่ละพื้นที่มีความเชื่อเกี่ยวกับสุนัข เช่น ชาวจีนมีความเชื่อว่าสุนัขมีความซื่อสัตย์และนำความเจริญมาให้ ส่วนชาวอียิปต์มีความเชื่อว่าสุนัขสามารถส่งวิญญาณได้และเป็นเทพของชาวอียิปต์ สุนัขสายพันธุ์แรกๆที่เรียกได้ว่าเป็นต้นตระกูลของสุนัขคือ "สุนัขทอง" สุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมและออกลูกเป็นตัวส่วนลำตัวมีขนปกคลุมมีเขี้ยว 2 คู่ เท้ามี 5 เล็บ เท้าหลังมี 4 นิ้ว ไม่สามารถซ่อนเล็บได้ อวัยวะเพศของสุนัขตัวผู้มีกระดุกภายใน 1 ชิ้น เนื่องจากสุนัขเป็นสัตว์กินเนื้อและเป็นสุนัขล่าเหยื่อ สุนัขนั้นมีความสามารถพิเศษต่างๆ เช่น การดมกลิ่น กล้ามเนื้อที่แข็งแรงและยังมีความรวดเร็วพร้อมกับสัญชาตญาณในการทำงานเป็นกลุ่มๆ ได้มีประสิทธิภาพมาก แล้วมนุษย์ได้ให้ความสัมพันธ์กับสัตว์อย่างสุนัขมาก โดยแต่ก่อนได้เริ่มจากการล่าเพื่ออาหารและได้มีการพัฒนานำสุนัขมาเลี้ยง ดูแลจนสนิทใกล้ชิดกับมนุษย์เสมือนเป็นเพื่อนที่แสนดีของมนุษย์ ได้มีงานวิจัยของมหาวิทยาลัยสัตวบาลแห่งกรุงเวียนนา ประเทศออสเตรียที่บอกความสัมพันธ์ระหว่างสุนัขกับเจ้าของซึ่งลึกซึ้งเกินกว่าคำว่าเพื่อน โดยมีลักษณะความสัมพันธ์ใกล้ชิดเหมือนกับทารกกับพ่อและแม่ (Rachael, 2556) หรืออาจเรียกได้ว่าสุนัขคือส่วนหนึ่งของครอบครัวเลยทีเดียว ดังนั้นความผูกพันระหว่างมนุษย์กับสุนัขจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจและน่าศึกษาเป็นอย่างยิ่งว่าเหตุใดมนุษย์จึงผูกพันใกล้ชิดกับสุนัขมากกว่าสัตว์เลี้ยงชนิดอื่น (Joeadmin, 2008) สุนัขมีหลากหลายสายพันธุ์ ซึ่งแต่ละสายพันธุ์ก็จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งลักษณะโดยรวมของสุนัขทั่วไปสามารถแบ่งออกได้ดังนี้ สุนัขกีฬา, สุนัขเทอร์เรียร์, สุนัขตุ๊กตา, สุนัขทำงาน, สุนัขเฝ้าประตู และสุนัขได้มีสุนัขขงอังกฤษได้ขึ้นทะเบียนสุนัขไว้กว่า 210 สายพันธุ์ และสมาพันธ์สุนัขสากลซึ่งมีชาติต่างๆ เป็นสมาชิกประมาณ 70 ประเทศได้ขึ้นทะเบียนสุนัขไว้กว่า 400 สายพันธุ์

ในปัจจุบันสุนัขได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลกเพราะไม่ว่าสถานที่เลี้ยงแห่งนั้นจะมีบริเวณไม่มากนักหรือเป็นสถานที่ที่มีบริเวณกว้าง ก็สามารถนำสุนัขมาเลี้ยงได้ถ้าเจ้าของรู้ศักยภาพของผู้เลี้ยงเองว่าควรเลี้ยงสุนัขสายพันธุ์ไหนและเลี้ยงเพื่ออะไร

เพราะผู้เลี้ยงส่วนใหญ่มีความผูกพันกับสุนัขที่เลี้ยงเป็นอย่างมากจนถือว่าสุนัขเป็นสมาชิกในครอบครัวโดยให้มีส่วนร่วมกิจกรรมต่างๆ ของครอบครัว ในบางครั้งผู้เลี้ยงอาจนึกไม่ถึงถึงความผูกพันระหว่างผู้เลี้ยงกับสุนัขนั้นก่อให้เกิดประโยชน์ระหว่างกัน (Joeadmin, 2008) และสุนัขก็ยังมีหลากหลายสายพันธุ์ที่เป็นที่นิยมไปในประเทศไทยสายพันธุ์สุนัขที่มีความนิยม 10 อันดับ ดังนี้ ลาบราดอร์รีทรีฟเวอร์ (Labrador Retriever), โกลเด้นรีทรีฟเวอร์ (Golden Retriever), ไฮปรีเรียนฮัสกี้ (Siberian Husky), บูลด็อก (Bulldog), ป๊ก (Pug), บีเกิล (Beagle), ยอร์คเชียร์เทอร์เรียร์ (Yorkshire Terrier), ชิสุ (Shih Tzu), ปอมเมอเรเนียน (Pomerania), ชิววา (Chihuahua) (Kristen Seymour : 2558) เพราะสุนัขได้อยู่กับมนุษย์มาอย่างยาวนาน การเลี้ยงสุนัขก็ยังมีข้อดีต่อผู้เลี้ยง เช่น สุขภาพแข็งแรงจิตใจแจ่มใส มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีความรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันกับสุนัข ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีเมตตาต่อสัตว์ มีประสบการณ์ใหม่และพบเพื่อนใหม่ ถ้าผู้เลี้ยงคิดจะเลี้ยงควรมีเวลาดูแลสุนัขอย่างเพียงพอ (Janice Neumann, 2012)

จากการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสุนัขตามสถานบริการสุนัขต่างๆ ส่วนใหญ่จะมีกลุ่มผู้ใช้บริการเป็นกลุ่มคนทำงานและนักศึกษา ที่มีความสนใจและมีปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมสุนัข แบ่งตามกลุ่มช่วง Generation คือกลุ่ม Generation y มีช่วง พ.ศ. 2518-2536 จากกลุ่มผู้ใช้บริการสุนัขที่มีความสนใจในพฤติกรรม การสื่อสารของสุนัขที่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสุนัข (ณัฐเจน กิตติวรงค์และปะพามา นิธิปกรณพงศ์, 2556) ได้พูดถึงพฤติกรรมสุนัข ที่เราเห็นสุนัขแสดงพฤติกรรมต่างๆ เพราะต้องการสื่อสารกับผู้เลี้ยงเพื่อบอกความต้องการของการสื่อสารของสุนัข การสื่อสารของสุนัขมีดังนี้ การสื่อสารด้วยท่าทางการสื่อสารด้วยการสัมผัส การสื่อสารด้วยเสียง การสื่อสารด้วยเคมี การสื่อสารต่างๆ นั้นเป็นการแสดงออกเพื่อทำให้

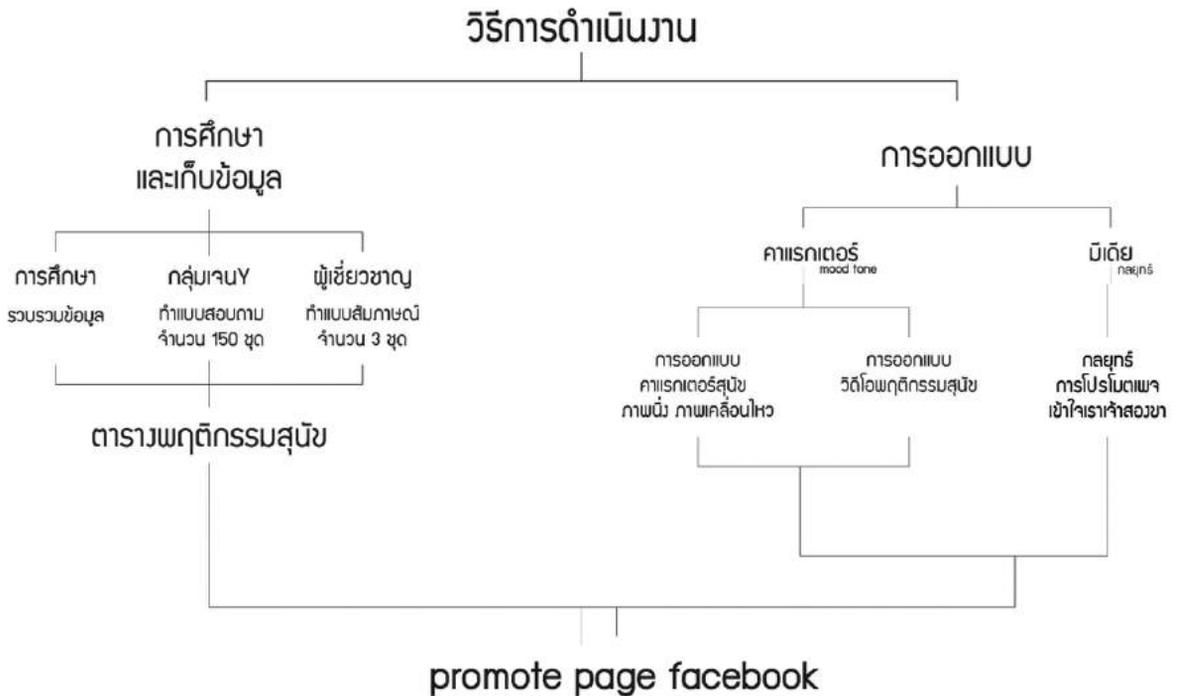
ผู้เลี้ยงรับรู้ถึงพฤติกรรม ความต้องการของสุนัขได้ สำหรับผู้เลี้ยงที่ยังขาดความเข้าใจพฤติกรรมสื่อสารของสุนัข อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิดต่างๆ อาจเกิดปัญหาได้ไม่ว่าจะเป็นการกัดผู้เลี้ยง เช่น การแสดงความก้าวร้าวกับผู้เลี้ยง จนทำให้เกิดการนำสุนัขไปปล่อยตามสถานที่ต่างๆ จนเกิดปัญหาต่างๆ ตามมา ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมสื่อสารของสุนัขจึงสำคัญกับผู้เลี้ยงเป็นอย่างมาก ผู้เลี้ยงควรเข้าใจในภาษาพฤติกรรมสุนัขเพื่อความเข้าใจ อวัยวะต่างๆ ของสุนัข เช่น หู ตา จมูก ปาก

จะบ่งบอกถึงอาการในหลายลักษณะดังนั้นการสื่อสารของ  
 สุนัขสำหรับผู้เลี้ยงสุนัขต้องมีความรู้ความเข้าใจพฤติกรรม  
 การสื่อสารของสุนัขในพฤติกรรมต่างๆ ทั้ง การเห่า หอน ร้อง  
 ปัสสาวะ กระโจนใส่ วิ่งวน ฯลฯ สำหรับผู้เลี้ยงที่ยังขาดความ  
 เข้าใจพฤติกรรมสุนัขอาจเกิดปัญหาได้ดังนั้น ผู้เลี้ยงควรเข้าใจ  
 พฤติกรรมสื่อสารของสุนัขเพื่อที่จะลดการเกิดพฤติกรรม  
 ไม่เหมาะสมของสุนัข การสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญดังนั้นจึงต้อง  
 สร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง

**วัตถุประสงค์ในการวิจัย**

1. ศึกษาพฤติกรรมสุนัขเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการออกแบบ  
 และการพัฒนาสื่อให้ความรู้สำหรับผู้เลี้ยงสุนัข
2. ศึกษาารูปแบบการรับรู้ของกลุ่มผู้เลี้ยงหน้าใหม่สำหรับ  
 เจเนอเรชันวายเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบสื่อให้ความรู้  
 สำหรับผู้เลี้ยงสุนัข

**กรอบแนวคิดในการวิจัย**

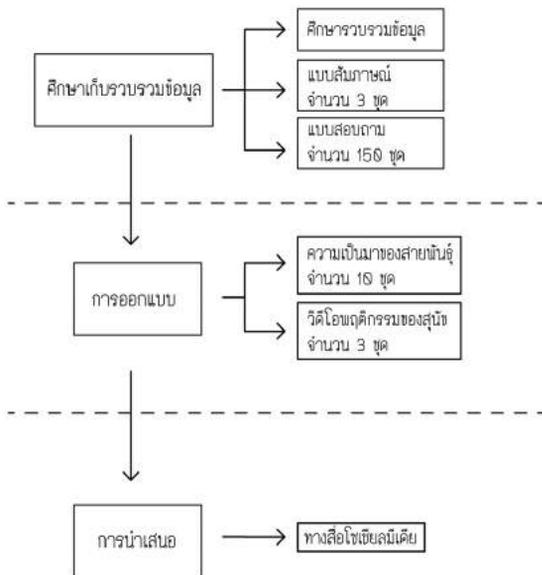


ภาพที่ 1 ภาพกระบวนการดำเนินงานวิจัย

### วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งหนังสือ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ สำหรับนำข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการนำมาเพื่อประกอบในการออกแบบสื่อให้ความรู้ เพื่อเป็นแนวทางการดำเนินงานวิจัย โดยการนำข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์ทั้งรูปภาพ เนื้อหา ทฤษฎี เทคนิคต่างๆ พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการแสดงออกของสุนัข ได้แก่ การสื่อสารด้วยท่าทางการสื่อสารด้วยเสียง การสื่อสารด้วยการสัมผัสการสื่อสารด้วยเคมี พฤติกรรมการแสดงออกของสุนัขนั้นว่า สุนัขต้องการสื่อสารความหมายอะไรกับเรา และการแก้ไขพฤติกรรมสุนัขที่ผิดๆ เพื่อแก้ปัญหาความเข้าใจผิดต่อพฤติกรรมที่สุนัขแสดงออก เพื่อที่จะได้นำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการออกแบบสื่อ โดยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มคน gen y (อายุ 22 ปี - 40 ปี) และ รูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัยจะมีการเก็บข้อมูล 2 ส่วน

1. การเก็บข้อมูลเชิงสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านพฤติกรรมสุนัข 3 ท่าน
2. ทำแบบสอบถามจำนวน 150 ชุดต่อกลุ่มคน gen Y เป็นบุคคลทั่วไป ตามสถานที่ต่างๆ



ภาพที่ 2 ภาพขั้นตอนกระบวนการเผยแพร่ข้อมูล

จากนั้นได้นำข้อมูลที่ศึกษารวบรวมนำมาใช้ในการออกแบบดังนี้

1. สื่อให้ความรู้ ชุดความเป็นมาของสุนัข จำนวน 10 สายพันธุ์ ได้แก่ สุนัขไทยหลังอาน สุนัขปัก สุนัขเซนต์เบอร์นาร์ด สุนัขปอมเมอเรเนียน สุนัขไซบีเรียน ฮัสกี้ สุนัขโกลเด้น รีทรีฟเวอร์ สุนัขชิสุ สุนัขชิววา สุนัขบีเกิ้ล สุนัขบูลด็อก 3 เรื่อง ได้แก่
  - 2.1 วิดีโอที่เซอร์พฤติกรรมสุนัขเพื่อเป็นการชี้แนะให้เกิดความสนใจในตัวสื่อตัวต่อไป
  - 2.2 วิดีโอพฤติกรรมสุนัขผ่อนคลาย เพื่อแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมสุนัขที่ต้องการสื่อสารกับเราและพร้อมรับมือพฤติกรรมสุนัขได้อย่างถูกต้อง
  - 2.3 วิดีโอพฤติกรรมสุนัขเครียด เพื่อแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมสุนัขที่ต้องการสื่อสารกับเราและพร้อมรับมือพฤติกรรมสุนัขได้อย่างถูกต้อง
3. กราฟิกสุนัขหลากหลายสายพันธุ์ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนให้คนพบเห็นเพจและเพจมีการเคลื่อนไหว

### ผลการวิจัย

ในส่วนของเนื้อหาของสื่อให้ความรู้เรื่อง “เข้าใจเราเจ้าสองขา” สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวายจากการรวบรวมข้อมูลของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมสุนัขได้ให้คำแนะนำเรื่องพฤติกรรมสุนัขพื้นฐานที่ผู้เลี้ยงหน้าใหม่ควรรู้ไว้ในการเลี้ยงสุนัข เพื่อสร้างความเข้าใจและลดปัญหาพฤติกรรมสุนัข โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 กลุ่มพฤติกรรมดังนี้

1. พฤติกรรมสุนัขผ่อนคลาย
  2. พฤติกรรมสุนัขเครียด
- โดยทั้งสองกลุ่มพฤติกรรมแบ่งตามระดับความรุนแรงที่มากขึ้นโดยมีเนื้อหาข้อมูลและมีพฤติกรรมดังนี้
1. พฤติกรรมสุนัขผ่อนคลาย ประกอบด้วย 5 ระดับ ดังนี้ ระดับที่ 0 หมายถึงอารมณ์ปกติ ซึ่งเป็นการทักทายหรือประมวลผลกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเพื่อตรวจเช็คความปลอดภัย โดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เห่าสั้น, เหยียดตัว, หางตก, จ้องมอง, จมูกดม วิธีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ ตักเตือน, ปีบปากสุนัข

ระดับที่ 1 หมายถึงอาการสงสัย ซึ่งเป็นการทำเครื่องหมายตามสถานที่ และการขูดฝัสิ่งของโดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ การปัสสาวะ, ชีตขวน, ฝึง วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ จำกัดพื้นที่ของสุนัข, สร้างอุปสรรคในการเข้าพื้นที่นั้นๆ ของสุนัข, ตักเตือน

ระดับที่ 2 หมายถึงอาการสนใจ ต่อสิ่งผิดปกติ เกิดขึ้นจากการหวงอาณาเขตโดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ ปัสสาวะ, เห่า หรือจะเป็นการเรียกร้องด้วยการแสดงความรักว่ามีความสุขมากๆ โดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เห่า, เลีย, แทะมือ, โกงกัน วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการให้อาหารจากมือ, ตักเตือน

ระดับที่ 3 หมายถึงอาการดีใจ เป็นอาการของสุนัขที่มีชีขวนเรียกร้องให้เจ้าของมาสนใจโดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เห่าติดต่อกันเป็นชุดๆ, จ้องมองเจ้าของ, นอนหงาย, ทำหน้าตาออดอ้อน วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ ตักเตือน, เมินเฉย, หากิจกรรมให้สุนัขทำเพื่อเป็นการผ่อนคลายความรู้สึก

ระดับที่ 4 อาการคลุ้มคลั่ง เป็นการที่สุนัขมีความตื่นเต้นเป็นอย่างมาก โดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคืออยู่ไม่นิ่งไม่ให้จับตัวและมีการเคลื่อนไหววน, กระโดด, กลิ้ง, หางแกว่งสุดแรง วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ ออกกำลังกาย, ทำให้สุนัขสงบสติ, เมินเฉย

ในส่วนของเนื้อหา พฤติกรรมสุนัขเครียด ประกอบด้วย 5 ระดับดังนี้

ระดับที่ 0 หมายถึงอารมณ์ปกติ ซึ่งเป็นการทักทายหรือประมวลผลกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเพื่อตรวจเช็คความปลอดภัย โดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เห่าสั้น, เหยียดตัว, หางตก, จ้องมอง, จมูกดม วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ เตือน, ปีบปากสุนัข

ระดับที่ 1 หมายถึงอาการเรียกร้อง ซึ่งเป็นการแสดงความเรียกร้องความสนใจของสุนัขที่อาจอยู่ตัวเดียวโดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ การเห่า, คราง, หอน วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ เตือนด้วยเสียงแข็ง, เมินเฉยต่อสุนัข, หยิบหนังคอกและยกขึ้นเขย่าเล็กน้อยพร้อมดุ

ระดับที่ 2 หมายถึงอาการวิตกกังวล แสดงว่ามีบางอย่างผิดปกติ ไม่น่าไว้วางใจและห้ามเข้ามายุ่ง โดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เห่าเป็นโทนเสียงคำราม, หางตั้ง, หูชัน, จับ

หรือ วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้ โดยการจับนอนตะแคงแล้วกดคอพร้อมดุ รอให้สุนัขสงบ, การออกกำลังกาย, หากิจกรรมให้สุนัข

ระดับที่ 3 หมายถึงอาการเครียด สุนัขมีอาการเครียดมากทำให้เกิดวิตกกังวล อึดอัดไม่สบายใจโดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เหงื่อออกอุ้งเท้า, ยืนยกขาหน้า, กะพริบตาถี่ บางครั้งเลียจมูกตัวเองด้วย วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้โดยการ เตือน, ดุ, ออกกำลังกาย

ระดับที่ 4 หมายถึงอาการโกรธ เกิดเพราะมีอันตรายเกิดขึ้นในบริเวณใกล้สุนัขไม่ไว้วางใจโดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เห่าติดต่อกัน, หูตั้ง, ท่าเตรียมพร้อม, ชูหางหรือเป็นการขิมเศร่าของสุนัขที่เครียดจัดจนชี้หวาดกลัว โดยจะมีพฤติกรรมแสดงออกคือ เกร็งลำตัว, หูหลบไปข้างหลัง, หางลุกขึ้น วิถีจัดการรับมือพฤติกรรมสุนัขในระดับนี้สามารถทำได้ โดยการ ดุ, เมินเฉย, ห้ามวิ่งหนี, ห้ามจ้องตา, อย่าถืออาวุธ, อย่างส่งเสียงดัง, หากิจกรรมในสุนัขทำ

จากการสรุปพฤติกรรมของสุนัขออกเป็น 2 กลุ่มพฤติกรรม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อให้ความรู้เรื่อง “เข้าใจเราเจ้าสองขา” สำหรับกลุ่มเจนเออร์ซันวัย

ตารางพฤติกรรมสุนัข		
ระดับ	พฤติกรรมสุนัขผ่อนคลาย	พฤติกรรมสุนัขเครียด
0	อารมณ์ปกติ ซึ่งเป็นการทักทายหรือประมวลผลกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเพื่อตรวจเช็คความปลอดภัย	อารมณ์ปกติ ซึ่งเป็นการทักทายหรือประมวลผลกับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเพื่อตรวจเช็คความปลอดภัย
1	อาการสงสัย ซึ่งเป็นการทำเครื่องหมายตามสถานที่ และการขูดฝัสิ่งของ	อาการเรียกร้อง ซึ่งเป็นการแสดงความเรียกร้องความสนใจ
2	อาการสนใจ ต่อสิ่งผิดปกติ เกิดขึ้นจากการหวงอาณาเขต	อาการวิตกกังวล แสดงว่ามีบางอย่างผิดปกติ ไม่น่าไว้วางใจและห้ามเข้ามายุ่ง
3	อาการดีใจ เป็นอาการของสุนัขที่มีชีขวนเรียกร้องให้เจ้าของมาสนใจ	อาการเครียด สุนัขมีอาการเครียดมาก ทำให้เกิดวิตกกังวล อึดอัดไม่สบายใจ
4	คลุ้มคลั่ง เป็นการที่สุนัขมีความตื่นเต้นเป็นอย่างมาก	อาการโกรธ เกิดเพราะมีอันตรายเกิดขึ้นในบริเวณใกล้สุนัขไม่ไว้วางใจที่สุด

ในส่วนของรูปแบบสื่อให้ความรู้เรื่อง “เข้าใจเราเจ้าสองขา” สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย จากการรวบรวมข้อมูลของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม ให้ความสนใจต่อรูปแบบการนำเสนอในรูปแบบของสื่อวิดีโอที่เป็นการนำเสนอเนื้อหา ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและเสียงและมีการนำเสนอด้วยความหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน สื่อวิดีโอได้เข้ามามีบทบาทกับสื่อในชีวิตประจำวันของคนไทย และยังมีข้อดีในการช่วยสร้างความเข้าใจได้ง่ายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้รวดเร็วโดยเหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาการให้ความรู้ที่สอดแทรกความบันเทิงเพื่อการสร้างความเข้าใจที่ตึกอีกด้วย (วารกรณ์ สามโกเศศ, 2015) ได้กล่าวถึงโดยส่วนหนึ่งของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมการนำเสนอในรูปแบบ Motion graphic ซึ่งเหมาะที่เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่มีความกระชับโดยการนำเสนอรูปภาพการเคลื่อนไหวที่หลากหลายและเสียงพากย์ประกอบสร้างความเข้าใจ ซึ่งเหมาะกับเรื่องราวที่มีเนื้อหามาก เข้าใจยาก โดยการนำเสนอในรูปแบบที่มีความสนุกสนาน สอดแทรกความเข้าใจ ทำให้ผู้รับชมเกิดความเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว (ประภาดา อมรรัตน์กุล, 2555)

ในส่วนของเวลาของสื่อวิดีโอ ให้ความรู้ควรมีเวลาไม่นานมากประมาณ 5-15 นาที หรือจะเป็นการตัดตอนสั้นๆ หลายๆ ตอน เพื่อทำให้เกิดจุดสนใจในแต่ละตอนและยังสามารถบอกต่อได้ง่ายมากขึ้นส่วนการนำเสนอที่ผู้วิจัยเห็นความเหมาะสมในการเผยแพร่วิดีโอคือ เข้าใจเราเจ้าสองขา ในช่องทางโซเชียลมีเดียที่มีการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายและกว้างขวางเหมาะกับการกระจายเผยแพร่ข้อมูลและโซเชียลมีเดียยังเป็นสื่อที่ช่วยปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในการติดต่อสื่อสารที่สะดวกสบายมากขึ้นและการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการได้ง่ายสามารถตอบสนองความต้องการได้ทันที มีช่องทางการนำเสนอผ่านโซเชียลมีเดีย มีช่องทางเหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูลสื่อให้ความรู้ คือ facebook เป็นช่องทางที่มีความนิยมมากที่สุดที่ได้รับความนิยมจากการที่สามารถใช้เป็นช่องทางเพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างกันหรือร่วมทำกิจกรรมอื่นๆ กันได้ และเหมาะกับการนำเสนอ รูปภาพ บทความ ข้อความ วิดีโอ ในการเผยแพร่กระจายข้อมูลต่างๆ โดยใช้ facebook เป็นตัวกลางในการกระจายข้อมูลให้ถึงกลุ่มเป้าหมาย ผู้รับชม ในส่วนของอุปกรณ์ที่เหมาะสม (ธัญสุดา เภณีดวงค์, 2555) โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีความนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายเพราะความทันสมัยในปัจจุบันที่เพิ่มความสะดวกสบายให้ผู้คนโทรศัพท์

คือสิ่งที่ทุกคนมีติดตัวและใช้เข้าติดต่อสื่อสารกันได้ สามารถรับชมสื่อผ่านช่องทางต่างๆ แบบสะดวก รวดเร็วได้ในโทรศัพท์ และอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ทั้งแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ เพื่อการรับชมสื่อ เข้าใจเราเจ้าสองขาจากการสังเคราะห์ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาในการออกแบบสื่อให้ความรู้ดังนี้ 1) สื่อให้ความรู้ประวัติสุนัข 10 สายพันธุ์ 2) สื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมสุนัข 2 เรื่อง และจากแบบสอบถามและศึกษาข้อมูลกลยุทธ์ในการใช้โปรโมตเพจ เข้าใจเราเจ้าสองขา การนำเสนอด้วยกระบวนการเปิดเพจให้ความรู้ ผ่านทางโซเชียลมีเดีย เฟซบุ๊ก ประกอบด้วย

ด้านการออกแบบสื่อคอนเทนต์ที่มีความสอดคล้องและมีประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมาย โดนการสร้างชุดภาพและวิดีโอให้ความรู้ โดนเน้นเนื้อหาที่กระชับและเข้าใจได้ง่ายโดยทำการสอดแทรกความบันเทิงเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ โนโพสของเพจมากขึ้น (ณัฐพล โยไพโรจน์: 2015) เนื้อหาในการทำกิจกรรมประชาสัมพันธ์มีความสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง ซึ่งสามารถสื่อสารเนื้อหาต่างๆ ด้วยรูปแบบที่น่าสนใจ เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิกโดยใช้เทคนิค viral marketing ที่สามารถหวังผลในการกระจายข้อมูลของเพจไปได้ในวงกว้าง โดยการสร้างกระแสกับเรื่องใหม่ๆ บอกเล่าให้เกิดความรู้สึกรักที่โดนใจกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความสนใจ ควรใส่ใจในเนื้อหาที่จะนำเสนอ โดยเน้นในการสร้างความรู้สึกไปในทางบวกสร้างประโยชน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการบอกต่อข้อมูลข่าวสารของเพจว่าต้องการจะสื่ออะไรและกระจายออกไปอย่างรวดเร็ว โดยเน้นการสร้างให้เกิดการรับรู้และความจดจำในตัวตนของเพจ โดยมีเนื้อหาสาระในการเผยแพร่ภายในเพจได้แก่ 1) เรื่องราวความรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์สุนัขแต่ละสายพันธุ์, 2) การให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมและการแสดงออกของสุนัข, 3) เกร็ดความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุนัขและข้อมูลข่าวสารที่มีความเกี่ยวข้องกับสุนัข ในส่วนของเนื้อหาในการเผยแพร่เน้นให้เกิดการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับพฤติกรรมแสดงออกของสุนัขให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและวิธีรับมือกับสุนัขได้อย่างถูกวิธีเพื่อลดปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของสุนัข และจากแบบสอบถามและศึกษาข้อมูลในส่วนของกลยุทธ์

ด้านกลยุทธ์ที่ใช้ในการใช้โปรโมตเพจ เข้าใจเราเจ้าสองขา การนำเสนอด้วยกระบวนการเปิดเพจให้ความรู้ ผ่านทางโซเชียลมีเดีย เฟซบุ๊ก ประกอบด้วย ด้านการออกแบบสื่อคอนเทนต์ที่มีความสอดคล้องและมีประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมาย

โดนการสร้างชุดภาพและวิดีโอให้ความรู้ โดดเด่นเนื้อหาที่กระชับ และเข้าใจได้ง่ายโดยทำการสอดแทรกความบันเทิงเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ในโพสของเพจมากขึ้น ( ญัฐพล ไยไพโรจน์: 2015) เนื้อหาในการทำกิจกรรมประชาสัมพันธ์มีความสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง ซึ่งสามารถสื่อสารเนื้อหาต่างๆ ด้วยรูปแบบที่น่าสนใจ เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิก โดยใช้เทคนิค viral marketing ที่สามารถหวังผลในการกระจายข้อมูลของเพจไปได้ในวงกว้าง โดยการสร้างกระแสกับเรื่องใหม่ๆ บอกเล่าให้เกิดความรู้สึกที่โดนใจกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความสนใจ ควรใส่ใจในเนื้อหาที่จะนำเสนอ โดยเน้นในการสร้างความรู้สึกลงไปในทางบวกสร้างประโยชน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมาย

เกิดการบอกต่อข้อมูลข่าวสารของเพจว่าต้องการจะสื่ออะไรและกระจายออกไปอย่างรวดเร็ว โดยเน้นการสร้างให้เกิดการรับรู้และความจดจำในตัวตนของเพจ โดยมีเนื้อหาสาระในการเผยแพร่ภายในเพจ ได้แก่ 1 เรื่องราวความรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์สุนัขแต่ละสายพันธุ์, 2 การให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมและการแสดงออกของสุนัข, 3 เกร็ดความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุนัขและข้อมูลข่าวสารที่มีความเกี่ยวข้องกับสุนัข ในส่วนของเนื้อหาในการเผยแพร่นั้น เน้นให้เกิดการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับพฤติกรรม การแสดงออกของสุนัขให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและวิธีรับมือกับสุนัขได้อย่างถูกวิธีเพื่อลดปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของสุนัข

แผนเนื้อหาเพจเข้าใจเราเจ้าสองขา		
กระบวนการ	วัตถุประสงค์	กิจกรรมดำเนินงาน
Hi ขั้นตอนที่ 1	เพื่อการให้กลุ่มเป้าหมายได้มีการรับรู้ถึงเพจ เข้าใจเราเจ้าสองขา และได้เข้ามามีส่วนร่วมกับเพจเพื่อรับข่าวสารให้ความรู้เกี่ยวกับสุนัข	ทำคอนเทนต์ แสดงตัวตนเพจให้ชัดเจนว่าเป็นเพจให้ความรู้ โดยการโพสภาพ แสดงความเป็นเพจให้ความรู้และกระจายข่าวสารตามกลุ่มเพจที่มีความสนใจเกี่ยวกับเรื่องของสุนัข
WE ขั้นตอนที่ 2	เพื่อให้ความบันเทิงสนุกสนาน เพิ่มความน่าสนใจของเพจ กระตุ้นเพจให้มีความเคลื่อนไหวและการเข้าถึงการพบเห็นเพจในวงกว้างมากยิ่งขึ้น	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์ภาพสื่อความรู้สึก เป็นภาพกิจกรรมต่างๆ ถูกแสดงด้วยบริบทของสุนัขในการทำกิจกรรม สื่อสารในรูปแบบภาพ
	เพื่อให้ความบันเทิงสนุกสนาน ที่น่าสนใจมากขึ้น เพื่อกระตุ้นให้เพจมีความเคลื่อนไหว	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์ภาพเคลื่อนไหวสื่อความรู้สึก (gif) สื่อความรู้สึก เป็นภาพกิจกรรมต่างๆ ถูกแสดงด้วยบริบทของสุนัขในการทำกิจกรรมต่างๆ สื่อสารด้วยรูปแบบ ภาพเคลื่อนไหว
See u ขั้นตอนที่ 3	เพื่อให้ความรู้และเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์กับลูกเพจ	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์อัลบั้มภาพแนะนำสุนัขที่อยู่อาศัยตามสถานที่ต่างๆ
Story me ขั้นตอนที่ 4 เนื้อหาoring	เพื่อเป็นการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้กลุ่มเป้าหมายได้รับข้อมูลข่าวสารได้อย่างทั่วถึง	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์อัลบั้มภาพ เป็นสื่อความรู้เกี่ยวกับสุนัขในแต่ละสายพันธุ์ รวมเรื่องราวข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์ต่างๆ แต่ละสายพันธุ์ ประกอบด้วย ความเป็นมาของสายพันธุ์, ลักษณะสายพันธุ์, ลักษณะนิสัย
Action dog ขั้นตอนที่ 5 เนื้อหาหลัก	สร้างความแปลกใหม่ในข้อมูล เพื่อเป็นการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้กลุ่มเป้าหมายได้รับข้อมูลข่าวสารได้ทั่วถึงและถูกต้อง	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์วิดีโอ เป็นสื่อให้ความรู้ รวมเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมและการสื่อสารของสุนัขเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง
Help ขั้นตอนที่ 6	เพื่อเป็นกิจกรรมให้ร่วมสนุกกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดความสนใจในเพจ	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์วิดีโอความช่วยเหลือประชาสัมพันธ์ และเป็นกิจกรรมเรื่องราวขอความช่วยเหลือสุนัขตามสถานที่ต่างๆ
Gift ขั้นตอนที่ 7	เพื่อสร้างการปฏิสัมพันธ์ลูกเพจ	เผยแพร่ข้อมูลโดยการทำคอนเทนต์กิจกรรม คือให้คนมากดไลค์และแชร์เพื่อคัดเลือกแจกรางวัล
Friend ขั้นตอนที่ 8	เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวและเพิ่มความน่าสนใจในเพจ	เผยแพร่ข้อมูลโดยการแชร์คอนเทนต์ภาพ, วิดีโอเกี่ยวกับความน่ารักของสุนัขต่างๆ

**ขั้นตอนที่ 1 HI** คือทำการแสดงตัวตนเพจให้ชัดเจนว่าเป็นเพจให้ความรู้ โดยการโพสต์ภาพ แสดงความเป็นเพจให้ความรู้และกระจายข่าวสารตามกลุ่มเพจที่มีความสนใจเกี่ยวกับเรื่องของสุนัข เพื่อเป็นการให้กลุ่มเป้าหมายได้มีการรับรู้ถึงเพจเข้าใจเราเจ้าสองขา และได้เข้ามามีส่วนร่วมกับเพจเพื่อรับข่าวสารให้ความรู้เกี่ยวกับสุนัข

**ขั้นตอนที่ 2 See U** คือภาพสื่อความรู้สึกเป็นภาพกิจกรรมต่างๆ ถูกแสดงด้วยบริบทของสุนัขในการทำกิจกรรม สื่อสารในรูปแบบภาพ เพื่อให้ความบันเทิงสนุกสนาน เพิ่มความน่าสนใจของเพจ กระตุ้นเพจให้มีความเคลื่อนไหวและการเข้าถึงการพบเห็นเพจในวงกว้างมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3 ภาพเพจเข้าใจเราเจ้าสองขาและเนื้อหา



ภาพที่ 4 ภาพคอนเทนต์สุนัขทำกิจกรรมต่างๆ



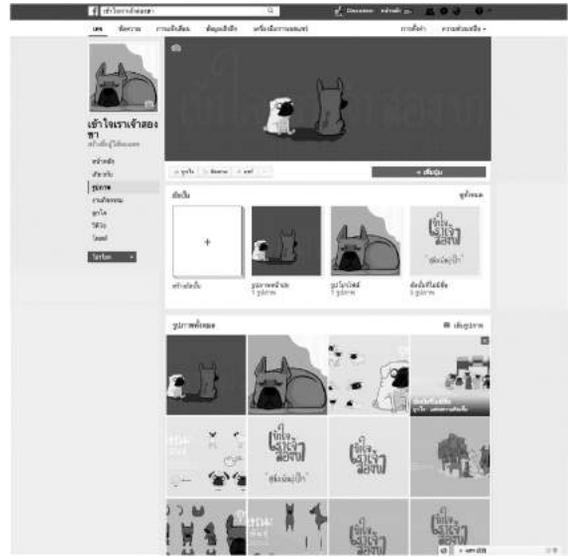
**ขั้นตอนที่ 3 we** คืออัลบั้มภาพแนะนำสุนัขที่อยู่อาศัยตามสถานที่ต่างๆ เพื่อให้ความรู้และเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์กับผู้ติดตาม

**ขั้นตอนที่ 4 story me** คืออัลบั้มภาพ เป็นสื่อความรู้เกี่ยวกับสุนัขในแต่ละสายพันธุ์ รวมเรื่องราวข้อมูลเกี่ยวกับ

สายพันธุ์ต่างๆ แต่ละสายพันธุ์ ประกอบด้วย ความเป็นมาของสายพันธุ์, ลักษณะสายพันธุ์, ลักษณะนิสัย เพื่อเป็นการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้กลุ่มเป้าหมายได้รับข้อมูลข่าวสารได้อย่างทั่วถึง



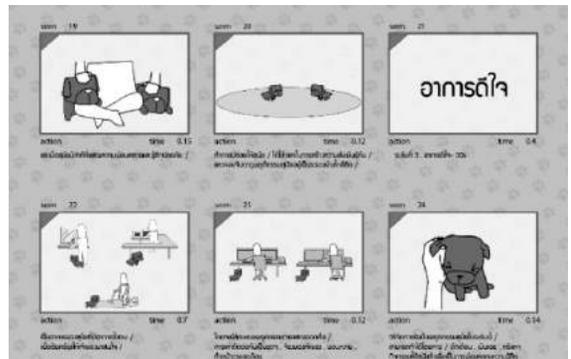
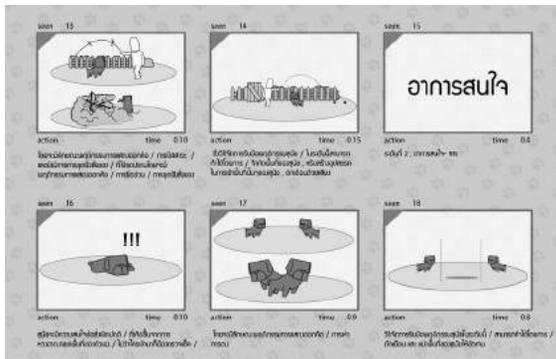
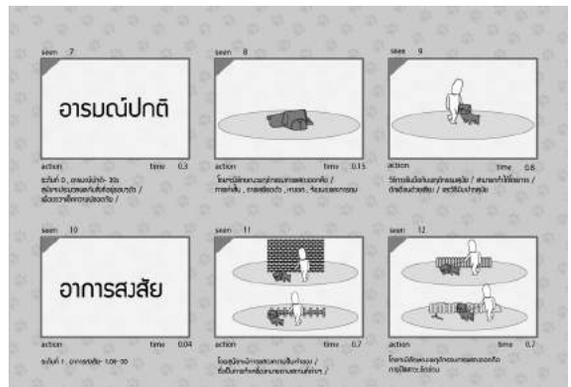
ภาพที่ 5 ภาพอัลบั้มภาพสุนัขที่อยู่อาศัยตามสถานที่ต่างๆ



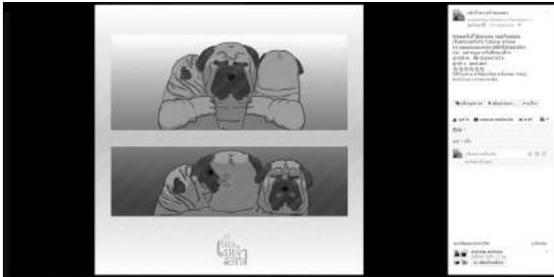
ภาพที่ 6 ภาพอัลบั้มคอนเทนต์ความเป็นมาของสายพันธุ์สุนัขแต่ละสายพันธุ์

ขั้นตอนที่ 5 Action me คือวิดีโอ เป็นสื่อให้ความรู้ รวมถึงเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมมารีสื่อสารของสุนัขเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง เพื่อสร้างความแปลกใหม่ในข้อมูล เพื่อเป็นการให้ความรู้

และสร้างความเข้าใจให้กลุ่มเป้าหมายได้รับข้อมูลข่าวสารได้ทั่วถึงและถูกต้อง



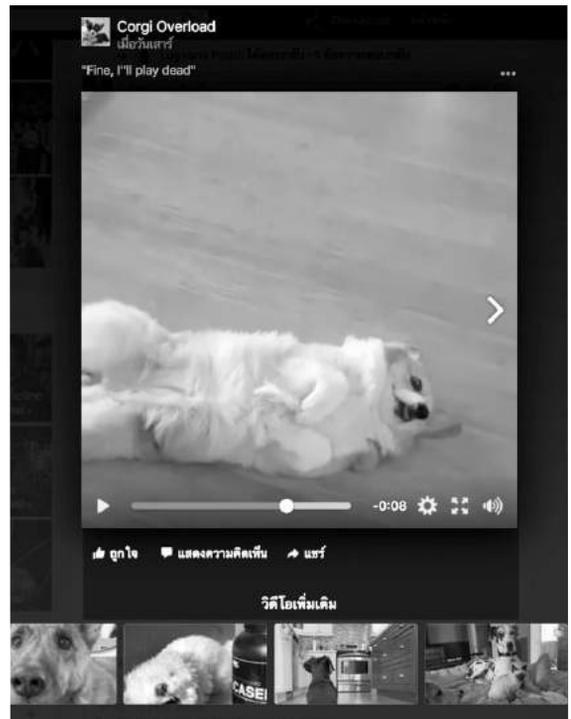




ภาพที่ 9 เนื้อหาที่เป็นกิจกรรมให้เกิดการแบ่งปัน

ขั้นตอนที่ 7 Help คือกิจกรรม คือให้คนมากดไลค์และแชร์ในคอนเทนต์ของเพจเพื่อคัดเลือกแจกรางวัล

ขั้นตอนที่ 8 Friend คือข้อมูลโดยทำการแชร์คอนเทนต์ภาพ, วิดีโอเกี่ยวกับความน่ารักของสุนัขต่างๆ เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวและเพิ่มความน่าสนใจในเพจ เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวและเพิ่มความน่าสนใจในเพจ



ภาพที่ 10 เป็นการแบ่งปันเรื่องราวความน่ารักของสุนัขในลักษณะต่างๆ

## สรุป

กระบวนการทำงานวิจัยเรื่องเข้าใจเราเจ้าสองขาสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย ในครั้งนี้ได้ เปิดพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างคนที่รักสุนัขและผู้สนใจ ได้เข้าถึงข้อมูล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่เรากลับมาจะมองข้ามไป

สื่อสาระในงานชิ้นนี้เป็นการให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมแสดงออกของสุนัขเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง ช่วยลดปัญหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และเพิ่มมิติสัมพันธ์ระหว่างคนกับสุนัข โดยการเผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคม (Social Media) ช่วยเพิ่มช่องทางเพื่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นวายได้กว้างขึ้น ทั้งมิติของความรู้และหลักที่ควรปฏิบัติสำหรับการเลี้ยงสุนัขที่ถูกต้อง

## เอกสารอ้างอิง

- دننفل ھیواساکو. (2548). คู่มือการเลือกซื้อสุนัข.กรุงเทพฯ: BORN FREE house of book.
- ธัญนันท์ มันทา. (2546). การเลี้ยงสุนัข. ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- เดวิด บรูนเนอร์และแซม สตอลล์. (2550). คู่มือการเลี้ยงสุนัข. กรุงเทพฯ: Bear Publishing.
- ณัฐวีร์ ลิมนิลชาติ.(2557). หมาจำ. กรุงเทพฯ: บันลือ พับลิเคชันส์จำกัด.
- ณัฐพล ไยไพโรจน์. (2559). Digital Marketing. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.
- ณัฐสิริ แฉล้มวงศ์. (2552). แรงจูงใจมีต่อการเลี้ยงสุนัขเพื่อนันทนาการของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการนันทนาการ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พลอยชมพู สุทธิกาวิกุล. (2555). การศึกษาทัศนคติของผู้ใช้สวนสาธารณะจัดกิจกรรมที่มีต่อการจัดพื้นที่ออกกำลังกายของสุนัข. วิทยานิพนธ์ปริญญาภูมิสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภูมิสถาปัตยกรรม. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิวิรรณ ดองแก้ว. (2551). การสร้างภาพยนตร์โฆษณาแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมสังคมให้เกิดความตระหนักแก่เยาวชนเกี่ยวกับปัญหาสุนัขจรจัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศรัณญา ยศดามี. (2543). การฝึกสุนัขพันธุ์ลาบดอร์ รีทรีฟเวอร์ ในชั้นพื้นฐานเพื่อประกอบอาชีพ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอาชีวศึกษา.มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Brian carter. (2555). facebook marketing. กรุงเทพฯ: ทู ดิจิตอล คอนเท้นท์ แอนด์ มีเดีย จำกัด.

การออกแบบลวดลายและผลิตภัณฑ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกา  
Graphic and Product Design Based on Inspiration of Mogao Caves Mural

❖ *Qui Ping* ❖

# การออกแบบลวดลายและผลิตภัณฑ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมโก

## Graphic and Product Design Based on Inspiration of Mogao Caves Mural

❖ Qui Ping<sup>1</sup> ❖

❖ เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมโก เมืองตุนหวง สาธารณรัฐประชาชนจีนและวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบ ลวดลายและเทคนิคการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบลวดลายใหม่จากการผสมผสานอัตลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมโกกับความร่วมสมัย โดยแบ่งขั้นตอนการศึกษาได้เป็น 2 ขั้นตอนหลักคือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของถ้ำหินโมโกซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปผลได้ว่า ถ้ำหินโมโกคือศูนย์รวมศิลปะจิตรกรรมฝาผนังที่มีรายละเอียดทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเป็นอย่างสูง โดยจุดเด่นของภาพศิลปะในถ้ำหินโมโกส่วนใหญ่จะแสดงให้เห็นถึงความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและความพิถีพิถันตั้งใจวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังไว้เป็นพุทธบูชาแก่คนรุ่นหลังด้วยการเลือกใช้วัสดุและเทคนิคในการวาดภาพที่ผสมผสานระหว่างเทคนิคแบบจีนและแบบตะวันตกที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอินเดีย โดยเนื้อหาของภาพวาดได้แสดงให้เห็นถึงความเยิบสงบ ความลึกซึ้ง ความยากลำบาก ความอดทน ความรอบคอบ การเสียสละและความมีเสน่ห์ที่น่าค้นหา

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบลวดลายใหม่ที่ผสมผสานระหว่างรูปแบบ ลวดลายและเทคนิคงานจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมโกกับการออกแบบร่วมสมัยและนำลวดลายไปใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้จากการประเมินความเหมาะสมของลวดลายและความพึงพอใจของผู้บริโภคพบว่า ลวดลายใหม่มีการใช้เทคนิคที่สะท้อนอัตลักษณ์รูปแบบลวดลายและสีสีนตามภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมโกได้เป็นอย่างดีและเมื่อออกแบบเป็นเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ในครัวเรือนและของใช้ในชีวิตประจำวันพบว่ามีเหมาะสมกับบริบทในสังคมยุคปัจจุบันเป็นอย่างสูง นอกจากนี้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบให้กับผู้สนใจศึกษาต่อไป ผู้วิจัยยังได้จัดทำลวดลายทั้งหมดเป็น “คู่มือลวดลายจากจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมโก เมืองตุนหวง มณฑลกานซู สาธารณรัฐประชาชนจีน”

**คำสำคัญ :** ถ้ำหินโมโกเมืองตุนหวง, การออกแบบลวดลาย, อัตลักษณ์

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุขุบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

The purpose of this study were to investigate background of Dunhuang Mogao Grottoes Murals of China, analysis the information about patterns form and innovation skills, in order to make new patterns design. This new patterns design combined with mixture of Dunhuang Mogao Grottoes Mural's identity and contemporary. This investigates have two steps as below:

Step 1 : Investigate background of Dunhuang Mogao Grottoes Murals of China, the findings show that The Mogao Grottoes was a center not only historical murals art, but also with a deeply rooted culture. And it has several prominent points: most of Mogao Grottoes Murals art indicated Buddhism belief and ancestors has been paint these murals in earnest for future generations, paint murals technique of ancestors employed Chinese paint technique and eastern paint technique combined together, the content of murals indicated peaceful, mystery, difficulty, patience, deliberateness, sacrifice and glamour, therefore, these were worth exploring.

Step 2 : Design new patterns employed Mogao Grottoes Mural's patterns and contemporary design mixed together, and employed new patterns to make suitability of products design. The findings of user evaluation show that the new patterns were reflected Mogao Grottoes Mural's identity and color. For clothing design, accessory design, kitchen products design and groceries design, the findings show that these design had high fitness with contemporary environmental. In addition, for researcher who wants to continue this study, the researcher of this study already made a handbook about "Patterns of Dunhuang Mogao Grottoes Murals of GanSu Province, China".

*Keywords : Dunhuang Mogao Grottoes, patterns design, identity.*

## ความเป็นมาและความสำคัญ

ความเชื่อเป็นธรรมชาติและวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ จากพื้นฐานความเชื่อของมนุษย์ในสมัยโบราณล้วนมีมูลเหตุมาจากความเจริญทางด้านวิชาการน้อยและวิถีชีวิตที่พึ่งพาอาศัยธรรมชาติ จนต่อมากลายเป็นบ่อเกิดของศาสนาและพิธีกรรม เหตุเพราะศาสนามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมากจึงทำให้ศาสนายามสร้างความคิดดีลึกลับเพื่อผูกติดความศรัทธาในตัวตำนานและเรื่องเล่าไว้อย่างหลากหลาย โครงสร้างสำคัญในการถ่ายทอดศาสนาในสมัยอดีตเป็นการถ่ายทอดความรู้ผ่านระบบการศึกษาตามแบบจารีต โดยมีพระสงฆ์เป็นตัวแทนนำหลักธรรมคำสอนไปเผยแผ่ แต่เพราะพุทธปรัชญาเป็นเรื่องเข้าใจยากทำให้การเผยแผ่คำสอนในสมัยโบราณส่วนใหญ่เป็นการสร้างผลงานทางด้านศิลปวิทยาการผ่านสื่ออักษรและภาพวาดที่สร้างความเข้าใจให้แก่สังคมมนุษย์ได้ดีมากกว่าการใช้วาจา โดยส่วนมากจะสื่อสารออกมาในรูปแบบบันทึกเรื่องราวต่างๆ ทางศาสนาและคำสอน ซึ่งงานศิลปะเหล่านี้จะปรากฏตามกำแพง เพดาน และเสาชของสถานที่สำคัญ อาทิ วัด ถ้ำ โปสถ์ และวิหาร เป็นต้น หรือเรียกว่าจิตรกรรมฝาผนัง

ถ้ำหินโมเกา เมืองตุนหวง มณฑลกลานซู สาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นถ้ำหินเก่าแก่ที่มีขนาดใหญ่และเป็นตัวแทนศิลปะการแกะสลักถ้ำหินของจีนที่เลื่องชื่อ ภายในถ้ำหินประกอบไปด้วยอุโมงค์ค้นพระแห่งตะวันตก-ออก ถ้ำหินสลักอันซื่อที่ลินและถ้ำโพรงไต้ไต้ เป็นต้น ทั้งหมดคืออัญมณีแห่งศาสนศิลป์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของจีน เป็นศูนย์รวมมรดกทางศิลปะและแนวคิดวิถีพุทธที่หลากหลาย เป็นแหล่งบูรณาการความรู้ของลัทธิเต๋าและขงจื้อที่สะท้อนให้เห็นอุดมการณ์และศิลปะชั้นสูงจากการตกผลึกทางภูมิปัญญาของจิตรกรจีนโบราณ โดยถ้ำหินโมเกาเปรียบเสมือนห้องแสดงนิทรรศการจิตรกรรมฝาผนังที่โดดเด่นจนได้รับขนานนามจากทั่วโลกว่าเป็น “ห้องสมุดบนผนัง” ที่แสดงศิลปะทางศาสนาแตกต่างไปจากที่อื่นๆ กล่าวคือภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ถ้ำหินโมเกาจะแสดงรายละเอียดกิจกรรมความเชื่อและการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างศาสนากับเทพยดาที่ก่อให้เกิดจินตนาการราวกับว่าสวรรค์และโลกเป็นเอกภาพเดียวกัน จิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกาถือเป็นจิตรกรรมฝาผนังที่มีเอกลักษณ์และความวิจิตรตระการตาสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมอันดีงามของชนชาติ มีคุณค่าทางศิลปะและมีประโยชน์ต่อการ

ศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศาสนาและวัฒนธรรม จนต่อมาได้รับเกียรติจัดเข้าสู่ทำเนียบ “สารานุกรมศิลปะจีนโบราณ”

ปัจจุบัน ความเปลี่ยนแปลงทางแนวคิด สังคม วิถีชีวิตและรสนิยมทำให้ภาพจิตรกรรมฝาผนังกลายเป็นแค่ศิลปะโบราณที่ควรค่าแก่การศึกษาแต่ไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นเพื่อเป็นการสืบทอดเจตนารมณ์แห่งพระพุทธศาสนาและสืบสานศิลปวัฒนธรรมอันล้ำค่าของจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาให้สามารถเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันและยังคงอยู่กับคนรุ่นหลังต่อไป ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังที่ถ้ำหินโมเกาด้วยการวิเคราะห์รูปแบบ ลวดลาย และเทคนิคต่างๆ ที่แสดงออกผ่านงานศิลปะที่ปรากฏ โดยผลการวิจัยที่ได้นั้น นอกจากจะเป็นข้อมูลที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของสัญลักษณ์ทางศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม สุนทรียศาสตร์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมฝาผนังแล้ว ยังสามารถใช้ไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายใหม่และการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์จากลวดลายของจิตรกรรมฝาผนังที่ถ้ำหินโมเกาได้อย่างมีคุณค่าและเหมาะสมกับยุคสมัย

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาและงานจิตรกรรมฝาผนังของถ้ำหินโมเกา โดยอาศัยหลักฐานจากข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตและเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบศิลปะและประวัติศาสตร์
2. วิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบ ลวดลายและเทคนิคงานจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏอยู่ในถ้ำหินโมเกา ตลอดจนแนวทางการสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ที่มีความร่วมสมัย
3. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบลวดลายที่เกิดจากการผสมผสานภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาเข้ากับการออกแบบร่วมสมัยและนำลวดลายไปประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม

## ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของถ้ำหินโมเกาและตัวอย่างผลงานการออกแบบศิลปะร่วมสมัยจากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกา



ภาพที่ 1 การใช้กลองของชนเผ่าจ้วง

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ ถ้ำหินโม้เกา เมืองตุนหวง มณฑลกานซู สาธารณรัฐประชาชนจีน

3. ขอบเขตด้านการออกแบบแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

3.1 การออกแบบลวดลายใหม่จากการผสมผสานภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกากับการออกแบบร่วมสมัย

3.2 การออกแบบ “คู่มือลวดลายจากจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกา เมืองตุนหวง มณฑลกานซู สาธารณรัฐประชาชนจีน”

3.3 การออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์จากลวดลายจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกา โดยทดลองออกแบบจาก 3 กลุ่มผลิตภัณฑ์ ได้แก่

3.3.1 กลุ่มที่ 1 เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ

3.3.2 กลุ่มที่ 2 ผลิตภัณฑ์ในครัวเรือน

3.3.3 กลุ่มที่ 3 ของใช้ในชีวิตประจำวัน

## ขั้นตอนการศึกษาและการออกแบบผลงานสร้างสรรค์

### ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1.1 ศึกษาภาคเอกสารข้อมูลทั่วไปของถ้ำหินโม้เกา วิวัฒนาการการก่อสร้างถ้ำหินโม้เกาในสมัยราชวงศ์ต่างๆ รูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกาในแต่ละยุคสมัย ประเภทของภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโม้เกา การแบ่งหมวดหมู่ลวดลายงานจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโม้เกาและตัวอย่างผลงานการออกแบบศิลปะร่วมสมัยจากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกา จากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร

1.2.1 วิเคราะห์ข้อมูลลวดลายจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกา โดยลวดลายทั้งหมดประกอบด้วยภาพพระพุทธเจ้า ภาพในคัมภีร์พระสูตร ภาพเรื่องเล่าชนเผ่า ภาพผู้ทำนบบำรุงศาสนา

ภาพลวดลายประดับตกแต่ง ภาพนิทาน ภาพวาดพุทธประวัติ และภาพวาดธรรมชาติ ซึ่งล้วนมีเอกลักษณ์การออกแบบศิลปะตามแบบจีนโบราณที่สะท้อนให้เห็นความชาญฉลาดของจิตรกรในสมัยโบราณ การตกผลึกทางความคิด สืบสานทางวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ตลอดจนบทบาทและรูปแบบวิวัฒนาการทางศิลปะที่สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่องในแต่ละยุคสมัย ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินหมายเลข 249, 305 และ 61 เป็นต้น

1.2.2 วิเคราะห์เทคนิคการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังในแต่ละยุคสมัย ประกอบด้วย 1. เทคนิคแบบจีนมีเทคนิคการวาดภาพใบหน้าแบบจีนที่เน้นสีแดงเพื่อแสดงความรู้สึกมีชีวิตชีวาและเป็นสามมิติ 2. เทคนิคตะวันตก มีที่มาจากภาพปูนสูงและภาพปูนต่ำของอินเดียโบราณ ส่วนใหญ่เน้นแสงเงา และการย้อมเป็นหลักที่ให้ความรู้สึกเน้นเรื่องราวที่เกิดขึ้น

1.2.3 วิเคราะห์การนำภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโม้เกาไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบร่วมสมัย พบว่า การผสมผสานระหว่างภาพจิตรกรรมฝาผนังกับยุคสมัยสามารถทำให้เกิดลวดลายใหม่ที่ไม่เพียงแต่แสดงลักษณะตามแบบชนชาติจีนโบราณที่โดดเด่นยังสามารถปรับให้เข้ากับแนวโน้มของยุคสมัยได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 2 ผลงานภาพการผสมผสานยุคสมัย



ภาพที่ 3 การออกแบบอุปกรณ์อาหาร

1.3 สรุปข้อมูลจากการศึกษาและสร้างเครื่องมือในการค้นหาลวดลายที่มีอัตลักษณ์ตามจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกาที่โดดเด่นด้วยแบบสอบถามเพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญในประเทศจีนจำนวน 3 ท่าน

1.4 สรุปแนวทางการออกแบบตามคำตอบและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบ

2.1 การออกแบบแบบร่างลวดลายใหม่จากจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการคัดเลือกลวดลายที่เหมาะสมและสามารถแสดงอัตลักษณ์ภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกาที่ดีที่สุด

2.2 เก็บข้อมูลภาคสนามครั้งที่ 1 ด้วยการนำเสนอผลงานการออกแบบแบบร่างต่อผู้เชี่ยวชาญในประเทศจีนจำนวน 3 ท่าน

2.3 สรุป คัดเลือกและปรับแก้ลวดลายตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกา

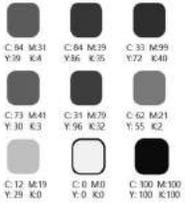
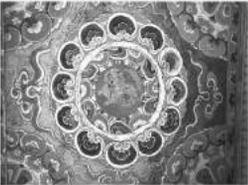
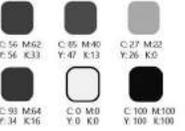
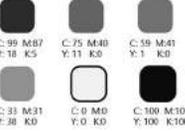
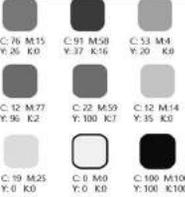
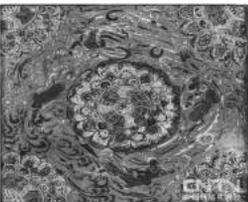
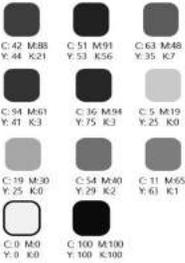
2.4 เก็บข้อมูลภาคสนามครั้งที่ 2 ด้วยการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคและความเหมาะสมของลวดลายที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกา

### สรุปผลการศึกษา

#### 1.สรุปผลงานการออกแบบแบบร่าง

จากการศึกษาภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัยทำให้ได้หลักการสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบลวดลาย 2 ประการคือ 1. การวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาเพื่อหาแนวทางและแนวคิดที่ซ่อนอยู่ในภาพและนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบลวดลายที่มีเนื้อหาทางวัฒนธรรมและการผสมผสานความร่วมมือ อันจะนำมาซึ่งผลงานการออกแบบลวดลายที่มีคุณค่าทางจิตวิญญาณ 2. การวิเคราะห์ลายเส้น เทคนิคและองค์ประกอบทางความงามของภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ การจับคู่ชุดสี โครงสร้างภาพและการแสดงผลให้มีความร่วมมือ โดยสามารถออกแบบได้ดังนี้

1.1 แบบร่างลายเมฆ

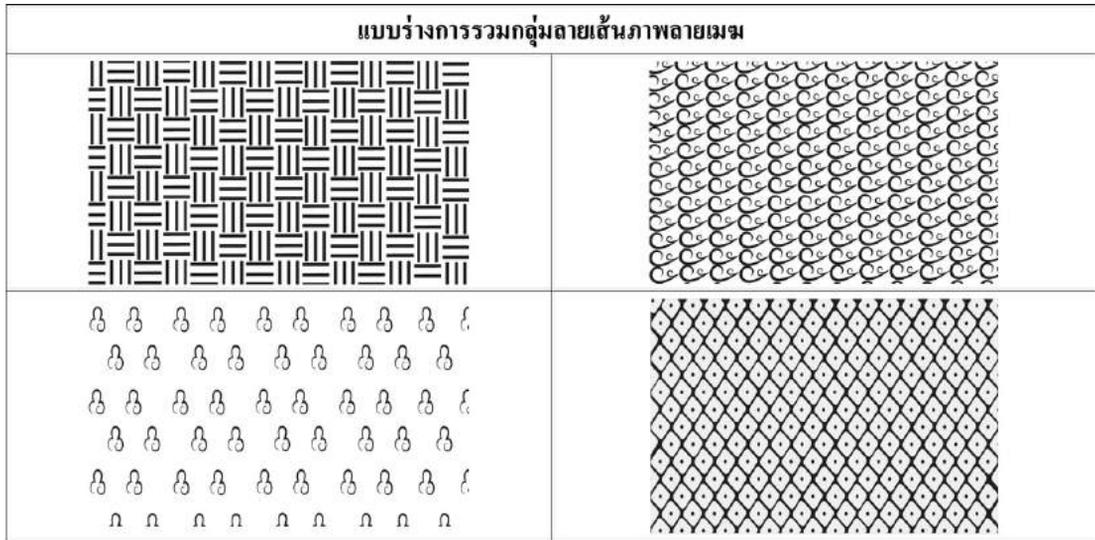
แบบร่างลายเมฆ				
ภาพต้นฉบับ	ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	ตารางสี	ยุคสมัย
 <p>ภาพในคัมภีร์พระศรี อารยเมตไตรยบนเพดานถ้ำ</p>				ราชวงศ์สุย (ค.ศ.581-618)
 <p>ลายกลุ่มดอกไม้บนเพดานหลุม</p>				ราชวงศ์ถัง ตอนต้น
 <p>ภาพเจ้าชายแห่งตะวันตก</p>				ราชวงศ์เว่ย ตะวันตก
 <p>ภาพนางฟ้าแห่งโลกตะวันตก</p>				ราชวงศ์ เซ็งถัง
 <p>ภาพการโบยบินของนางฟ้า บนเพดานหลุม</p>				ราชวงศ์ถัง ตอนต้น

1.1.1 แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายเมฆ

แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายเมฆ			
ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	การรวมกลุ่มภาพ	หมายเหตุ

ตารางที่ 2 แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายเมฆ

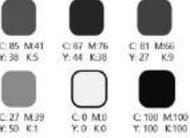
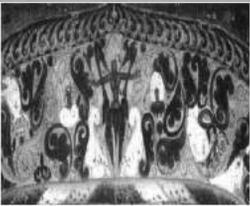
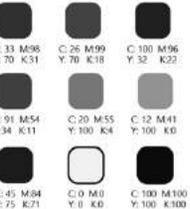
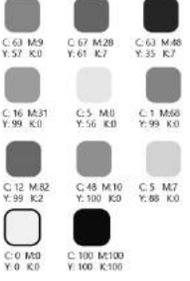
1.1.2 แบบร่างการรวมกลุ่มลายเส้นภาพลายเมฆ



ตารางที่ 3 แบบร่างการรวมกลุ่มลายเส้นภาพลายเมฆ

1.2 แบบร่างลายดอกสายน้ำผึ้ง

<b>แบบร่างลายดอกสายน้ำผึ้ง</b>													
ภาพต้นฉบับ	ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	ตารางสี	ยุคสมัย									
 <p style="text-align: center; font-size: small;">ภาพ โลกแห่งศาสนาพุทธกับ ศาสนาเต๋า</p>			<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:40 M:61 Y:70 K:27</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:51 M:29 Y:33 K:1</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:66 M:21 Y:33 K:0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:69 M:42 Y:49 K:17</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:94 M:00 Y:42 K:36</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:32 M:38 Y:49 K:2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:36 M:54 Y:64 K:14</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:0 M:0 Y:0 K:0</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:100 M:100 Y:100 K:100</td> </tr> </table>	C:40 M:61 Y:70 K:27	C:51 M:29 Y:33 K:1	C:66 M:21 Y:33 K:0	C:69 M:42 Y:49 K:17	C:94 M:00 Y:42 K:36	C:32 M:38 Y:49 K:2	C:36 M:54 Y:64 K:14	C:0 M:0 Y:0 K:0	C:100 M:100 Y:100 K:100	<p style="font-size: small;">ราชวงศ์เว่ย เหนือ</p>
C:40 M:61 Y:70 K:27	C:51 M:29 Y:33 K:1	C:66 M:21 Y:33 K:0											
C:69 M:42 Y:49 K:17	C:94 M:00 Y:42 K:36	C:32 M:38 Y:49 K:2											
C:36 M:54 Y:64 K:14	C:0 M:0 Y:0 K:0	C:100 M:100 Y:100 K:100											
 <p style="text-align: center; font-size: small;">ลายดอกสายน้ำผึ้งและดอกบัว</p>			<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:25 M:34 Y:96 K:18</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:31 M:45 Y:34 K:1</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:05 M:38 Y:38 K:5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:19 M:28 Y:21 K:9</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:0 M:0 Y:0 K:0</td> <td style="text-align: center; font-size: x-small;">C:100 M:100 Y:100 K:100</td> </tr> </table>	C:25 M:34 Y:96 K:18	C:31 M:45 Y:34 K:1	C:05 M:38 Y:38 K:5	C:19 M:28 Y:21 K:9	C:0 M:0 Y:0 K:0	C:100 M:100 Y:100 K:100	<p style="font-size: small;">ราชวงศ์โจว เหนือ</p>			
C:25 M:34 Y:96 K:18	C:31 M:45 Y:34 K:1	C:05 M:38 Y:38 K:5											
C:19 M:28 Y:21 K:9	C:0 M:0 Y:0 K:0	C:100 M:100 Y:100 K:100											

แบบร่างลายดอกสายน้ำผึ้ง				
ภาพต้นฉบับ	ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	ตารางสี	ยุคสมัย
 <p>ลายดอกสายน้ำผึ้งที่ซัดตกแต่ง ด้านข้างเพดานหลุม</p>			 <p>C: 85 M:41 Y:38 K:5 C: 97 M:76 Y:44 K:38 C: 81 M:56 Y:27 K:9 C: 27 M:39 Y:50 K:1 C: 0 M:0 Y:0 K:0 C: 100 M:100 Y:100 K:100</p>	ราชวงศ์โจว เหนือ
 <p>ลายดอกบัวและดอกสายน้ำผึ้ง บนทับหลังประตู</p>			 <p>C: 33 M:98 Y:70 K:31 C: 26 M:99 Y:70 K:18 C: 100 M:96 Y:32 K:22 C: 91 M:54 Y:34 K:11 C: 20 M:55 Y:100 K:4 C: 12 M:41 Y:100 K:0 C: 45 M:84 Y:75 K:71 C: 0 M:0 Y:0 K:0 C: 100 M:100 Y:100 K:100</p>	ราชวงศ์เว่ย เหนือ
 <p>ลายดอกบัวและดอกสายน้ำผึ้ง</p>			 <p>C: 63 M:9 Y:57 K:0 C: 67 M:28 Y:61 K:27 C: 63 M:48 Y:33 K:27 C: 16 M:31 Y:99 K:0 C: 5 M:0 Y:56 K:0 C: 1 M:58 Y:99 K:0 C: 12 M:82 Y:99 K:2 C: 48 M:10 Y:100 K:0 C: 5 M:7 Y:88 K:0 C: 0 M:0 Y:0 K:0 C: 100 M:100 Y:100 K:100</p>	ราชวงศ์เว่ย เหนือ

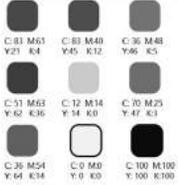
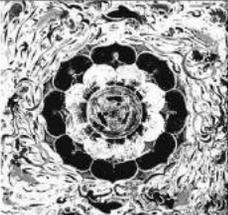
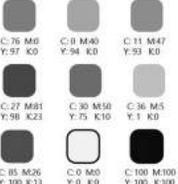
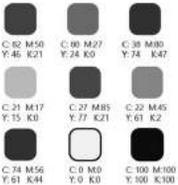
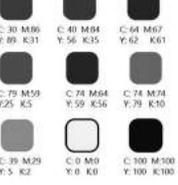
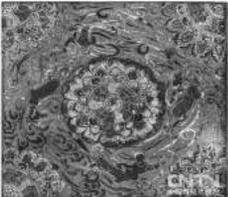
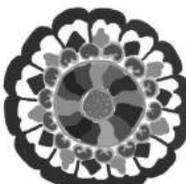
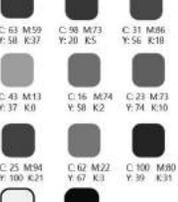
ตารางที่ 4 แบบร่างลายดอกสายน้ำผึ้ง

## 1.2.1 แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายดอกสายน้ำผึ้ง

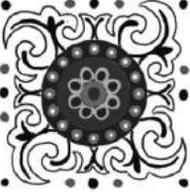
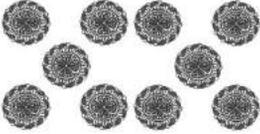
แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายดอกสายน้ำผึ้ง			
ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	การรวมกลุ่มภาพ	หมายเหตุ
			
			
			
			

ตารางที่ 5 แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายดอกสายน้ำผึ้ง

1.3 แบบร่างลายดอกไม้

แบบร่างลายดอกไม้				
ภาพต้นฉบับ	ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	ตารางสี	ยุคสมัย
 <p>ลายดอกไม้บนเบ้าดินเผาหลุม</p>				ราชวงศ์ถัง ตอนต้น
 <p>ลายตามรูปแบบโลกตะวันตก</p>				ราชวงศ์ เหนือ-ใต้
 <p>ลายเบ้าดินเผาในรูปแบบ ตารางหมากรุก</p>				ราชวงศ์โจว เหนือ
 <p>ลายดอกไม้บนเบ้าดินเผาหลุม</p>				ราชวงศ์ เซ็งถัง
 <p>ลายนางฟ้าโบยบิน บนเบ้าดินเผาหลุม</p>				ราชวงศ์ถัง ตอนต้น

## 1.3.1 แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายดอกไม้

แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายดอกไม้			
ภาพร่าง (ขาวดำ)	ภาพร่าง (ภาพสี)	การรวมกลุ่มภาพ	หมายเหตุ
			
			
			
			
			

ตารางที่ 7 แบบร่างการรวมกลุ่มภาพลายดอกไม้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแบบร่างลวดลายใหม่โดยการนำองค์ประกอบลวดลายที่สำคัญมาดำเนินการรวมกลุ่มภาพการผสมผสาน การกระจายและการเน้นลวดลายที่จุดศูนย์กลางตลอดจนการนำจุดเด่นของสีเส้นในแต่ละลวดลายมาใช้ จนได้มาซึ่งลวดลายใหม่ที่มีอัตลักษณ์ตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินไม่เกาเพื่อนำไปใช้บนผลิตภัณฑ์

## 2.สรุปผลงานการออกแบบลวดลายจากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินไม่เกา

จากผลสรุปความพึงพอใจ การประเมินผลงานการออกแบบแบบร่างและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบเป็นลวดลายใหม่ที่มีอัตลักษณ์ตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินไม่เกาเพื่อนำไปใช้บนผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้

ลวดลายใหม่ที่มีเอกลักษณ์ตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมโก															
ลวดลายใหม่	การผสมผสานลวดลาย	ที่มาของสีในลวดลาย	ตารางสี												
			<table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												
			<table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												
			<table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												

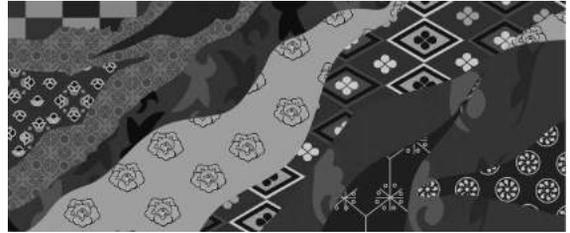
ลวดลายใหม่ที่มีอัตลักษณ์ตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินไม่เกา			
ลวดลายใหม่	การผสมผสานลวดลาย	ที่มาของสีในลวดลาย	ตารางสี
			 <p>C:26 M:97 Y:68 K:18    C:42 M:54 Y:33 K:26    C:6 M:0 Y:8 K:3  C:71 M:26 Y:24 K:3    C:89 M:71 Y:32 K:26    C:22 M:87 Y:66 K:7  C:98 M:82 Y:47 K:25</p>
			 <p>C:22 M:83 Y:95 K:12    C:29 M:94 Y:100 K:36    C:45 M:84 Y:76 K:72  C:91 M:80 Y:51 K:45    C:89 M:68 Y:39 K:24    C:89 M:87 Y:44 K:16  C:0 M:0 Y:0 K:0    C:89 M:89 Y:39 K:24</p>
			 <p>C:17 M:79 Y:42 K:35    C:34 M:74 Y:47 K:25    C:31 M:117 Y:21 K:6  C:79 M:28 Y:61 K:30    C:80 M:77 Y:46 K:41    C:28 M:37 Y:38 K:4  C:42 M:83 Y:54 K:25    C:43 M:26 Y:48 K:7    C:22 M:22 Y:20 K:5  C:79 M:58 Y:61 K:30    C:62 M:54 Y:33 K:26    C:22 M:17 Y:22 K:0</p>

ตารางที่ 8 ลวดลายใหม่ที่มีอัตลักษณ์ตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินไม่เกา

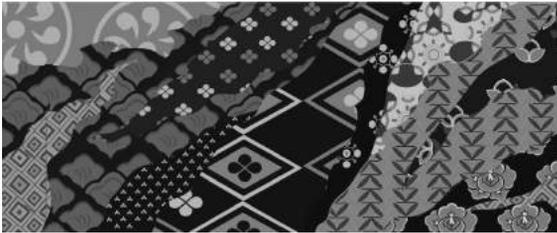
### 3. ตัวอย่างผลงานการออกแบบลวดลาย



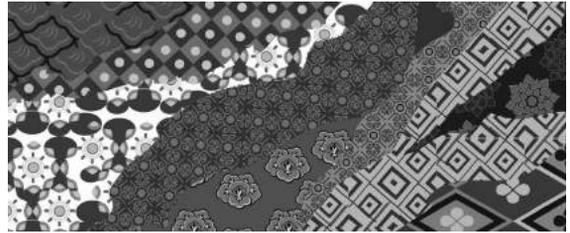
ภาพที่ 4 การออกแบบลวดลาย 1



ภาพที่ 5 การออกแบบลวดลาย 2



ภาพที่ 6 การออกแบบลวดลาย 3



ภาพที่ 7 การออกแบบลวดลาย 4

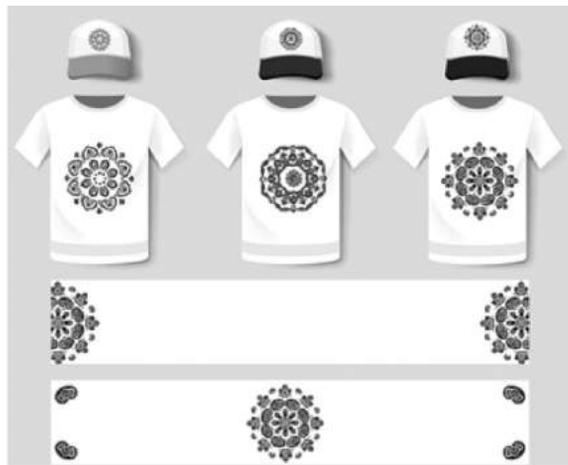


ภาพที่ 8 การออกแบบลวดลาย 5



ภาพที่ 9 การออกแบบลวดลาย 6

### 4. ตัวอย่างผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ลวดลายจากลวดลายภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมโก



ภาพที่ 10 ตัวอย่างผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายเครื่องประดับ



## อภิปรายผล

จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกา สามารถวิเคราะห์ได้ว่า รูปแบบลวดลายของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วาดอยู่ในถ้ำหินนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปตามประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความเชื่อทางศาสนาในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน โดยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัยได้นำมาซึ่งการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของวัสดุและเทคนิคในการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยการพัฒนาถ้ำหินโมเกาในยุคแรกสุดเกิดจากเผยแพร่ศิลปะทางศาสนาของประเทศอินเดีย มาในประเทศแถบตะวันออก และค่อยๆ มีการเผยแพร่ไปยังประเทศในแถบอื่นตลอดและสิ้นสุดการเผยแพร่ในสาธารณรัฐประชาชนจีน แสดงให้เห็นว่าศิลปะเนื่องในพระพุทธศาสนาที่เกิดขึ้นมีแนวโน้มที่จะเป็นไปตามรูปแบบจีนมากขึ้น นอกจากนี้ จากการพัฒนาข้ามขนบธรรมเนียมกับนานาประเทศใกล้เคียง ทำให้ภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการออกแบบลวดลายประดับตกแต่งที่แสดงการผสมผสานสไตล์ทางศิลปะตะวันตก ศิลปะอินเดีย ศิลปะกรีกและศิลปะจีน เข้าด้วยกันทำให้ลวดลายในถ้ำหินโมเกาได้กลายเป็นต้นแบบของศิลปะทางพระพุทธศาสนาที่มีเอกลักษณ์ของเมืองตุนหวง และประเทศจีนจนถึงเป็นมรดกทางศิลปะที่แสดงจิตวิญญาณของชาติได้อย่างโดดเด่น สะท้อนให้เห็นความคิด จิตใจ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาความรู้ของคนในเมืองตุนหวง ดังนั้น การนำเอกลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกาที่เป็นองค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนาในอดีตมาผสมผสานกับความร่วมสมัยในปัจจุบันจะทำให้ได้ผลงานการออกแบบลวดลายใหม่ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับบริบทของสังคมในปัจจุบันและสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการในเมืองตุนหวงได้ เมื่อผู้วิจัยนำลวดลายบนภาพจิตรกรรมฝาผนังในอดีตไปดำเนินการออกแบบบรรจุภัณฑ์และสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า การผสมผสานลวดลายต้นแบบและสีที่ปรากฏบนภาพจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำหินโมเกาจะสามารถทำให้ลวดลายใหม่ที่ได้มีเอกลักษณ์ของถ้ำหินโมเกามากที่สุดและการนำลายเดี่ยวที่ออกแบบมาผสมผสานร่วมกันเป็นกลุ่มภาพจะทำให้เกิดเป็นลวดลายใหม่ที่มีความสวยงามและมีความร่วมสมัย ทั้งนี้ในการออกแบบต้นแบบลวดลายจำเป็นต้องคำนึงถึงการนำไปประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมด้วย ดังนั้นเมื่อได้ต้นแบบลวดลายแล้วผู้วิจัยจึงได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบกับผลิตภัณฑ์

3 กลุ่มคือ เครื่องแต่งกายเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ในครัวเรือน และของใช้ในชีวิตประจำวัน โดยจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการนำลวดลายใหม่ที่ออกแบบตามอัตลักษณ์ของถ้ำหินโมเกาไปประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมาก โดยหากมีการนำมาวางขายในตลาด ผู้บริโภคก็ยินดีที่จะซื้อไปเป็นของฝากและของที่ระลึก ทั้งนี้ การนำลวดลายจากภาพจิตรกรรมฝาผนังตามแบบโบราณ มาผสมผสานกับความร่วมสมัยเพื่อออกแบบเป็นลวดลายใหม่ที่อุดมด้วยคุณค่าวัฒนธรรมทางพระพุทธศาสนาตามศาสตร์ตุนหวงและนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถผลิตเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่มีความสามารถทางการแข่งขันและมีคุณค่าทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดเป็นการสื่อสารข้อมูลภาพลักษณ์ของถ้ำหินโมเกาที่ชัดเจนและเป็นเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ดีงามสืบต่อไป

## ข้อเสนอแนะ

1. ผลงานการออกแบบลวดลายและการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาเป็นเพียงตัวอย่างการออกแบบ ซึ่งยังสามารถนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบ ลวดลาย สี สัน และการผสมผสานเทคนิคการออกแบบร่วมสมัยใหม่ได้อีกมากมาย ทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ที่เหมาะสมได้อีกหลากหลายขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ผลิตและผู้บริโภคตามแนวโน้มความต้องการของตลาด

2. การนำลวดลายใหม่จากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาไปพัฒนาต่อยอดกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องคำนึงถึงการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีภาพลักษณ์ที่ดีและแสดงความหมายถึงความเป็นสิริมงคลเพราะลวดลายจากภาพจิตรกรรมฝาผนังมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา

3. ในการนำรูปแบบแนวคิดการสร้างสรรคจากภาพจิตรกรรมฝาผนังถ้ำหินโมเกาไปประยุกต์ใช้กับสถานที่หรือแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ จะต้องมีการปรับปรุงหรือประยุกต์ใช้ข้อมูลให้สอดคล้องกับสถานที่นั้นเป็นสำคัญ หากไม่มีการศึกษาในเชิงลึกที่เพียงพออาจทำให้การออกแบบดังกล่าวไม่เชื่อมโยงกับบริบทของสถานที่นั้นๆ ได้

### บรรณานุกรม

- บันทึกทางประวัติศาสตร์ของถ้ำหินโมโก. (2559, กรกฎาคม 5). [เว็บไซต์] สืบค้นได้จาก: <http://wenku.baidu.com>.
- ประวัติเมืองตุนหวง. (2558, พฤษภาคม 5). [เว็บไซต์] สืบค้นได้จาก: <http://www.baidu.com>.
- LIU Keyan. (2009) การวิเคราะห์ลวดลายประดับตกแต่งของถ้ำหินโมโกในยุคแรก. Hundred Schools in Arts Journal. Jiangshu: Jiangsu Academy of Arts and culture. Vol. 109, P. 111.
- LIU Wenfang. (2005) “Dunhuang Mogao Grottoes pattern Design” in World of Antiquity. Vol. 6. Beijing: Beijing publishing group, P. 33-34.
- Paul Pelliot. (1993) The manuscripts discovered in Dunhuang. Translated by Geng Sheng. Lanzhou: Gansu people's Publishing House, P. 37.
- YAN Wenlu. (2003) China Grotto Art Subjects. Guangxi: Guangxi normal university press (Group), P. 20.
- ZHANG Yanyuan. (2011) Ancient paintings record. Zhejiang: Zhejiang people's fine arts publishing house.
- ZHAO Linyi. (2558, พฤษภาคม 5) “Oriental Louvre Palace-The artistic value of the Dunhuang Mogao grottoes. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก: <http://story.gscn.com.cn>.



การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนวิถีแห่งความสุข  
THE CREATIVE ART ON THE PATH OF HAPPINESS

❖ *Pan Siying* ❖

## การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนวิถีแห่งความสุข THE CREATIVE ART ON THE PATH OF HAPPINESS

❖ Pan Siying<sup>1</sup> ❖

❖ ปิติวรรณ สมไทย<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความสุขและค่านิยมประกอบของภาวะอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อความสุขของผู้วิจัยเพื่อใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพวาดและนำเสนอผลงานภาพวาดด้วยการจัดนิทรรศการที่ผสมผสานศิลปะจัดวาง โดยการเรียนรู้มุ่งเน้นที่การคิดค้นวิธีการนำเสนอใหม่ๆ ในรูปแบบสามมิติเพื่อแปรสภาพการรับรู้ให้สมจริงและสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้กับผู้ชม

ผลการศึกษาพบว่า ความสุข (Happiness) เป็นความรู้สึกที่ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของจิตใจและสิ่งรอบข้างหลายๆ เหตุผลเชื่อมโยงต่อกันจนเกิดเป็นอารมณ์ที่ผ่อนคลายและความรู้สึกสบายกายสบายใจ ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ความสุขของผู้วิจัย พบว่า สามารถแยกวิเคราะห์ปัจจัยที่มาได้เป็น 2 ประเด็นคือ 1) ปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบต่อความสุขของผู้วิจัย ได้แก่ ครอบครัว คนรัก เพื่อน ครูนักเรียน และการทำงาน 2) ปัจจัยรอง ได้แก่ ชีวิต จิตสำนึก ความสนใจ เป็นต้น ทั้งนี้ การค้นหาความรู้สึกของตนเองและการเปลี่ยนแปลงทางความคิดทั้งหมดเป็นการบูรณาการข้อมูลที่เกิดขึ้นขณะที่ผู้วิจัยได้สัมผัสกับความรู้สึกทางอารมณ์และก่อเกิดขึ้นมาเป็นความสุขใน 2 สถานที่ คือในประเทศจีนและประเทศไทย ดังนั้นเนื้อหาผลงานจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้วิจัยกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติรอบๆ ตนเองประกอบด้วยภาพผลงานทั้งสิ้น 18 ภาพ เมื่อผู้วิจัยนำผลงานภาพวาดศิลปะบนวิถีแห่งความสุขของตนเองที่เกิดจากการสังเกตการณ์และการบันทึกเหตุการณ์จริงในชีวิตของผู้วิจัยและนำเสนอด้วยการผสมผสานเทคนิคศิลปะจัดวางได้ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งนี้มีความน่าใจ แปลกใหม่ สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงาน พื้นที่และผู้ชมให้เป็นองค์รวมได้อย่างสมดุล ตลอดจนสามารถนำความสุขที่ค้นพบไปใช้เป็นแนวทางในการเสริมสร้างสุขภาพร่างกายและจิตใจให้มีความสมบูรณ์แข็งแรง กระตุ้นให้เกิดการยกระดับคุณภาพชีวิตและนำไปสู่การพัฒนาารูปแบบความสุขบนพื้นฐานที่สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพต่อไป

**คำสำคัญ :** ความสุข ศิลปะจัดวาง การวาดภาพประกอบ

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรดุขภูษิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

The purpose of this research aims to study the concept of happiness and find the elements of emotion that affect the researcher happiness to create paintings and presentations the artwork with an exhibition that combines installation art. This research focusing on new ways of presenting ideas. In a three-dimensional form to transform the perception of reality and create a new experience for the audience.

The study found that, Happiness is a feeling created on the basis of the mind and many things around. The reason is linked to the emotion is a relaxed and comfortable feeling. Based on the analysis of the researcher happiness, it was found that two factors can be categorized as 1) the main factors that affect the happiness of the researcher are the family, the lover, the friend, the teacher, the student and the work. 2) Secondary factors include life, consciousness, interest, etc. The search for self-feelings and all thought-change is the integration of information that occurs while the researcher experiences emotions and creates happiness in two places, namely, in China and Thailand. Therefore, the content is a paintings story about the relationship between the researcher and the natural environment around them, including the total image of 18 images. When researchers bring their artwork on their own way of life, resulting from the observation and recording of real events in the life of the researcher, and presenting them with a blend of art and layout techniques, this is a novelty that is able to create a balanced interaction between the workspace and the audience. It can also bring pleasure discovered as a guideline to strengthen physical and mental health. Encourage the enhancement of quality of life and lead to the development of a happy model on a basis that is consistent with the current situation is sustainable and effective.

*Keywords : Happiness, Installation art, Illustration*

## บทนำ

ความปรารถนาสูงสุดที่มนุษย์ทุกคนถวิลหาให้ได้มาครอบครองอยู่ตลอดเวลาหลักหนึ่งไม่พ้นความรู้สึกที่เรียกว่า “ความสุข” ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นมาจากความพึงพอใจ ความปิติยินดีและความรู้สึกปลอดภัยในชีวิตของมนุษย์ ดังคำกล่าวของอริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีกว่า “ความสุข คือ ความหมายและวัตถุประสงค์ของชีวิต เป็นจุดมุ่งหมายและจุดจบทั้งมวลของการดำรงอยู่ของมนุษย์”

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เหตุการณ์เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นมีทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและเกิดขึ้นโดยฝีมือมนุษย์ล้วนมีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นเหตุเป็นผล ทั้งนี้จากการที่สังคมและประเทศชาติต้องประสบกับปัญหา รวมถึงความขัดแย้งทั้งภายในและภายนอกที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน มนุษย์กับธรรมชาติและมนุษย์กับสังคม ดังจะเห็นได้จากการสื่อสารชนบทรอบเมือง ภัยพิบัติและสภาพเศรษฐกิจ เป็นต้น ทำให้มนุษย์ในปัจจุบันล้วนมีความตึงเครียดและเกิดความกดดันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ส่งผลให้วิถีการดำรงชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงไปจนเป็นสาเหตุให้เกิดการบั่นทอนความมั่นคงและความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคมโดยตรง อาทิ เกิดการทะเลาะเบาะแว้ง ความหวาดระแวง ความไม่เชื่อใจ และความเกลียดชัง เป็นต้น ดังนั้นเพื่อแสวงหาสิ่งที่ทำให้สามารถผ่อนคลายภาวะอารมณ์หรือความรู้สึกไม่สบายใจที่เกิดขึ้นเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ ตลอดจนงานเพื่อการค้นพบและรับรู้ความสุขจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวและสภาพแวดล้อมทางสังคม ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานภาพวาดศิลปะบนวิถีแห่งความสุขของตนเองที่เกิดจากการสังเกตการณ์และการบันทึกเหตุการณ์จริงในชีวิตของผู้วิจัยและนำเสนอด้วยการผสมผสานเทคนิคศิลปะจัดวาง (Installation art)

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความสุข การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการผสมผสานระหว่างอารมณ์กับการสร้างสรรค์ศิลปะตามทัศนะของนักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและนำมาใช้เป็นข้อมูลในการจัดทำผลงานศิลปะบนวิถีแห่งความสุขของตนเอง

2. ค้นหาคำประกอบของภาวะอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อความสุขของผู้วิจัยด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสุขกับครอบครัวและสุขภาพแวดล้อมทางสังคม

3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพวาดจากการสังเกตการณ์และการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของผู้วิจัยและนำเสนอผลงานภาพวาดด้วยการจัดนิทรรศการที่ผสมผสานศิลปะจัดวาง โดยมุ่งเน้นไปที่การคิดค้นวิธีการนำเสนอใหม่ๆ ในรูปแบบสามมิติเพื่อแปรสภาพการรับรู้ให้สมจริงและสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้กับผู้ชม

## ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาความสุขที่มีปัจจัยมาจากครอบครัวและสภาพแวดล้อมทางสังคมของผู้วิจัย โดยประยุกต์ใช้แนวคิดจากทฤษฎีความสุขตามทัศนะของนักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและตามมุมมองของผู้วิจัย ด้วยวิธีการดังนี้

### 1.1 การสังเกตการณ์

- สังเกตการเปลี่ยนแปลงทางความคิดของผู้วิจัยเพื่อรับรู้ความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงอื่นๆ

- สังเกตการเปลี่ยนแปลงทางความรู้สึกของผู้วิจัยเมื่อต้องแยกจากกันกับคนในครอบครัว เพื่อน และคนรักที่อยู่ในประเทศจีน

- สังเกตเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้วิจัยมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แก่ ความสัมพันธ์ของผู้วิจัยกับคนในครอบครัว เพื่อน คนแปลกหน้า พืช สัตว์ สิ่งของสภาพแวดล้อม เป็นต้น

- สังเกตพฤติกรรมของคนและสิ่งของต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้วิจัยทั้งหมด ได้แก่ การรับประทานอาหาร กิจกรรมการท่องเที่ยว การนอน ความฝัน และเรื่องวุ่นวายต่างๆ เป็นต้น

### 1.2 การบันทึกเหตุการณ์

- การบันทึกด้วยภาพถ่าย

- การบันทึกด้วยการวาดภาพประกอบฉากเหตุการณ์

- การบันทึกด้วยการจดบันทึกในชีวิตประจำวัน

- การบันทึกด้วยการแต่งบทกวี

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ บันทึกเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวันของผู้วิจัยที่เกิดขึ้นในเมืองยู่ซี (Yuxi) และเมืองคุนหมิง (Kunming) มณฑลยูนนาน ประเทศจีนและที่จังหวัดชลบุรี ประเทศไทย ในช่วงชีวิตระหว่างปี ค.ศ.1990 จนถึงปัจจุบัน

3. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นผลงานภาพวาดที่เกิดจากการสังเกตการณ์และการบันทึกเหตุการณ์จริงในชีวิตของผู้วิจัยและนำเสนอด้วยการผสมผสานเทคนิคศิลปะจัดวาง (Installation art)

### วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลทฤษฎีที่เกี่ยวกับความสุข การสร้างสรรค์ศิลปะ การผสมผสานระหว่างอารมณ์กับการสร้างสรรค์ศิลปะจากหนังสือ วารสารการศึกษาและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการศึกษาเกี่ยวกับความสุขของผู้วิจัยตามมุมมองของผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ค้นหาปัจจัยของภาวะอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อความสุขของผู้วิจัยจากการสังเกตการณ์และบันทึกเหตุการณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างความสุขกับครอบครัวและมีความสุขกับสภาพแวดล้อมทางสังคม

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการออกแบบแบบร่างเป็นภาพชุด (Series) ที่มีแรงบันดาลใจมาจากการค้นพบความสุขที่แท้จริงในชีวิตของผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผลงานเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาและดำเนินการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 5 จัดทำต้นแบบผลงานชุด “การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนวิถีแห่งความสุขของตนเอง”

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงานด้วยการผสมผสานศิลปะจัดวาง

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการดำเนินการวิจัย

### ผลการวิจัย

1. จากการศึกษา พบว่า ความสุขของมนุษย์สามารถปรับเปลี่ยนได้และมนุษย์สามารถใช้ความพยายามเพื่อปรับเปลี่ยนระดับความสุขของตนเองได้เช่นกัน คำว่าความสุขในภาษาอังกฤษคือคำว่า “Happiness” หรือ “well-being” ซึ่งหมายถึง การเน้นที่ความสุขของอารมณ์ในตอนแรกเริ่มซึ่งต่อมากลายเป็นสภาพจิตใจและร่างกายที่มีการทำงานอย่างสอดคล้องกัน แต่ผู้วิจัยมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกับมาร์ตินที่ใช้คำว่า “flourish”

มาเติมเต็มความหมายของความสุข โดย “ความรู้สึกประทับใจ” เปรียบเสมือนเป็นดอกไม้ในหัวใจที่กำลังเบ่งบานอย่างสวยงาม สามารถเติมเต็มความรู้สึกที่เรียบง่ายในประสบการณ์ชีวิตสามารถมองเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รวมถึงสัมผัสได้และทำให้เกิดเป็นกลุ่มคำว่า “ความสุขอย่างต่อเนื่อง” ทั้งนี้ จากโครงสร้างของความสุข สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้ (John Rawls. (2009). A Theory of Justice. Translate by He Huaihong and He Baogang and Liao Shenbai. Beijing: China Social Sciences Press.)

1.1 ความสุขทางวัตถุ ส่วนใหญ่หมายถึง วัตถุหรือสิ่งของต่างๆ ที่จับต้องได้ ซึ่งมนุษย์ต้องการและปรารถนาอยากได้มาครอบครอง

1.2 ความสุขทางใจ หมายถึง ความสุขที่เกิดจากการใช้จิตวิญญาณเข้าไปสัมผัสกับเรื่องราวต่างๆ ซึ่งถือเป็นการสัมผัสอย่างละเอียด ความสุขทางใจเป็นความรู้สึกของอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจและส่งผลให้เกิดเป็นความสงบ สบายใจ และความสุข

1.3 ความสุขทางสังคม หมายถึง ความเป็นอยู่ทางสังคมที่ดี รวมถึงสิทธิเสรีภาพ เกียรติยศ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความพึงพอใจ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเติมเต็มความรัก การแต่งงานและครอบครัวที่สมบูรณ์ เป็นต้น

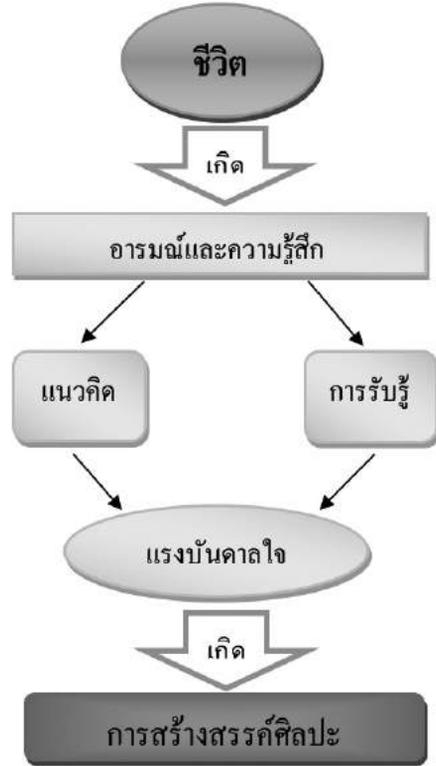
1.4 ความสุขทางการเมือง ส่วนใหญ่หมายถึง อารยะธรรมทางการเมืองที่มนุษย์ได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมเท่าเทียมและมีความยุติธรรม

จากการศึกษาความสุขของตนเองพบว่า ภาพรวมแห่งความสุขของผู้วิจัยส่วนใหญ่เกิดขึ้นมาจากการดำเนินชีวิตประจำวันทั่วไป ในชีวิตที่ผ่านมาผู้วิจัยไม่อาจปฏิเสธได้เลยว่า “เวลา” มีบทบาท มีอิทธิพลและมีข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตของตนเองในปัจจุบัน โดยเวลาได้กลายเป็นเครื่องมือที่ค่อยๆ หล่อหลอมและเปลี่ยนแปลงจิตสำนึกที่เกิดขึ้นอย่างช้าๆ ทำให้ผู้วิจัยได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์และเรียนรู้เรื่องราวในชีวิตที่ผ่านมาพร้อมๆ กับการได้รับการบรรจงเลี้ยงดูให้เด็กน้อยค่อยๆ เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ซึ่งในกระบวนการการเจริญเติบโตนี้ การพัฒนาด้านความรู้ไม่ว่าจะมาจากการปลูกฝังของครอบครัวไปจนกระทั่งความรู้ที่ได้รับมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมล้วนเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลกระทบต่อความคิดของมนุษย์และมีบทบาทต่อชีวิตของผู้วิจัยไม่น้อย

จากคำกล่าวที่ว่า “การมีความสุขไม่ใช่เรื่องง่าย” ทำให้ผู้วิจัยมีมุมมองที่เห็นต่างออกไปบางส่วนกล่าวคือ จากประสบการณ์ที่ผ่านมาผู้วิจัยเห็นว่า การที่เราจะมีชีวิตอยู่ บางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องเข้าใจว่าความสุขคืออะไร แต่ก็มีบางคนที่ไม่ต้องพยายามทำอะไรเลยก็มีความสุขได้ ดังนั้น ผู้วิจัยคิดว่าการมีความสุขไม่ใช่เรื่องง่ายและก็ไม่ใช่เรื่องที่ยากเพราะกุญแจดอกสำคัญที่จะพาไปหาความสุขคือความคิดของคนๆ นั้น ในชีวิตประจำวันทั่วไป ความคิดคือเรื่องง่ายๆ เรื่องหนึ่งที่มีกระบวนการก่อตัวมาจากจิตใต้สำนึก สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือการมีจิตสำนึกและการไม่มีจิตสำนึก ในชีวิตของผู้วิจัย เรื่องที่เกิดมาจากความไม่ตั้งใจมักทำให้เราเกิดความคิดแบบการไม่มีจิตสำนึกอันจะนำไปสู่การเกิดอารมณ์และทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกบางอย่าง เช่น โศกเศร้า สนุกสนาน หรือบางครั้งก็ไม่แน่ใจว่าความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นเรียกว่าอะไร เป็นต้น ในส่วนความคิดที่เกิดจากการมีจิตสำนึก อันจะนำไปสู่การพิจารณาที่ถ่วงถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น ณ ขณะนี้คืออะไร ซึ่งสมองจะสั่งการให้เริ่มวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และในขณะที่วิเคราะห์เหตุการณ์นั้น ผู้วิจัยจะไม่สนใจว่าเรื่องนั้นถูกหรือผิด ได้รับการยอมรับจากสังคมหรือไม่และสายตาที่คนอื่นมองจะเป็นอย่างไร เพราะผู้วิจัยจะมุ่งเน้นไปที่ความเข้าใจและความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นดังกล่าว นอกจากนี้ ในกระบวนการพิจารณานี้ยังสามารถทำให้ผู้วิจัยได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์ทางความคิดใหม่ๆ ได้ เช่น แนวคิดใหม่ พฤติกรรมใหม่ และความรู้สึกใหม่ เป็นต้น ซึ่งประสบการณ์ที่ได้รับก็ทั้งทางที่ดีและไม่ดีประกอบกัน เพราะว่าทุกสรรพสิ่งบนโลกล้วนมีสองด้านเสมอดังนั้นเราสามารถที่จะทำให้ความคิดที่มีอยู่กระจายไปรอบๆ ความคิดของตนเองได้เพื่อค้นหาแรงบันดาลใจที่ตนเองสนใจ

2. จากการศึกษาในหลายแง่มุมไม่ว่าจะเป็น การดำรงชีวิตประจำวัน ประสบการณ์ที่ผ่านมา การนึกถึงเรื่องราวต่างๆ ในอดีต เป็นต้น ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า องค์ประกอบของภาวะอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อความสุขของผู้วิจัย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ครอบครัว คนรัก โลกของฉันทและเพื่อน

2.1 ครอบครัวประเศจีนมีนโยบายบังคับให้ประชาชนในประเทศสามารถมีบุตรได้เพียงหนึ่งคนเท่านั้นหรือเรียกว่านโยบาย “ลูกคนเดียว” ซึ่งภายใต้สภาพแวดล้อมสังคมและนโยบายข้อกำหนดของรัฐบาลในครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยไม่เคยได้รับรู้



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงการสร้างสรรคศิลปะที่มาจากชีวิตของผู้วิจัย (Pan Siying, 2016)

ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์แบบพี่น้องหรือความสัมพันธ์กับเครือญาติที่มีอายุในรุ่นราวคราวเดียวกัน ส่งผลให้ผู้วิจัยมีอารมณ์ความผูกพันกับครอบครัวและญาติพี่น้องค่อนข้างน้อย อีกทั้งยังทำให้ความสามารถด้านการพัฒนาความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญและการดูแลเอาใจใส่คนในครอบครัวเกิดขึ้นอย่างเชื่องช้า แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้เดินทางจากบ้านเกิดเข้ามาศึกษาต่อในประเทศไทย การดำเนินชีวิตประจำวันทั่วไปทำให้ความรู้สึกของผู้วิจัยเกิดการปะทะกับเรื่องราวความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมหลายครั้งซึ่งบ่อยครั้งที่ทำให้ได้รับความรู้สึกแห่งความโหยหา คิดถึงและอยากกลับไปหาครอบครัว

2.2 คนรักการรับรู้ความรู้สึกเมื่อคนสองคนได้เจริญเติบโตไปพร้อมๆ กันและได้ใช้ชีวิตร่วมกันโดยตระหนักถึงรูปแบบชีวิตของคำว่า “เรา” มาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตทำให้ผู้วิจัยต้องใช้หัวใจเข้าไปดูแลความสัมพันธ์ที่ก่อตัวขึ้นกับเขา มีคนเคยกล่าวไว้ว่า “มนุษย์ต้องใช้ชีวิตในแบบของตนเอง” ทำให้ผู้วิจัย

ได้เข้าใจตัวเองว่า คำนี้จริงๆ แล้วหมายถึงมนุษย์ต้องดำเนินชีวิตด้วยการใส่ใจสิ่งรอบกายและใช้หัวใจดูแลตนเองเพื่อให้ตนเองได้พบความสุขที่ปรารถนาและสร้างความกระชุ่มกระชวยให้แก่หัวใจด้วยการเพิ่มความสุขให้กับตนเองอย่างสมดุลและต่อเนื่อง

2.3 โลกของฉัน ความสับสนและความกระวนกระวายร้อนใจในขณะที่คิดว่าตนเองกำลัง “สนใจ” สามารถทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ความหมายที่แท้จริงของการมีชีวิตอยู่ต่อไปได้เพียงน้อยนิดเท่านั้น มีคนหลายคนที่มีความรู้เกี่ยวกับชีวิตเคยอธิบายให้ผู้วิจัยเข้าใจว่าตนเองควรใช้ชีวิตอย่างไร แต่เมื่อครั้งที่ผู้วิจัยได้ทำตามคำแนะนำของเขาแล้วกลับพบว่ามันยังห่างไกลกับความรู้สึกภายในใจที่ตนเองมีอีกมากมาย แต่เมื่อผู้วิจัยทำตามสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากคำบอกเล่าและคำแนะนำของคนอื่นๆ ได้ทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้คำตอบของตนเองที่เกิดขึ้นจากความคิดอิสระและความหมายของชีวิตที่สามารถทำให้ตนเองเดินทางไปตามเป้าหมายที่คาดหวังเพื่อค้นหาแรงบันดาลใจและเก็บเกี่ยวประสบการณ์ที่เกิดขึ้น

2.4 เพื่อน “ทำไม่ต้องมีเพื่อน” เป็นคำถามที่เกิดขึ้นในใจหลายต่อหลายครั้ง ซึ่งคำตอบที่พอจะสามารถอนุมานได้คืออาจเป็นเพราะความหวาดกลัวต่อความโดดเดี่ยว แต่ทว่าในมุมมองกลับกันบางครั้งผู้วิจัยก็รู้สึกว่าเพื่อนไม่ใช่เครื่องมือที่จะสามารถทำลายความเดียวดายที่เกิดขึ้นได้ อย่างไรก็ตามการค้นหาเพื่อให้ค้นพบคนที่ตนเองถูกใจและไม่มีการกีดกันทางความรู้สึกใดๆ มาขวางกั้นจนก่อให้เกิดเป็นความหวาดระแวง

ในความสัมพันธ์ที่มีให้แก่กันจะทำให้ผู้วิจัยสามารถเปิดใจพูดคุยกับเพื่อนได้อย่างสนิทใจ เข้าใจแนวคิดของกันและกัน และมีมิตรภาพไมตรีที่ดีเชื่อมโยงต่อกันอย่างสนิทแนบแน่น ซึ่งหากได้ค้นพบเพื่อนสนิทที่เชื่อใจได้ทุกเรื่องจะสามารถทำให้ผู้วิจัยได้พบกับความสุขครั้งยิ่งใหญ่

### การสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพวาดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของผู้วิจัย

ในชีวิตประจำวันทั่วไป สิ่งที่ได้พบและรู้สึกถือเป็นขั้นตอนที่เป็นตัวประทุความรู้สึกแห่งความสุขให้ปรากฏขึ้น โดยวิถีชีวิตและธรรมชาติจะเป็นเครื่องมือที่ใช้บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ มากมายให้กับมนุษย์ ซึ่งแรงบันดาลใจและการรับรู้ที่เกิดขึ้นทั้งหมดต่างมาจากสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตนเอง ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกและสิ่งที่ได้สัมผัสตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาด้วยการจดบันทึกชีวิตประจำวัน

จากการรวบรวมข้อมูลท่ามกลางการดำเนินชีวิตตามปกติและการใช้ชีวิตที่เรียบง่ายอย่างปกติสุขทั่วไปจะเห็นได้ว่า การค้นหาความรู้สึกของตนเองและการเปลี่ยนแปลงทางความคิดทั้งหมดเป็นการบูรณาการข้อมูลที่เกิดขึ้นขณะที่ผู้วิจัยได้สัมผัสกับความรู้สึกทางอารมณ์และก่อให้เกิดขึ้นมาเป็นความสุข ดังนั้นเนื้อหาแบบร่างจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้วิจัยกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติรอบๆ ตนเอง ดังนี้



ภาพที่ 2 การออกแบบแบบร่างเบื้องต้น



ภาพที่ 3 ผลงานภาพวาดสำเร็จ 1



ภาพที่ 4 ผลงานภาพสำเร็จ

### การนำเสนอผลงานภาพวาดด้วยการจัดนิทรรศการ ที่ผสมผสานศิลปะจัดวาง

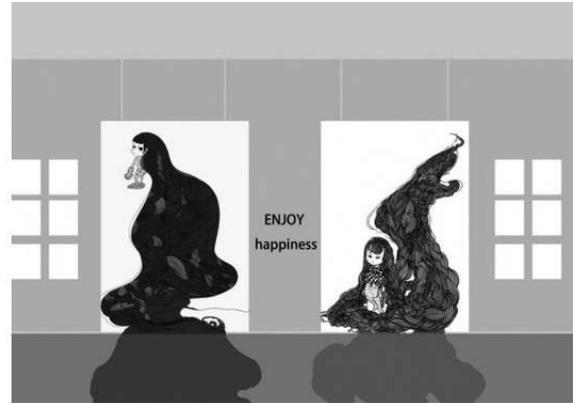
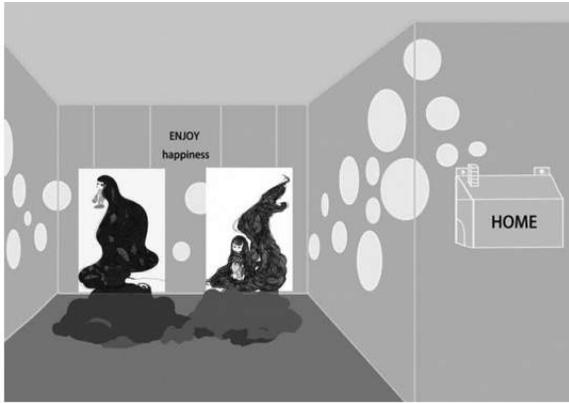
ศิลปะจัดวาง (Installation art) คือแนวทางการสร้างสรรค์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของการจัดทำผลงานในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้จัดทำศิลปะจัดวาง ไว้ดังนี้

การจัดแสดงผลงานภาพวาดด้วยการผสมผสานเทคนิคของศิลปะจัดวางจะทำให้สามารถถ่ายทอดและแสดงความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการจัดแสดงนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ไหมพรมมาถักเป็นผมเปียของตัวละครในภาพประกอบด้วยวัสดุสำคัญคือ เฟรมภาพวาดสีน้ำมัน (Oil painting frames) ใหม่มมสีดำ สีแดงและสีเขียว ซึ่งให้ผลทางการมองเห็นเป็นภาพสามมิติที่สมจริง โดยจำลองลักษณะการจัดแสดงผลงานเหมือนบ้านของผู้วิจัย อันจะทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกแปลกใหม่ และเป็นส่วนหนึ่งกับการจัดแสดงผลงาน รูปแบบการสร้างสรรค์



ภาพที่ 5 ผลงานศิลปะจัดวาง (Installation art)

ศิลปะแบบจัดวางเป็นการผสมผสานศิลปะแบบสองมิติและสามมิติเข้าด้วยกันอย่างลงตัวซึ่งสามารถทำให้มนุษย์เข้าใจความหมายและคำอธิบายความสุขของตนเองได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 6 ผลงานศิลปะจัดวาง (Installation art)

ผู้วิจัยคิดว่าการใช้รูปแบบทางศิลปะมาแสดงแนวคิดสร้างสรรค์และความรู้สึกในชีวิตตนเอง ตามการรับรู้และความเข้าใจของตนมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในครั้งนี้ เป็นผลงานการสร้างสรรค์ที่มาจากความคิดและความรู้สึกที่มาจากตัวผู้วิจัย แต่เพราะทุกคนมีความเข้าใจต่อผลงานและแนวคิดที่มีต่อผลงานศิลปะแตกต่างกันตั้งนั้นเนื้อหาของผลงานจึงไม่จำกัดแนวความคิดของผู้ชม โดยผู้ชมสามารถใช้ทัศนคติและประสบการณ์ของตนเองมาทำความเข้าใจผลงานได้เพื่อให้เกิดเป็นความเข้าใจและความรู้สึกของตน

### สรุปผล

การสร้างสรรคผลงานชุด “การสร้างสรรคผลงานศิลปะบนวิถีแห่งความสุขของตนเอง” เป็นภาพวาดเรื่องราวที่สอดคล้องกับภูมิหลังในวัยเยาว์และช่วงชีวิตในปัจจุบันของผู้วิจัยอันแสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องของอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกสร้างขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องพบว่าสภาพแวดล้อมในการดำเนินชีวิต ณ ขณะนั้นส่งอิทธิพลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตทางร่างกายและการพัฒนาทางด้านจิตใจเป็นอย่างมาก ซึ่งถือเป็นรูปแบบของทัศนคติและมีผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยสภาพแวดล้อมในการดำเนินชีวิตที่ส่งอิทธิพลโดยตรงต่ออารมณ์ของผู้วิจัยประกอบด้วยสถานที่สำคัญ 2 แห่ง คือบ้านเกิดของผู้วิจัยและบางแสนสถานที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน

เมื่อผู้วิจัยนำผลงานภาพวาดศิลปะบนวิถีแห่งความสุขของตนเองที่เกิดจากการสังเกตการณ์และการบันทึกเหตุการณ์

จริงในชีวิตของผู้วิจัยและนำเสนอด้วยการผสมผสานเทคนิคศิลปะจัดวาง (Installation art) ได้ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งนี้มีความน่าสนใจ แปลกใหม่ สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงาน พื้นที่ และผู้ชมให้เป็นองค์รวมได้อย่างสมดุลตลอดจนสามารถนำความสุขที่ค้นพบไปใช้เป็นแนวทางในการเสริมสร้างสุขภาพร่างกายและจิตใจให้มีความสมบูรณ์แข็งแรง กระตุ้นให้เกิดการยกระดับคุณภาพชีวิตและนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบความสุขบนพื้นฐานที่สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพต่อไป

ในการดำรงชีวิตอยู่ในพื้นที่ที่มีวัฒนธรรมหลายๆ ด้านแตกต่างจากประเทศบ้านเกิดอย่างไรในประเทศไทยนี้ นำมาซึ่งเหตุการณ์ภาวะ Culture Shock และทำให้ผู้วิจัยค้นพบความต้องการทางใจอีกหลายอย่าง รวมถึงทำให้ผู้วิจัยรับรู้ความรู้สึกอย่างชัดเจนว่าอะไรคือสิ่งที่เรียกว่า “การเลือกชีวิตด้วยตนเอง” สำหรับผู้วิจัยแล้ว ไม่ว่าจะเป็นด้านวัฒนธรรม คน หรือภูมิอากาศของประเทศไทยทั้งหมดล้วนทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงความน่าสนใจที่แปลกใหม่ เช่น ความอบอุ่นที่คนไทยมอบให้ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกดีต้นต้น รสชาติของวัฒนธรรมที่เข้มข้นได้ดึงดูดให้ผู้วิจัยหลงใหลอย่างถอนตัวไม่ขึ้น อากาศที่ร้อนอบอ้าวทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่าอะไรคือความสงบที่แท้จริง เป็นต้น ผู้วิจัยรู้สึกว่ทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการที่สามารถทำให้ผู้วิจัยเปลี่ยนแปลงและทำความรู้จักกับตนเองได้มากขึ้น ทำให้ได้รู้จักกับความสุขรูปแบบใหม่และทำให้ชีวิตของตนเองมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถสรุปได้ว่าการใช้ชีวิต ณ ที่แห่งนั้นทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ชีวิตที่เป็นธรรมชาติอย่างแท้จริง

## เอกสารอ้างอิง

- Cassirer, E (1985). An essay on man. Translate by Gan Yang. Shanghai: Shanghai Translation Publishing House. P.212-214.
- Central Compilation and Translation Bureau. (1956). Marx & Engels collected works. Volume 1. Beijing: People's Publishing House
- He Ping. (1999). ทฤษฎีความสุขเชิงอัตวิสัย. Journal of Chongqing Normal University Edition of Social Sciences. Vol.4. Chongqing: Chongqing Normal University. P.73-81
- John Rawls. (2009). A Theory of Justice. Translate by He Huaihong and He Baogang and Liao Shenbai. Beijing: China Social Sciences Press.
- Lu Simian. (2009). A History of the Three Kingdoms. Hongkong: The commercial Press.
- Martin E.P. Seligman. (2012). Flourish. Translate by Zhao Yukun. Hangzhou: Zhejiang People's Publishing House. P.118
- Shi Dayuan. (2010). การรับรู้ 8 ประการ (The Eight Consciousnesses). Beijing: Religion and Culture Publishing House.
- Tian Han. (2006). ปัจจัยทางอารมณ์ในงานศิลปะ. Journal of Shenyang University: Natural Science. Vol.18 (3). Shenyang: Shenyang University.
- Wang Fang and Chen Fuguo. (2005). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสุขเชิงอัตวิสัย. Chinese Journal of Behavioral Medicine and Brain Science. Vol.14 (6). Jining: Chinese Journal of Behavioral Medicine and Brain Science. P.575-576
- Wang Lili and Zhang Qiang and Zhang Hongsi. (2012). ผลกระทบของอารมณ์กับการสร้างสรรค์ภาพวาด. Art Education Journal. ประจำเดือนพฤษภาคม. Beijing: China culture media group Co., Ltd.
- Wen Ting and Zhan Qinchuan. (2007). ภาพประกอบทัศนศิลป์. Movie Review Journal. Guiyang: Movie Review Publishing House. P.85-86
- Xu Hongwei. (2015). การแสดงออกและการประยุกต์ใช้แนวคิดศิลปะรูปธรรมและนามธรรมในการออกแบบศิลปะ. Education Journal. Vol.10. Chongqing: Chongqing VIP Information Co. Ltd.
- Yoko Ono. (2016, กรกฎาคม 27). กรุณาอย่าหยุดฉันให้กลายเป็นตัวฉันเอง. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <http://sanwen8.cn/p/19dOBfN.html>.
- Yu Liting. (2016, มิถุนายน 7). จิตวิทยาเชิงบวก-ความสุข: ความสุขของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย. เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาประยุกต์. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <http://wenku.baidu.com>.

พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย : รูปแบบการสร้างสรรค์  
The Development of Contemporary Ceramic Arts in Thailand : The Creativity.

❖ พิพัฒน์ จิตรอารีย์รักษ์ ❖

# พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย : รูปแบบการสร้างสรรค์

## The Development of Contemporary Ceramic Arts in Thailand : The Creativity.

❖ ทิพัฒน์ จิตรอารีย์รักษ์<sup>1</sup> ❖

❖ ภรดี พันธุ์ภากร<sup>2</sup> และ เสริมศักดิ์ นาคบัว<sup>3</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการและรวบรวมข้อมูลผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทยในช่วงเวลาระหว่าง พ.ศ. 2486 ถึง พ.ศ. 2555 โดยศึกษาประเด็นด้านกระบวนการแบบและด้านเนื้อหา วิธิตำเนินการวิจัยเริ่มจากเก็บข้อมูลทางเอกสารโดยการศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลภาคสนามโดยการสัมภาษณ์ ศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างศิลปิน จำนวน 15 คน ตัวอย่างผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา จำนวน 101 ชิ้น นำมา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณแบบประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาใน 4 มาตรฐาน ได้แก่ เนื้อหา กระบวนการ ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา นำข้อมูลมาแจกแจง หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ ทางสถิติ ผู้วิจัยนำผลสรุปมาสร้างทฤษฎีความสัมพันธ์ลักษณะ ที่สำคัญของศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย ได้ เป็น 3 กลุ่ม คือ กระบวนการประโยชน์ใช้สอย กระบวนการ จินตนาการความฝันเหนือจริง และกระบวนการสัญลักษณ์

**คำสำคัญ :** ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย, รูปแบบ การสร้างสรรค์

### ABSTRACT

This research is a research on the visual arts. The purpose of this research aimed to study the development and to collect the contemporary ceramic arts in Thailand during the period from 1943 to 2012. The research aspects included the process of visual elements and the content. The research methodology started from review of contemporary art history documents. Then, the field research was conducted by interviewing 15 outstanding experts and artists. All 101 pieces of their artwork were analyzed for 5 scales (Rating Scale). The criteria of rating scale were setting in 4 standards, such as, the content of the process, artistic expression style, element of ceramic arts, and ceramic techniques. The collecting data were analyzed by using mean and standard deviation via the statistical analysis software. As the result, the researcher synthesizes the important characteristics of contemporary ceramic arts in Thailand in three groups; the utility ceramic, the imagination ceramic and the symbolic ceramic.

**Keyword :** Contemporary Ceramic Arts, Creativity.

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> ศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาวิชาออกแบบเซรามิกซ์ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เครื่องปั้นดินเผามีความสัมพันธ์กับวิถีของมนุษย์มาช้านาน เป็นหลักฐานทางโบราณคดีที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะการดำรงอยู่ของมนุษย์ในสังคมแต่ละยุคสมัยที่ผ่านมา และเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญและพัฒนาการของมนุษย์ตามลำดับ ดังบทความที่ สุขุมาล เล็กสวัสดิ์ (2548: 57) กล่าวว่าไว้ว่า เครื่องปั้นดินเผาแต่ละชิ้นเปรียบเสมือนเครื่องบันทึกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นแต่ละยุคสมัยนั้นมีผลทางด้านรูปธรรมของเครื่องปั้นดินเผาเป็นอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับ กิติมา อมรทัต (2530: 45) กล่าวว่าไว้ว่า ตามประวัติศาสตร์นั้นด้วยขาม เป็นศิลปะแรกในบรรดาศิลปะยุคแรกของมนุษย์ ภาพขณะดินสมัยแรกนั้นเริ่มทำจากดินเหนียวหยาบที่ขุดขึ้นมาจากพื้นดินปั้นด้วยมือแล้วตากให้แห้ง ขั้นตอนนี้เกิดก่อนที่มนุษย์จะรู้จักการอ่านเขียน ก่อนหน้าที่จะมีวรรณกรรมและศาสนา มนุษย์มีศิลปะชิ้นนี้แล้วและภาษาที่ทำให้ทำขึ้นสามารถทำให้เราสะท้อนอารมณ์ได้ด้วยรูปร่างที่แสดงออกเป็นศิลปะบริสุทธิ์

ในอดีตที่ผ่านมา ไทยได้รับอิทธิพลทางศิลปะจากต่างแดน เช่น ศิลปวัฒนธรรมอินเดีย จีน และเขมร ผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมเฉพาะของไทย พัฒนาจนส่งผลให้กลายเป็นศิลปะไทย ประเพณีอย่างที่เราคุ้นเคยกันจนทุกวันนี้ ส่วนการเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยนั้น วิโชค มุกตมณั (2548, 19) กล่าวว่าไว้ว่า เริ่มต้นจากกระแสของอารยธรรมตะวันตกที่หลั่งไหลเข้ามา ตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) เป็นต้นมา เป็นเวลากว่า 50 ปีแล้วที่งานศิลปะสมัยใหม่ได้เข้ามา มีบทบาทในสังคมไทย อิทธิพลที่มีต่อศิลปะไทยในขณะนั้นคือรูปแบบที่นำเสนอความเหมือนจริง เช่น ชาร์วอินโซงเขียนภาพด้วยการใช้หลักทัศนียวิทยา (Perspective) การว่าจ้างชาวต่างชาติให้เขียนภาพที่สวยงามถูกต้องตามหลักวิชา (Academic) ประดับพระราชวังในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) เหตุการณ์สำคัญจากจุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 วัดและวังที่เคยเป็นศูนย์กลางการสร้างสรรคและพัฒนาทุกด้านได้เปลี่ยนแปลงเป็นรัฐบาลที่มาจากพลเรือน แวดวงศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงเช่นกัน การศึกษาศิลปะของไทยเริ่มต้นจากโรงเรียนเพาะช่าง ในปี พ.ศ.2456 และการเปิดสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ในปี พ.ศ. 2486 เริ่มมีการจัดการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2496

โดยการริเริ่มของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เพื่อต้องการผลักดันให้วงการศิลปกรรมของไทยและศิลปะสมัยใหม่ของไทยเป็นที่รู้จักกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

นอกจากศิลปะแขนงอื่นแล้วงานเครื่องปั้นดินเผามีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญจากเดิมที่เริ่มต้นจากงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผามุ่งเน้นทางประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญพัฒนาสู่งานศิลปะ จากบทความดังต่อไปนี้ที่ผู้วิจัยสันนิษฐานได้ว่าอาจเริ่มมีการจัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องทางด้านเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยขึ้นในประเทศไทย ควบคู่ไปกับการศึกษาศิลปะสมัยใหม่แขนงอื่น และในบทความใช้คำว่าเซรามิก (Ceramic) ซึ่งเป็นการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทนคำว่า ดินเผา หรือเครื่องปั้นดินเผา ในภาษาไทย “วันนี้พวกนาย...ออกแบบแจกันเซรามิก...เสร็จแล้วส่งเลย” คำพูดประโยคนี้เป็นคำสั่งของท่านศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ให้พวกเราทำงานในวิชาองค์ประกอบศิลป์ (จักร ศิริพานิช, 2526: 59)

เมื่อมาถึงช่วงปลายของศาสตราจารย์ศิลป์ จักรพันธ์ วิลาสินีกุล (2547: 459) กล่าวว่าไว้ว่าเป็นยุคที่มีลูกศิษย์ลูกหาของท่านทยอยเดินทางข้ามทวีป เพื่อไปศึกษาเรียนรู้ดูงานศิลปะที่ต่างประเทศ อันเป็นแหล่งกำเนิดของศิลปะ เช่น ในยุโรปและอเมริกามากขึ้น ก่อให้เกิดการเรียนรู้และเลียนแบบกระทำตาม ทั้งมีการรับอิทธิพลด้านรูปแบบของศิลปะสมัยใหม่ เหล่านั้นมาใช้พัฒนาคลี่คลายการสร้างงานศิลปะสมัยใหม่ในเมืองไทย ซึ่งรวมถึงงานเครื่องปั้นดินเผาด้วยเช่นกันที่มีการนำวัตถุดิบทั้งเนื้อดินน้ำเคลือบ และวิธีการเผา มาจากต่างประเทศเพื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่นอกเหนือไปจากงานหัตถกรรมแบบประเพณีดั้งเดิม และเริ่มแพร่ขยายนำไปทดลองทำตามเป็นระยะ

สถาบันการศึกษาเริ่มมีการจัดการเรียนการสอนทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาควบคู่ไปกับการสอนทางศิลปะแขนงอื่น ซึ่งมีการขยายตัวของจำนวนสถานศึกษาและเนื้อหาสาระของวิชาที่เกี่ยวข้อง กระทั่งในปี พ.ศ. 2525 มหาวิทยาลัยศิลปากรได้มีการจัดการแสดงงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาขึ้นเป็นครั้งแรกและจัดต่อเนื่องมาจนถึงครั้งที่สาม จึงพัฒนายกระดับขึ้นเป็นการจัดแสดงงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่แรก ในปี พ.ศ. 2529 จัดให้มีการประกวดแบ่งตามประเภท เครื่องปั้นดินเผาที่มีคุณค่าทางศิลปะ (Ceramic art), เครื่องปั้นดินเผาที่มีการออกแบบอย่างสวยงามและแสดงออกทางฝีมือการปั้น ประดิษฐ์ และเคลือบ (Ceramic handicraft) และเครื่องปั้นดินเผา

อุตสาหกรรมที่มีคุณค่าทางการออกแบบ (Ceramic industry) จากการแบ่งประเภททำให้ทราบได้ว่าภาพรวมของเครื่องปั้นดินเผาในประเทศไทยสมัยนั้นแบ่งได้เป็นทั้งผลงานศิลปะ ผลงานหัตถกรรม และผลงานอุตสาหกรรม มีสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านเครื่องปั้นดินเผา โรงงานเครื่องปั้นดินเผา ศิลปิน และช่างปั้นอิสระร่วมแสดงผลงานมากมาย

จุดนี้เองถือได้ว่าศิลปะเครื่องปั้นดินเผาเริ่มได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นระบบ มีทิศทางและความมั่นคงขึ้นเป็นอย่างมากในประเทศไทย แต่เพื่อการพัฒนาที่ต่อเนื่องควรมีการรวบรวมข้อมูล เป็นฐานข้อมูลสำหรับใช้ในการศึกษาค้นคว้า หรือสร้างองค์ความรู้เฉพาะทางด้านศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งมีทั้งเอกลักษณ์ เทคนิควิธีการ ความงามเฉพาะทางที่แตกต่างจากผลงานศิลปะแขนงอื่นทั่วไป จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงมีความต้องการรวบรวมข้อมูล ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการที่สำคัญทางด้านเนื้อหาแนวความคิดการสร้างสรรค กระทบแบบ ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา เทคนิคเฉพาะของเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย และนำข้อมูลที่ได้นำมาสังเคราะห์ด้วยการสร้างทฤษฎีทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เฉพาะตน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบตนเอง ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทำให้เกิดองค์ความรู้เฉพาะทางจากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และเป็นแนวทางการพัฒนาต่อผู้สนใจงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาพัฒนาการและรวบรวมข้อมูลผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทยในช่วงเวลาระหว่าง พ.ศ. 2486 ถึง พ.ศ. 2555 โดยมีประเด็นดังนี้

1.1 ด้านกระทบแบบ (Artistic Expression Style) ได้แก่ กระทบแบบในการสร้างสรรค์ ทักษะทางเทคนิควิธีการในแต่ละช่วงเวลา ส่งผลต่อพัฒนาการที่สำคัญของงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา

1.2 ด้านเนื้อหา (Content) ได้แก่ ปัจจัยที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาแนวความคิดและงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาในแต่ละช่วงเวลา

2. วิเคราะห์ สังเคราะห์ นำมาสร้างทฤษฎีการสร้างสรรค เฉพาะตนจากข้อมูลทั้งด้านกระทบแบบในการสร้างสรรค์ เนื้อหา ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางด้านเครื่องปั้นดินเผาในแต่ละช่วงเวลา

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลงานเครื่องปั้นดินเผาเป็นสิ่งที่ผูกพันอยู่กับคนไทยมายาวนาน มีการใช้เทคโนโลยีระดับพื้นบ้านเป็นงานที่ต้องใช้ฝีมือในการทำผสมผสานกับภูมิปัญญาที่มีของคนในท้องถิ่น ผูกพันกับชีวิตประจำวัน คติความเชื่อของคนในชุมชน นอกจากนี้ทำขึ้นเพื่อใช้สอยภายในครัวเรือนแล้ว ยังมีคุณค่าและความสำคัญด้านศิลปกรรม ดังบทความที่ พริยะ ไกรฤกษ์ (2533: 4) กล่าวไว้ว่า งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผายังเป็นงานทัศนศิลป์ เนื่องจากเป็นงานศิลปกรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น ประดิษฐ์ขึ้นโดยมนุษย์ เป็นงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้นประกอบด้วย ความคิด มือ ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญของช่าง และความเชื่อของมนุษย์เป็นสาเหตุสำคัญ ก่อให้เกิดงานหัตถกรรมผสมผสานกับภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันสืบต่อมา ซึ่งงานเครื่องปั้นดินเผาในประเทศไทยนั้นเริ่มต้นจากงานหัตถกรรมที่ต้องการตอบสนองประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักแล้ว จึงค่อยพัฒนาสู่งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา นอกจากนี้ยังมีศิลปินและนักวิชาการ ได้กล่าวถึงความงามและลักษณะเฉพาะของศิลปะเครื่องปั้นดินเผาไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

อิทธิพล ตั้งโฉลก (2547: 137) กล่าวไว้ว่า เครื่องปั้นดินเผา มีลักษณะเฉพาะทางวัสดุและเทคนิคที่ก่อให้เกิดสุนทรียภาพเฉพาะไม่เหมือนผลงานประติมากรรมซึ่งเป็นผลงาน 3 มิติ เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ลักษณะเฉพาะประการสำคัญ คือ โดยรากฐานที่เป็นมาแต่ดั้งเดิมเครื่องปั้นดินเผาเป็น “ศิลปะประยุกต์” ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นภาชนะที่มีประโยชน์ใช้สอย และเมื่อถูกพัฒนามาจนกลายเป็น “วิจิตรศิลป์” ลักษณะเฉพาะของศิลปกรรมประเภทนี้จึงมิใช่เป็นเพียงประติมากรรมที่ใช้เทคนิคเครื่องปั้นดินเผา แต่เป็นผลงานที่อยู่กึ่งกลางระหว่างหัตถกรรมและประติมากรรม ผลงานบางชิ้นยังอาจเป็นภาชนะที่มีประโยชน์ใช้สอย เช่น แจกัน จาน ชาม หรือบางชิ้นอาจจะไม่ใช่ภาชนะอะไรเลยเหมือนกับประติมากรรมก็ได้

วศินบุรี สุพานิชวรภาชน์ (2545: 120) กล่าวไว้ว่า สำหรับงานเครื่องปั้นดินเผา วัตถุประสงค์ คือ ตัวแทนของอารมณ์ เราต้องพิจารณาเลือกทุกสิ่ง เพื่อให้ตรงกับที่เราต้องการสื่อและแสดงออก

สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อรูปแบบ ภาพรวม และอารมณ์ของงาน วัตถุประสงค์และเทคนิคจึงเป็นตัวนำเสนอเรื่องราวและความรู้สึกของงาน ไม่ใช่เป็นแค่เพียงเป็นตัวถ่ายทอด แม้ในปัจจุบันดินถูกนำมาใช้แพร่หลายมากขึ้นในวงการศิลปะ แต่ยังแบ่งแยกประเภทของงานดินเผาไว้ชัดเจน คือ เครื่องปั้นดินเผาของศิลปิน (Artist ceramic) คือ งานดินเผาที่ถูกทำจากศิลปินแขนงอื่น มาทำงานร่วมกับช่างปั้นดินเผา เช่น ปิกัสโซ (Picasso) กับ เซซาน (Susanne) และ ชูอัน มิโร (Georges Rami Miro) และ อองรี มาติส (Henry Matisse) เป็นต้น และ ศิลปินเครื่องปั้นดินเผา (Ceramic artist) คือ คนที่ใช้ดินเป็นสื่อหลักในการสร้างงานศิลปะเช่น ลูซีลี (Lucie Rie) หรือ ฮาน คอปเปอร์ (Hans Coper) ในเอเชียทัศนคติที่มีต่องานดินเผาถือว่าเป็นของล้ำค่า เป็นศิลปะชั้นสูง สมัยหนึ่งมีคำกล่าวในประเทศจีนว่า งานดินเผาชิ้น “งามดูดยกแต่ล้ำค่ากว่า” หรือเรียก พอร์ซเลน (Porcelain) ว่า “ทองคำขาว”

สาธิต ชลชาติภิญโญ (2547: 146) กล่าวไว้ว่า คุณค่าความงามทางเครื่องปั้นดินเผามีเกณฑ์สากลในการพิจารณาเหมือนศิลปะแขนงอื่นๆ มีการแบ่งประเภทของผลงานเป็นหมวดหมู่ เช่น ผลงานที่เน้นประโยชน์ใช้สอย (For use) ผลงานที่มุ่งเน้นด้านความรู้สึกหรือประทับใจ (For expression) หรือผลงานเพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ประจำชาติ (Traditional) มีความงามหรือคุณค่าอันเป็นที่ยอมรับกันเป็นสากลตามประเด็นดังต่อไปนี้ ความงามจากดิน (Clay), ความงามจากเคลือบและการตกแต่ง (Glaze and decoration), ความงามจากการเผา (Firing), ความงามจากรูปทรง (Form), ความงามจากลักษณะผิว (Texture), ความงามในลักษณะเอกลักษณ์ (Traditional), ความงามจากการสัมผัส (Tactile quality), ความงาม ณ พื้นที่โดยรอบ (The beauty of area around the base), ความงามจากร่องรอยแห่งทักษะ (Skill) และความงามจากสมดุล (Balance)

Koie Ryoji (2551: 7) กล่าวไว้ว่า เครื่องปั้นดินเผาของจีนนั้นภาชนะเปรียบได้กับหยก หรือเงิน ส่วนเครื่องปั้นดินเผาตะวันตกนั้น เช่น มาจอลิกา (Majolica ware) ของอิตาลีมีความพยายามอย่างเต็มที่ในการสร้างสรรค์ให้เหมือนงานจิตรกรรม แต่ในเครื่องปั้นดินเผาญี่ปุ่นคุณสมบัติของวัสดุ เช่น สี ผิวสัมผัส หรือความแข็งของดินเหนียว สิ่งปนเปื้อนในเนื้อสี ความเหนียวและการหลอมตัวของเคลือบได้รับการได้รับการส่งเสริมให้แสดงตัวเองออกมา การเปิดโอกาสให้วัสดุได้ “แสดงออก” ซึ่งช่างปั้นมักจะปล่อยให้ชิ้นงานมีรูปทรงที่เรียบง่าย นอกจากนี้เตาเผา มีการ

แสดงออกเช่นกัน เตาเผาจะถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่จะทำให้ดินแข็งตัวและหลอมละลายเคลือบ ผลที่เกิดจากเตาเผาเช่น รูปทรงที่บิดเบี้ยว รอยไหม้ และรอยขีดเฝ้าที่ไม่สม่ำเสมอเป็นสิ่งที่นำมาใช้อย่างจงใจ อีกนัยหนึ่งคือ เตาเผาเป็นสื่อที่สำคัญในกระบวนการตกแต่งชิ้นงาน และงานเครื่องปั้นดินเผาญี่ปุ่นช่างปั้นที่เชี่ยวชาญในการทำ “เตาเผาสื่อออกมาได้” จะประสบผลสำเร็จได้เมื่อผ่านการลองผิดลองถูกครั้งแล้วครั้งเล่า ซึ่งช่างปั้นที่ดีจะรู้ถึงความแตกต่างระหว่างชิ้นงานที่สวยงามจาก “ลวดลาย” ของขีดเฝ้าที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจกับงานที่เผาจนเกินไป ผลจากความบังเอิญดังกล่าวไม่ได้มาจากการปล่อยให้เกิดขึ้นเอง แต่เกิดจากการฝึกฝนอย่างหนัก

จากบทความทั้งหมดที่กล่าวมา วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาในงานวิจัยนี้หมายถึง เทคนิคเฉพาะทาง เครื่องปั้นดินเผาประกอบด้วย วัตถุประสงค์ การขึ้นรูป การตกแต่ง และการเผา ที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการและเนื้อหาแนวความคิดของศิลปิน ดังนี้

1. ดิน เป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งลักษณะของดินมีทั้งผิวหยาบ ผิวละเอียด และสีอ่อน สีเข้ม ซึ่งส่งผลต่อวิธีการขึ้นรูป พื้นผิว และสี
2. เคลือบ ประกอบด้วย หิน แร่ธาตุ เป็นส่วนผสมผสมเข้าด้วยกัน การเคลือบช่วยเพิ่มความแกร่งและความคงทนต่อสภาพแวดล้อม วิธีการหนึ่งในการตกแต่งชิ้นงาน สีส่วนของเคลือบเป็นส่วนสำคัญที่สร้างความงามให้แตกต่างจากสีอื่นทั่วไป นอกจากนี้การเคลือบยังสามารถสร้างพื้นผิวให้กับผลงานได้ทั้งเงางาม หยาบด้าน ส่งผลต่อการรับรู้ด้านความงามจากลักษณะผิวและความรู้สึกเมื่อได้สัมผัส
3. การเผา เพื่อการตกแต่งและยังช่วยเพิ่มความแกร่งให้กับผลงาน ส่งผลต่อน้ำหนักและความพรุนตัว กระบวนการทางความร้อนช่วยเปลี่ยนแปลงสถานะของเนื้อดิน น้ำเคลือบให้เป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ บางครั้งกระบวนการดังกล่าวนี้ อาจไม่สามารถควบคุมหรือคาดการณ์ได้ และนอกจากนี้เตาเผาแต่ละประเภทต่างให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน
4. กรรมวิธีในการสร้างสรรค์เฉพาะตน ประกอบด้วย การตกแต่ง และการขึ้นรูป ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ดังนั้นจึงเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เห็นถึงความจำเป็นในการสร้างสรรค์ และสะท้อนแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน

ที่กล่าวมานี้ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ด้านคุณค่าความงามทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา มีเกณฑ์สากลในการพิจารณาเหมือนศิลปะแขนงอื่น แต่สิ่งที่แตกต่าง คือ วิธีการเฉพาะทางด้านศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์มาตรฐานในการจำแนกใหม่เพื่อวัดระดับคุณค่าของผลงานในแต่ละด้าน ได้แก่ มาตรฐานที่ 1 เนื้อหามาตรฐานที่ 2 กระบวนการแบบ มาตรฐานที่ 3 ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และมาตรฐานที่ 4 เทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา ในแต่ละมาตรฐานมีหัวข้อย่อยจำนวน 6 ข้อ เพื่อให้ครอบคลุมพื้นฐานความคิด การสร้างสรรค์ผลงาน และสามารถวิเคราะห์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทยได้ตามวัตถุประสงค์

### ระเบียบวิธีวิจัย

ศึกษางานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทย ในช่วงเวลาระหว่าง พ.ศ. 2486 ถึง พ.ศ. 2555 โดยแบ่งออกเป็น

1. การศึกษาด้านรูปธรรม (Objective) ของงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาเป็นการศึกษาทางด้านรูปแบบ การเก็บข้อมูลวิเคราะห์ โดยมีมาตรฐานในการศึกษา คือ ด้านเนื้อหา (Content) และการวิจารณ์ผลงาน, ด้านกระบวนการแบบ (Artistic Expression Style) ของผลงาน, ด้านทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา (Element of Ceramic Art) ประกอบด้วย การแสดงออกของรูปทรง ลักษณะทางธรรมชาติของเนื้อดิน สีสันทและลักษณะพิเศษของน้ำเคลือบ ลักษณะการตกแต่ง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเผา และการรับรู้ทางสัมผัส ผัส และด้านเทคนิควิธีการทางเครื่องปั้นดินเผา (Ceramic Technique) ประกอบด้วย การขึ้นรูป เนื้อดิน น้ำเคลือบ การตกแต่ง การเผา น้ำหนักและความพรุนตัว

2. การศึกษาด้านนามธรรม (Subjective) ของงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา เป็นการศึกษาถึงสภาพแวดล้อมรอบผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหาที่สะท้อนอยู่ในรูปแบบงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา เป็นเนื้อหาที่บ่งบอกเรื่องราวหรือสื่อความหมาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิดของแต่ละช่วงเวลา รวมถึงรายละเอียด เช่น ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ และสังคม ที่มีความสัมพันธ์กับด้านรูปธรรม

3. แหล่งข้อมูลในการศึกษา ประกอบด้วย ข้อมูลด้านเอกสาร การรวบรวมเอกสาร ตั้งแต่เริ่มดำเนินการศึกษา โดยแยกตามแหล่งที่มา ได้แก่ วารสารและนิตยสาร, วิทยานิพนธ์

ระดับปริญญาโท เอก, เอกสารประกอบการบรรยาย, สื่อบัตรประกอบนิทรรศการ บทความทางวิชาการภาษาไทย และต่างประเทศ และข้อมูลด้านภาคสนาม โดยแยกตามแหล่งที่มา ได้แก่ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และศิลปินผู้สร้างสรรค์, รวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม, ศึกษาข้อมูลผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาจากศิลปินผู้สร้างสรรค์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล จากการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษามาผสานกับแนวความคิดเพื่อสร้างทฤษฎีเฉพาะตนสามารถแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ที่สำคัญ ดังนี้

4.1 ความหมายและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ ได้แก่ เนื้อหาที่มาจากแรงบันดาลใจ

4.2 ความงามของผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ กระบวนการขั้นตอนทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา

### ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง พัฒนาการศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทย : รูปแบบการสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะ นำเสนอผลการศึกษารูปแบบของการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ประกอบภาพผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยตามลำดับเวลา ดังนี้

1. ช่วงเวลาพ.ศ. 2486 ถึง พ.ศ. 2524 การเปลี่ยนแปลงจากหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาสู่เส้นทางศิลปะร่วมสมัย โดยจากการมองย้อนหลัง ศิลปะในประเทศไทยช่วงเวลานั้นเป็นศิลปะแบบประเพณีที่ทำมาต่อเนื่องกันอย่างยาวนาน แต่ครั้งเมื่อมีเหตุการณ์สำคัญบางประการมาเปลี่ยนสภาวะเดิมแห่งวัฒนธรรมขึ้นแก่เมืองไทย ซึ่งรับวัฒนธรรมตะวันตกมาหลายประการ โดยในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าอยู่หัว ประเทศไทยได้นำเอาอารยธรรมตะวันตกเข้ามาพัฒนาประเทศหลายประการ เช่น การสร้างทางรถไฟ โรงพยาบาล โรงเรียน ประปา ไฟฟ้า ฯลฯ รวมถึงการนำเอาคุณสมบัติพิเศษทางศิลปะของตะวันตกเข้ามาด้วยทั้งงานประติมากรรมและจิตรกรรมตามแบบเหมือนจริง ศิลปินและสถาปนิกชาวต่างประเทศได้นำเข้ามาทำงาน และนี่เองเป็นสิ่งที่เกิดการเคลื่อนไหวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย (วิโชค มุกตมณี. 2541: 81)

1.1 การก่อตั้งสถาบันการศึกษาทางศิลปะในประเทศไทย สถาบันที่ให้การศึกษาลักษณะที่ใกล้เคียงกับ “โรงเรียนศิลป์” (Art school) มากที่สุดแห่งแรก ได้แก่ สโมสรช่างในสามัคยาจารย์สมาคม กระทรวงธรรมการ ซึ่งต่อมาได้พัฒนาขึ้นเป็นโรงเรียนเพาะช่าง ในปี พ.ศ. 2456 โดยมีเป้าหมายในการผลิตบุคลากรสำหรับผลิตงานศิลปะหัตถกรรม สอนวิชาทางช่าง คือ วาดเขียน ปั้น แกะสลัก เครื่องถม กลึง จักสาน และช่างไม้ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) พระราชทานนามให้ว่า “โรงเรียนเพาะช่าง” แม้ว่าจะมิได้มีเป้าหมายเพื่อผลิตช่างศิลปะ (Artist) โดยตรง แต่บุคลากรที่ถูกผลิตออกไปมีส่วนสำคัญในการเผยแพร่ศิลปะแก่สังคมอย่างต่อเนื่อง และส่วนหนึ่งมาเป็นศิษย์รุ่นแรกของโรงเรียนศิลปากรต่อไป (พิพัฒน์ พงศ์ระพีพร. 2536: 15)

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (เดิมชื่อ Corrado Feroci) ชาวอิตาลี ซึ่งเดินทางมารับราชการในประเทศไทย ได้ร่วมกับคุณพระสาโรชชตมิมานนท์ (สาโรช สุขยางค์) ท่านทั้งสองได้ก่อตั้งโรงเรียนประณีตศิลปกรรมขึ้นในปี พ.ศ. 2476 ใช้พื้นที่วังกลางและวังตะวันออก หน้าพระบรมมหาราชวังเป็นที่ตั้งของโรงเรียนแห่งนี้ เปลี่ยนชื่อใหม่ว่า “โรงเรียนศิลปากร” กระทั่งพระยาอนุমানราชธนร่วมกับศาสตราจารย์ศิลป์ พัฒนาหลักสูตรจนได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นมหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2486 จัดตั้ง คณะจิตรกรรมและประติมากรรมขึ้นเป็นคณะวิชาแรก หลังจากนั้นเป็นต้นมา ศาสตราจารย์ศิลป์ เป็นผู้มืบทบาทที่สำคัญต่อการพัฒนาศิลปะแบบตะวันตกในประเทศไทย อันส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความก้าวหน้าจากเดิมแบบไทยประเพณีที่เคยเป็นมาในอดีต สู่อิทธิพลสมัยใหม่จนถึงปัจจุบัน

1.2 การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2489 ศิลปะไทยสมัยใหม่ได้มีโอกาสไปเผยแพร่ในต่างประเทศ โดยไปจัดแสดงที่สถานเอกอัครราชทูตไทย กรุงลอนดอน มีศาสตราจารย์ศิลป์ได้ทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายให้แขกที่มาเข้าชมทราบถึงความประณีตละเอียดอ่อนของศิลปะไทยด้วยตนเอง อันเป็นผลให้ได้รับความสำเร็จอย่างสูง เมื่อกลับมาถึงประเทศไทยแล้วศาสตราจารย์ศิลป์ ได้จัดให้มีการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2492 งานที่นำมาแสดงแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ จิตรกรรม ประติมากรรม ประยุกต์ศิลป์ และมณฑนศิลป์ในงาน

แสดงศิลปกรรมแห่งชาติ มีการพิจารณาตัดสินผลงานที่นำมาจัดแสดง และสำหรับงานนี้ผู้ที่ได้รับการตัดสินให้ชนะในแต่ละประเภทได้รับรางวัลเหรียญทอง เหรียญเงิน และเหรียญทองแดง (กมล คงทอง. 2537: 115)

1.3 งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2504 งานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 12 พบว่ามีผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน ชื่อภาพ “สโมสรเครื่องปั้น” (Gossiping pottery) ของปราณี ต้นดีสุข (ภาพที่ 1) เป็นภาพแจกันเครื่องปั้นดินเผาจำนวนมากหลายชิ้นที่มีรูปร่างแปลกตาแตกต่างจากเครื่องปั้นดินเผาที่พบเห็นทั่วไปในช่วงเวลาที่ผ่านมามาในอดีต ซึ่งมักเป็นรูปร่างภาชนะที่มีประโยชน์ใช้สอย เช่น แจกัน ชาม กระจ่างดินเผา เป็นต้น ผู้วิจัยสันนิษฐานเป็นสองแนวทาง คือ แนวทางแรก ภาพเขียนดังกล่าวมาจากรูปทรงแจกันเครื่องปั้นดินเผาในจินตนาการของศิลปินเองที่ต้องการเปลี่ยนแปลงรูปร่างแบบดั้งเดิมที่พบเห็นทั่วไปให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น และนำมาจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะในลักษณะงานจิตรกรรมให้สวยงาม หรือแนวทางที่สอง ศิลปินเป็นผู้นำผลงานแจกันเครื่องปั้นดินเผาที่สร้างขึ้นมาจริงมาเป็นแบบในการเขียนภาพด้วยกลวิธีทางจิตรกรรมคล้ายกับการเขียนภาพหุ่นนิ่ง (Still life)



ภาพที่ 1 : สโมสรเครื่องปั้น (Gossiping pottery)  
สีน้ำมัน ผลงานของปราณี ต้นดีสุข  
(ที่มา : ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย, 2511, หน้า 67)

ไม่ว่าผลงานเป็นแนวทางใดจากภาพผลงานจิตรกรรมดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าช่วงเวลานี้องค์เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาศิลปะร่วมสมัยขึ้นในประเทศไทย นอกเหนือจากการสร้างผลงานเครื่องปั้นดินเผา ในลักษณะทางหัตถกรรมเพียงอย่างเดียว ดังบทความของ จักร ศิริพานิช กล่าวไว้เกี่ยวกับบรรยากาศในการเรียนกับ ศาสตราจารย์ศิลป์ ขณะที่กำลังศึกษาอยู่ที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปี พ.ศ. 2503

“วันนี้พวกนาย...ออกแบบแจกันเซรามิก...เสร็จแล้วส่งเลย” คำพูดประโยคนี้เป็นคำสั่งของท่านศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ให้พวกเราทำงานในวิชาองค์ประกอบศิลป์ ตอนนั้นเราเรียนกันอยู่ชั้นปี 1 หากนับเวลาย้อนหลังกลับไปก็ประมาณ 23 ปีมาแล้ว เซรามิก หมายถึงอะไรพวกเราที่อยู่ฟังคำสั่งได้แต่มองหน้ากันเล็กน้อย เพียงแต่เห็นนัยน์ตากันก็รู้ว่าภูมิปัญญาของแต่ละคนนั้นติดลบ ส่วนแจกันนั้นคงจะไม่ใช่ปัญหา แต่ใครละที่จะกล้าถามท่าน ถัดจากนั้นต่อมาก็ไม่กัวันท่านอาจารย์ศิลป์ ก็ได้นำผลงานมาวิจารณ์ให้พวกเราได้ฟังกันว่า ในงานตีเขินนั้นจะต้องประกอบด้วยเงื่อนไขสามประการ คือ Beauty, Harmony, Function (จักร ศิริพานิช, 2526: 59)

ในระยะเริ่มแรกที่เริ่มมีผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาปรากฏนั้น ผู้วิจัยพบว่าส่วนใหญ่เป็นผลงานจากการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่สอดแทรกควบคู่กับการเรียนการสอนศิลปะแขนงอื่น ดังมีผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาปรากฏในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 13 ในปี พ.ศ. 2505 ซึ่งเป็นภาพถ่ายครั้งเมื่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 9)



ภาพที่ 2 : พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 9) เสด็จทรงเสด็จเปิดการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 13 (ที่มา : 6 ทศวรรษศิลปกรรมร่วมสมัยในประเทศไทย 2486-2546., 2548, หน้า 16)

และสมเด็จพระบรมราชชนนีเสด็จพระราชดำเนินเปิดนิทรรศการงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 13 เป็นครั้งแรก โดยมี ศาสตราจารย์ศิลป์ นำชมและถวายคำอธิบาย (ภาพที่ 2) แต่เป็นที่น่าเสียดายว่าหลักฐานที่เป็นเอกสารประกอบการแสดงนิทรรศการมีผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาจำนวนหลายชิ้น ผู้วิจัยสามารถระบุผู้สร้างสรรค์ได้มีเพียงผลงานของชลุด นิยมเสมอ ซึ่งจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีจากคณะจิตรกรรมและประติมากรรม ในปี พ.ศ. 2497 และเป็นอาจารย์ที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ก่อนได้ทุนไปศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตร (Diploma di Decorazione L'Accademia di Belle Arti di Roma) และศึกษาเพิ่มเติมทางด้านเครื่องปั้นดินเผาจากประเทศอิตาลี และกลับมาในปี พ.ศ. 2499 (Certificate of Ceramic C.A.L.A.L. Rome)

ผลงานชื่อ “เครื่องเคลือบ” (Ceramic) ของชลุด นิยมเสมอ (ภาพที่ 3) ไม่ทราบขนาด เป็นแจกันทรงสูง ขึ้นรูปด้วยวิธีการขุดด้วยมือแบบอิสระ (Free hand) ึ่งร่องรอยการกดของนิ้วที่ใช้ในการขึ้นรูปสม่ำเสมอทั่วทั้งใบ ตกแต่งด้วยการเขียนลายรูปผู้หญิงไทยเปลือยอก ท่าทางและอิริยาบถที่มีลักษณะนุ่มนวลลายเส้นโค้งสอดคล้องตามรูปทรงของแจกัน เคลือบด้วยน้ำเคลือบอุณหภูมิต่ำ ซึ่งสันนิษฐานจากการให้สัมภาษณ์ของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณเสริมศักดิ์ นาคบัว (สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2556) สามารถสรุปได้ดังนี้

“เห็น อาจารย์ชลุด นำดินแดงท้องถิ่นมาปั้นเป็นผลงานแล้วเคลือบด้วยน้ำเคลือบที่สั่งนำเข้ามาจากประเทศอิตาลี แล้วนำมาเผาด้วยเตาเผาขนาดเล็ก (Up draft kiln) ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร” (ขณะนั้น ศ.เสริมศักดิ์ นาคบัว เป็นนักศึกษาคณะจิตรกรรมและประติมากรรม ชั้นปีที่ 2) และจากการให้สัมภาษณ์ของ ประดิษฐ์ ศรีวิชัยนันท์ (สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2556) สามารถสรุปได้ดังนี้

“เริ่มรู้จักงานเครื่องปั้นดินเผาที่โรงเรียนศิลปศึกษาเตรียมมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปัจจุบัน คือวิทยาลัยช่างศิลป์) มีอาจารย์ประยูร อุลู่ชาภู เป็นอาจารย์ใหญ่ (พ.ศ. 2497-2499) มีการก่อเตาเผาโดยศึกษาจากหนังสือแล้วเผาแบบไม่มีการเคลือบ (อุณหภูมิประมาณ 800-900 °c) ใช้ไฟจากต้นมะขามสนามหลวง เป็นเชื้อเพลิงในการเผา ภายหลังจากอาจารย์ประยูร อุลู่ชาภู ได้นำน้ำเคลือบมาจากราซบุรี แต่ก็ยังเผาเคลือบไม่สำเร็จเพราะ

เตาเผาไม่สามารถเผาที่อุณหภูมิสูงได้” และ “ต่อมาได้เข้าศึกษาต่อที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ขณะนั้นอาจารย์ชลูด นิยมเสมอ จบการศึกษามาจากประเทศอิตาลี ได้ชักชวนให้มาทำงานเครื่องปั้นดินเผาโดยซื้อดินและน้ำเคลือบมาจากอิตาลี ทดลองปั้นขึ้นรูปแบบของง่ายๆ มีการก่อเตาเผา (Up draft kiln) บริเวณด้านข้างโรงหล่อเผาชิ้นงานจนเคลือบสุกตัวเนื่องจากเป็นเคลือบไฟต่ำมีสีสันสดใสสวยงาม ต่อมาภายหลังจากนั้นจึงหยุดไป” (ประดิษฐ์ ศรีวิชัยนันท์ จบการศึกษานุปริญญาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร ในปี พ.ศ. 2499)



ภาพที่ 3 : เครื่องเคลือบ (Ceramic) ผลงานของชลูด นิยมเสมองานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 13  
(ที่มา : ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย, 2511, หน้า 70)

ส่วนการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาทั้งจากสถาบันการศึกษาและส่วนบุคคลอื่นทั่วไป เท่าที่ผู้วิจัยพบและมีเอกสาร ได้แก่ ปี พ.ศ. 2514 มีการแสดงงานเครื่องปั้นดินเผา

สมัยใหม่ของ เสริมศักดิ์ นาคบัว และนักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (ไม่ปรากฏสถานที่แสดงผลงาน) ผลงานทั้งหมดทำจากเนื้อดินสโตนแวร์ (Stoneware) มีการขึ้นรูปหลายวิธีทั้งการขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน แบบดินแผ่น แบบอิสระ และการใช้แม่พิมพ์ ผลงานมุ่งเน้นแสดงออกด้านความงามและอารมณ์ความรู้สึกผ่านรูปทรงแบบประติมากรรม พื้นผิวพื้นที่ว่าง มากกว่าด้านประโยชน์ใช้สอย และมีการใช้วัสดุอื่น เช่น โลหะ มาประกอบเข้ากับงาน มีการเคลือบผิวด้วยเคลือบหินฟันม้า (Feldspathic glaze) ลักษณะผิวมันวาว และเผาที่อุณหภูมิสูง

ปี พ.ศ. 2520 มีการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาชนิดเคลือบซีเถ้าไฟสูงของ มานิตย์ ภู่อารีย์ ที่เอเอ็มแกลเลอรี กรุงเทพฯ ซึ่งต่อมามานิตย์ ภู่อารีย์ ได้มีการแสดงผลงานอีกหลายครั้งในหลายปีต่อมา เช่น ในปี พ.ศ. 2523 มีการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่ศูนย์การค้าสยาม กรุงเทพฯ ปี พ.ศ. 2525 มีการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาชนิดเคลือบยางไฟต่ำ ที่หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ และในปี พ.ศ. 2526 รับเชิญร่วมแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่เมืองมิลาน ประเทศอิตาลี เป็นต้น ซึ่งพบหลักฐานที่เป็นเอกสารแต่ไม่ปรากฏภาพถ่ายผลงาน

ปี พ.ศ. 2523 มีการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาของ สมทรง ชิมภรณ์ (ไม่ปรากฏสถานที่แสดงผลงาน) ผลงานมีทั้งทำจากเนื้อดินสโตนแวร์และเนื้อดินท้องถิ่น มีการขึ้นรูปหลากหลายวิธี นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวสะท้อนสังคมที่มีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ในขณะนั้น เช่น การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สำหรับผลงานที่ทำจากเนื้อดินสโตนแวร์มีการเคลือบผิวด้วยเคลือบผิวมันเผาที่อุณหภูมิสูง ส่วนผลงานที่ทำจากเนื้อดินท้องถิ่นจะไม่มีการเคลือบ และเผาที่อุณหภูมิต่ำ

กล่าวโดยสรุป ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย เริ่มจากสอดแทรกในการเรียนการสอนควบคู่กับศิลปะแขนงอื่น ในมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยศาสตราจารย์ศิลป์ และลูกศิษย์ มีกลุ่มคนที่สนใจทำงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแต่ยังอยู่ในวงแคบและไม่แพร่หลาย

2. ช่วงเวลา พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2534 ก้าวแรกของงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัย โดยภาพรวมมีเหตุการณ์ที่สำคัญการเริ่มจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และพัฒนาขึ้นเป็นการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติแห่งชาติตั้งแต่ครั้งที่ 1 ถึงครั้งที่ 5 มีดังนี้

2.1 จุดเริ่มต้นการแสดงงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทย เมื่อวันที่ 24 กันยายน-12 ตุลาคม พ.ศ. 2524 ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรร่วมกับมูลนิธิญี่ปุ่น แห่งประเทศไทย ได้นำผลงานเครื่องปั้นดินเผาของ แกร์ด คแนปเปอร์ (Gerd Knapper) ศิลปินชาวเยอรมัน ซึ่งมีชื่อเสียง อยู่ในประเทศญี่ปุ่นมาจัดแสดง ซึ่งได้รับความสนใจจากประชาชน เป็นอย่างมาก มหาวิทยาลัยได้เล็งเห็นความสำคัญในการ ส่งเสริมงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาจึงได้ขอความร่วมมือกับ สถาบันการศึกษาที่มีการสอนวิชาเครื่องปั้นดินเผา โรงงาน ศิลปิน และช่างปั้นของไทยที่มีการทำงานทางเครื่องปั้นดินเผา รวมตัวกัน จัดแสดงนิทรรศการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาขึ้นครั้งแรกระหว่าง วันที่ 16 สิงหาคม-7 กันยายน พ.ศ. 2525 ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัย ศิลปากร ประเภทของงานที่จัดแสดงประกอบด้วย เครื่องปั้นดินเผา ที่มีคุณค่าทางศิลปะ (Ceramic Art) เครื่องปั้นดินเผาที่มีการ ออกแบบอย่างสวยงามและแสดงออกทางฝีมือการปั้น ประดิษฐ์ และเคลือบ (Ceramic Handicraft) และผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ที่มีคุณค่าทางการออกแบบ (Ceramic Industry) ต่อมาได้มีการ จัดงานติดต่อกันอีกสองครั้ง คือ การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2526 การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาครั้งที่ 3 ในปี พ.ศ. 2527 และมหาวิทยาลัยศิลปากรจัดให้มีการตัดสิน ผลงานดีเด่นและมอบประกาศเกียรติบัตรขึ้นเป็นครั้งแรก

2.2 การจัดการแสดงงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา แห่งชาติ จากการจัดนิทรรศการการแสดงผลศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ทั้งสามครั้งที่ผ่านมานั้น มีประชาชนให้ความสนใจมากมาย มหาวิทยาลัยศิลปากรเห็นควรพัฒนาการแสดงผลศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาขึ้นเป็นการแสดงระดับชาติ จึงได้นำเสนอ คณะรัฐมนตรีพิจารณาได้มีมติเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2528 เห็นชอบกับโครงการแสดงผลศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ จุดเริ่มต้นนี้เองเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนางานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทยชัดเจนมากยิ่งขึ้น และ จากการให้สัมภาษณ์ของ ประดิษฐ์ ศรีวิชัยนันท์ (สัมภาษณ์, 12 เมษายน 2556) ผู้ซึ่งมีส่วนร่วมในการจัดงานตั้งแต่ต้น สามารถ สรุปได้ดังนี้

“การจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา แห่งชาติ เริ่มต้นร่วมกับอาจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว นำผลงาน เครื่องปั้นดินเผาฝีพระหัตถ์ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มาจัดแสดงเผยแพร่ ต่อมาอาจารย์จักร

ศิริพานิช คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ (ดำรงตำแหน่ง พ.ศ.2526- 2530) ร่วมผลักดันให้เป็นงานระดับชาติ”

ปี พ.ศ. 2529 มหาวิทยาลัยศิลปากรจึงได้จัดการแสดง งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 1 ขึ้นในระหว่างวันที่ 5-14 ธันวาคม พ.ศ. 2529 โดยมีรางวัลเหรียญทอง เหรียญเงิน เหรียญทองแดง พร้อมประกาศนียบัตรและเงินรางวัล มีการ แบ่งประเภทของงานที่จัดแสดงและจัดให้มีการประกวดเป็น สามประเภท คือ ศิลปกรรม (Ceramic art) หัตถกรรม (Ceramic handicraft) และอุตสาหกรรม (Ceramic industry) และ ในปี พ.ศ. 2530 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา แห่งชาติ ครั้งที่ 2 และในปี พ.ศ. 2531 นิทรรศการแสดงผลงาน ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติครั้งที่ 3 ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ที่สำคัญ

ปี พ.ศ. 2533 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 4 มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ ลำดับแรก การแยกประเภทของงานให้มากขึ้นจากเดิม เป็น 4 ประเภท คือ เครื่องปั้นดินเผาประเภทศิลปกรรม, เครื่องปั้นดินเผาประเภทหัตถกรรมแบบตกแต่งโดยมีเคลือบ, เครื่องปั้นดินเผาประเภทหัตถกรรมแบบตกแต่งโดยไม่มีเคลือบ และเครื่องปั้นดินเผาประเภทอุตสาหกรรม และลำดับที่สอง การเปลี่ยนแปลงชื่อประเภทของรางวัลจากรางวัลเหรียญทอง รางวัลเหรียญเงิน และรางวัลเหรียญทองแดง เปลี่ยนเป็นรางวัล ผลงานยอดเยี่ยม และรางวัลผลงานดีเด่นแทน

ปี พ.ศ. 2534 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 5 ทางสภามหาวิทยาลัยศิลปากร ได้มีมติทูลเกล้าฯ ถวายปริญญาศิลปดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ (สาขาเครื่องเคลือบดินเผา) แต่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

กล่าวโดยสรุปแล้ว การแสดงผลศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทยเริ่มจากความร่วมมือของหน่วยงาน สถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะร่วมสมัย ได้แก่ มหาวิทยาลัย ศิลปากร หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ร่วมจัดงานแสดง นิทรรศการศิลปะเครื่องปั้นดินเผาติดต่อกันสามครั้ง ระหว่างปี พ.ศ. 2525-2527 จนกระทั่งพัฒนาขึ้นมาเป็นการจัดแสดง ในระดับชาติในปี พ.ศ. 2529 เพื่อคัดเลือกผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยที่มีคุณค่า และมีคุณภาพจากการแข่งขัน สร้างสรรค์ของศิลปินในหลายแนวทาง เพื่อนำออกมาแสดง

ให้ประชาชนชม พร้อมทั้งเป็นการยกระดับผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยของไทยให้เท่าเทียมกับนานาชาติ

2.3 กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัย ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2534 ถือเป็นช่วงเวลาเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ศิลปะ เครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยในประเทศไทย ซึ่งเริ่มมีศิลปินให้ความสนใจนำเสนอ อย่างจริงจัง และต่อเนื่อง แม้ผลงานบางชิ้นอาจเป็นผลงานที่ไม่โดดเด่นหรือมีเทคนิคที่ซับซ้อนเป็นเพียงขั้นพื้นฐาน แต่ทว่าส่งอิทธิพลโดยตรงต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินในช่วงเวลาต่อมา ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจจำนวนศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงาน เครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัย และได้รับรางวัลในการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ประเภทศิลปกรรม ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2534 พบว่ามีศิลปินที่ส่งผลงานได้รับรางวัล จำนวน 16 คน ผู้วิจัยได้คัดเลือกศิลปินที่ส่งผลงานได้รับรางวัล จำนวน 2 คน ได้แก่ วันโชค กฤษณาทาสกุล และ เวนิช สุวรรณโมลี อีกส่วนหนึ่งคือ ศิลปินที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักยอมรับ จำนวน 2 คน ได้แก่ ประดิษฐ์ ศรีวิชัยนันท์ และ เสริมศักดิ์ นาคบัว ซึ่งมีคุณสมบัติเด่นชัดในแต่ละประเภทของการแสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด เพื่อทำการวิเคราะห์เป็นกลุ่มตัวอย่าง แทนศิลปินในช่วงเวลาดังกล่าวทั้งหมด

3. ช่วงเวลา พ.ศ. 2535 ถึง พ.ศ. 2544 การเปลี่ยนแปลง กับคลื่นกระแสใหม่ โดยภาพรวมมีเหตุการณ์ที่สำคัญ ของการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ตั้งแต่ครั้งที่ 6 ถึงครั้งที่ 10 มีดังนี้

3.1 การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ การแสดงผลงาน เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ เริ่มขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2529 และมีการจัดมาแสดงติดต่อกันต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีอีก 5 ครั้ง อย่างไรก็ตาม หลังจากการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 6 ในปี พ.ศ. 2535 ได้เว้นไปหนึ่งปีก่อนที่จะมีการจัดอีกในครั้งที่ 7 และจัดแสดงทุกสองปี จนกระทั่งปัจจุบัน

ปี พ.ศ. 2535 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 6 มีศิลปินเครื่องปั้นดินเผา ชาวออสเตรเลีย 6 คน เข้าร่วมแสดงในนิทรรศการครั้งนี้ด้วย โดยได้รับความร่วมมือจากสถานทูตออสเตรเลีย และในปี พ.ศ. 2537 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 7

มหาวิทยาลัยศิลปากร ร่วมกับ สำนักข่าวสารอเมริกัน ได้จัดนิทรรศการศิลปะจากเครื่องปั้นดินเผาและแก้วพร้อมกันด้วย

ปี พ.ศ. 2539 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 8 มีการประกวดแบ่งผลงาน ออกเป็น 3 ประเภท คือ ศิลปกรรม, หัตถกรรมมีการเคลือบ, หัตถกรรมไม่มีการเคลือบ และอุตสาหกรรม แต่ละประเภท แบ่งออกเป็นรางวัลผลงานยอดเยี่ยมและรางวัลดีเด่น นอกจากนี้ ยังมีศิลปินแห่งชาติชาวญี่ปุ่น นำผลงานเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัย มาร่วมแสดง โดยได้รับความร่วมมือจากศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น กรุงเทพฯ

ปี พ.ศ. 2541 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 9 มีการเปลี่ยนแปลงที่จัดแสดงผลงานจากเดิม ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ กรุงเทพฯ มาจัดแสดงที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เป็นครั้งแรก และในปี พ.ศ. 2543 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 10 ยังไม่มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ กล่าวโดยสรุปแล้ว ช่วงเวลาที่ผ่านมานิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติหลายครั้ง มีการนำผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาของศิลปินชาวต่างชาตินานาชาติ ประเทศมาจัดนิทรรศการหลายครั้ง ก่อให้เกิดการรับรู้และยอมรับงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น

3.2 กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัย ช่วงเวลา ปี พ.ศ. 2535 ถึง พ.ศ. 2544 เป็นช่วงเวลาที่ศิลปินทางด้านเครื่องปั้นดินเผา ทั้งที่ได้รับอิทธิพล จากรุ่นก่อนและเริ่มเผยแพร่ผลงาน และศิลปินแขนงอื่นที่สนใจ งานด้านเครื่องปั้นดินเผา ได้สร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น โดยเฉพาะ ผ่านทางการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ที่ได้ดำเนินงานผ่านมาแล้วถึงครั้งที่ 5 ปัจจุบันดังกล่าว ส่งอิทธิพลโดยตรงต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินในช่วง ต่อมา ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจจำนวนศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงาน เครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัย และได้รับรางวัลในการแสดงผลงานศิลปะ เครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ประเภทศิลปกรรม ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2535 ถึง พ.ศ. 2544 พบว่ามีศิลปินที่ส่งผลงานได้รับรางวัล จำนวน 22 คน ผู้วิจัยได้คัดเลือกศิลปินที่ส่งผลงานได้รับรางวัล จำนวน 3 คน ได้แก่ วิโชค มุกดามณี, ภาวดี พันธุภากร และ วรวัฒน์ จันทริค อีกส่วนหนึ่งคือศิลปินที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักยอมรับ

จำนวน 2 คน ได้แก่ สมรักษ์ ปันติบุญ และสุโรจนา เศรษฐบุตร์ ซึ่งมีคุณสมบัติเด่นชัดในแต่ละประเภทของการแสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด เพื่อทำการวิเคราะห์เป็นกลุ่มตัวอย่างแทนศิลปินในช่วงเวลาดังกล่าวทั้งหมด

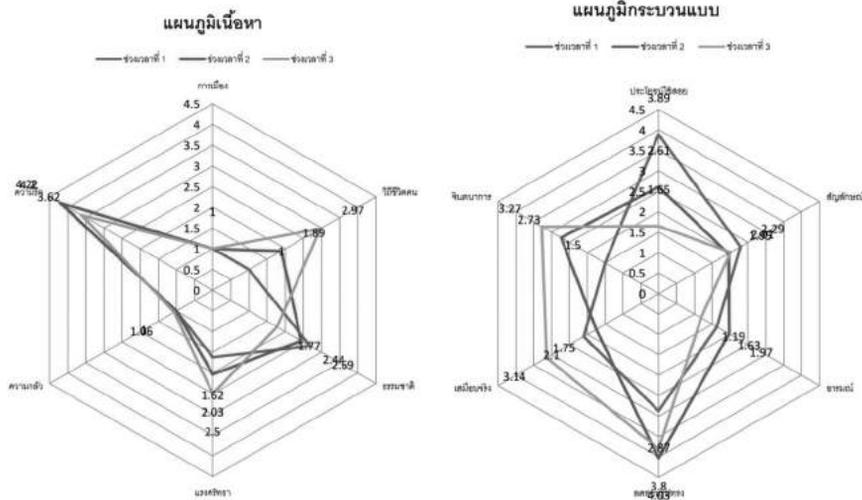
4. ช่วงเวลา พ.ศ. 2545 ถึง พ.ศ. 2555 พัฒนาเพื่อมุ่งสู่ออนาคตโดยภาพรวมมีเหตุการณ์ที่สำคัญของการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ตั้งแต่ครั้งที่ 11 ถึงครั้งที่ 16 มีดังนี้

4.1 ปี พ.ศ. 2545 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 11 มีการเพิ่มรางวัลประกาศนียบัตรพิเศษขึ้นมาเป็นกรณีพิเศษเฉพาะในครั้งนี้นี้จำนวน 4 รางวัล นอกเหนือจากรางวัลผลงานยอดเยี่ยมและรางวัลผลงานดีเด่น และในปี พ.ศ. 2547 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 12 ไม่มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ และในปี พ.ศ. 2549 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 13 มีการเชิญศิลปินเครื่องปั้นดินเผา ร่วมสมัยจากนานาชาติ เช่น จากประเทศสวิตเซอร์แลนด์ อิตาลี ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น และมาเลเซีย เข้าร่วมแสดงผลงาน

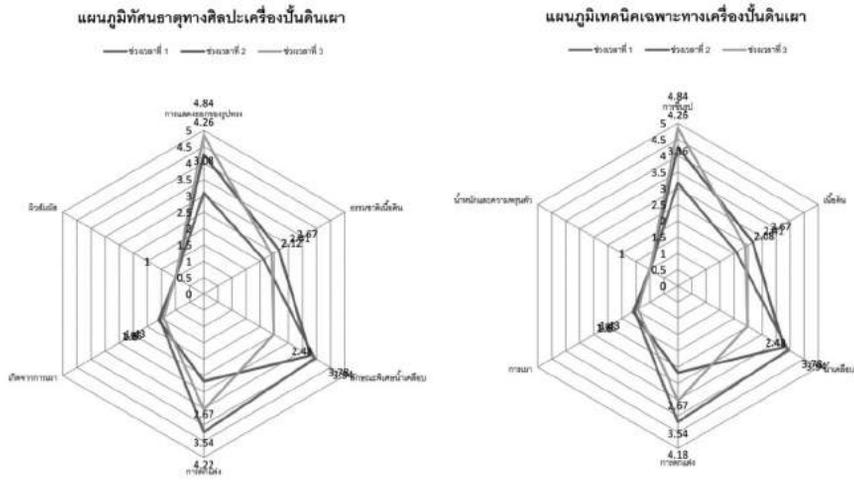
ปี พ.ศ. 2551 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 14 ยังคงมีการรักษาประเภทงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่ส่งเข้าประกวดเป็น 3 ประเภทดั้งเดิม

แต่ได้แบ่งประเภทของงานที่ถดถอยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มงาน คือ กลุ่มงานที่ถดถอยประเพณีเพื่อให้ความสำคัญในการสืบสานภูมิปัญญาไทย และกลุ่มงานที่ถดถอยร่วมสมัยเพื่อการแสดงออกทั้งรูปแบบและแนวคิดอย่างสากล และมีการเชิญมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งชาติโซล ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีใต้ นำศิลปินชาวเกาหลีจำนวน 8 คน มาร่วมแสดงผลงาน

ปี พ.ศ. 2553 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 15 มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือ ปรับปรุงการแบ่งประเภทงานประกวดและแสดงเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ศิลปกรรม, หัตถศิลป์, การออกแบบ และงานต้นแบบสำหรับผลิตในระบอบอุตสาหกรรม และผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาที่มีนวัตกรรมและการออกแบบดีเยี่ยม ซึ่งในส่วนรายละเอียดของประเภทศิลปกรรมนั้นยังคงเดิม สำคัญที่สุดในครั้งนี้ มีการยกย่องให้เป็นศิลปินเครื่องปั้นดินเผาเกียรติคุณ คือ ศิลปินที่รับรางวัลยอดเยี่ยมในประเภทเดียวกันรวม 3 ครั้ง หรือรับรางวัลยอดเยี่ยมในประเภทเดียวกันรวม 2 ครั้ง และได้รับรางวัลดีเด่นประเภทเดียวกับรางวัลยอดเยี่ยมอีก 2 ครั้ง ทางมหาวิทยาลัยศิลปากรมอบเหรียญทองคำและประกาศนียบัตรยกย่องให้เป็นศิลปินเครื่องปั้นดินเผาเกียรติคุณในประเภทที่ได้รับรางวัล การยกย่องให้นับตั้งแต่การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 15 ปี พ.ศ. 2553 เป็นต้นไป



ภาพที่ 4 : แผนภูมิค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างด้านเนื้อหา และกระบวนแบบ



ภาพที่ 5 : แผนภูมิค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างด้านทัศนธาตุ และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา

ปี พ.ศ. 2555 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 16 มีการกลับมาใช้การแบ่งประเภทงานประกวดและแสดงเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ เป็น 3 ประเภท ได้แก่ ศิลปกรรม, หัตถกรรมประเพณี, หัตถกรรมร่วมสมัย และอุตสาหกรรม

4.2 กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัยช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2545 ถึง พ.ศ. 2555 เป็นช่วงเวลาของความหลากหลายตามกระแสโลกปัจจุบันที่เป็นสากลที่ส่งอิทธิพลโดยตรงต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน และผลผลิตจากการศึกษาทางด้านเครื่องปั้นดินเผาในระดับอุดมศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ส่งผลให้มีศิลปินทั้งรุ่นใหม่และผลงานที่มีหลากหลายเทคนิคทางด้านศิลปะเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัย ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจจำนวนศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัยและได้รับรางวัลในการแสดงผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ประเภทศิลปกรรม ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2545 ถึง พ.ศ. 2555 พบว่ามีศิลปินที่ส่งผลงานได้รับรางวัลจำนวน 29 คน ผู้วิจัยได้คัดเลือกศิลปินที่ส่งผลงานได้รับรางวัลจำนวน 3 คน ได้แก่ รัช รัชนิกร, สยามพร กาษรสวรรณ และ ศิริบรรณา ไชยสิทธิ์ อีกส่วนหนึ่งคือ ศิลปินที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักยอมรับ จำนวน 3 คน ได้แก่ ดุซฎี รักมณี, วิภู ศรีวิลาศ และ วศินบุรี สุพานิชวรภาชน์ ซึ่งมีคุณสมบัติเด่นชัดในแต่ละประเภทของการแสดงออกตรงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด เพื่อทำการวิเคราะห์เป็นกลุ่มตัวอย่างแทนศิลปินในช่วงเวลาดังกล่าวทั้งหมด

### สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาช่วงเวลา พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2555 จากการคัดเลือกศิลปินกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 15 คน ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ตัวอย่างผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัยจำนวน 101 ชิ้น โดยใช้แบบวิเคราะห์ผลงานเพื่อวัดระดับคุณค่าของผลงานในแต่ละมาตรฐาน 4 ด้าน มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

#### 1. ด้านเนื้อหา (ภาพที่ 4)

1.1 ช่วงเวลาที่ 1 ระหว่างปี พ.ศ. 2525-2534 ศิลปินสร้างสรรค์ ผลงานเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรัก ความงาม ความประทับใจ ค่าเฉลี่ย 4.20 มาก และลำดับต่อมาเกี่ยวกับธรรมชาติ และสภาพแวดล้อม ค่าเฉลี่ย 2.69 ปานกลาง

1.2 ช่วงเวลาที่ 2 ระหว่างปี พ.ศ. 2535-2544 ศิลปินสร้างสรรค์ ผลงานเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรัก ความงาม ความประทับใจ ค่าเฉลี่ย 4.22 มาก และลำดับต่อมาเกี่ยวกับธรรมชาติ และสภาพแวดล้อม ค่าเฉลี่ย 2.44 ปานกลาง

1.3 ช่วงเวลาที่ 3 ระหว่างปี พ.ศ. 2545-2555 ศิลปินสร้างสรรค์ ผลงานเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรัก ความงาม ความประทับใจ ค่าเฉลี่ย 3.62 มาก และลำดับต่อมาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในสังคม ค่าเฉลี่ย 2.97 ปานกลาง

#### 2. ด้านกระบวนการแบบ (ภาพที่ 4)

2.1 ช่วงเวลาที่ 1 ระหว่างปี พ.ศ. 2525-2534 ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานด้านกระบวนการแบบประโยชน์ใช้สอย ค่าเฉลี่ย

3.89 มาก และลำดับต่อมากระบวนแบบลดทอนรูปทรงและรายละเอียด ค่าเฉลี่ย 2.87 ปานกลาง

2.2 ช่วงเวลาที่ 2 ระหว่างปี พ.ศ. 2535-2544 ศิลปินสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนแบบลดทอนรูปทรงและรายละเอียด ค่าเฉลี่ย 4.03 มาก และลำดับต่อมากระบวนแบบจินตนาการ ความฝันเหนือจริง ค่าเฉลี่ย 2.73 ปานกลาง

2.3 ช่วงเวลาที่ 3 ระหว่างปี พ.ศ. 2545-2555 ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานด้านกระบวนแบบลดทอนรูปทรงและรายละเอียด ค่าเฉลี่ย 3.80 มาก และลำดับต่อมากระบวนแบบด้านจินตนาการ ความฝันเหนือจริง ค่าเฉลี่ย 3.27 ปานกลาง

3. ด้านทัศนธาตุทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และด้านเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา (ภาพที่ 5)

3.1 ช่วงเวลาที่ 1 ระหว่างปี พ.ศ. 2525-2534 ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวข้องกับทัศนธาตุทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาลักษณะของการตกแต่ง ค่าเฉลี่ย 4.22 มาก และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาการตกแต่ง ค่าเฉลี่ย 4.18 มาก และลำดับต่อมาเกี่ยวกับสีสันทันและลักษณะพิเศษของน้ำเคลือบ และน้ำเคลือบ ค่าเฉลี่ย 3.94 มาก

3.2 ช่วงเวลาที่ 2 ระหว่างปี พ.ศ. 2535-2544 ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวข้องกับทัศนธาตุทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาด้านการแสดงออกของรูปทรง และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาการขึ้นรูป ค่าเฉลี่ย 4.26 มาก และลำดับต่อมาเกี่ยวกับสีสันทันและลักษณะพิเศษของน้ำเคลือบ และน้ำเคลือบ ค่าเฉลี่ย 3.78 มาก

3.3 ช่วงเวลาที่ 3 ระหว่างปี พ.ศ. 2545-2555 ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวข้องกับทัศนธาตุทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาด้านการแสดงออกของรูปทรง และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาการขึ้นรูป ค่าเฉลี่ย 4.84 มาก และลำดับต่อมาเกี่ยวกับลักษณะของการตกแต่ง และการตกแต่ง ค่าเฉลี่ย 3.54 มาก

จากผลการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผามีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงตามแต่ละช่วงเวลา อันเนื่องจากปัจจัยหลายด้าน เช่น สภาพเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และเทคโนโลยี ที่มีการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกัน มีดังนี้

ด้านเนื้อหา ช่วงเวลาที่ 1 และช่วงเวลาที่ 2 ศิลปินมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกัน คือ เกี่ยวข้องกับ

ความรัก ความงาม ความประทับใจ และธรรมชาติ และสภาพแวดล้อม ค่าเฉลี่ยในระดับมาก เนื่องจากเป็นช่วงแรกที่งานเครื่องปั้นดินเผาที่มีพื้นฐานมาจากงานหัตถกรรมเริ่มพัฒนาขึ้นเป็นงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งศิลปินใช้เนื้อหาการสร้างสรรค์เริ่มจากความรัก ความงาม ความประทับใจในความสวยงามของธรรมชาติที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป และศิลปินประทับใจจึงนำมาเป็นเนื้อหาหลักในการสร้างสรรค์ ก่อนที่ค่าเฉลี่ยลดลงในช่วงเวลาที่ 3 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนในสังคมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคน ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การศึกษา การติดต่อสื่อสารกับต่างประเทศ เป็นต้น ที่เป็นทางเลือกให้ศิลปินนำมาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานได้มากขึ้นกว่าเดิม

ด้านกระบวนแบบ เริ่มต้นงานเครื่องปั้นดินเผาที่มีพื้นฐานมาจากงานหัตถกรรม ซึ่งพื้นฐานมาจากภาชนะที่มีประโยชน์ใช้สอย เช่น แจกัน จาน ชาม ดังนั้นกระบวนแบบช่วงเวลาที่ 1 มีผลงานลักษณะประโยชน์ใช้สอยมากที่สุด ต่อมาช่วงเวลาที่ 2 และช่วงเวลาที่ 3 จึงมีการเปลี่ยนแปลงเป็นกระบวนแบบลดทอนรูปทรงและรายละเอียด ที่มีความหลากหลายและตอบสนองต่อการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมากขึ้น

ด้านทัศนธาตุทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา สอดคล้องกับพื้นฐานเดิมของงานเครื่องปั้นดินเผาที่มาจากงานหัตถกรรม ดังนั้นช่วงเวลาที่ 1 ทัศนธาตุทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา ที่สำคัญคือ ความสวยงามจากสีสันทันของเคลือบ และวิธีการตกแต่ง ต่อมาช่วงเวลาที่ 2 และช่วงเวลาที่ 3 จึงมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการแสดงออกของรูปทรงซึ่งสามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของศิลปิน และสอดคล้องกับเนื้อหาได้ง่ายและหลากหลาย

### การอภิปรายผล

1. ทฤษฎีความคิดเฉพาะตน จากการศึกษาศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยจากข้อมูลสู่การสร้างทฤษฎี ผลการวิเคราะห์สามารถแบ่งรูปแบบงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาได้ 4 กลุ่ม (ภาพที่ 6) ผู้วิจัยพบว่ามี 3 กลุ่ม ที่มีลักษณะเป็นความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน คือ กระบวนแบบ แต่ยังคงมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา ทัศนธาตุและเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา โดยระหว่างผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาและ

กระบวนการแบบ ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการแบบที่สำคัญและมีความเชื่อมโยงกัน มีดังนี้

1.1 ผลงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มที่ 1 มุ่งเน้นการแสดงผลออกกระบวนการแบบประโยชน์ใช้สอย ส่วนใหญ่เนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาและเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาส่วนใหญ่เกี่ยวกับลักษณะการตกแต่ง สีเส้นและลักษณะพิเศษของน้ำเคลือบ กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่มีกระบวนการแบบนี้มีจำนวน 4 คน (ภาพที่ 7) ได้แก่ วันโชค กฤษฎาภมาหาสกุล, ประดิษฐ์ ศรีวิชยนันท์, เสริมศักดิ์ นาคบัว และสมรักษ์ ปันตินบุญ

1.2 ผลงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มที่ 2 มุ่งเน้นการแสดงผลออกกระบวนการแบบจินตนาการความฝันเหนือจริง ส่วนใหญ่เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในสังคม ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาและเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาส่วนใหญ่เกี่ยวกับการแสดงผลออกทางรูปทรง กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่มีกระบวนการแบบนี้มีจำนวน 2 คน (ภาพที่ 7) ได้แก่ ศรีบรรณา ไชยสิทธิ์ และวิภู ศรีวิลาศ

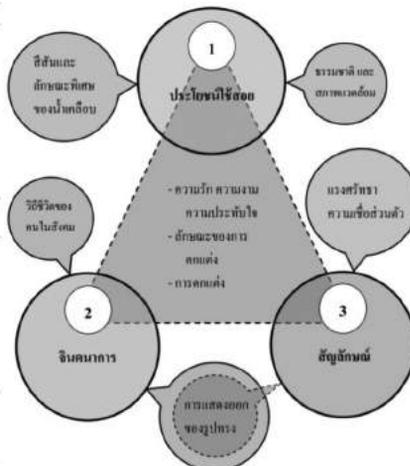
1.3 ผลงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มที่ 3 มุ่งเน้นการแสดงผลออกกระบวนการแบบสัญลักษณ์ ส่วนใหญ่เนื้อหาเกี่ยวกับแรงศรัทธาความเชื่อส่วนตัว บางส่วนเกี่ยวกับความรัก ความงาม ความประทับใจ ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาและเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาส่วนใหญ่เกี่ยวกับการแสดงผลออกของ

รูปทรง กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่มีกระบวนการแบบนี้มีจำนวน 2 คน (ภาพที่ 7) ได้แก่ เวนิช สุวรรณโมลี และวศินบุรี สุภานิชวรภาชน์

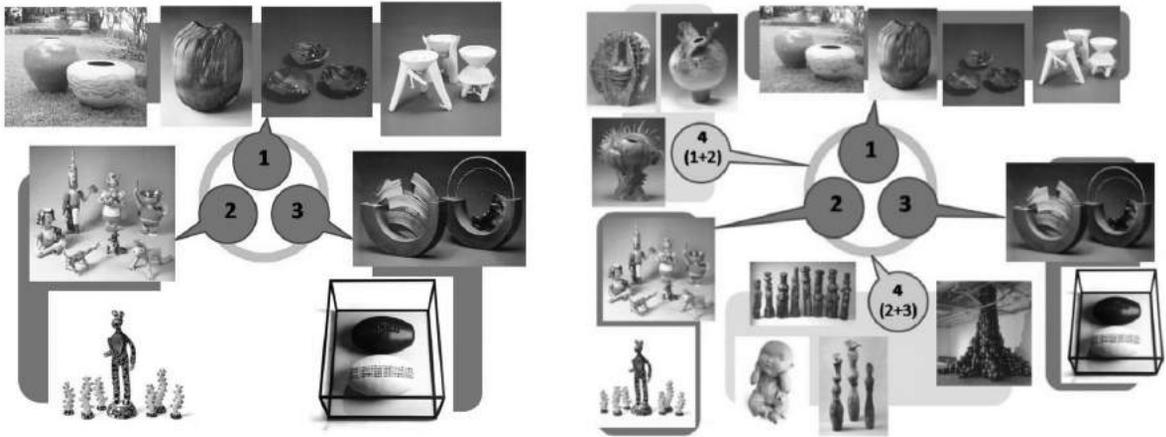
1.4 ผลงานเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มที่ 4 ส่วนใหญ่ มุ่งเน้นการแสดงผลออกกระบวนการแบบลดทอนรูปทรงและรายละเอียด มีความหลากหลายของเนื้อหา ส่วนใหญ่เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความงาม ความประทับใจ บางส่วนเกี่ยวกับแรงศรัทธาความเชื่อส่วนตัว วิถีชีวิตของคนในสังคม ธรรมชาติและสภาพแวดล้อม ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผาและเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาส่วนใหญ่เกี่ยวกับการแสดงผลออกทางรูปทรงและการขึ้นรูปเป็นหลัก กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่มีกระบวนการแบบนี้มีจำนวน 7 คน (ภาพที่ 7) ได้แก่ วิโชค มุกดามณี, ภารดี พันธุภากร, วรวัฒน์ จันทรดี, สุโรจนา เศรษฐบุต, รัช รัชนิกร, สยมพร กาษรสุวรรณ และดุขุฎี รักณี

สิ่งสำคัญที่พบได้ในงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัยในประเทศไทยเป็นเนื้อหาการสร้างสรรค์ ผลงานส่วนใหญ่เกี่ยวกับความรัก ความงาม ความประทับใจในเชิงบวก ความสวยงาม และเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ สภาพแวดล้อมมากกว่าด้านอื่น ส่วนทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิควิธีการเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผาส่วนใหญ่เป็นลักษณะการตกแต่ง ซึ่งมาจากพื้นฐานเดิมของเครื่องปั้นดินเผาแบบหัตถกรรมที่มีทักษะความชำนาญ ประณีต ซึ่งส่งต่อถึงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัยปัจจุบัน

หัวข้อ	รายละเอียด			
	รูปแบบที่ 1	รูปแบบที่ 2	รูปแบบที่ 3	รูปแบบที่ 4
เนื้อหา	1. ความรัก ความงาม ความประทับใจ 2. ธรรมชาติ และ สภาพแวดล้อม	1. ความรัก ความงาม 2. วิถีชีวิตของคน ในสังคม	1. ธรรมชาติและ สภาพแวดล้อม 2. ความรัก ความงาม 3. วิถีชีวิตของคน ในสังคม 4. ธรรมชาติ และ สภาพแวดล้อม	1. ความรัก ความงาม 2. ธรรมชาติและ สภาพแวดล้อม 3. วิถีชีวิตของคน ในสังคม 4. ธรรมชาติ และ สภาพแวดล้อม
กระบวนการแบบ	1. ประโยชน์ ใช้สอย	1. จินตนาการ เหนือจริง	1. สัญลักษณ์	1. ลดทอนรูปทรงและ รายละเอียด
ทักษะทาง ศิลปะเครื่อง ปั้นดินเผา	1. สีเส้นและ ลักษณะพิเศษ ของน้ำเคลือบ	1. การตกแต่ง ของรูปทรง ของน้ำเคลือบ	1. การตกแต่ง ของรูปทรง 2. ลักษณะของ ภาพคน	1. การลดทอน ของรูปทรง 2. ลักษณะของ ภาพคน
เทคนิค เฉพาะทาง เครื่องปั้น ดินเผา	1. น้ำเคลือบ 1. การตกแต่ง	1. การขึ้นรูป 2. การตกแต่ง	1. การขึ้นรูป 2. การตกแต่ง	1. การขึ้นรูป 2. การตกแต่ง 2. เนื้อดิน 2. น้ำเคลือบ



ภาพที่ 6 : ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการแบบ เนื้อหา ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาพร้อมสมัยในประเทศไทยของผู้วิจัย



ภาพที่ 7 : กลุ่มตัวอย่างผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทย ตามทฤษฎีของผู้วิจัย

### ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ปัญหาและข้อเสนอแนะ การพัฒนาผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในประเทศไทยที่มีมาตั้งแต่อดีตจนกระทั่งปัจจุบัน สามารถสรุปได้ดังนี้

1.1 ปัจจัยภายนอก การเผยแพร่ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาออกจากสถาบันการศึกษา และศิลปินผู้สร้างสรรค์จัดขึ้นเองแล้ว ยังมีเวทีการจัดแสดงผลงานทางด้านศิลปะเครื่องปั้นดินเผาในระดับชาติที่มีการจัดอย่างสม่ำเสมอมีเพียงเวทีเดียว คือ การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ปัจจุบันจัดแสดงทุก 2 ปี และขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ส่งผลให้รู้จักในวงแคบไม่แพร่หลาย

แนวทางการพัฒนา ควรจัดการประชาสัมพันธ์มากขึ้น และจัดให้มีเวทีการเผยแพร่ผลงานระดับชาติเพิ่มมากขึ้น หรือพัฒนาต่อยอดไปสู่การจัดงานระดับภูมิภาคอาเซียน หรือระดับนานาชาติ

1.2 ปัจจัยภายในผู้ที่สนใจในการสร้างสรรค์อยู่ในวงแคบส่วนใหญ่ไม่มีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง อันเนื่องจากไม่สามารถดำรงชีพได้ในสถานาศิลปิน และกลุ่มคนผู้ที่สะสมหรือผู้ชื่นชอบศิลปะเครื่องปั้นดินเผาไม่แพร่หลายเหมือนการ

สะสมงานศิลปะแขนงอื่น เป็นปัจจัยส่งผลให้ศิลปินขาดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง

แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมเผยแพร่งานเครื่องปั้นดินเผาให้เป็นที่รู้จักแก่ศิลปินแขนงอื่น เพื่อใช้เครื่องปั้นดินเผาเป็นเทคนิคหรือสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์เช่นเดียวกับ จิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น ซึ่งอาจได้ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่มีความน่าสนใจ ช่วยเผยแพร่ให้รับรู้ในวงกว้าง และช่วยกระตุ้นให้ผู้สะสมงานศิลปะอื่นหันมาสนใจสะสมงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผามากยิ่งขึ้น

2. แนวทางการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ การนำทฤษฎีทางการวิจัยที่ได้สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาเฉพาะตน สำหรับผู้ที่สนใจสามารถวิเคราะห์ผลงานตนเองตามแบบประเมินมาตรฐาน 4 ด้าน ประกอบด้วยเนื้อหา กระบวนแบบ ทักษะทางศิลปะเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคเฉพาะทางเครื่องปั้นดินเผา สามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางทฤษฎี และพัฒนาต่อยอดเป็นแนวทางใหม่เฉพาะของตนเอง

## เอกสารอ้างอิง

- กมล คงทอง. (2537). *วิวัฒนาการศิลปะภาพพิมพ์ในประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2503 จนถึง พ.ศ. 2536*. ปริญญาโทศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จักร ศิริพานิช. (2526). ผู้ออกแบบกับ CERAMIC. *การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ครั้งที่ 2* (หน้า 59-61). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์สี่. สุจิตต์.
- จักรพันธ์ วิลานีนกุล. (2547). *พลังการวิจารณ์ : ทศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: มิ่งมิตร.
- พิริยะ ไกรฤกษ์. (2533). *ประวัติศาสตร์ ศิลปะและโบราณคดีในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.
- พิพัฒน์ พงศ์ระพีพร. (2536). โรงเรียนประณีตศิลปกรรม โรงเรียนศิลปากร. “*รากเหง้า*” *มหาวิทยาลัยศิลปากร* (หน้า 15-21). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- วศินบุรี สุพานิชวรภาชน์. (2545). โอ้ดิน. *การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 11* (หน้า 118-121). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. สุจิตต์.
- วิโชค มุกตมณีนี. (2548). *6 ทศวรรษ ศิลปกรรมร่วมสมัยในประเทศไทย 2486-2546*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- สาธิต ชลชาติภิญโญ. (2547). ที่ว่างาม...งามนั้นประการใด. *การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 12* (หน้า 146-151). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. สุจิตต์.
- สุธี คุณาวิชยานนท์. (2546). *จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บ้านหัวแหลม.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2547). ความแตกต่างระหว่างศิลปกรรมและหัตถกรรม. *การแสดงศิลปะเครื่องปั้นดินเผาแห่งชาติ ครั้งที่ 12* (หน้า 137-139). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. สุจิตต์.
- Koie Ryoji. (2008). The way of Japanese Ceramic Arts Inheritance: from past to future, *In The international symposium on "Management of Cultural Heritage : Concepts of International"* Ministry of Culture. The Fine Arts Department, (pp 1-16). Bangkok, Thailand.
- เสริมศักดิ์ นาคบัว. (2556, 27 มิถุนายน). ศาสตราจารย์เกียรติคุณ. สัมภาษณ์.
- ประดิษฐ์ ศรีวิชัยนันท์. (2556, 12 กันยายน). ผู้ก่อตั้งโรงงานแมริมเซรามิก. สัมภาษณ์.



ความผูกพันในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต

The Dynamic Interaction in Family Ties.

❖ ภัคเนตร พุทธิโกคิน ❖

## ความผูกพันในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต

### The Dynamic Interaction in Family Ties.

❖ ภัคเนตร พุทธิโกสิน<sup>1</sup> ❖

#### บทคัดย่อ

ชีวิตทุกชีวิตที่เติบโตขึ้นไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์ ต้นไม้ ย่อมต้องการการดูแลเอาใจใส่จากความรัก ความอบอุ่น และการปกป้องดูแล เพื่อให้เจริญเติบโตไปสู่อนาคตที่สวยงามโดยมีฐานของสามเหลี่ยมเป็นความผูกพันระหว่างพ่อ แม่ ถ้าพ่อ กับแม่มีความสัมพันธ์รักใคร่ ประองตองแน่นแฟ้น ก็จะส่งผลถึง ส่วนยอดของสามเหลี่ยม คือลูก ให้มันคงเติบโตเป็นพลเมืองดี ของชาติสืบไป ปัจจัยหรือสิ่งที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ความผูกพัน ในครอบครัวเป็นไปด้วยดี ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความผูกพัน ความรัก ความอบอุ่น ในครอบครัวของข้าพเจ้า 2) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึง ความรัก ความอบอุ่นของสถาบันครอบครัว 3) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว อันเกิดจากความ รักความอบอุ่นที่มีให้กันในครอบครัวอันเกิดมาจากสายใย ที่มาจากสายเลือดเดียวกัน 4) เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์จากการวิจัยนี้สามารถเป็นตัวอย่างของสถาบันครอบครัวในปัจจุบัน ให้ตระหนักถึงการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวที่ขาด พ่อหรือแม่

“ความผูกพันในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต” ใช้เทคนิคการ จุด ซึ่งเป็นทัศนธาตุเริ่มต้นเล็กๆ มารวมกัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความอบอุ่นของสถาบันครอบครัวและการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว อันเกิดมาจากความรัก ความอบอุ่นที่มีให้กันในครอบครัวอันเกิดมาจากสายใยที่มาจากสายเลือดเดียวกัน โดยผลงานที่สร้างสรรค์จากการวิจัยนี้สามารถเป็นตัวอย่างของสถาบันครอบครัวในปัจจุบัน ให้ตระหนักถึงการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวที่ขาดพ่อหรือแม่

ผลของการวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็นถึง ความรัก ความผูกพัน ความอบอุ่นอันเกิดจากบุคคลในครอบครัวอันเป็นที่รัก และแสดงให้เห็นถึงผลที่เกิดจากความรัก ความผูกพันของบุคคลในครอบครัวนั่นคือ การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลในครอบครัวเชิงพลวัต โดยหวังว่าจะส่งผลต่อผู้ชมผลงานให้ตระหนักถึงความใกล้ชิดของสถาบันครอบครัว จากการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของบุคคลในครอบครัวของข้าพเจ้าบนผลงานสร้างสรรค์ และวิจัยฉบับนี้

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

Every growing life, whether it is a human being or an animal, or even a plant, needs to be looked after with affection, care and protection to beautifully blossom. With the fundamental of a life pyramid as a relationship between parents, the strong and affectionate relationship will positively affect a child's life, which is the top of the pyramid. The stable foundation can lead to a flourishing life of a child and close connections in family ties. The objectives of this painting creation are as follows. 1. To express the close connection, love, warmheartedness of my own family through paintings 2. To reflect the affection and cordiality of the family institution 3. To demonstrate the interactions amongst family members on the basis of affection and cordiality from the family ties 4. To create an impact with this research on the family institution nowadays in order to appreciate the interactions in a single-parent family.

Pointillism technique is used in “The Dynamic Interaction in Family Ties”. All the dots which are a basic visual element form a shape of each family member as the reflection of the conjugation of the family's bonds to become affectionate, warmhearted, and interactive in a family, which are initiated by the family ties. The research outcome can be the role model for the interactions among the members of single-parent family.

The result of this creative research demonstrates the harmonious combination of dots, shapes of family members' figure, color usage and spaces, which expresses the feeling of love, connection, and warmheartedness. The aim of this research is to create an impact on the audiences to realize the importance of intimate interactions amongst family members, which can result in the family stabilization, through all the paintings and this paper based on the interactions in my own family.

## บทนำ

ชีวิตทุกชีวิตที่เติบโตขึ้นไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์ ต้นไม้ ย่อมต้องการการดูแลเอาใจใส่จากความรัก ความอบอุ่น และการปกป้องดูแล เพื่อให้เจริญเติบโตไปสู่อนาคตที่สวยงาม

การแสดงความรู้สึกถึงความผูกพันระหว่างแม่กับลูก รู้สึกได้จากสายตาขณะที่ยังมองลูก น้ำเสียง และคำพูดที่ใช้กับลูก การลูบไล้สัมผัสส่วนต่างๆ ของร่างกายลูกรวมทั้งการทู่เมเวลา กำลังกายกำลังใจให้ลูกซึ่งถึงแม้ว่าพ่อแม่บางคนจะไม่แสดงออกอย่างชัดเจนต่อสายตาผู้อื่น แต่สำหรับลูกแล้วจะสัมผัสได้ถึงสายใยสัมพันธ์ที่เขาได้รับ อันจะส่งผลถึงการสนองตอบด้วยการแสดงอาการคลอเคลีย อยากรู้อยากเห็น อ้อมอกบอด ป้อนอาหารให้ในตอนที่ยังช่วยตัวเองไม่ค่อยได้ รวมทั้งการขอคำปรึกษา แนะนำเมื่อมีปัญหาทางใจเมื่อเข้าสู่วัยเรียนและวัยรุ่น การแสดงออกของแม่ในระยะเริ่มต้นชีวิตของลูกส่งผลถึงการอยู่รอดทางกายของลูก เนื่องจากลูกมนุษย์พึ่งพาตัวเองในเรื่องอาหารไม่ได้เลยต้องนอนแบเบาะคอยให้ แม่อุ้มประคับประคองขึ้นมา ป้อนอาหารให้จนถึงปากเป็นเวลาหลายเดือนจึงจะสามารถหยิบจับอาหารใส่ปากได้เอง ส่วนด้านการอยู่รอดทางจิตใจ อารมณ์นั้น ลูกมนุษย์ต้องการการการอุ้มประคับประคองจากผู้ใกล้ชิดด้วยการปลอบโยนให้กำลังใจให้มีความเข้มแข็งพึ่งพาตนเองได้ เช่น การอยู่คนเดียวเมื่อแม่ต้องไปทำธุระไปจนถึงเรื่องยากขึ้นตามลำดับ เช่น เดินไปโรงเรียนเอง เลือกเรียนมหาวิทยาลัย หรือสายวิชาชีพด้วยตนเอง เป็นต้น ดังนั้น ความผูกพันในอีกมิติหนึ่งจึงเป็นปฏิกริยาสะท้อนระหว่างการแสดงออกของลูก ตอบสนองต่อการที่พ่อแม่แสดงความห่วงหาอาทร รักใคร่ หวังดี ต่อลูกด้วย เป็นเสมือนสามเหลี่ยมที่เป็นพลวัต (มีความเคลื่อนไหว สะท้อนกลับไปมาตลอดเวลา) ระหว่างพ่อกับแม่ แม่กับพ่อ พ่อกับลูก ลูกกับพ่อ แม่กับลูก และลูกกับแม่ โดยมีฐานของสามเหลี่ยมเป็นความผูกพันระหว่างพ่อ แม่ ถ้าพ่อกับแม่มีความสัมพันธ์รักใคร่ ประองตองแน่นแฟ้น ก็จะส่งผลถึงส่วนยอดของสามเหลี่ยม คือลูก ให้มันคงเติบโตเป็นพลเมืองดีของชาติสืบไป ปัจจัยหรือสิ่งที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ความผูกพันในครอบครัวเป็นไปด้วยดี ดังเช่น ครอบครัวของข้าพเจ้าที่ประกอบด้วย ยาย แม่และน้ำ ที่เลี้ยงดูข้าพเจ้าตั้งแต่วัยเยาว์จนถึงวันนี้ ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ศิลปะของข้าพเจ้าแสดงถึงสถาบันครอบครัว และสะท้อนความผูกพันอันแสนอบอุ่นของบุคคลภายในครอบครัวของข้าพเจ้าเอง

## วัตถุประสงค์

เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความอบอุ่นของสถาบันครอบครัวและการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว อันเกิดจากความรักความอบอุ่นที่มีให้กันในครอบครัวอันเกิดมาจากสายใยที่มาจากสายเลือดเดียวกัน โดยผลงานที่สร้างสรรค์จากการวิจัยนี้สามารถเป็นตัวอย่างของสถาบันครอบครัวในปัจจุบันให้ตระหนักถึงการมีปฏิสัมพันธ์ของครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์

## กรอบแนวความคิด

ความผูกพันระหว่าง พ่อ แม่ ลูก ในแต่ละครอบครัวต้องเริ่มตั้งแต่ภายในตัวของบุคคลแต่ละคน คือ พ่อ แม่ ที่มีความพร้อมและมีทัศนคติที่ดีต่อการมีลูก และมีประสบการณ์หรือภูมิหลังมาจากครอบครัวที่มีความรักใคร่ผูกพันกันดี บุคคลในครอบครัวช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้กำลังใจ ตลอดจนหน่วยงานและสังคมให้ความสำคัญและความรู้ความเข้าใจแก่พ่อแม่ ให้มีการแสดงออกด้วยความรักใคร่ ต่อลูกอย่างเหมาะสมทั้งหมดนี้จะร่วมกันเป็นพลังเสริมส่งให้ลูกซึ่งจะโตขึ้นเป็นพ่อและแม่ที่ดีในวันข้างหน้า

## ขั้นตอนการดำเนินงาน

ความผูกพันในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต ผสมผสานกับจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึก เพื่อให้การสร้างสรรค์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ จึงมีวิธีการดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อผลงานสร้างสรรค์
3. การขั้นตอนการสร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบ
4. การดำเนินการสร้างสรรค์
5. การวิเคราะห์ผลงานและการดำเนินการแก้ไข
6. การปรับปรุงแก้ไขผลงานสร้างสรรค์
7. การสรุปอภิปรายและประเมินผลงาน

## วิเคราะห์รูปแบบ

ข้อมูลจากภาพถ่ายของการทำกิจกรรมของคนในครอบครัวที่มีการปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต โดยสังเกตจากกิจกรรมที่ทำเป็นประจำของทุกๆ คน เพื่อกำหนดลีในการสร้างสรรค์ เพราะการสร้างสรรค์นั้นอาศัยข้อมูลจินตนาการและอารมณ์

ความรู้สึกประกอบกันโดยใช้เทคนิคการจุด กำหนดจำนวนชิ้น จากช่วงเวลาของกิจกรรม

ช่วงเช้า ผลงานจำนวน 3 ชิ้น

ช่วงกลางวัน ผลงานจำนวน 3 ชิ้น

ช่วงเย็น ผลงานจำนวน 3 ชิ้น

### ตัวอย่างชิ้นงาน

ผลงานชุดที่ 1 ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน ช่วยกัน ขนาด 50x60 cm.

ภาพความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับยายที่ช่วยกันซักผ้า ความผูกพันที่เกิดขึ้นตั้งแต่เกิดจนโต แม่และยายคือผู้ดูแลเอาใจใส่ทุกๆ คน เสมือนกับการซักผ้า การซัก การจัดคราบสกปรก ก็เหมือนกับการอบรมสั่งสอนสิ่งที่ดีสิ่งที่ไม่ดีว่าไม่ควรทำและช่วยแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาดไป ดังเช่นการจัดคราบสกปรกคราบของความไม่ดีหรือสิ่งชั่วร้ายออกไปจากคนในครอบครัว นั่นเอง

ผลงานชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน ร่วมวง ขนาด 50x60 cm.

ภาพความสัมพันธ์ของการรับประทานอาหารร่วมกัน ทั้งครอบครัว แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของทุกคนที่ใส่ใจกัน ด้วยการตักอาหารให้กันและกัน อันแสดงให้เห็นถึงความรักรัก ความห่วงใย ความเสียสละที่เห็นได้บนโต๊ะอาหาร

ผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน ฝ้ามอง ขนาด 50x60 cm.

ภาพความสัมพันธ์ระหว่างยายกับน้ำที่กำลังนั่งดูทีวี เสมือนกับการฝ้ามองฝ้าดูการดำเนินชีวิตและความเป็นไปของคนในบ้าน รอบๆ ตัวยายและน้ำล่อ้มไปด้วยผ้าห่ม ที่มาจากความรักของคนในครอบครัวที่กำลังฝ้ามองความสุขของยายกับน้ำในการดูทีวีเช่นกัน

### สรุปการวิจัย

ผลของการวิจัย “ความผูกพันในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต” ใช้เทคนิคการ จุด ซึ่งเป็นทัศนธาตุเริ่มต้นเล็กๆ มารวมกัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความอบอุ่นของสถาบันครอบครัวและการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว อันเกิดจากรักความอบอุ่นที่มีให้กันในครอบครัวอันเกิดมาจากสายใยที่มาจากสายเลือดเดียวกัน โดยผลงานที่สร้างสรรค์จากการวิจัยนี้สามารถเป็นตัวอย่างของสถาบันครอบครัวในปัจจุบัน



ผลงานชุดที่ 1 ผลงานชิ้นที่ 1 ช่วยกัน



ผลงานชุดที่ 2 ผลงานชิ้นที่ 1 ร่วมวง



ผลงานชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน ฝ้ามอง

ให้ตระหนักถึงการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวที่ขาด พ่อหรือแม่ แสดงให้เห็นถึง ความรัก ความผูกพัน ความอบอุ่น อันเกิดจากบุคคลในครอบครัวอันเป็นที่รัก และแสดงให้เห็นถึง ผลที่เกิดจากความรัก ความผูกพันของบุคคลในครอบครัวนั้นคือ การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลในครอบครัวเชิงพลวัต โดยหวังว่าจะส่งผลต่อผู้ชมผลงานให้ตระหนักถึงความใกล้ชิดของ สถาบันครอบครัว จากการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของบุคคล ในครอบครัวของข้าพเจ้าบนผลงานสร้างสรรค์ และวิจัยฉบับนี้ อาจจะมีประโยชน์ไม่มากนักสำหรับผู้สนใจและทำการวิจัย เรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- พูนสุข ช่วย. (2548). ครอบครัวและคุณภาพเด็ก = Family with child quality of life. กรุงเทพฯ : คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สิริรัตน์ แอดสกุล. (2553). ความรักในครอบครัว. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิมิตตรา แว และ วิยะดา รัตนสุวรรณ. (2548). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการให้การคำปรึกษาครอบครัวสำหรับพยาบาล. ม.ป.ท. : ม.ป.พ.
- ณัฐชลิยา สุทธิประสิทธิ์. “ชีวิตแห่งความผูกพัน” ศิลปนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาจิตรกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ชลูด นิมเสมอ. (2542), องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.

“ผีตาโขน” การออกแบบประติมากรรม ตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น  
อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

"Phi Ta Khon" Design sculptures decorate cultural attractions district.

Dan Sai district Loei

❖ *ขวัญชนก การถาง* ❖

# “ผีตาโขน” การออกแบบประติมากรรม ตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

"Phi Ta Khon" Design sculptures decorate cultural attractions district.

Dan Sai district Loei

- ❖ ขวัญชนก การถาง<sup>1</sup> ❖
- ❖ เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์<sup>2</sup> ❖
- ❖ ภรดี พันธุภากร<sup>3</sup> ❖

## บทคัดย่อ

ประเพณีที่สืบทอดมาแต่โบราณ มีมากมายหลายลักษณะตามแต่ละท้องถิ่น แวดล้อมด้วยธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ เชื่อมโยงความเชื่อ ความศรัทธา และความผูกพัน ของผู้คนที่มีความศรัทธา ก่อเกิดประเพณีอันดีงาม สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง แสดงรากเหง้าความเป็นมา เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนตามกระแสสังคมนิยมอันอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการพัฒนาวัฒนธรรมประเพณี เริ่มปรับเปลี่ยนให้เข้ากับกระแสโลก การอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่ ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ คลื่นคลายไปตามยุคสมัยนั้นๆ ทำให้ประเพณีและวัฒนธรรมบางอย่างถูกสังคมนิยมเข้ามาเปลี่ยนแปลง ด้วยอิทธิพลค่านิยม การรับสิ่งใหม่ๆ การทำตามความเคยชิน โดยไม่รู้ความหมายที่แท้จริง ทำให้ความเชื่อแบบเก่าๆ กลับค่อยๆ จางหาย คุณค่าที่แท้จริงถูกบิดเบือนและลดทอนคุณค่าลงเรื่อยๆ ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาถึงข้อมูลอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา ด้านวัฒนธรรมประเพณีการเล่นผีตาโขน ด้านการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลในระบบความเชื่อ อีกประการ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากการท่องเที่ยวงานประเพณีบุญหลวงการเล่นผีตาโขน ได้สัมผัสเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงแต่ละปี นำข้อมูลผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ ออกแบบผลงานประติมากรรมตกแต่งแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ติดตั้งในบริเวณวัดโพนชัย พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ทดลองด้วยเทคนิคแนวทาสีผสม (Mixed Media) ในรูปแบบกึ่งนามธรรม นำเสนอถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อ ความศรัทธาของวิญญาณผีบรรพบุรุษ และอิทธิพลต่างๆ ที่มีส่วนเข้ามามีบทบาทการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย ด้วยวัสดุ เครื่องปั้นดินเผา ไม้ โลหะ และผ้า ขึ้นรูปแบบอิสระ จำนวน 2 ชุด ในหนึ่งชุดมี 1-2 ชิ้น ขนาดสำเร็จ 160-180 cm.

## Abstract

Tradition inherited from ancient There are many different styles for each locality. Surrounded by nature History Linking faith, faith, and relationship. Of people towards Buddhism. Create a good tradition Successively inherited Show About the Roots Background When the era changed Following the rapid socialism. Impact on the development of cultural traditions, adapt to the world. Conservation of traditional culture to survive. Need to modify the format. Unravel by the era. Make certain traditions and cultures socially new. Came into change Make certain traditions and cultures socially new. Came into change With influence of values To get something new Habit Without knowing the true meaning. Make old beliefs Gradually fading away True values are distorted and diminished. The creators are interested in studying the data of Dan Sai district, Loei province in history. Culture and traditions ghost ghost Khon. The changes that have resulted in another belief system inspired the creator. From the tourism festival, Bun Luang ghost ghost Khon. Experience that changes each year. Bring information through analytical thinking. Design decorative sculpture Cultural attractions Installed in Wat Phonchai. Local museum Dan Sai District, Loei Province, experimented with mixed media techniques. In semi-abstract form, present the relationship between beliefs. Faith of ancestral spirits And influences that have contributed to the changing role in each era with two pieces of metal, wood, metal and fabric independent in one set, 1-2 pieces size 160-180 cm.

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ที่มาและความสำคัญ

ประเพณีที่สืบทอดมาแต่โบราณ มีมากมายหลายลักษณะตามแต่ละท้องถิ่น แวดล้อมด้วยธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ เชื่อมโยงความเชื่อ ความศรัทธา และความผูกพัน ของผู้คนที่มีต่อพระพุทธศาสนา ก่อเกิดประเพณีอันดีงาม สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง แสดงถึงรากเหง้าความเป็นมา เมื่อยุคสมัยเปลี่ยน ตามกระแสสังคมนิยมอันอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการพัฒนาวัฒนธรรม ประเพณีเริ่มปรับเปลี่ยนให้เข้ากับกระแสโลก การอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่ ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ ศิลปะ ไปตามยุคสมัยนั้นๆ ทำให้ประเพณีและวัฒนธรรมบางอย่างถูกสังคัมใหม่ เข้ามาเปลี่ยนแปลง ด้วยอิทธิพลค่านิยม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคโนโลยี การรับสิ่งใหม่ๆ การทำตามความเคยชิน โดยไม่รู้ความหมายที่แท้จริง ทำให้ความเชื่อแบบเก่าๆ กลับค่อยๆ จางหาย คุณค่าที่แท้จริงถูกบิดเบือนและลดทอนคุณค่าลงเรื่อยๆ

จังหวัดเลย มีพรมแดนติดกับประเทศลาว รกรากดั้งเดิมสืบเชื้อสายจากลาว ลัทธิประเพณี ขนบธรรมเนียม จึงเหมือนกับชาวหลวงพระบางทุกประการ แสดงให้เห็นถึงการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่น และภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีมาตั้งแต่อดีตอย่างชัดเจน ชาวด่านซ้ายส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ และมีความเชื่อและศรัทธาในเรื่องภูตผีวิญญาณอำนาจลึกลับของสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างมาก มีความเชื่อ ศรัทธาในองค์พระธาตุศรีสองรัก จึงทำให้เกิดประเพณีเฉพาะถิ่น ที่รวมเอาประเพณีไหว้เจ้าเมืองวังเดือนสี่ ประเพณีไหว้เจ้าเมืองกลางเดือนห้า ประเพณีนมัสการองค์พระธาตุศรีสองรักเดือนหก และประเพณีไหว้หอน้อย หอหลวงเดือนเจ็ด ตามที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าชาวด่านซ้ายมีความเชื่อความศรัทธาในประเพณีตามที่กล่าวมาข้างต้น โดยทั้ง 4 ฮีตนี้ทำให้ชาวด่านซ้ายไม่อาจปฏิบัติตามฮีต 12 ของชาวอีสานได้ครบทั้งหมด หากขาดฮีตในเดือนที่ไม่ได้ประกอบประเพณีจะนำฮีตที่ขาดมาปรับผสมผสานรวมกันเป็นประเพณีเดียว เรียกว่า “ประเพณีบุญหลวง”

จากการศึกษาข้อมูล ในด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา ด้านวัฒนธรรมประเพณีการเล่นผีตาโขน ด้านการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลในระบบความเชื่อ ความสำคัญการเล่นในอดีตบางอย่างถูกบิดเบือนและขาดหายไปตามกาลเวลา อีกประการ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากการท่องเที่ยวงานประเพณีบุญหลวงการเล่นผีตาโขน ได้สัมผัสเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงแต่ละปี

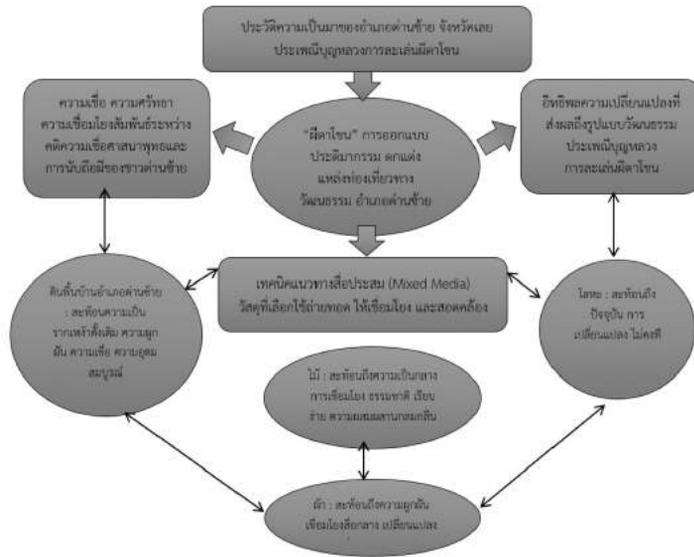
นำข้อมูลที่ได้ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ และนำรูปแบบผลงานเก่ามาคลี่คลายต่อยอด ออกแบบผลงานประติมากรรม ตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ติดตั้งในบริเวณวัดโพชนชัย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ซึ่งเป็นสถานที่เก็บ และจัดนิทรรศการเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของขนบธรรมเนียม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องความเชื่อ ความศรัทธา วิญญาณ ผีบรรพบุรุษ อิทธิพลการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของประเพณีแต่ละยุคสมัย ศึกษาทดลองด้วยเทคนิคสื่อประสม (Mixed Media) ในรูปแบบกิ่งนามธรรม เลือกใช้วัสดุถ่ายทอดสื่อความหมาย ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา (ดินพื้นบ้านด่านซ้าย) ไม้โลหะ และเศษผ้า ขึ้นรูปแบบอิสระให้สอดคล้อง สัมพันธ์ระหว่างผลงานกับสถานที่ ติดตั้งในบริเวณวัดโพชนชัย ผลงานการออกแบบประติมากรรมนี้ จะช่วยสร้างบริบทและภาพลักษณ์ใหม่ให้กับพื้นที่ดังกล่าว และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชมให้เกิดเป็นความทรงจำแก่นักท่องเที่ยวและผู้พบเห็น ส่งเสริมการทำนุบำรุงศาสนาและประเพณี ช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยวให้กับอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และประเทศไทยในทางอ้อม

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติ ความเป็นมา อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ประเพณีบุญหลวงการเล่นผีตาโขน มีความสำคัญ เรื่องความเชื่อ ความศรัทธา ผีบรรพบุรุษ และอิทธิพลที่ส่งผลถึงรูปแบบความเปลี่ยนแปลง
2. เพื่อทดลองสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ด้วยเทคนิคสื่อประสม (Mixed Media) การใช้วัสดุสื่อความหมายให้ตรงตามแนวคิด
3. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมตกแต่งให้เหมาะสมสอดคล้องกับสถานที่ ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการเล่นเพื่อสร้างความทรงจำ และส่งเสริมการทำนุบำรุงศาสนาและประเพณีด้วยรูปแบบของผลงานประติมากรรมแนวใหม่

## กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผลงานการออกแบบประติมากรรมตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ชุดนี้ ได้กำหนดแนวคิดจากการศึกษาข้อมูลทางเอกสาร ประวัติความเป็นมาของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และงานประเพณีบุญหลวงการเล่นผีตาโขน ผนวกกับข้อมูลภาคสนาม จากการสอบถาม นำทั้งสองส่วนมาวิเคราะห์ ออกแบบ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

ผลงานประติมากรรม นำเสนอถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อ ความศรัทธาของวิญญาณผีบรรพบุรุษ และอิทธิพลต่างๆ ที่มีส่วนเข้ามา มีบทบาทการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย ผู้วิจัยเลือกใช้วัสดุสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคแนวทางสื่อประสม (Mixed Media) ให้เชื่อมโยงตามที่วิเคราะห์ไว้

### ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยประกอบด้วย ขอบเขตด้านเนื้อหา ด้านพื้นที่ และขอบเขตการออกแบบ ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ ข้อมูลประวัติความเป็นมา ความเชื่อของประเพณีการละเล่นผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย บทบาทความสำคัญของการประเพณีการละเล่นผีตาโขน ด้านพื้นที่ ได้แก่แหล่งสำรวจพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน ตั้งอยู่ภายในวัดโพชนชัย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และในส่วนของการออกแบบผลงานประติมากรรมตกแต่ง จากการผลิตเลือกใช้เทคนิคผสมผสานลักษณะแนวงานสื่อประสม (Mixed Media) เครื่องปั้นดินเผา ไม้ โลหะ และเศษผ้า ขึ้นรูปแบบอิสระ จำนวน 2 ชุด ในหนึ่งชุดมี 1-2 ชิ้น ขนาดสำเร็จ 160-180 เซนติเมตร

### วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงความเป็นมา อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย การละเล่นประเพณีผีตาโขน และการเก็บข้อมูลจาก

การสำรวจพื้นที่ สอบถาม และสัมภาษณ์ เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลรวบรวมข้อมูลทั้งหมด นำมาวิเคราะห์ให้หาประเด็นสำคัญ และเป็นข้อกำหนดแนวคิดในการออกแบบประติมากรรมตกแต่ง เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้เหมาะสมกับพื้นที่ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการสร้างผลงานประติมากรรมตกแต่ง สู่การทดลองขึ้นรูป แบบผสมผสานลักษณะแนวงานสื่อประสม (Mixed Media) ด้วยเครื่องปั้นดินเผา ไม้ โลหะ และผ้า ให้สอดคล้องกับประเด็นหลักของผลงานที่คาดการณ์ไว้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลประวัติความเป็นมาของ อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
2. ศึกษาเอกสารออกแบบประติมากรรม การจัดวางองค์ประกอบ ด้านการติดตั้ง การใช้วัสดุและเทคนิค
3. สำรวจพื้นที่อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ที่เกี่ยวข้องและสถานที่ติดตั้งผลงาน ภายในวัดโพชนชัย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
4. เก็บข้อมูลผู้สัมภาษณ์ พระครู (เจ้าอาวาสวัดโพชนชัย) ประชาชนท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญในองค์ความรู้ด้าน และชาวบ้าน
5. สรุปลงและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางออกแบบและพัฒนาแบบการออกแบบร่างผลงาน 2 และ 3 มิติ
6. ทดลองการขึ้นรูปงาน ด้วยวัสดุ เครื่องปั้นดินเผา (ดินพื้นบ้านด่านซ้าย) ไม้ โลหะ และผ้า
7. สรุปลงข้อมูลและนำเสนอผลงาน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ได้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และประเพณีบุญหลวงการละเล่นผีตาโขน
2. ได้ผลงานการออกแบบประติมากรรมตกแต่งที่สามารถแสดงถึงความเชื่อมโยง ความเชื่อ ความศรัทธาผีบรรพบุรุษ และรูปแบบความเปลี่ยนแปลงแต่ละยุคสมัยของประเพณีจากผลวิเคราะห์ทางข้อมูลเอกสาร และข้อมูลการสอบถาม
3. ได้ผลงานประติมากรรมตกแต่งที่เหมาะสมและสอดคล้องกับสถานที่ ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ และสร้างคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้ชมและนักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานได้ เป็นการช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวศาสนาและประเพณีด้วยรูปแบบของผลงานประติมากรรมที่แตกต่างจากเดิม

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผีตาโขน หมายถึง การละเล่นส่วนหนึ่งในประเพณีบุญหลวง อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
2. การออกแบบประติมากรรม หมายถึง การใช้หลักการออกแบบ สร้างผลงานประติมากรรม ให้เกิดประโยชน์ทางด้านความงามที่มีคุณค่า
3. ศิลปะกึ่งนามธรรม หมายถึง การสร้างรูปทรงที่ถูกตัดทอนดูเรียบง่าย น่าสนใจ แต่ยังมีเค้าโครงที่เหมือนจริงหลงเหลืออยู่
4. ความเชื่อ หมายถึง การนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์และผีบรรพบุรุษของชาวด่านซ้าย ที่สอดคล้องกับคติความเชื่อทางพุทธศาสนา กลายเป็นวัฒนธรรมประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนาน
5. การเปลี่ยนแปลง หมายถึง อิทธิพลต่างๆ ที่มีส่วนเข้ามามีบทบาทการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัยของประเพณีบุญหลวงการละเล่นผีตาโขน

### การดำเนินงานและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

#### วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบงานประติมากรรม

การสร้างสรรค์ผลงานงานประติมากรรมตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมจากประเพณีการละเล่นผีตาโขน ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดรูปแบบผลงาน ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนประสบการณ์ของตนเอง เพื่อสื่อให้เห็นถึงมุมมองรูปแบบ ความเชื่อ ความศรัทธา วิญญาณ ผีบรรพบุรุษ ความสำคัญประเพณีที่รวมงานบุญสำคัญ

จัดเป็นงานบุญใหญ่ประเพณีการละเล่นจึงเปรียบเสมือน และเป็นตัวเชื่อมประสานระหว่างงานบุญพระเวสและบุญบั้งไฟ เข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์และอิทธิพลที่ทำให้รูปแบบประเพณีบุญหลวงการละเล่นผีตาโขนเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

จากการวิเคราะห์ความสำคัญของประเพณีการละเล่นผีตาโขน ผู้วิจัยเลือกวัสดุเพื่อสื่อความหมาย ด้วยเทคนิคศิลปะสื่อประสม (Mixed Media) มีรูปแบบกึ่งนามธรรม แต่ยังคงเค้าโครงลักษณะเด่นของผีตาโขนไว้อยู่ โดยออกแบบให้ผลงานเกิดความสัมพันธ์และสอดคล้องระหว่างผลงานกับสถานที่ รูปแบบงานประติมากรรม ใช้เทคนิคประสมประสานวัสดุ จากไม้ เหล็ก และเศษผ้า โครงสร้างจะเน้น Space ให้โล่งเพื่อสื่อถึงความว่างเปล่า ลึกลับสิ่งที่มองไม่เห็นให้เชื่อมโยงกับรูปทรงภายในของส่วนองค์ประกอบย่อยของส่วนต่างๆ

ผู้วิจัยต้องการสะท้อนเรื่องราวผ่านวัสดุที่นำมาใช้ เพื่อแฝงนัยยะความเชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็น เชื่อในปรากฏการณ์ ความเชื่อความศรัทธา ถูกผสมผสานกับคติพุทธศาสนาได้อย่างกลมกลืน เหล่านี้แสดงให้เห็นถึง รากเหง้า ทางความเชื่อของชาวด่านซ้ายที่แสดงถึงพลังศรัทธาทางจิตใจ โดยใช้พิธีกรรมนี้เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ โดยหวังให้ผู้ชมผลงานเกิดความรู้สึกนึกคิดมีส่วนร่วมกับงาน และสร้างบริบทภาพลักษณ์ใหม่ให้กับสถานที่นั้น

#### ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาารูปแบบ

การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์จากข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสถานที่จริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานประติมากรรม ตกแต่งแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งเป็นรูปแบบที่ต้องการนำเสนอ โดยการใช้ความคิดการสร้างสรรค์ที่เป็นทุนเดิมของตนเอง นำมาปรับประยุกต์ออกแบบ ตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้น นำข้อมูลมาวิเคราะห์
2. สำรวจพื้นที่ เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูล คือวัดโพชนชัย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย บันทึกและรวบรวมข้อมูลด้วยจากถ่ายภาพ และการสอบถาม ตามจุดประสงค์หลักที่ตั้งไว้
3. วิเคราะห์ข้อมูลและหาความสัมพันธ์หลักองค์ประกอบให้เกิดความสัมพันธ์ในมิติความงามทางศิลปะรูปแบบเทคนิคและวิธีการ

3.1 การสร้างสรรคผลงานผู้วิจัยเลือกวัสดุ ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ดินพื้นบ้าน ไม้ และโลหะ เหตุผลที่ใช้วัสดุประเภทนี้ สามารถตอบสนองและสะท้อนคุณค่า ความหมายของตัววัสดุได้เป็นอย่างดี

**เนื้อดินพื้นบ้าน** ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ได้ใช้ทดลองวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีของ ผู้วิจัยเอง โดยนำมาอ้างอิงการสร้างสรรคชิ้นงานชุดนี้ด้วย จากการทดลองเนื้อดินมีคุณสมบัติเหนียวเนื้อละเอียดปนหยาบมีทราย เล็กน้อย ขึ้นรูปได้ดี โดยมีส่วนผสมของเนื้อดินพื้นบ้าน ดินสโตนแวร์ (Stoneware clays) และทราย (Silica) ที่เหมาะสม เมื่อนำมาเผาจะมีลักษณะของสีน้ำตาลส้ม สามารถเผาที่ อุณหภูมิสูงได้ ถึง 1,100-1,250 c การหดตัวน้อย

**ไม้** มีคุณสมบัติในด้านต่างๆ สามารถนำมาใช้ในทาง สร้างสรรคผลงานประติมากรรมได้หลากหลายรูปแบบ เช่น แกะสลัก นำไปใช้เป็นวัสดุผสมหรือนำไปสร้างสรรคตามรูปทรง จินตนาการ ดังนั้น จากความหลากหลายทางคุณสมบัติดังกล่าว

**เหล็ก (Steel) หรือ เหล็กกล้า (สัญลักษณ์ทางเคมี : Fe)** วัสดุอยู่ในจำพวกวัสดุที่มนุษย์สังเคราะห์ขึ้น เอื้อต่อการใช้ประโยชน์ และการดำรงชีพของมนุษย์ต่อภาคอุตสาหกรรม และในงาน สร้างสรรค ส่วนใหญ่จะพบในงานประติมากรรมขนาดใหญ่ ที่ใช้ การเชื่อม หรือหล่อ ในการขึ้นโครงสร้าง

**ผ้า (เศษผ้า)** คือ สิ่งที่ได้จากการนำวัสดุธรรมชาติหรือ วัสดุที่สังเคราะห์ขึ้นมาสานหรือทอจนเป็นเนื้อเดียวกัน ประโยชน์ ของผ้าคือการนำมาตัดเย็บเป็นเครื่องนุ่งห่ม ในด้านอื่นๆ เช่น การตกแต่งสถานที่เศษผ้าเป็นวัสดุที่หาง่ายเป็นการนำวัสดุเหลือ ใช้มาสร้างสรรคให้เกิดเป็นสิ่งใหม่

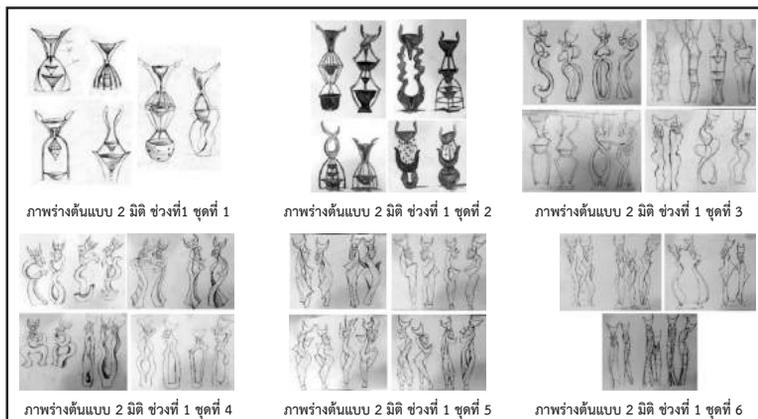
4. ขั้นตอนการออกแบบร่าง 2 มิติ และ 3 มิติ การออกแบบ ร่างภาพ หรือสเกตซ์ จะช่วยให้รูปแบบงานสื่อสารออกมาในทาง ความคิดและสามารถสร้างสัดส่วนให้ผลงานมีความชัดเจนขึ้น ในส่วนของการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ จากคอมพิวเตอร์สามารถ มองเห็นได้ทั่วถึง เช่น เช็กขนาดและความเหมาะสมของรูปทรง ความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมสถานที่ที่ติดตั้งผลงาน ความสมบูรณ์ขององค์ประกอบในมุมมองเอกภาพ รอบด้านของ ผลงานประติมากรรมและข้อจำกัดของวัสดุที่ใช้กับผลงานจริง

5. เมื่อทำแบบจำลองจากแบบร่างเสร็จสมบูรณ์และนำมา ขยายทดลองการขึ้นรูป ด้วยเครื่องปั้นดินเผา ไม้ เหล็ก จนประกอบ เป็นชิ้นงานจริง ให้สอดคล้องกับประเด็นหลักที่คาดการณ์ไว้ ขึ้นรูป ผลงานประติมากรรมในแนวทางสื่อประสม (Mixed Media) จำนวน 2 ชุด ในหนึ่งชุดมี 1-2 ชิ้น ขนาดผลงานสำเร็จ 160-180 เซนติเมตร

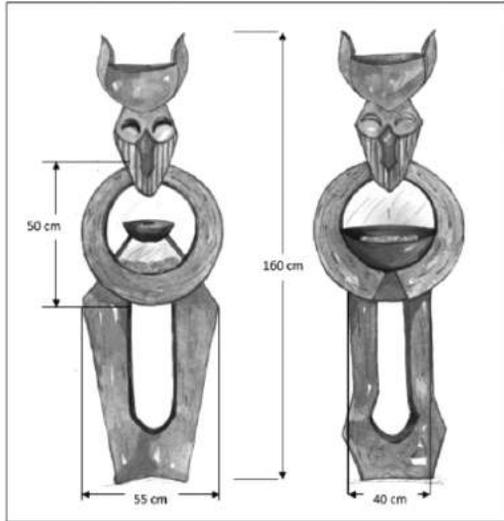
### การสร้างผลงานแบบร่าง (Sketch) 2 มิติ

ผู้สร้างสรรคได้นำข้อมูลข้างต้นมาวิเคราะห์ และผสมผสาน แนวคิดโดยใช้รูปทรงลักษณะเด่นของหน้ากากผีตาโขน เพื่อ ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบบนภาพร่าง 2 มิติ และพัฒนาเป็น โมเดลต้นแบบขนาดเล็ก ทำการคลี่คลาย ปรับปรุง แก้ไข ตาม คำชี้แนะ และค้นหารูปแบบที่สามารถแสดงออกถึง ความเชื่อมโยง ความเชื่อ ความศรัทธาผีบรรพบุรุษ และการเปลี่ยนแปลง

**1.1 แบบร่าง (Sketch) 2 มิติ ช่วงที่ 1** เป็นขั้นตอนค้นหา รูปแบบความงามทางรูปร่างรูปทรง จากลักษณะเด่นของผีตาโขน นำรูปทรงที่เรียบง่าย สร้างเป็นผลงานกึ่งนามธรรม ใช้รูปแบบ รูปทรงทางธรรมชาติ เชื่อมโยงกับวัสดุที่เลือกใช้ มาลดทอน และเพิ่มรายละเอียดให้เกิดเป็นความงามทางสุนทรียะ



ภาพที่ 2 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ



ภาพที่ 3 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ช่วงที่ 2 ผีตาโชนเล็ก ชุดที่ 1

1.2 แบบร่าง (Sketch) 2 มิติ ช่วงที่ 2 ผู้วิจัยได้นำความสำคัญและจุดมุ่งหมายของประเพณีการเล่นผีตาโชน หรือ ประเพณีบุญหลวงรูปแบบในอดีตมาใช้เป็นแนวทางสร้างสรรค์

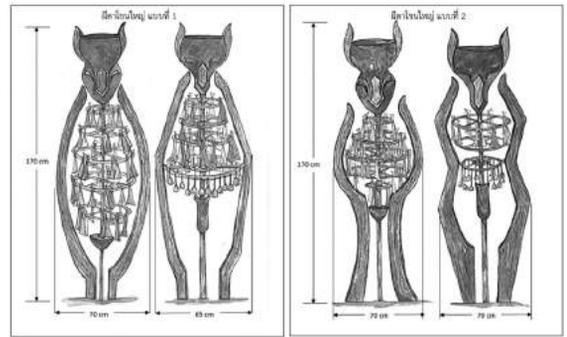
1. จากการเรียไธตามความศรัทธา เพื่อเชื่อมโยงระหว่าง การนับถือผีบรรพบุรุษและการทำบุญบำรุงพุทธศาสนา
2. ความสนุกสนานจากการหยอกล้อของบรรดาผีตาโชนน้อยใหญ่

3. รูปแบบการเล่นผีตาโชนอดีตที่ถูกบิดเบือน เมื่อเสร็จกิจกรรมการเล่นผีตาโชน ต้องนำชุดเครื่องแต่งกายผีตาโชนใหญ่และเล็กทั้งหมด ทั้งลงแม่น้ำหมัน ไม่ให้เก็บไว้ เพื่อเป็นการทิ้งความทุกข์ยาก เป็นการสะเดาะเคราะห์บ้านเมือง ขจัดปัดเป่าสิ่งชั่วร้าย ในปัจจุบันไม่ได้ทั้งหมด มีการเก็บหน้ากากไว้เพื่อใช้ประดับตกแต่ง

ดังนั้น ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาการออกแบบร่าง 2 มิติ จำนวน 2 ชุดคือ

1. ผีตาโชนเล็ก โดยออกแบบโครงสร้าง 3 ส่วน ส่วนหัวเป็นลักษณะเด่นของหน้ากากผีตาโชน ส่วนกลางลำตัวเป็นรูปทรงวงกลมเว้าพื้นที่ว่างตรงกลางสื่อถึงความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง และไว้วางภาชนะคล้ายอ่างหรือน้ำเต้าเจาะรูไว้สำหรับหยอดเหรียญ เป็นกุศโลบายหนึ่งเพื่อให้คนมีส่วนร่วมในการทำบุญร่วมกับผีและนำเงินส่วนนี้ใช้ทำนุบำรุงศาสนาต่อไป ลำตัวล่างเป็นฐานมีลักษณะเป็นท่อน เว้าพื้นที่ตรงกลางแสดงถึงความโล่ง

2. ผีตาโชนใหญ่ 2 ตัว ตัวผู้กับตัวเมีย มีโครงสร้างหลักขนาดใหญ่ 2 ชั้น นำมาประกอบเป็นรูปทรง ส่วนแกนกลางเป็นแท่งยาวขึ้นจนถึงส่วนหัวผีตาโชน แกนกลางประกอบด้วยวงล้อ (สามารถหมุนได้) มีขนาดเล็กใหญ่ จำนวน 4-5 ชั้น ตามพื้นที่ของโครงสร้างภายใน ตัวผู้มีกระดิ่ง (หมากกะແຫ່ງ) วงล้อจะหมุนทำให้เกิดเสียงกระทบ วงล้อนี้สร้างขึ้น เพื่อให้นักท่องเที่ยวหรือชาวบ้านมีส่วนร่วม นำผ้าที่เตรียมไว้ ผูกติดกับวงล้อ ประกอบเป็นผีตาโชนที่สมบูรณ์ สะท้อนถึงรูปแบบที่เปลี่ยนแปลง ผู้สร้างสรรค์ได้นำความสำคัญในการอธิษฐานความเชื่อความศรัทธาผีบรรพบุรุษ เมื่อเสร็จกิจกรรมประเพณีจะนำผ้าที่ผูกไว้ นำไปทิ้งลงแม่น้ำหมันด้วย



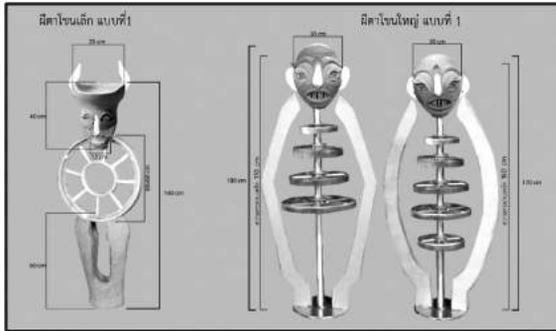
ภาพที่ 4 ภาพร่างต้นแบบ 2 มิติ ช่วงที่ 2 ผีตาโชนใหญ่ ชุดที่ 2

### การสร้างผลงานแบบร่าง (ต้นแบบ 3 มิติ)

เป็นขั้นตอนการนำแบบร่าง 3 มิติที่เหมาะสมทดลองขึ้นรูปเพื่อใช้เป็นต้นแบบของชิ้นงานจริง ผู้วิจัยขึ้นรูปด้วยดินพื้นบ้าน การเลือกใช้วัสดุ เพื่อค้นหาวัสดุรูปทรงที่เหมาะสม สามารถเช็กและเก็บรายละเอียด จนได้รูปแบบของผลงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์



ภาพที่ 5 ภาพร่างต้นแบบ 3 มิติ ช่วงที่ 1



ภาพที่ 6 ภาพร่างต้นแบบ 3 มิติ ช่วงที่ 2 ชุดรวม

ภาพรวมแบบร่าง (ต้นแบบ 3 มิติ ช่วงที่ 2) ชุดนี้ออกแบบจากคติความเชื่อเรื่องวิญญาณผีบรรพบุรุษ ความเชื่อในอำนาจปาฏิหาริย์ว่าสามารถดลบันดาลตามสิ่งที่ต้องการได้ ปรับผสานสอดคล้องกับหลักธรรมศาสนาพุทธอย่างกลมกลืน อันเป็นพื้นฐานวิถีชีวิตของกลุ่มชนสังคมวัฒนธรรมไท-ลาว หรือของชาวอีสาน ผีตาโขนมีความสัมพันธ์กับโขน ปูเยอ ย่าเยอ จากลาว ข้อมูลการสอบถามเจ้าพ่อกวน ได้เน้นย้ำความชัดเจนในคำตอบว่า ผีตาโขนนี้ได้นำแบบอย่างมาจาก “หลวงพระบาง” สรุปได้ว่าประเพณีผีตาโขนด่านซ้าย จังหวัดเลย มีความสัมพันธ์อันแนบแน่นกับสัญลักษณ์บรรพชน ผู้วิจัยจึงต้องการออกแบบให้เป็นรูปลักษณะกึ่งเหมือนจริง ถอดแบบจากรูปร่างรูปทรงของผีตาโขนใหญ่และผีตาโขนเล็ก ที่คนทั่วไปคุ้นตา สามารถรับรู้และเข้าใจได้

ผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยได้นำมาสร้างผลงานจริง โดยถูกเลือกจากเครื่องมือแบบประเมินแบบร่าง (Idea Sketch) “ผีตาโขน” การออกแบบประติมากรรมตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งผู้ให้ข้อในการมูลอ้างอิง ได้แก่ เจ้าอาวาส เจ้าพ่อกวน และปราชญ์ท้องถิ่น ให้ความคิดเห็นตรงกันว่า รูปแบบมีความเป็นไปได้ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา โดยการใช้รูปร่างรูปทรง ที่สื่อถึงเอกลักษณ์และลักษณะที่แฝงนัยยะในผลงาน คนทั่วไปสามารถเข้าใจ เข้าถึงได้ง่าย



ภาพที่ 7 ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลการประเมินแบบร่างผลงาน  
โดยเจ้าพ่อกวน, ปราชญ์ท้องถิ่น

### สถานที่ติดตั้งผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสถานที่จริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานประติมากรรม ตกแต่งแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งเป็นรูปแบบที่ต้องการนำเสนอการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นทุนเดิมของตนเอง นำเสนอความสัมพันธ์ที่เหมาะสมกันระหว่างผลงานประติมากรรมประยุกต์กับสถานที่ ในการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีบริบทของสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อเป็นตัวกำหนดในการทำหน้าที่ด้านประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นภายในและเงื่อนไขของความงามให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงต้องใช้หลักในการออกแบบ ผลงานชุดนี้มุ่งเน้นให้คนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผลงาน โดยแฝงนัยยะแทนค่าความรู้สึกความเชื่อ ความศรัทธาวิญญาณผีบรรพบุรุษด้วยรูปทรง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจหลัก คือ “ผีตาโขน” การนำลักษณะของผีตาโขนเล็ก และผีตาโขนใหญ่ ตัดทอน คลี่คลาย จากลักษณะจริง สู่ผลงานประติมากรรม ดังนั้นผลงานชุดนี้ จึงต้องคำนึงถึงความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความสัมพันธ์กับลักษณะทางกายภาพของสถานที่

สำรวจพื้นที่ วัดโพธิ์ชัยอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย บันทึกและรวบรวมข้อมูลด้วยจากถ่ายภาพ และการสอบถาม เพื่อนำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูล ในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดสุนทรียภาพ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผลงานมีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับสถานที่



ภาพที่ 8 ภาพถ่ายการสอบถามข้อมูลจาก เจ้าอาวาส วัดโพนชัย และเจ้าพ่อกวน (ผู้นำสื่อกลางบรรพบุรุษ)  
 ถ่ายวันที่ : 24 ตุลาคม 2559



ภาพที่ 9 ภาพถ่ายการลงสำรวจพื้นที่ที่ติดตั้งผลงาน ในบริเวณวัดโพนชัย  
 ถ่ายวันที่ : 24 ตุลาคม 2559

### ลักษณะทางกายภาพของวัดโพนชัย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

วัดโพนชัย เป็นวัดสำคัญคู่บ้านคู่เมืองของด่านซ้าย สร้างขึ้นพร้อมพระธาตุศรีสองรัก อายุราว 453 ปี โดยพระเถระของกรุงศรีอยุธยาและกรุงศรีสัตนาคนหุต ทำสัตยาบัน เพื่อสร้างพระธาตุศรีสองรักขึ้น จึงทำให้วัดนี้มีพระธาตุศรีสองรักจำลองตั้งอยู่ทางทิศใต้ของพระวิหาร 1 องค์ ขนาดกว้าง 3.75 เมตร สูง 15 เมตร บริเวณที่ตั้งวัด มีลักษณะเป็นเนิน จากเรื่องเล่าว่าดินเนินเป็นมูลขุย ของพญานาค มีรูศูนย์กลางลงไปทำวงเวียนเรียกว่า รุพพญานาค ทางวัดจึงได้ทำรั้วกันล้อมรอบไปให้นักท่องเที่ยวได้เข้าชม วัดโพนชัยจึงเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ คือศูนย์รวมจิตใจของชาวอำเภอด่านซ้าย ใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาในวัน

สำคัญต่างๆ เช่น งานสมโภชพระพุทธรูปบาทจำลอง งานออกพรรษา งานเข้าพรรษา และใช้อุปสมบทพระเนื่องจากเจ้าอาวาสเป็นเจ้าของคณะอำเภอ และประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของชาวด่านซ้าย คือการทำบุญมหาชาติในเดือน 7 (กรกฎาคม) หรือที่เรียกว่า “งานบุญหลวง” ซึ่งภายในวัดยังมีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเมืองด่านซ้าย เป็นสถานที่เก็บรวบรวมเรื่องราวของอำเภอด่านซ้าย มีข้อมูลความเป็นมาของ ประเพณีและวัฒนธรรม สร้างจากภูมิหลังเดิมของท่านเจ้าอาวาส พัฒนาดัดแปลงเป็นพิพิธภัณฑ์ สร้างขึ้นปี พ.ศ.2478 ด้วยไม้ทั้งหลังตามแบบสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่น ภายในมีห้องจัดแสดงแบ่งเป็น ห้องผีตาโขน ห้องสื่อวิถีทัศน์ ฉายภาพเรื่องราวของเมืองด่านซ้าย และส่วนทำกิจกรรม ทำหน้ากากผีตาโขน ซึ่งจะมีการสาธิตให้ผู้สนใจทุกวันเสาร์ - อาทิตย์



ภาพที่ 10 ภาพแสดง บริเวณโดยรอบภายในวัดโพนชัย



ภาพแสดง พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเมืองด่านซ้ายปัจจุบัน



ภาพที่ 11 ผลงานสำเร็จ ชุดที่ 1 ผีตาโขน “ทำนุบำรุงศาสนา”

### ประมวลการสร้างสรรคผลงาน วิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1

**เนื้อหา** ทียบยกความเชื่อเรื่องผี ในการขอการบริการ การทำบุญทำทาน แสดงให้เห็นแง่มุมการนับถือผีบรรพบุรุษ และการทำนุบำรุงพุทธศาสนา

**รูปทรง** ใช้รูปทรงของผีตาโขนจริง ในลักษณะตัดทอน คลี่คลายรูปทรงโครงสร้าง เป็นสัดส่วนตามวัสดุที่จำแนกไว้

- ส่วนหัว สร้างจากเครื่องปั้นดินเผา มีลักษณะเด่นของ หน้ากากผีตาโขน แสดงสีหน้า รอยยิ้มของความสุข อิ่มเอมใจ
- ส่วนกลางลำตัวเป็นรูปทรงวงกลม สร้างจากไม้ ออกแบบ ให้พื้นวางตรงกลางสำหรับใส่กล่องบริจาคทรงกลมไว้ หยอดเงิน เป็นกุศโลบาย ให้คนมีส่วนร่วมในการทำบุญ การบริจาคร่วมกับผี เพื่อนำเงินส่วนนี้ใช้ทำนุบำรุง ศาสนาต่อไป
- ส่วนลำตัวท่อนล่างที่เป็นฐาน สร้างจากเครื่องปั้นดินเผา แสดงรูปทรงของท่อนขา เจาะพื้นที่ตรงกลางสื่อถึงความโล่ง สว่าง สบาย

### การจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบในผลงานนั้นแบบกึ่งเหมือนจริง และ คำนึงถึงการแสดงคุณค่าของวัสดุที่เลือกใช้สร้างสรรค์แต่ละส่วน สื่อความหมาย

1. สี กำหนดให้รู้สึกถึงความเก่า สีสลับ ความเป็นรากเหง้า กลิ่นอายของธรรมชาติ
2. เส้น ที่ปรากฏในงานเป็นเส้นรอบนอกของผลงาน ประติมากรรม
3. พื้นผิว มีลักษณะเป็นพื้นผิวที่เกินจากร่องรอยการขูด ตกแต่งในเครื่องปั้นดินเผา ให้เกิดเป็นเส้นสานไขว้ไปมา แสดง ความรู้สึกถึงร่องรอย ความเข้มแข็ง หนักแน่น มั่นคง และน่ากลัว

4. สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในผลงาน แสดงความหมายดังนี้

4.1 หน้ากากผีตาโขน แทนค่าความจริงรักภักดี การเฝ้า คอยคุ้มครองดูแล พุทธศาสนา

4.2 รูปทรงวงกลม แทนค่า (จักร) ความสมบูรณ์แบบ ของพระธรรม ตัวกลางเชื่อมประสานอย่างกลมกลืน การเปลี่ยนแปลง ไม่คงที่

4.3 อวัยวะเพศ แทนค่า ความอุดมสมบูรณ์ การหยอกล้อ แสดงความจงรักภักดีต่อวิญญูณผีบรรพชน



ภาพที่ 12 ผลงานสำเร็จ ชุดที่ 2 ผีตาโขน “ความเชื่อ ปกป้อง คุ้มครอง”

ประมวลการสร้างสรรคผลงาน วิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2

**เนื้อหา** หยบายความเชื่อในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ เพื่อเชื่อมโยงระหว่างการนับถือผีบรรพบุรุษ ผีบรรพชน ของ ผีเจ้านาย แผงขยายความเชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็น เชื่อในปรากฏการณ์ ความเชื่อความศรัทธา ที่ผสมผสานกับคติพุทธศาสนาได้อย่าง กลมกลืน ยึดเหนี่ยวจิตใจ ชาวบ้านเมืองด่านซ้าย ที่เชื่อว่าสามารถ ดลบันดาลให้ได้ตามสิ่งที่ขอ ในการสะเดาะเคราะห์ ขจัดปัดเป่า สิ่งโชคร้าย ฯลฯ

**รูปทรง** ใช้รูปทรงของตัดทอน คล้ายคลึงมาจากผีตาโขน ใหญ่ ซึ่งมีขนาดเท่าจริง มีโครงสร้าง ผู้หญิงและผู้ชาย แสดงถึง ความเป็นใหญ่มีพลังอำนาจ ความเป็นเจ้าที่ เจ้าถิ่น

- ส่วนหัว สร้างจากเครื่องปั้นดินเผา เป็นลักษณะเด่น หน้ากากผีตาโขน แสดงสีหน้า ของความเอื้ออาทร ห่วงใย

- ส่วนกลางลำตัว สร้างจากเหล็กดัด ออกแบบส่วนขึ้น โครงเหล็กเป็นชั้นๆ วงล้อในแต่ละชั้น (สามารถหมุนได้) มีขนาดเล็กใหญ่ ตามพื้นที่ของโครงสร้าง เชื่อมโยงกับ คติความได้อย่างกลมกลืน ยึดเหนี่ยวจิตใจ
- ส่วนแกนแขน สร้างจากไม้ เป็นโครงสร้างที่แสดงรูปทรง ของผีตาโขนใหญ่

**การจัดองค์ประกอบ**

การจัดองค์ประกอบในผลงานนั้นแบบกึ่งเหมือนจริง และ คำนึงถึงการแสดงคุณค่าของวัสดุที่เลือกใช้สร้างสรรค์แต่ละส่วน สื่อความหมาย

1. สี กำหนดให้รู้สึกถึงความเก่า ลึกลับ ความเป็นรากเหง้า กลืนอายุของธรรมชาติ

2. เส้น ที่ปรากฏในงานเป็นเส้นรอบนอกของผลงาน ประติมากรรม

- เส้นรอบนอกของลำตัวผู้หญิง มีลักษณะโค้ง ให้ความ รู้สึกถึงความอ่อนโยน สุขภาพ แสดงสัญลักษณ์ของผู้ดูแล
- เส้นรอบนอกของลำตัวผู้ชาย มีลักษณะตั้งตรง ให้ความ รู้สึกถึงความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น ผู้แสดง สัญลักษณ์ขอคุ้มครอง

3. พื้นผิว มีลักษณะเป็นพื้นผิวขรุขระในใบหน้าที่เกิดจากร่องรอย การขูดตกแต่งส่วนงานเครื่องปั้นดินเผา แสดงความรู้สึกถึงร่องรอย ความน่าเกรงขาม สูงอายุ และความน่ากลัว

4. สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในผลงาน แสดงความหมายดังนี้

4.1 หน้ากากผีตาโขน แทนค่า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ วิญญูณ ผีบรรพบุรุษ

4.2 แกนกลาง ลักษณะเป็นชั้นๆ คล้ายฉัตร แทนค่า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ของสูง ความสง่างาม ความรุ่งเรือง

ผู้วิจัยได้เลือกสถานที่ในการสร้างสรรค์และติดตั้งงาน ประติมากรรม คือ วัดโพชนชัย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งเป็น สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ที่ใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ภายในวัน เป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑท์ ผีตาโขน เป็นสถานที่บันทึกเรื่องราว และสามารถศึกษาประวัติศาสตร์ของอำเภอด่านซ้าย ดำนาน ผีตาโขนได้ ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยว ที่นักท่องเที่ยวสามารถ เข้าเยี่ยมชมได้ทุกช่วงเวลา ซึ่งในการศึกษานั้นจำเป็นต้องมีบริบท ของสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง และคำนึงถึงความสอดคล้องและ



ภาพที่ 13 ภาพผลงานสำเร็จ จำลองแสดงการติดตั้งผลงานบริเวณ  
ลานด้านหน้าพระอุโบสถ

ความสัมพันธ์กันกับลักษณะทางกายภาพของสถานที่ แนวคิดในการตกแต่งสถานที่ด้วย เพื่อประโยชน์ด้านจิตใจเป็นหลัก หรือผลงานอาคารสร้างบริบทใหม่ให้กับพื้นที่ ปรับปรุงแก้ไขให้สถานที่มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### สรุปการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานสร้างสรรค์กับสถานที่ที่ติดตั้งผลงาน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานสร้างสรรค์กับสถานที่ที่ติดตั้งผลงาน ภายในสถานที่บริเวณวัดโพธิ์ชัย มีความเก่าแก่ เอกลักษณ์เฉพาะแบบศิลปะล้านช้างกับหลวงพระบาง เป็นสถานที่ใช้ประกอบพิธีในเทศกาลบุญหลวง เมื่อพิจารณาสถานที่แล้ว พบว่าบริเวณโดยรอบมีความโล่ง และเงียบสงบ ทำให้รู้สึกถึงถึงความขลังความเชื่อความศรัทธาถึงสิ่งเร้นลับ ผู้วิจัยจึงนำความรู้สึกที่เป็นนามธรรมนั้น มาออกแบบผลงานประติมากรรมประยุกต์ ผสมผสานวัสดุ ด้วยแนวคิดหลักเรื่อง ความเชื่อ ความศรัทธาวิญญานผีบรรพบุรุษ และการเปลี่ยนแปลง ประเพณีบุญหลวงแต่ละยุคสมัย มาออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อสื่อความหมายให้สอดคล้อง สัมพันธ์ระหว่างผลงานกับสถานที่ ช่วยสร้างบริบทใหม่ให้กับสถานที่ ตำแหน่งการติดตั้งผลงาน อยู่บริเวณด้านหน้าทางเข้าโบสถ์ อยู่ใกล้ลานกิจกรรมการแสดง ผีตาโขน ร้านขายของที่ระลึก และทางเชื่อมไปยังพิพิธภัณฑ์เป็นจุดที่นักท่องเที่ยวผู้เข้าชมต้องผ่าน จะได้มีส่วนร่วมสัมผัสและชื่นชมผลงานอย่างใกล้ชิด รูปทรงและวัสดุที่เลือกใช้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมมีความสอดคล้องกับพื้นที่ สามารถทำหน้าที่ช่วยส่งเสริมสร้างภาพลักษณ์และความแปลกใหม่ ได้อย่างกลมกลืนและลงตัว

### สรุปการวิจัย

ผลงานศิลปะ “ผีตาโขน” การออกแบบประติมากรรม ตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ชูเด่นผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และประเพณีบุญหลวงการละเล่นผีตาโขน เป็นผลงานที่ได้จากการศึกษาข้อมูลประวัติ ความเป็นมา อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ประเพณีบุญหลวงการละเล่นผีตาโขน ที่มีสาระ ความสำคัญ ในเรื่องความเชื่อ ความศรัทธาผีบรรพบุรุษ และอิทธิพลที่ส่งผลถึงรูปแบบความเปลี่ยนแปลง

ผลงานการสร้างสรรค์เกิดจากกระบวนการในการออกแบบ โดยการวิเคราะห์จากข้อมูลและแนวความคิดที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้จากแนวคิดการเชื่อมโยงประเพณี ความเชื่อความศรัทธา ผีบรรพบุรุษ รูปแบบการเปลี่ยนแปลง สร้างสรรค์ผ่านผลงานประติมากรรม ด้วยเทคนิคสื่อประสม (Mixed Media) ซึ่งสามารถที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงานได้ การทดลองเลือกใช้วัสดุที่สื่อความหมายให้สอดคล้อง และสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับสถานที่ ซึ่งผู้วิจัยติดตั้งผลงานภายในบริเวณวัดโพธิ์ชัย เพื่อให้ผลงานประติมากรรมช่วยสร้างบริบทและภาพลักษณ์ใหม่ให้กับพื้นที่ดังกล่าว และเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชม ให้เกิดเป็นความทรงจำแก่นักท่องเที่ยวและผู้พบเห็น ส่งเสริมการทำนุบำรุงศาสนาและประเพณี ช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยวให้กับอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และประเทศไทยในทางอ้อม

### ข้อเสนอแนะจากการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมที่ได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่เกิดจากการผสมผสานวัสดุ จนเกิดเป็นรูปทรง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากประเพณีผีตาโขน แสดงออกถึงการเชื่อมโยงประเพณี ความศรัทธาในความเชื่อ ผีบรรพบุรุษ แสดงออกตามจินตนาการ ในรูปแบบกึ่งนามธรรม ซึ่งก่อนที่จะสร้างผลงาน ได้ผ่านกระบวนการคิด การใช้เครื่องมือสร้างสรรค์ทดลองและแก้ไขปรับปรุง พัฒนาจนกว่าจะได้ผลงานที่พอใจ ผลงานศิลปะ “ผีตาโขน” การออกแบบประติมากรรม ตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ในครั้งนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความเข้าใจในเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการเลือกใช้ทดลองผสมผสานวัสดุ ที่ช่วยสร้างให้องค์ประกอบของผลงานมีความรู้สึกน่าสนใจและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### บรรณานุกรม

- กลุ่มวันพีช. (2555, กรกฎาคม 15 ). วัฒนธรรมประเพณีอีสาน ประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก [http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post\\_8870.html](http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)
- กาญจนา สวนประดิษฐ์. (2553). ฝัตาโชน : ศึกษาเฉพาะกรณีอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกไทยคดีศึกษา (เน้นมนุษยศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กุลภพ โพธิ์กิ่ง. (2554). ผลกระทบจากการส่งเสริมการท่องเที่ยวงานประเพณีบุญหลวงและการละเล่นฝัตาโชนที่มีต่อวิถีชุมชนในเขตเทศบาลตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรพันธ์ สมประสงค์. (2536). เทคนิคการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา. ม.ป.ท.: โอเอสพริ้นติ้งเฮาส์.
- บุญกอง พวงสะหวัด. (2551) ปู่เฒ่าย่าเฒ่า: การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมพื้นเมืองหลวงพระบางอันเนื่องจากอุตสาหกรรมบริการการท่องเที่ยว. โปรแกรมวิชาการวิจัยและพัฒนาท้องถิ่น คณะกรรมการบัณฑิตศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ สุรินทร์.
- บ้านจอมยุทธ. (2543, สิงหาคม 15). ฝัตาโชน ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม อารยธรรม. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก [http://www.baanjommyut.com/library\\_2/phi\\_ta\\_khon/01.html](http://www.baanjommyut.com/library_2/phi_ta_khon/01.html)
- สำลี รักสุทธี. (ม.ป.ป.) สืบสานงานบุญประเพณีอีสาน. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา

### บุคลานุกรม

- ดร. ถาวร เชื้อบุญมี. เจ้าพ่อกวน. สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2559
- \_\_\_\_\_. เจ้าพ่อกวน. สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2560
- \_\_\_\_\_. เจ้าพ่อกวน. สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2560
- พระสิริรัตนเมธี. รองเจ้าคณะจังหวัดเลย วัดโพนชัย อ.ด่านซ้าย จ.เลย. สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2559
- อภิชาติ คำเกษม. อดีตข้าราชการครูศิลปะโรงเรียนศรีสองรักวิทยา อำเภอด่านซ้าย. สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2560



การเปรียบเทียบวัฒนธรรมชนเผ่าอาข่าของประเทศไทย  
และชนเผ่าฮานีของสาธารณรัฐประชาชนจีนในด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกาย  
The Cultural Comparison on The Beliefs and Local Costumes Between  
Akha Hill Tribe in Thailand and Hani Hill Tribe in

❖ *Li Houjie* ❖

## การเปรียบเทียบวัฒนธรรมชนเผ่าอาข่าของประเทศไทยและชนเผ่าฮานี ของสาธารณรัฐประชาชนจีน ในด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกาย

The Cultural Comparison on The Beliefs and Local Costumes Between  
Akha Hill Tribe in Thailand and Hani Hill Tribe in

❖ Li Houjie<sup>1</sup> ❖

❖ พัทธินทร์ บุรณะกร<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

งานวิจัย การเปรียบเทียบวัฒนธรรมชนเผ่าอาข่าของประเทศไทยและชนเผ่าฮานีของสาธารณรัฐประชาชนจีนในด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกาย มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวัฒนธรรมทางด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาข่าของประเทศไทยและชนเผ่าฮานีของสาธารณรัฐประชาชนจีน และเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของชนเผ่าอาข่าและชนเผ่าฮานี ขอบเขตพื้นที่ในการวิจัยคือ หมู่บ้านปากกล้วยอำเภอแม่ฟ้าหลวงจังหวัดเชียงราย ประเทศไทยและหมู่บ้านเจียหยิน (甲寅 Jiǎ y ì n) อำเภอหงเหอ เขตปกครองตนเองหงเหอ มณฑลยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน และประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือประชากร ชนเผ่าอาข่า ในหมู่บ้านปากกล้วยอำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ประเทศไทย จำนวน 20 คน และ ชนเผ่า ฮานี ในหมู่บ้านเจียหยิน อำเภอหงเหอ มณฑลยูนนาน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน จำนวน 20 คน

ผลจากการศึกษาวิจัยพบว่า วัฒนธรรมด้านการแต่งกายชนเผ่าฮานีในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน เสื้อผ้าที่นำมาสวมใส่ ได้จากการทอขึ้นใช้เอง และนำมาประดับด้วยเครื่องโลหะเงิน สีที่ใช้เน้นสีดำ ซึ่งมีความเชื่อว่าสีดำเป็นสีแห่งชีวิต เป็นสิริมงคล ส่วนการแต่งกายชนเผ่าอาข่าของประเทศไทย แบ่งออกเป็น 3 แบบ ตามกลุ่มของอาข่าคือ แบบ “อุโล้อาข่า” แบบ “โลมีอาข่า” และ แบบ “ผาหม้ออาข่า” ซึ่งการแต่งกายของชนเผ่าอาข่าทั้ง 3 แบบ ไม่มีความแตกต่างกันมากนัก เสื้อผ้าที่นำมาสวมใส่ ได้จากการทอขึ้นใช้เอง และนำมาประดับด้วยเครื่องโลหะ ซึ่งการแต่งกายของทั้งสองชนเผ่าจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันมาก ความเชื่อในเรื่องการแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสีของเสื้อผ้า หรือเครื่องประดับเครื่องแต่งกาย ก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งจากประวัติศาสตร์ของชนเผ่าอาข่าในประเทศไทย ก็คือชนเผ่าฮานีของจีนที่ได้อพยพเข้ามาอยู่ในประเทศไทย ดังนั้นวัฒนธรรมต่างๆ จึงเป็นวัฒนธรรมร่วมกัน อาจมีความแตกต่างกันเล็กน้อย ซึ่งเกิดจากลักษณะของภูมิประเทศที่ต่างกัน แหล่งวัตถุดิบในการนำมาใช้จึงมีความแตกต่างกัน

*คำสำคัญ : วัฒนธรรม, ชนเผ่าอาข่า, ชนเผ่าฮานี, ความเชื่อ, เครื่องแต่งกาย*

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

<sup>2</sup> ดร. อาจารย์ที่ปรึกษานิตยนิพนธ์หลัก หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

## A Comparative Study of Ethnic Groups Culture: the Akha in Thailand and the Hani in the People's Republic of China in Terms of Beliefs and Costumes

LI HOUIE

This research aimed to study the beliefs and clothing of Akha tribal in Thailand and the Hani tribal in China and to analyze the cultural similarities and differences between these two groups. The research sites were Pa Kluay Village, Mae Fah Luang District, Chiang Rai, Thailand and Jiayin (甲寅 Jiǎ yīn), Honghe District, Hun He County, Yunnan, People's Republic of China. The key informants were 20 Akha people from Pa Kluay village, Mae Fah Luang district, Chiang Rai Province, Thailand, and 20 Hani people in the village of Jia Yin, Honghe District, Yunnan Province, China.

The results of the study found that the Hani tribal clothing was woven and worn by Hani people and decorated with silver metal, black color painted. They believe that black is the color of life and auspicious. The Akha tribe of Thailand was divided into three types named "Uo Lao Akha", "Lome Akha" and "Pamee Akha", the clothes of these Akha people are not very different. Clothes were woven and worn by the groups and decorated with metal. The culture of dressing of these two tribes looked very similar both in terms of color and decorations. The Akha were historically classified as part of the Hani people who moved to Thailand. Therefore both groups have similar culture. However there may be a slight difference because of the characteristics of different terrains which caused the different raw materials used.

**Keywords :** Culture, the Akha, the Hani, Faith, Clothing

### บทนำ

อาข่า (Akha) เป็นชนเผ่าแขนงหนึ่งของชนเผ่าธิเบต-พม่า มีภาษาพูดมาจากแขนงชาวโล-โล ภาษาลาหู่ (มุเซอ) และลีซอ ไม่มีตัวอักษรใช้ อาข่า สามารถแยกศัพท์ได้ดังนี้ อา แปลว่า ขึ้น ข่า แปลว่า ไกล ความหมายของคำว่าอาข่า คือ ห่างไกลความขึ้น ชื่ออาข่านี้มาจากความเชื่อที่ว่า ถ้าอยู่ใกล้แม่น้ำจะเกิดโรคภัยไข้เจ็บมาก และจากตำนานของอาข่าที่เล่าสู่รุ่นหลังมากล่าวว่า กาลครั้งหนึ่งอาข่าได้เสียชีวิตไปมาก เนื่องจากอยู่ใกล้แม่น้ำ ซึ่งอาข่าเรียกโรคนี้ว่า "มีหิ" โรคนี้อาจตรงกับโรคคอหิวตักโรค หรือไข้มาลาเรียอย่างใดอย่างหนึ่ง (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, 2550)

อภิชาติ ภัทรธรรม (2550:5) ได้กล่าวว่า อาข่าหรืออีก้อ มีได้มีพื้นเพเดิมอยู่ในประเทศไทยมาก่อน แต่ได้อพยพเข้าสู่ประเทศไทยเมื่อไม่นานมานี้ อาข่ามีถิ่นเดิมอาศัยอยู่ตามบริเวณพื้นที่เขาสูงทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือและตะวันออกเฉียงใต้ของจีนในเขตมณฑลยูนนาน ในแคว้นสิบสองปันนา แล้วอพยพเข้าไปอยู่ในประเทศเมียนมาและสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ตามภูเขาในแคว้นพงสาลี ประเทศลาว และตอนเหนือสุดของประเทศไทย ได้แก่ เชียงราย เชียงใหม่ ลำพูน แพร่ ตาก กำแพงเพชร สำหรับประเทศเมียนมาในเขตเชียงตุงของรัฐฉาน มีประชากรชาวอาข่าจำนวนมากเป็นที่ 2 ของพลเมืองทั้งหมด เรียกว่า เชนก้อ ส่วนมากอยู่ทางด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือและตะวันออกเฉียงเหนือของรัฐฉาน สำหรับชาวเขาเผ่าอาข่าในประเทศไทย อพยพมาจากแคว้นเชียงตุงของประเทศเมียนมา บางส่วนมาจากลาว และบางพวกก็อพยพมาจากแคว้นสิบสองปันนาในสาธารณรัฐประชาชนจีน ข้อมูลการสำรวจเมื่อปี พ.ศ.2545 ชาวเขาเผ่าอีก้อหรืออาข่าในประเทศไทย มีราว 68,653 คน คิดเป็นร้อยละ 7.43 ของประชากรชาวเขาในประเทศไทย (ศูนย์ประสานงานองค์กรเอกชนพัฒนาชาวไทยภูเขา, 2550) จากการศึกษาและสอบถามข้อมูลจากผู้สูงอายุชาวเขาเผ่าอาข่าในโครงการพัฒนาโดยเกี่ยวกับการอพยพเข้ามาสู่ประเทศไทย สรุปได้ว่า

1. กลุ่มแรกเรียกว่า "อีล้ออีข่า" อพยพเข้ามาในประเทศไทย อพยพมาจากชายแดนประเทศเมียนมา เข้ามาเมื่อประมาณปี พ.ศ.2435 ส่วนหนึ่งอพยพมาจากประเทศเมียนมาเพราะเกิดปัญหาการปกครอง ส่วนหนึ่งอพยพหนีภัยคอมมิวนิสต์มาจากตอนใต้ของสาธารณรัฐประชาชนจีนและลาว โดยได้มาตั้งถิ่นฐานที่อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย อี้อีกกลุ่มนี้เรียกว่า "อี้อไทย"

2. กลุ่มที่สอง อพยพเข้ามาในประเทศไทยเมื่อประมาณ 70 ปีมานี้ ได้แก่ อีโก้ “อุโล้อักซ่า” หรือ “อีโก้เมียนมา” อพยพเข้ามาที่โครงการพัฒนาตอยตุง เริ่มต้น ที่หมู่บ้านผาหมี อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย จากนั้นได้อพยพเข้ามาเรื่อยๆ โดยเฉพาะที่โครงการพัฒนาตอยตุง มีชาวเขาเผ่าชามากถึง 27 หมู่บ้าน ลักษณะเด่น คือ ผู้หญิงใส่หมวกชนิดหัวกลมสั้นๆ (บางคนเรียกว่า อีโก้หัวโตหรืออีโก้หัวเรดาร์) แต่อีโก้ไทยหรืออุโล้อักซ่า ผู้หญิงใส่หมวกยาวประดับขนไก่ และขนนกนำมาล้อมสี่

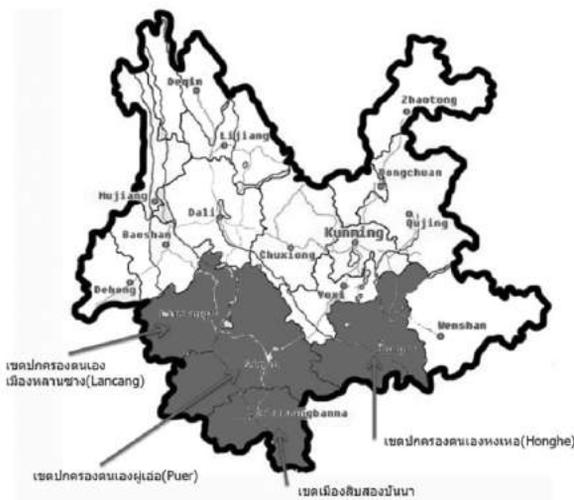
3. กลุ่มที่สามเรียกว่า “อายอักซ่า” อพยพเข้ามาในประเทศไทย อพยพเข้ามาประมาณ 70 ปี ที่ผ่านมา อาศัยอยู่ที่อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย อีโก้กลุ่มนี้ทั้งชายและหญิงไม่ชอบแต่งชุดประจำเผ่า แต่มักใส่เสื้อผ้าเช่นเดียวกับคนไทยพื้นเมือง บางครั้งถ้าดูลักษณะต่างๆ ไปแล้วจะไม่ทราบว่าเป็นอาซ่า



ภาพที่ 1 แผนที่อพยพที่อยู่ของชนเผ่าอาซ่า  
ที่มา: ออนไลน์. (ผู้วิจัยปรับปรุงข้อมูลแผนที่)



ภาพที่ 2 แผนที่ของชนเผ่าอาซ่าในประเทศไทย  
ที่มา: ออนไลน์. (ผู้วิจัยปรับปรุงข้อมูลแผนที่)



ภาพที่ 3 แผนที่จีนและแผนที่ชนเผ่าอาหนี่ในมณฑลยูนนาน  
ที่มา: ออนไลน์. (ผู้วิจัยปรับปรุงข้อมูลแผนที่)

จากความสำคัญดังกล่าว นับตั้งแต่ที่มีการอพยพ ของชนเผ่าอาซ่า เข้ามาอยู่ในประเทศไทย วัฒนธรรมต่างๆ ของชนเผ่าอาซ่าที่ถือว่ามรดกกำเนิดมาจาก ชนกลุ่มน้อย อาหนี่ ในสาธารณรัฐประชาชนจีน ผู้วิจัยจึงเห็นว่า แม้ว่าชนเผ่าอาซ่าจะมีภูมิภานาหรือถิ่นฐานเดิมที่เดียวกันก็ตาม แต่เมื่ออพยพย้ายถิ่นฐานไปยังประเทศอื่น ซึ่งต่างกันด้วยสภาพแวดล้อมและภูมิประเทศ จึงทำให้ชาวเผ่าอาซ่าที่อยู่ในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนและประเทศไทยมีความเหมือนและความแตกต่างกัน ผู้วิจัยในฐานะเป็นชาวอาหนี่ของสาธารณรัฐประชาชนจีน กำลังศึกษาอยู่ที่สาขาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สองในประเทศไทย ยังไม่พบงานด้านเรื่องการเปรียบเทียบวัฒนธรรมด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาซ่าของประเทศไทยและชนเผ่าอาหนี่ของสาธารณรัฐประชาชนจีน จึงสนใจศึกษาวิจัยวัฒนธรรมชนเผ่าอาซ่าของประเทศไทยและวัฒนธรรมชนเผ่าอาหนี่ของสาธารณรัฐประชาชนจีน ในขอบเขตของการศึกษาวัฒนธรรมด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกาย เพื่อเปรียบเทียบวัฒนธรรมของชนเผ่าทั้งสองประเทศ ซึ่งจะทำให้เข้าใจวัฒนธรรมของชนเผ่าทั้งสอง และการเปลี่ยนแปลงของชีวิตความเป็นอยู่ของชนเผ่าทั้งสองจากอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งจะเป็นแนวทางในการรักษาวัฒนธรรมของชนเผ่าทั้งสองประเทศต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมทางด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาซ่าหมู่บ้านปากถั่วของประเทศไทยและชนเผ่าอาหนี่หมู่บ้านเจียหยิน (甲寅 Ji ā y i n) ของสาธารณรัฐประชาชนจีน
2. เพื่อการวิเคราะห์เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของชนเผ่าอาซ่าหมู่บ้านปากถั่วของประเทศไทยและชนเผ่าอาหนี่หมู่บ้านเจียหยิน (甲寅 Ji ā y i n) ของสาธารณรัฐประชาชนจีน

### คำถามหลักในการวิจัย

1. วัฒนธรรมทางด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาซ่า ในประเทศไทยและวัฒนธรรมทางด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาหนี่ ในสาธารณรัฐประชาชนจีน แสดงออกถึงความเชื่อที่แตกต่างหรือเหมือนกันอย่างไร
2. ความแตกต่างของวัฒนธรรมของชนเผ่าอาซ่าของประเทศไทยและชนเผ่าอาหนี่ของสาธารณรัฐประชาชนจีน ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางสังคมภูมิศาสตร์และปัจจัยอื่นๆ อย่างไร

## ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาวัฒนธรรมทางด้านความเชื่อและการแต่งกายของชนเผ่าอาข่าในประเทศไทยและชนเผ่าฮานีในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนดังนี้

### 1. ขอบเขตพื้นที่ในการวิจัย

หมู่บ้านปากกล้วย อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ประเทศไทย

หมู่บ้านเจี่ยหยิน (甲寅 Jiǎ yī n) อำเภอหงเหอ เขตปกครองตนเองหงเหอ มณฑลยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** ชนเผ่า อาข่า ในหมู่บ้านปากกล้วย อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ประเทศไทย และ ชนเผ่า ฮานี ในหมู่บ้านเจี่ยหยิน อำเภอหงเหอ เขตปกครองตนเองหงเหอ มณฑลยูนนาน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

**กลุ่มตัวอย่าง** กลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยนี้เป็นบุคคลที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จากผู้สูงอายุ 50 ปีขึ้นไป และต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- ชนเผ่า อาข่า ในหมู่บ้านปากกล้วย อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ประเทศไทย จำนวน 20 คน
- ชนเผ่า ฮานี ในหมู่บ้านเจี่ยหยินอำเภอ เภอหงเหอ เขตปกครองตนเองหงเหอ มณฑลยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน จำนวน 20 คน

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเอกสารและการเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชนเผ่า อาข่า ในอำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ประเทศไทย

2. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชนเผ่า ฮานี ใน อำเภอหงเหอ เขตปกครองตนเองหงเหอ มณฑลยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน

3. สร้างเครื่องมือวิจัยด้วยการตั้งคำถามสำหรับสัมภาษณ์ จำนวน 20 ข้อ โดยครอบคลุมคำถามหลักในการท้าววิจัยทั้ง 2 ข้อ และให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ

4. ปรับแก้ไขเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ตามข้อเสนอแนะ และนำไปเก็บข้อมูลภาคสนามกับกลุ่มตัวอย่างของชนเผ่า อาข่า

ในอำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย ประเทศไทยและกลุ่มตัวอย่าง ของชนเผ่า ฮานี ใน อำเภอหงเหอ เขตปกครองตนเองหงเหอ มณฑลยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน

5. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในด้านความเชื่อของชนเผ่าอาข่า และชนเผ่าฮานี

6. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในด้านเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาข่า และชนเผ่าฮานี

7. นำเสนอผลการศึกษาวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

## ผลการวิจัย

จากการศึกษาวัฒนธรรมด้านความเชื่อและการแต่งกายของชนเผ่าอาข่าและชนเผ่าฮานี ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ด้านความเชื่อและเครื่องแต่งกายด้านเครื่องแต่งกายทั้งสองชนเผ่า มาเปรียบเทียบ ความเหมือนและความแตกต่างของทั้งสองชนเผ่า ดังนี้

### 1. การเปรียบเทียบด้านเครื่องแต่งกาย

ในการศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างวัฒนธรรมของชนเผ่าอาข่าและชนเผ่าฮานี ด้านเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้แบ่งการเปรียบเทียบออกเป็น 2 ข้อได้แก่ การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้ชาย และการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้หญิง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้ชาย

#### 1.1.1 การแต่งกายของผู้ชายเผ่าอาข่าในไทย

ชาวอาข่าในประเทศไทยมีลักษณะการแต่งกายที่แตกต่างกันออกไปเป็น 3 แบบ คือ แบบ “อูโล้วอาข่า” แบบ “โลมีอาข่า” และ แบบ “ผาหม้ออาข่า”

การแต่งกายของผู้ชายเผ่าอาข่าแบบ อูโล้วอาข่า จะสวมเสื้อแขนยาวตกแต่งด้วยผ้าหลากสี และปักลวดลายคล้ายของผู้หญิง แต่ตัวเสื้อจะสั้นกว่า ส่วนกางเกงคล้ายกางเกงสะดอ แต่เป็นผ้าฝ้าย ย้อมครามหมวกทำเป็นผ้าหนาแล้วม้วนปลายสองด้านเข้าหากันแล้วเย็บติด นำผ้าฝ้ายย้อมพันอีกที ตกแต่งด้วยพู่สีแดง

การแต่งกายของผู้ชายเผ่าอาข่าแบบ โลมีอาข่า เสื้อมีลายปักประดับชายเสื้อโดยรอบและรอบตะเข็บข้างทั้งซ้ายขวา

หรือบางที่ไม่มีปักชายเปลี่ยนเป็นปักประดับอย่างงดงามที่  
สาบหน้า

การแต่งกายของผู้ชายเผ่าอาข่าแบบ ผาหม้ออาข่า  
เสื้อผู้ชายตัวยาวกว่าอาข่ากลุ่มอื่นเย็บด้วยแถบผ้ากั้นขาว  
เรียงซ้อนกัน อาจติดกระดุมหน้าหรืออ้อมไปติดกระดุมข้างซ้าย  
มักประดับสาบหน้าด้วยเหรียญเงิน หรือสร้อยเงินร้อยลูกกระพรวน  
กางเกงก็คล้ายกับกลุ่มอื่น



ภาพที่ 4 รูปการแต่งกายของผู้ชายเผ่าอาข่า  
ที่มา: ออนไลน์.

### 1.1.2 การแต่งกายของผู้ชายเผ่าฮาหนีในสาธารณรัฐ ประชาชนจีน

การแต่งกายของผู้ชายเผ่าฮาหนี จะสวมเสื้อผ่าอก และ  
กางเกงขายาว ใช้ผ้าสีดำ หรือสีขาวโปกหั่ว โดยจะมีเครื่องประดับเงิน  
ทำเป็นกระดุมของเสื้อ และสวมกำไลเงิน โดยเสื้อผ่าที่สวมใส่  
จะใช้สีดำเป็นส่วนใหญ่ จะไม่ใช่หลายสีเหมือนผู้หญิง และเสื้อผ้า  
ที่ใส่เข้าร่วมพิธีกรรมต่างๆ ผู้ชายเผ่าฮาหนีจะต้องสวมเสื้อผ่าใหม่  
เข้าร่วมพิธี

### 1.1.3 ความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกาย ของผู้ชาย

ความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้ชายเผ่า  
อาข่าในไทยกับเผ่าฮาหนีในสาธารณรัฐประชาชนจีนเปรียบเทียบ  
ได้ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้ชายเผ่าอาข่าในไทยกับเผ่าฮาหนีในสาธารณรัฐประชาชนจีน

ชนเผ่า	รูปแบบ	เสื้อ	กางเกง	เครื่องประดับศีรษะ	เครื่องประดับกาย	เครื่องประดับเสื้อผ้า
อาข่า	3 แบบ	แขนยาว	ขายาว	หมวกผ้า	กำไรเงิน	ตกแต่งเหมือนผู้หญิง
ฮาหนี	1 แบบ	แขนยาว	ขายาว	ผ้าโพก	กำไรเงิน	กระดุมเงิน เรียบง่าย



ภาพที่ 5 รูปการแต่งกายของผู้ชายเผ่าฮาหนี  
ที่มา: ภาพถ่าย. (ผู้วิจัยถ่ายภาพเอง)

### 1.2 การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง การแต่งกายของผู้หญิง

#### 1.2.1 การแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าในไทย

ชาวอาข่าในประเทศไทยมีลักษณะการแต่งกาย  
ที่แตกต่างกันออกไปเป็น 3 แบบ คือ แบบ “อุโล้วอาข่า” แบบ  
“โลมีอาข่า” และ แบบ “ผาหม้ออาข่า”

การแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าแบบ อุโล้วอาข่า  
นุ่งกระโปรงอัดกลีบสีดำ หรือน้ำเงินอมดำ สนับแข้งสีน้ำเงินอมดำ  
ปักผ้าแถบสี เข็มขัด ผ้าปักห้อยเปีย เสื้อคอกลมผ่าหน้าแขนยาว  
ปลายแขนกั้นผ้าแถบหลากสีจากข้อศอกถึงข้อมือสาบเสื้อกั้น  
ด้วยสีแดง ด้านหลังเสื้อปักลายเรขาคณิตในกรอบเส้นตรง  
หลายเส้นประมาณครึ่งล่างด้านข้างผ่าจากชายขึ้นไป 1 คืบทั้ง  
2 ด้าน หมวกผ้าเป็นรูปกรวยคว่ำ ยอดกรวยจะป้านประดับ  
เม็ดเงินกลมผ่าซีกขนาดต่างๆ กันตามแนวนอนสลับกับกระดุม  
เม็ดเล็กๆ แถบผ้าสีจากหน้าผากขึ้นไปกับยอดหมวกมีฟู่ห้อย  
จากยอดหมวกลงมาหลายฟู่ ลูกปัดร้อยเป็นเส้นหลากสีหลายเส้น

ห้อยลงมาตามขอบหมวก หน้าผาก จอนหู ประดับห้อยเหรียญเงินเก่า สายรัดคางดำด้วยลูกปัดร้อยเป็นเส้นหลายเส้นหลากสี ห่วงเงินรอบคอ แผ่นเงินกลมปิดหน้าอก

การแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าแบบ โลมีอาข่า สวมกระโปรงอัดกลีบสีดำ หรือน้ำเงินเข้ม ใส่สนับแข้งสีน้ำเงิน เสื้อคอกลม แขนยาวผ่าหน้าสีดำหรือน้ำเงินเข้ม ยาวพอประมาณ ผ่าข้าง 2 ข้าง ด้านหลังเสื้อปักลายโปรง แขนเสื้อปัก แถบสีต่างๆ จากข้อมือจนถึงใต้รักแร้ เข็มขัดผ้าประดับด้วยห้อยเบี้ยหางลูกเดือยป่า หมวกเป็นผ้าปักเม็ดเงินผ้าซีกเป็นแถวเรียงจากหน้าผากขึ้นไปหาท้ายทอยและด้านข้าง ด้านหลังหมวกใช้กล่องเงินแบบแบนรูปสี่เหลี่ยมคางหมูหันทางด้านเล็กน้อยบน ตกแต่งด้านข้างด้วยพวงมาลัยผ้าสีแดงพวงลูกปัดหลากสี ด้านข้างเหนือหูขึ้นไปแขนลูกเงินกลมโปรงข้างละหลาย ลูก ห้อยเหรียญเงินโบราณตามจอนผมลงไป มีสายรัดคางทำจากลูกปัดหลากสีประดับด้วยห่วงเงินที่บริเวณหน้าอก คอ และลูกเดือยตามแบบของอาข่า



ภาพที่ 6 รูปการแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่า  
ที่มา: ออนไลน์.

การแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าแบบ ผาหม้ออาข่า ใส่กระโปรงอัดกลีบสีน้ำเงินหรือดำ เสื้อสีดำหรือน้ำเงิน คอกลมผ่าหน้า แขนยาวปักผ้าสีต่างๆ จากข้อมือถึงใต้รักแร้ สนับแข้งสีดำหรือน้ำเงิน ปักลายเหมือนกับลายปักเสื้อด้านหลัง บริเวณหน้าอกตกแต่งด้วยแผ่นเงินเล็กบ้างใหญ่บ้าง หมวกผ้าประดับด้วยเม็ดเงินกลมผ้าซีกรอบศีรษะ แนวหูประดับเงินเหรียญเก่า มีสายรัดคางเป็นเงิน และลูกปัดหลากสี

### 1.2.2 การแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าในสาธารณรัฐประชาชนจีน

ผู้หญิงของชนเผ่าอาข่านี้เป็นคนที่รักสวยรักงาม ให้ความสำคัญกับรูปที่ปักอยู่กับเสื้อผ้า ในการตัดเย็บเสื้อผ้า จะตั้งใจในการออกแบบและประณีตในการปักเย็บรูป โดยใช้ด้ายจำนวน 5 สี ในการปักลวดลายของรูปที่จะปักในเสื้อผ้า ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีฟ้า และสีม่วง ซึ่งส่วนใหญ่จะปักเป็นรูปดอกไม้และรูปสัตว์ต่างๆ เครื่องประดับจะมีความสำคัญในการแต่งกายของชนเผ่าอาข่า โดยส่วนใหญ่ทำขึ้นมาจากโลหะเงิน เช่น ต่างหูเงิน กำไลเงิน สร้อยคอเงิน และเครื่องประดับที่ใช้ตกแต่งเสื้อผ้าส่วนใหญ่ทำจากโลหะเงินทั้งสิ้น

รูปแบบการแต่งกายของผู้หญิงอาข่านี้ จะแบ่งช่วงของการแต่งกายตามอายุ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรง รูปแบบ สี และเครื่องประดับต่างๆ และที่เห็นได้ชัดที่สุดคือ เครื่องประดับศีรษะ ในชีวิตจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงวัยเด็ก ช่วงวัยสาวถึงแต่งงาน และช่วงวัยหลังคลอดลูก

ช่วงวัยเด็ก เสื้อผ้าจะแต่งแบบเรียบง่าย ลักษณะร่าเริง น่ารัก สีสดใส ลวดลายส่วนใหญ่จะอยู่ที่เครื่องประดับศีรษะ

ช่วงวัยสาวถึงแต่งงาน ช่วงนี้จะเป็นการแต่งตัวของผู้หญิงเผ่าอาข่าที่แต่งตัวสวยงามที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับศีรษะ และเครื่องแต่งกายจะถูกตกแต่งด้วยเครื่องเงินประดับมากที่สุด เสื้อผ้านอกจากสีดำเป็นสีหลักแล้ว ยังมีเสื้อผ้าที่ทำจากหลากสี เช่น สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีฟ้า และสีม่วง ทำให้ดูแล้วมีความสดใสเปรียบเหมือนดอกไม้ที่กำลังเบ่งบาน ซึ่งช่วงวัยสาวถึงวัยแต่งงานนี้จะเป็นช่วงที่มีความโดดเด่นที่สุดในชีวิตจากการแต่งกาย

ช่วงวัยหลังคลอดลูก ช่วงนี้จะเป็นช่วงสุดท้ายของการแต่งกาย การแต่งตัวจะเป็นไปอย่างเรียบง่าย เครื่องประดับศีรษะ และเครื่องประดับเสื้อผ้าจะไม่ค่อยมี สีของเสื้อผ้า ก็จะเป็นสีดำและสีกรมท่า ไม่ค่อยมีสีอื่น



ภาพที่ 7 รูปการแต่งกายของผู้หญิงเผ่าฮาหนี  
ที่มา: ออนไลน์ และ ภาพถ่าย. (ผู้วิจัยถ่ายภาพเอง)

### 1.2.3 ความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้หญิง

ความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าในไทยกับเผ่าฮาหนีในสาธารณรัฐประชาชนจีนเปรียบเทียบดังนี้

เปลือกหอยเบี้ย้มากเป็นพิเศษ เนื่องจากชาวอาข่ามี ความเชื่อว่า เปลือกหอยเบี้ย้มจะเป็นเสมือนเครื่องรางช่วยคุ้มครองป้องกัน ช่วยขจัดปัดเป่าอันตราย นำพาแต่สิ่ง ที่ดี ๆ มาให้กับผู้สวมใส่

ตารางที่ 2 ความเหมือนและความแตกต่างการแต่งกายของผู้หญิงเผ่าอาข่าในไทยกับเผ่าฮาหนีในสาธารณรัฐประชาชนจีน

ชนเผ่า	รูปแบบ	เสื้อ	กระโปรง	เครื่องประดับศีรษะ	เครื่องประดับกาย	เครื่องประดับเสื้อผ้า
อาข่า	3 แบบตามกลุ่ม	เน้นสีดำ	อัดกลีบสีดำ, น้ำเงิน	หมวกผ้า	กำไล สร้อย ทำจากโลหะเงิน+หลากหลาย	ตกแต่งเครื่องประดับ
ฮาหนี	1 แบบ 3 ช่วงอายุ	เน้นสีดำ สลับสีสดใส	เน้นสีดำ สลับสีสดใส	ผ้าโพก	กำไร สร้อย ทำจากโลหะเงิน	ปักรูปธรรมชาติ สีสสดใส

## 2. การเปรียบเทียบความเชื่อด้านเครื่องแต่งกาย

ในการศึกษาการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างวัฒนธรรมของชนเผ่าอาข่าและชนเผ่าฮาหนี ด้านความเชื่อของเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความเชื่อด้านเครื่องแต่งกายของทั้งสองชนเผ่า ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 2.1 ความเชื่อด้านเครื่องแต่งกายของชนเผ่าอาข่า

#### 2.1.1 ด้านเครื่องประดับ

หญิงชาวอาข่านิยมสร้างความสวยงามแพรวพราวให้เครื่องแต่งกายเพิ่มเติมด้วยการ ปักเหรียญเงิน ลูกปัดหลากสี เปลือกหอยเบี้ย้มประดับลงบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายประจำเผ่าแทบทุกชิ้น โดยเฉพาะส่วนที่เป็นเข็มขัดมักพบว่ามีการปักประดับ

### 2.1.2 ด้านการปักลวดลาย

ลักษณะของลวดลายส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากจินตนาการอันเฟริศแพรวของบรรพบุรุษในการนำเอาลักษณะของธรรมชาติที่ปรากฏอยู่รอบตัว เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ ไบไม้ สัตว์แมลง ก้อนหิน เป็นต้น นำมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายงานปัก ผสมผสานไปกับลวดลายที่มาจากข้าวของเครื่องใช้ เครื่องดนตรีในวิถี ชีวิตประจำวัน และในประเพณีของชนเผ่าอาข่าจนกลายเป็นลวดลายงานปักที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผ้าปักชนเผ่าอาข่าที่สะท้อนถึงตัวตนของชนเผ่าอาข่าที่ชัดเจน งานปักของชนเผ่าอาข่าใช้สีสดใสสวยงาม ลวดลายปักบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตมนุษย์และธรรมชาติ โดยมีการปักลวดลายดังนี้

2.1.2.1 ลายอาลูละโอ หรือลายลันผีเสื้อ ตามชื่อเรียกของชาวอาข่า ในสมัยโบราณนั้นเสื้อของชาวเผ่าอาข่าจะปรากฏลายอาลูละโอ หรือลายลันผีเสื้อแทบทุกผืน ที่มาของลวดลายเกิดจากบรรพบุรุษของชนเผ่าอาข่าจินตนาการมาจากการเห็นผีเสื้อออกหาอาหารในธรรมชาติมีส่วนที่ยื่นออกมาในการคูดน้ำหวานจากดอกไม้ จึงนำมาประยุกต์เป็นลวดลายบนผืนผ้า พบลวดลายนี้ได้ในผ้าของชาวอาข่าแทบทุกผืน โดยเฉพาะเสื้อของผู้หญิงชาวอาข่า

2.1.2.2 ลายดอกแสงอาทิตย์ (ซิมิจาดู) ซิมิจาดู เป็นภาษาชนเผ่าอาข่า เป็นชื่อที่ชาวอาข่าหมายถึงดอกไม้ชนิดหนึ่งมักขึ้นในป่าบริเวณที่ชาวอาข่าอาศัยอยู่ลักษณะมีสีแดง หรือสีแดงส้ม มีเกสรดอกที่ยาวเป็นรัศมีออกมาเป็นดอกกลมคล้ายพระอาทิตย์ ด้วยการที่ชนเผ่าอาข่าเป็นชนเผ่า ที่อาศัยอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ จึงนำเอาลักษณะของธรรมชาติที่ปรากฏอยู่รอบตัว ดังเช่นลักษณะของดอกไม้ ชนิดนี้ที่ชาวอาข่าเรียกว่า ซิมิจาดู หรือดอกแสงอาทิตย์นำมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายงานปักบนผืนผ้าลายซิมิจาดู หรือดอกแสงอาทิตย์เป็นลายโบราณที่ใช้สืบทอดต่อเนื่องมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน ชาวอาข่ามีความเชื่อกันมาแต่โบราณว่า ดอกแสงอาทิตย์ เป็นดอกไม้มงคลจะนำแต่โชคลาภความสุขความเจริญมาให้แก่ผู้เป็นเจ้าของชนเผ่าอาข่า จึงมักปลูกต้นไม้ไว้ ที่บ้านด้วย

2.1.2.3 ลายก้อนหิน ลายก้อนหิน เป็นลวดลายโบราณที่สืบทอดต่อกันมาตั้งแต่ครั้งสมัยบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน ลักษณะของลวดลาย เป็นลายสามเหลี่ยมเรียงต่อกัน ที่มาของลวดลายนั้นมาจากวิถีชีวิตในสมัยโบราณของชาวเขาเผ่าอาข่าที่นับถือศาสนาคริสต์ซึ่งมักนิยมวางก้อนหินรูปร่างคล้ายสามเหลี่ยมล้อมเป็นวงกลมเล็กๆ ไว้ที่บริเวณท้ายสวนหรือไร่ของตน ส่วนตรงกลางของวงล้อมก้อนหินจะเว้นที่ว่างไว้เพื่อวางไม้กางเขนลักษณะเป็นความเชื่อที่มีมาแต่โบราณที่ชาวอาข่าเชื่อว่า ก้อนหินและไม้กางเขนนี้จะช่วยปกป้องคุ้มครองพวกเขาให้ปลอดภัย ผลผลิต ในท้องไร่ท้องนา ก็มีแต่ความอุดมสมบูรณ์ หญิงชาวอาข่าจึงจินตนาการรูปลักษณ์ของก้อนหินนั้นมาสร้างสรรค์ปักเป็นลวดลายบนผืนผ้าจนเป็นเอกลักษณ์บนผืนผ้าปักของชนเผ่าอาข่า

## 2.2 ความเชื่อด้านเครื่องแต่งกายของชนเผ่าฮานี

โดยความเชื่อของชนเผ่าฮานีเชื่อว่า ธรรมชาติจะมีดาวและพระจันทร์ ภูเขา แม่น้ำ ต้นไม้ ดอกไม้ และชนเผ่าฮานีเป็นคนเชื่อมั่นในธรรมชาติ และเขาอยากให้สิ่งเหล่านี้ได้อยู่ใน

เครื่องแต่งกายหมด ซึ่งชนเผ่าฮานีเชื่อว่าเมื่อธรรมชาติเหล่านี้ อยู่ในเครื่องแต่งกายหมดแล้วชีวิตของเขาจะได้อยู่แบบสมบูรณ์

## 2.3 ความเหมือนและความแตกต่างความเชื่อด้านเครื่องแต่งกาย

ความเหมือนและความแตกต่างความเชื่อด้านเครื่องแต่งกายของเผ่าอาข่าในไทยกับเผ่าฮานีในสาธารณรัฐประชาชนจีนเปรียบเทียบดังนี้

**ตารางที่ 3** ความเหมือนและความแตกต่างความเชื่อด้านเครื่องแต่งกายของเผ่าอาข่าในไทยกับเผ่าฮานีในสาธารณรัฐประชาชนจีน

ชนเผ่า	เครื่องประดับ	ลวดลาย	ความเชื่อ
อาข่า	โลหะเงิน เปลือกหอยเปีย	จากจินตนาการ ธรรมชาติ	เป็นเครื่องราง ป้องกัน
ฮานี	โลหะเงิน	ขนนก ธรรมชาติ	ธรรมชาติทำให้ ชีวิตสมบูรณ์

## อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบวัฒนธรรมด้านการแต่งกายชนเผ่าฮานีในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

เสื้อผ้าที่นำมาสวมใส่ ของทั้งสองชนเผ่าจะเกิดจากการทอขึ้นใช้เอง และนำมาประดับด้วยเครื่องโลหะเงิน เป็นส่วนใหญ่ เน้นสีดำ โดยมีความเชื่อว่า สีดำเป็นสีแห่งชีวิต เป็นสิริมงคล ส่วนวัฒนธรรมด้านการแต่งกายชนเผ่าอาข่าของประเทศไทย มีลักษณะการแต่งกายแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ 1) แบบ “อูโล้วอาข่า” 2) แบบ “โลมีอาข่า” และ 3) แบบ “ผาหม้ออาข่า” ซึ่งการแต่งกายของชนเผ่าอาข่าทั้ง 3 แบบ ไม่มีความแตกต่างกันมากนัก เสื้อผ้าที่นำมาสวมใส่ เกิดจากการทอขึ้นใช้เอง และนำมาประดับด้วยเครื่องโลหะ ซึ่งการแต่งกายของทั้งสองชนเผ่า จะมีลักษณะที่คล้ายกันมากกว่าต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสีของเสื้อผ้า เครื่องประดับหรือลวดลายของเสื้อผ้า ล้วนมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ส่วนความแตกต่างกันเล็กน้อยพบว่า แห่ลงวัสดุที่นำมาใช้ประกอบเช่น ขนนก คุณภาพของเงินโลหะเก่าที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ กับเงินโลหะใหม่ในประเทศไทย สำหรับการตีความสัญลักษณ์ พบว่ามีการให้ความหมายใหม่เพิ่มความเชื่อดั้งเดิม นอกจากนี้ยังพบว่าเรื่องวัฒนธรรมอาหาร

หลายอย่างคล้ายกัน แต่มีบางอย่างไม่มีในกลุ่มอาหณี แต่ปัจจุบันพบว่ามิในกลุ่มอาห่า ซึ่งจากประวัติศาสตร์ของชนเผ่าอาห่าในไทย มีบรรพชนอพยพมาจากจีน บางกลุ่มอพยพจากจีนผ่านทางพม่าเข้าไทย บางกลุ่มอพยพจากจีนผ่านเข้าทางลาวต่างๆ ช่วงเวลาแม้แต่ละกลุ่มจะมาต่างช่วงเวลากัน แต่สามารถพบลักษณะทางวัฒนธรรมร่วมกัน ซึ่งลักษณะทางวัฒนธรรมดังกล่าว สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทั้ง 2 หมู่บ้าน

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบวัฒนธรรมด้านเครื่องแต่งกายและความเชื่อ ของชนเผ่าอาห่าในประเทศไทย และชนเผ่าอาหณีในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน เพื่อเป็นข้อมูลในการอนุรักษ์วัฒนธรรมของทั้งสองชนเผ่า ในคราวต่อไป ควรจะศึกษาวัฒนธรรมในด้านอื่นๆ เพิ่มเติม เช่นอาหาร การปรับตัวของอาห่ารุ่นใหม่ในประเทศไทย และการปรับตัวของอาหณีในปัจจุบัน ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล เพื่อจะได้รับมือกับการเปลี่ยนแปลง และเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมที่ยังทรงคุณค่าและความงามของทั้งสองกลุ่มให้สืบทอดต่อไป

### บรรณานุกรม

- กัลยา ดิงศภัทย์. (2550) ความหมายและบทบาทของ “โก” ในโลกทัศน์ของชาวอาข่า. วิทยานิพนธ์ ศศ.ต. กรุงเทพฯ: คณะวิจัย  
สายมนุษยศาสตร์โครงการ HCMR จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จิตร ภูมิศักดิ์. (2519) ความเป็นมาของคำสยาม ไทย ลาว และขอม และลักษณะทางสังคมของชื่อชนชาติ. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการ  
ตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- จำลอง อินทวงษ์. (2548) สถานการณ์การละเมิดสิทธิมนุษยชนของชนเผ่าและชาติพันธุ์บนพื้นที่สูงในประเทศไทย. เชียงใหม่ : สมาคม  
“ชาวเขาเผ่าต่างๆ ชนเผ่าอาข่า หรือ อีก้อ” (2560, มกราคม 16) [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [http://www.sawadee.co.th/  
thailand/hilltribes/akha.html](http://www.sawadee.co.th/thailand/hilltribes/akha.html)
- บุญรอด ชลารักษ์. (2552) วิถีชีวิตความเป็นมาและสภาพการดำรงชีวิตของชนกลุ่มน้อยในจังหวัดกาญจนบุรี. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กาญจนบุรี:  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <http://www.sacict.com/ckfinder/userfiles/files/n8.pdf>
- ปนัดดา บุญสารระนัย. (2547) อาข่า หลากหลายชีวิตจากขุนเขาสู่เมือง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. เชียงใหม่: สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัย  
เชียงใหม่.
- เมฆม สอดส่องกฤษ. (2560, มกราคม 16) “ภาษาศาสตร์และวัฒนธรรมจีน” [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก: [https://metchs.blogspot.com/  
2011/11/18.html](https://metchs.blogspot.com/2011/11/18.html)
- อภิชาติ ภัทรธรรม. (2550) วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของอาข่า. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เท็กซ์ แอนด์ เจอร์นัล พับลิเคชั่น จำกัด

### เอกสารจีน

- 刘顺才,赵德文 (2007) 《第五届国际哈尼/阿卡文化学术讨论会论文集》云南民族出版社
- 白永芳 (2005) 《哈尼族女性传统服饰及其符号象征》.硕士研究生学位论文: 中央民族大学.
- 外川智大 (2015) 《哈尼族妇女人类学研究的 中外差异》.硕士研究生学位论文: 云南大学.
- 李阳 (2011) 《哈尼族服饰纹样视觉语言研究》.硕士研究生学位论文: 昆明理工大学.
- 红河县人民政府地方志办公室 (2010) 《红河县年鉴》德宏民族出版社
- 杨六金,龙庆华 (2013) 《国际哈尼、阿卡社会文化研究》云南人民出版社
- 罗开云 (2003) 《中国少数民族革命史》. 中国社会科学出版社.
- 张江华 (2003) 《中国少数民族现状与发展调查研究丛书》.堆龙德庆县藏族卷. 民族出版社.
- 哈尼族简史民编写组 (2008) 《哈尼族简史》民族出版社
- 程志方,李安泰 (2000) 《云南民族服饰》云南人民出版社
- 戴庆夏 (2003) 《现代语言学理论与中国少数民族语言学研究》(2003/1) 民族出版社.

บุปผชาติ : ศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล  
HEZBOLLAH : MIXED MEDIA ART FROM RECYCLED PAPER

❖ *กนกวรรณ แก่นจักร* ❖

## บุปผชาติ : ศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล

### HEZBOLLAH : MIXED MEDIA ART FROM RECYCLED PAPER

❖ *กนกวรรณ แก่นจักร<sup>1</sup>* ❖

❖ *ภรดี พันธุ์ภากร<sup>2</sup>* ❖

❖ *เทพศักดิ์ ทองนพคุณ<sup>3</sup>* ❖

#### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง บุปผชาติ : ศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองเทคนิคกระบวนการในการทำกระดาษจากวัสดุเหลือใช้ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล เพื่อแสดงออกถึงความงามในบุปผชาติในแต่ละฤดูกาล มีแนวคิดในความงามของบุปผชาติ พืชพรรณที่ชานานาชนิด โดยใช้วิธีการการซ้ำของรูปร่างและขนาดเพื่อสร้างมิติ เน้นการใช้สีเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงให้มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สะท้อนจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล จำนวน 3 ชุด ชุดละ 3 ชิ้น รวม 9 ชิ้น คือ ชุดผลงานฤดูกาล แนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติในช่วงฤดูร้อน ฤดูหนาว ฤดูฝน ผลงานใช้โทนสีตามฤดูกาล และยังคงลักษณะของดอกไม้ชนิดนั้น ชุดผลงานจินตนาการ แนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติ พืชพรรณนานาพรรณ ใช้โทนสีตามฤดูกาล เน้นการผสมผสานบุปผชาติในฤดูต่างๆ และพรรณพืชให้สอดคล้องกับจินตนาการ ชุดผลงานอสังการ แนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติให้ดูหรูหรา เน้นการเชื่อมรูปร่างรูปทรงระหว่างสีกันในช่วงฤดูต่างๆ ผลงานทั้ง 3 ชุดนี้ได้สะท้อนคุณค่าความงาม สีสนของบุปผชาติในช่วงฤดูกาลต่างๆ เป็นผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วิจัย

**คำสำคัญ :** บุปผชาติ ศิลปะสื่อผสม กระดาษรีไซเคิล

#### Abstract

The research on Hezbollah: mixed media art from recycled paper. The research objective to test technical process in paper making from waste materials. And the creative works of art and mixed media of paper recycling. To show the beauty of the blossoms in each season. The idea of the beauty of the blossoms, the flora and vegetation of many kinds. By means of repetition of shapes and sizes to create dimensions. Focusing on the use of color to the bond between the shapes to unification. Reflect the imagination creative works in mixed media art from recycled paper were 3 series, each 3 pieces, including 9 pieces. The portfolio season. The concept of Hezbollah in summer. The winter rainy season works use seasonal colors and still style of flower type, the portfolio imagination. The concept of the blossoms, trees, plants, seasonal color Focusing on the combination of various plants and flowers blossoms in season and in accordance with the imagination, the portfolio elegance. The concept about Hezbollah to look glamorous. Focusing on the link between colorful shape during the season, work both 3 this set reflects beautiful value added. Colorful blossoms in the last season. As a result, mixed media art from recycled paper. Which can indicate the specific identity of the researcher.

**Keywords :** Hezbollah / mixed media / recycled paper

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## บทนำ

ปัจจุบันปัญหาของการใช้กระดาษของมนุษย์มีมากขึ้น มีการใช้กระดาษเป็นจำนวนมากและใช้มากเกินความจำเป็น โดยเฉพาะในสำนักงานที่มีขนาดใหญ่ ผู้ผลิตกระดาษต้องเพิ่มปริมาณการผลิตและคิดค้นวิธีการที่จะพัฒนาคุณภาพของกระดาษให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาดตามไปด้วย เมื่อกระดาษได้เข้ามามีความสำคัญกับมนุษย์ ในทางตรงกันข้าม วัสดุดิบก็เริ่มขาดแคลน มนุษย์ต้องตัดต้นไม้มากขึ้น จึงมีการรณรงค์การใช้กระดาษอย่างประหยัด หรือมีการนำกระดาษที่ใช้แล้วกลับมาใช้อีกเพื่อประโยชน์สูงสุด และลดปริมาณการใช้กระดาษให้น้อยลง สำหรับประวัติการใช้กระดาษในประเทศไทย ไม่ปรากฏหลักฐานชัดเจน แต่วัสดุที่มีลักษณะอย่างกระดาษนั้น เรียกว่า **สมุดไทย** มีทั้งสมุดไทยขาวและสมุดไทยดำโดยที่ผลิตจากเยื่อไม้หุบละเอียด ต้มจนเปื่อย ใสแป้งเพื่อให้เนื้อกระดาษเหนียวนำไปกรองในกระเบเล็ก ๆ ที่ไว้จนแห้ง แล้วลอกออกมาเป็นแผ่นพับทบไปมาตลอดความยาว ได้เป็นเล่มสมุด เรียกว่า **สมุดไทยขาว** หากต้องการ **สมุดไทยดำ** จะผสมผงถ่านในขั้นตอนการผลิต ทางภาคเหนือของไทย มีการผลิตกระดาษด้วยวิธีการคล้ายคลึงกัน เรียกว่า **กระดาษสา** เมื่อนำมาทำเป็นสมุดใช้เขียน เรียกว่า **บั้งสา** (แหล่งที่มา : <https://th.wikipedia.org> เข้าถึงเมื่อ 25 ตุลาคม 2559.) คำว่ากระดาษไม่ใช่คำไทย แต่สันนิษฐานว่าแปลงมาจากคำว่า Cartas ในภาษาโปรตุเกส ด้วยเข้าใจว่าโปรตุเกสเป็นผู้นำกระดาษแบบฝรั่งเข้ามาในสมัยอยุธยา คำว่ากระดาษจึงใช้ติดปากกันมาตั้งแต่สมัยนั้น (ถาวร สติกรกุล, 2515:277) ชาวอียิปต์โบราณได้นำต้นปาปิรัส Papyrus ภาษากรีกหมายถึงต้นกกน้ำชนิดหนึ่ง มาใช้เป็นวัสดุในการเขียนหนังสือเป็นเวลากว่า 5,000 ปีมาแล้ว จึงทำให้เข้าใจได้ว่าคำว่า Paper เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า Papyrus ด้วยเช่นกัน

จากการศึกษาค้นคว้าทำให้มีความเข้าใจปัญหาของการใช้กระดาษ และวิธีการทำกระดาษของมนุษย์ที่มากขึ้น จึงมีแนวคิดในการนำกระดาษเหลือใช้กลับมาทำเป็นกระดาษอีกครั้ง เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษ A4 และกระดาษลูกฟูก โดยนำมาร่วมสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภายใต้แนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติ ศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล บุปผชาติในที่นี้หมายถึงดอกไม้ บุปผชาติกับมนุษย์มีความเกี่ยวเนื่องกันมาโดยตลอด สำหรับคนไทยบุปผชาติมีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่มา

ทั้งด้านศาสนา พิธีการต่างๆ เพื่อการสักการบูชาสิ่งที่ตนเคารพ รวมทั้งการนำดอกไม้มาประดับตกแต่งภายในบ้าน สร้างบรรยากาศที่น่าอยู่ สบายใจ ความสดชื่น และความประทับใจต่อผู้มาเยือน รวมทั้งมีการนำบุปผชาติไปผสมผสานกับวรรณกรรมต่างๆ จนขาดเสียมิได้ ไม่ว่าจะเป็นการชมพฤษกษา การเปรียบเปรยตัวละครเอกด้วยชื่อดอกไม้ที่น่าทะนุถนอม ประเทศไทยที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางภูมิประเทศ ภูมิศาสตร์อันเหมาะในการเพาะปลูก ส่งผลให้มีพันธุ์บุปผชาติต่างๆ มากมายหลากหลายสายพันธุ์ พันธุ์บุปผชาติที่เปรียบเสมือนวัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทย (แหล่งที่มา : <http://jitpra.blogspot.com> เข้าถึงเมื่อ 25 ตุลาคม 2559.) ดอกไม้ในแต่ละช่วงฤดูจะมีสีสันสวยงามต่างกันออกไป ดอกไม้ในฤดูร้อนจะมีสีสันฉูดฉาด ดอกไม้ในฤดูฝนจะมีสีสันสดใส และดอกไม้ในฤดูหนาวจะมีสีอ่อนหวาน ดอกไม้ทั้ง 3 ฤดู ให้อารมณ์ความรู้สึกและสีสันที่แตกต่าง ซึ่งทำให้เกิดแนวคิดในการนำรูปแบบดอกไม้ในแต่ละช่วงฤดู มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล โดยนำเทคนิคที่ได้จากการทำ (ผลิต) กระดาษจากวัสดุ (กระดาษ) เหลือใช้ มาร่วมสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการทำกระดาษจากวัสดุกระดาษเหลือใช้ให้เกิดเป็นรูปทรงอันหนึ่งอันเดียวกัน

## กรอบแนวคิด

เป็นการนำกระดาษที่ทำ (ผลิต) ขึ้นใหม่จากวัสดุ (กระดาษ) เหลือใช้มาสร้างสรรค์ เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม สะท้อนจินตนาการและแนวคิดในการใช้ รูปร่าง รูปทรง สี ขนาด และการซ้ำของบุปผชาติ พฤษกษา พรรณพืชนานาชนิด

## ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้พัฒนาความรู้ความสามารถในการทำกระดาษจากวัสดุเหลือใช้
2. ได้ผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล สะท้อนจินตนาการในรูปแบบเฉพาะบุคคล

## ขอบเขตของการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล มีขอบเขตดังนี้

### 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการนำกระดาษที่ทำขึ้นเองจากวัสดุกระดาษเหลือใช้ ได้แก่ กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษลูกฟูก และกระดาษ A4 มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมภายใต้แนวคิดความงามของบุปผชาติ พฤษชา พรรณพืช นานาชนิด ให้เกิดผลงานศิลปะในรูปแบบเฉพาะบุคคล

### 2. รูปแบบ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม 3 มิติ โดยใช้กระดาษที่ผลิตขึ้นเองเป็นโครงสร้างหลักของการสร้างสรรค์ สะท้อนแนวคิดความงามของบุปผชาติ พฤษชา พรรณพืช นานาชนิด ผสมผสานกับจินตนาการเกี่ยวกับการนำรูปร่าง ลักษณะ สี การซ้ำ รวมทั้งเทคนิคที่ได้จากการทำกระดาษมาเชื่อมโยงให้เกิดความสมดุลในตัวผลงาน ด้วยความอ่อนช้อยของกระดาษ รูปทรงและสีสันจากผลงานที่เกิดจากจินตนาการ

### 3. เทคนิค

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม โดยนำเทคนิคซึ่งได้จากกระดาษที่ทำ (ผลิต) ขึ้นเอง ได้แก่ การสร้างพื้นผิวบนกระดาษ การย้อมสี เทคนิคการสาน การเย็บกระดาษ การตัด การปะติด การพับ การฉีก การม้วน และการขึ้นรูป มาร่วมสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

### 4. ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมแบ่งออกเป็น 3 ชุด ชุดละ 3 ชิ้น รวมเป็น 9 ชิ้น ได้แก่ ชุดฤดูกาล ชุดจินตนาการ และชุดอลังการ

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**กระดาษ (Paper)** หมายถึง วัตถุแผ่นบางๆ โดยทำจากใยเปลือกไม้ ฟาง หญ้า เศษผ้า และอาจมีส่วนผสมอย่างอื่นเพื่อให้กระดาษดีขึ้น

**รีไซเคิล (Recycle)** หมายถึง การจัดการวัสดุเหลือใช้ประเภทต่างๆ หรือวัสดุที่กำลังจะเป็นขยะโดยนำไปผ่านกระบวนการแปรสภาพ เช่น การหลอม เป็นต้น เพื่อให้เป็นวัสดุใหม่แล้วนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง ซึ่งวัสดุนั้นอาจเป็นผลิตภัณฑ์เดิมหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ก็ได้ รีไซเคิลมีความหมาย

ต่างจากรีユース (Reuse) ซึ่งหมายถึง การนำกลับมาใช้ใหม่โดยไม่ผ่านกระบวนการแปรสภาพใดๆ

**กระดาษรีไซเคิล (Recycle paper)** หมายถึง กระดาษที่ทำขึ้นจากวัสดุ (กระดาษ) เหลือใช้โดยที่นำไปผ่านกระบวนการปั่นแล้วทำเป็นแผ่นกระดาษขึ้นใหม่ และนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง

**จินตนาการ** หมายถึง ความคิดและประสบการณ์ส่วนบุคคล

**ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)** หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลายๆแขนงผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในขั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสมสามารถหาได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น วัสดุจากพืช สัตว์ และแร่ วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ โลหะ เป็นต้น

**บุปผชาติ** หมายถึง ดอกไม้ พวงดอกไม้

**พรรณพฤษชา** หมายถึง ต้นไม้ ใบไม้ พรรณพืช พรรณไม้

## การดำเนินงานวิจัย

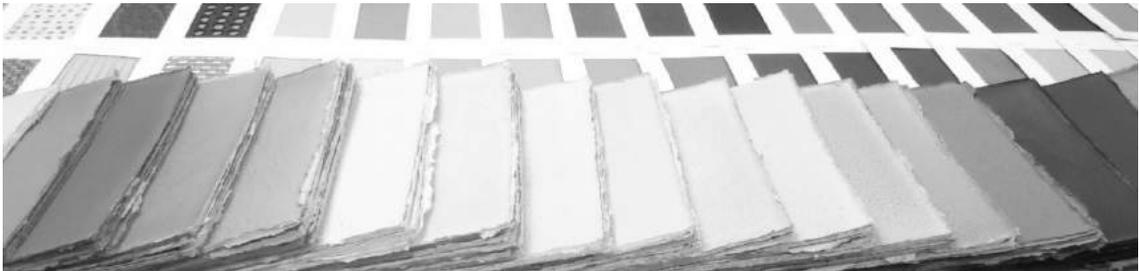
การสร้างสรรค์ครั้งนี้มีการดำเนินงาน 2 ลักษณะคือ

1. การทำ (ผลิต) กระดาษจากวัสดุ (กระดาษ) เหลือใช้ ได้ทดลองทำโดยมีกระบวนการตามลำดับ

กระบวนการทำกระดาษรีไซเคิล เริ่มจากการแยกประเภทของกระดาษ ได้แก่ กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษ A4 กระดาษลูกฟูก นำกระดาษแต่ละชนิดมาฉีกแล้วทำการแช่น้ำทิ้งไว้ 2 วัน จากนั้นนำกระดาษที่ชุ่มน้ำมาปั่นให้ละเอียด แล้วเทใส่อ่างสำหรับร่อนเยื่อกระดาษ นำบล็อกไม้ขนาด A3 ที่เตรียมไว้ทาด้วยแล็กเกอร์ (เพื่อป้องกันการฟองของไม้) ซึ่งด้วยตาข่ายพลาสติกมาซ้อนเยื่อกระดาษขึ้นทำให้น้ำหยดจากบล็อกไม้จนหมดเหลือแต่เยื่อกระดาษ (ความหนาบางของกระดาษควรมีลักษณะดวง) วิธีการซ้อนเยื่อกระดาษควรใช้มีดตีเยื่อกระดาษที่อยู่ในอ่างกระจายให้ทั่ว เพื่อไม่ให้กระดาษเกาะกลุ่มกัน ถ้าต้องการทำพื้นผิวให้ทำขณะที่เยื่อกระดาษยังเปียกอยู่ สามารถใช้มีดกดหรือหยิบกระดาษออก ฉีดน้ำ หรือนำวัสดุมากดทับ เช่น ฝาขวด หลอดน้ำ ตาข่ายพลาสติก เพื่อให้เกิดลวดลาย อาจนำวัสดุ เช่น เชือก เศษกระดาษ มาใส่ในเยื่อกระดาษ เพื่อให้เกิดพื้นผิวและลวดลายที่แปลกตา จากนั้นนำบล็อกไม้ไปตากแดดหรือผึ่งลมในที่ร่มจนแห้งสนิท



ภาพที่ 1 ภาพขั้นตอนการทำกระดาษ

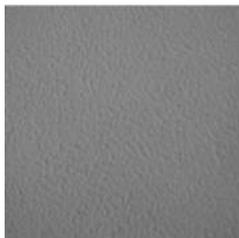


ภาพที่ 2 ภาพขั้นตอนการย้อมสี

จากนั้นนำกระดาษที่แห้งสนิทมาย้อมสี สีที่ใช้ในการสร้างสรรค์คือสีผสมอาหาร นำสีผสมกับน้ำเปล่าในภาชนะที่ใช้เพื่อการย้อม (ขณะย้อมสีควรสวมถุงมือ) ถ้าต้องการสีเข้มควรใส่น้ำเปล่าเพียงเล็กน้อย ถ้าต้องการสีอ่อนควรใส่น้ำในปริมาณ

มากขึ้น ความเข้มและความอ่อนของสีขึ้นอยู่กับปริมาณของน้ำที่นำมาผสม นำกระดาษที่ตากแห้งสนิทมาทำการย้อมสีโดยการวางน้ำสีใส่กระดาษจนทั่ว แล้วนำไปผึ่งตากในที่ร่ม หลังกระดาษแห้งแล้วใช้มือแกะกระดาษออกจากบล็อกไม้

กระดาษรีไซเคิลที่ได้จากการย้อมสีผสมอาหาร



ภาพที่ 3 กระดาษ A4 สีขาว



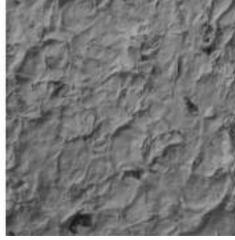
ภาพที่ 4 กระดาษลูกฟูก



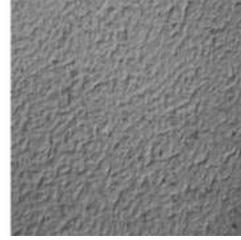
ภาพที่ 5 กระดาษหนังสือพิมพ์



ภาพที่ 6 ภาพหนังสือพิมพ์แบบไม่เป็น



ภาพที่ 7 กระดาษ A4 แบบไม่เป็น



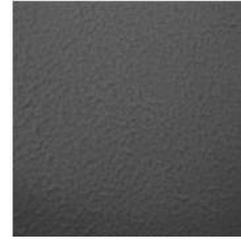
ภาพที่ 8 กระดาษหนังสือพิมพ์กับกระดาษ A4



ภาพที่ 9 กระดาษ A4 สีแดงเข้ม



ภาพที่ 10 กระดาษ A4 สีแดงสตอเบอร์รี่



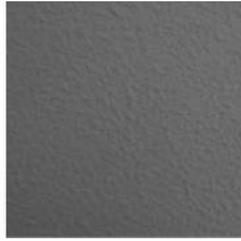
ภาพที่ 11 กระดาษ A4 สีชมพูเข้ม



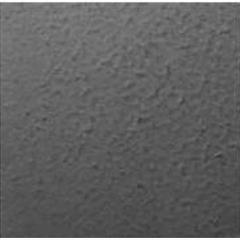
ภาพที่ 12 กระดาษ A4 สีชมพูอมม่วงเข้ม



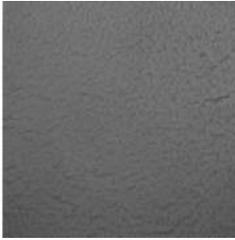
ภาพที่ 13 กระดาษ A4 สีชมพูอม



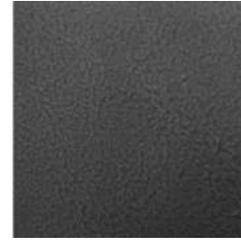
ภาพที่ 14 กระดาษ A4 สีม่วงอมชมพูอ่อน



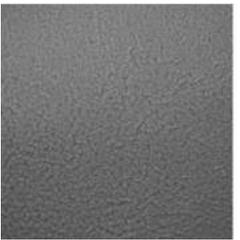
ภาพที่ 15 กระดาษหนังสือพิมพ์สีม่วงอ่อน



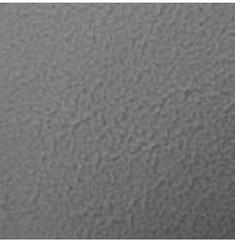
ภาพที่ 16 กระดาษ A4 สีม่วงแกมน้ำเงินอ่อน



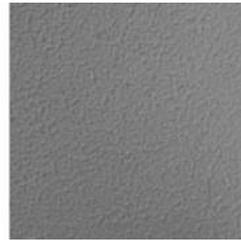
ภาพที่ 17 กระดาษ A4 สีม่วงแกมน้ำเงิน



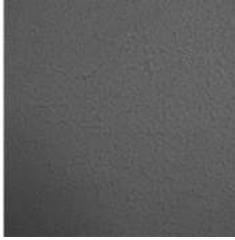
ภาพที่ 18 กระดาษ A4 สีน้ำเงิน



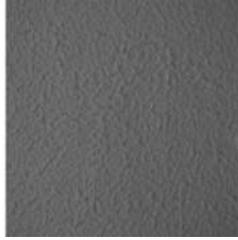
ภาพที่ 19 กระดาษ A4 สีฟ้า



ภาพที่ 20 กระดาษ A4 สีฟ้าอ่อน



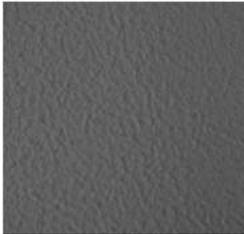
ภาพที่ 21 กระดาษ A4 สีส้มแดง



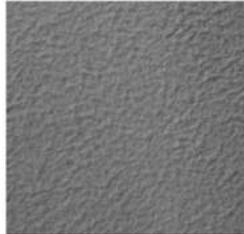
ภาพที่ 22 กระดาษ A4 สีส้มเหลือง



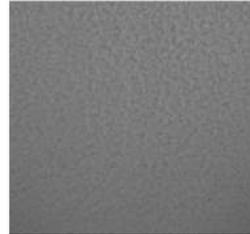
ภาพที่ 23 กระดาษ A4 สีส้มโอลด์โรส



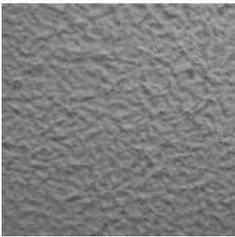
ภาพที่ 24 กระดาษ A4 สีเหลืองมะนาวเข้ม



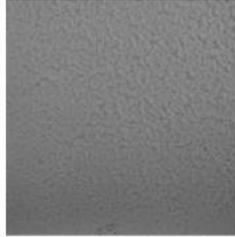
ภาพที่ 25 กระดาษ A4 สีเหลือง



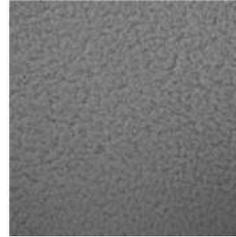
ภาพที่ 26 กระดาษ A4 สีเหลืองอ่อน



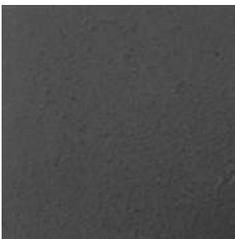
ภาพที่ 27 กระดาษ A4 สีเขียวมะนาวผสมเหลือง



ภาพที่ 28 กระดาษ A4 สีเขียวอ่อน



ภาพที่ 29 กระดาษ A4 สีเขียวเข้ม



ภาพที่ 30 กระดาษหนังสือพิมพ์สีเขียวเข้ม



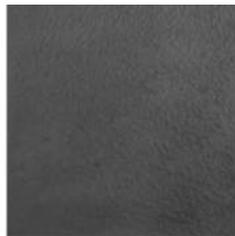
ภาพที่ 31 กระดาษ A4 สีเขียวขี้ม้า



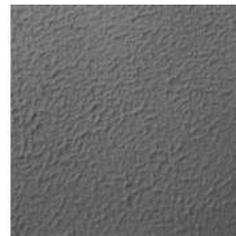
ภาพที่ 32 กระดาษ A4 สีน้ำตาลเข้ม



ภาพที่ 33 กระดาษ A4 สีน้ำตาล

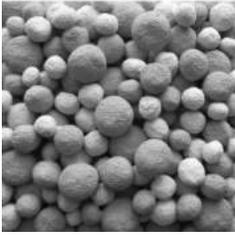


ภาพที่ 34 กระดาษ A4 สีน้ำตาลอมเหลือง

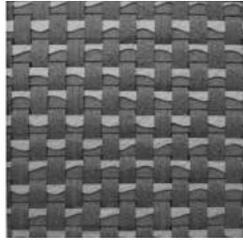


ภาพที่ 35 กระดาษ A4 สีน้ำตาลอ่อน

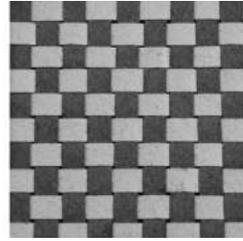
### การทดลองเทคนิค



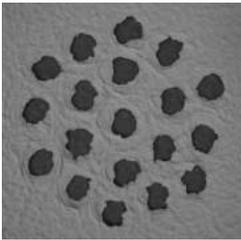
ภาพที่ 36 การปั้น



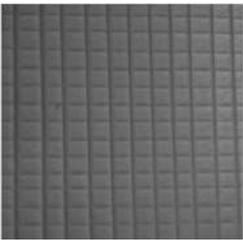
ภาพที่ 37 การเย็บและการสาน



ภาพที่ 38 การสาน



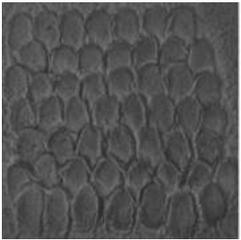
ภาพที่ 39 การทอกระดาษเป็นวงกลม



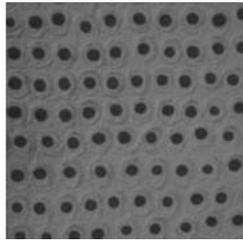
ภาพที่ 40 การใส่วัสดุเชือก



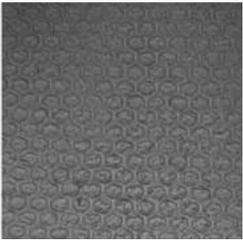
ภาพที่ 41 การพับซ้อน



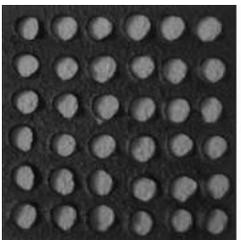
ภาพที่ 42 การใช้นิ้วมือกด



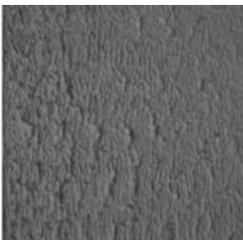
ภาพที่ 43 การใช้นิ้วมือกดและฟูกันหยดสี



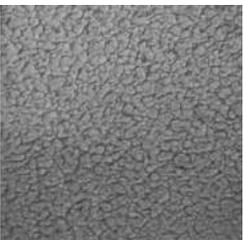
ภาพที่ 44 การกดด้วยตาข่าย



ภาพที่ 45 การทอกระดาษ



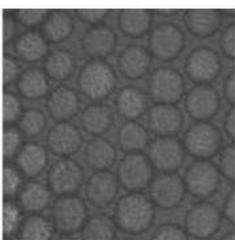
ภาพที่ 46 การใช้แปรงสีฟัน



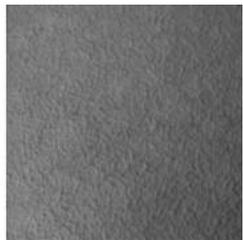
ภาพที่ 47 การฉีบน้ำละออย



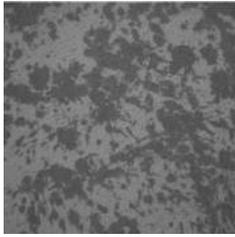
ภาพที่ 48 การฉีบน้ำแรง



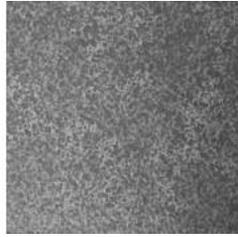
ภาพที่ 49 การหยดน้ำ



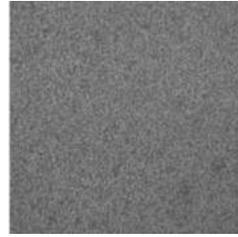
ภาพที่ 50 การสลับน้ำ



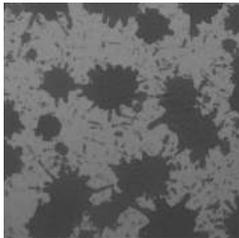
ภาพที่ 51 การหยดสี สีชมพูอม



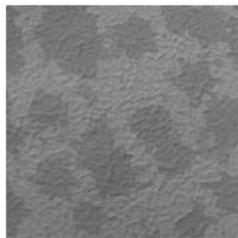
ภาพที่ 52 การฉีดด้วยกระบอกฉีดน้ำ (ฟ็อกกี้)



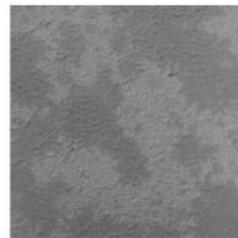
ภาพที่ 53 การสลับน้ำ



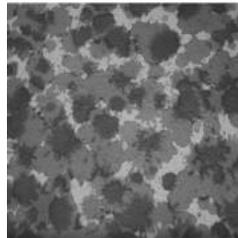
ภาพที่ 54 การหยดสี สีแดงสตอเบอร์รี่



ภาพที่ 55 การหยดสี สีเหลือง



ภาพที่ 56 การหยดสี สีม่วงอ่อน

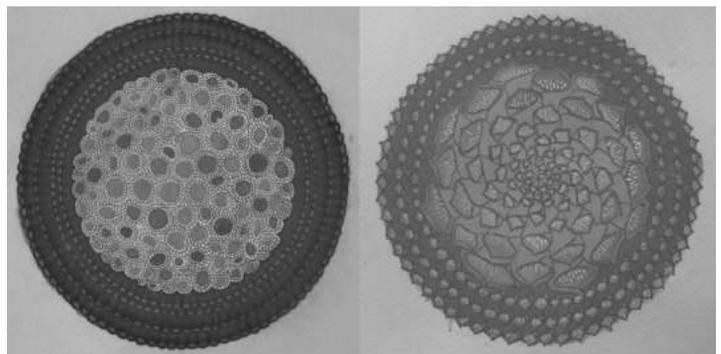


ภาพที่ 57 การหยดสี 3 สี

### ผลงานชุดที่ 1 ชื่อชุดผลงานฤดูกาล จำนวนผลงาน 3 ชิ้น

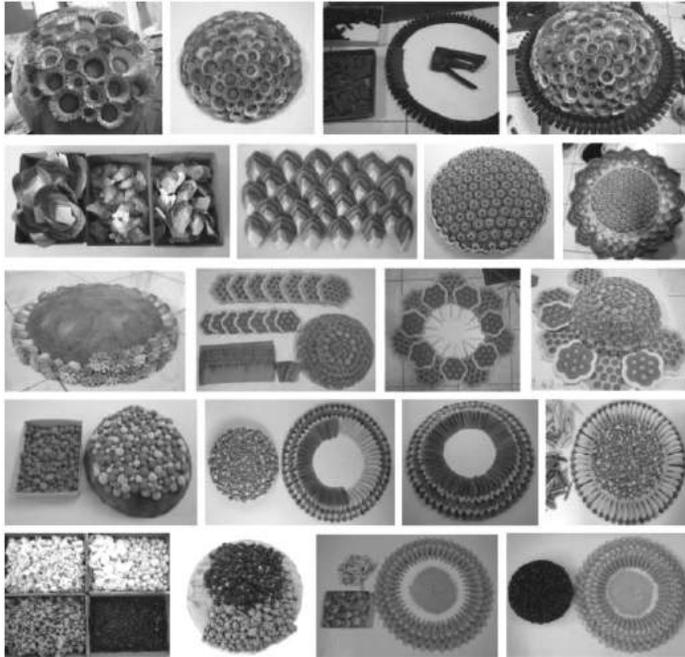
#### แนวความคิด

นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติ ในช่วงฤดูร้อน ฤดูหนาว ฤดูฝน ในรูปแบบงานศิลปะ สื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิลที่ทำขึ้นเอง ผลงานศิลปะในชุดนี้จะใช้โทนสีตามฤดูกาลโดยใช้เทคนิคการทำกระดาษ ได้แก่ การปั่น การเย็บ การพับ การฉีก การตัด การม้วน การขึ้นรูป การย้อมสี เพื่อสร้างรายละเอียดโดยใช้การซ้ำของรูปทรง และเน้นการใช้สีเพื่อทำให้เกิดมิติ สร้างสรรค์โดยใช้ดอกไม้เป็นส่วนในการแสดงออกผ่านรูปทรงวงกลมที่ใช้เป็นโครงสร้างหลักของผลงาน แต่ละชิ้นจะสะท้อนความงามของดอกไม้ในช่วงฤดูกาลต่างๆ



ภาพที่ 58 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ฤดูกาล

### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 59 ภาพประกอบผลงาน

### ผลงานจริง



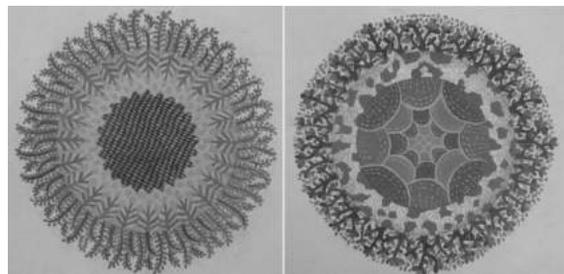
ภาพที่ 60 ผลงานชุดที่ 1 ฤดูกาล

### ผลงานชุดที่ 2 ชื่อชุดผลงานจินตนาการ จำนวนผลงาน 3 ชิ้น แนวความคิด

นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติ พุทธชานานาพรรณ  
ในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิลที่ทำขึ้นเอง  
ผลงานศิลปะชุดนี้เป็นการใช้โทนสีโทนร้อน สีโทนเย็น และ  
การผสมผสานความแตกต่างระหว่างสีคู่ตรงข้าม โดยใช้เทคนิค  
การทำกระดาษ ได้แก่ การปั่น การเย็บ การพับ การฉีก การตัด  
การม้วน การขึ้นรูป การย้อมสี เพื่อสร้างรายละเอียดโดยใช้การซ้ำ  
ของรูปทรงและเน้นการผสมผสานบุปผชาติและพุทธชานากับ  
จินตนาการ สร้างรูปแบบบุปผชาติขึ้นใหม่ให้มีความแปลกและ  
น่าสนใจสร้างสรรค์โดยใช้รูปทรงอิสระผสมผสานด้วยบุปผชาติ

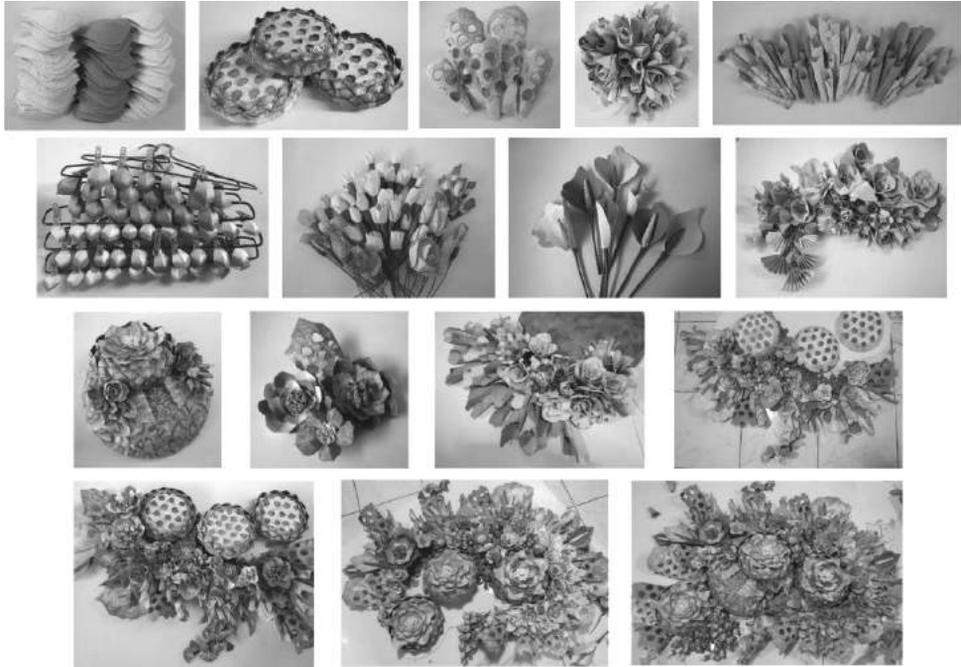
และพุทธชานานาชนิด ผลงานในแต่ละชิ้นสะท้อนจินตนาการ  
การผสมผสานของบุปผชาติและพุทธชานา

### ภาพร่าง



ภาพที่ 61 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 จินตนาการ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 62 ภาพประกอบผลงาน

ผลงานจริง

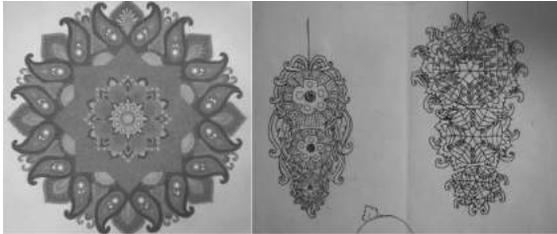


ภาพที่ 63 ผลงานชุดที่ 2 จินตนาการ

### ผลงานชุดที่ 3 ชื่อชุดผลงานอลังการ จำนวนผลงาน 3 ชิ้น แนวความคิด

ผู้วิจัยนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับบุปผชาติในช่วงฤดูร้อน ฤดูหนาว ฤดูฝน ในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิลที่ทำขึ้นเอง ผลงานศิลปะในชุดนี้จะใช้โทนสีตามฤดูกาลโดยคลี่คลายรูปร่างของบุปผชาติแต่ละชนิดทำให้เกิดรูปทรงใหม่ ใช้เทคนิคการทำกระดาษ เช่น การปั้น การเย็บกระดาษ การพับ การฉีก การตัด การม้วน การขึ้นรูป การย้อมสี

#### ภาพร่าง



ภาพที่ 64 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 อลังการ

เพื่อสร้างรายละเอียดโดยใช้การซ้ำของรูปทรงและเน้นการใช้สีเพื่อทำให้เกิดมิติ ผลงานในแต่ละชิ้นจะสะท้อนความงามของดอกไม้ในช่วงฤดูกาลต่างๆ

#### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 65 ภาพประกอบผลงาน

#### ผลงานจริง



ภาพที่ 66 ผลงานชุดที่ 3 อลังการ

### บรรณานุกรม

กำธร สติรกุล. (2515). หนังสือและการพิมพ์. กรุงเทพฯ: สมาคมผู้จัดพิมพ์ระหว่างประเทศ.

ชัยนันท์ ชะอุ่มงาม. (2011). ภาพผลงานแสงแห่งชีวิต (2559, สิงหาคม 15). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://www.google.co.th/search?q=ชัยนันท์+ชะอุ่มงาม&biw>

บุปผชาติ ฤกษ์ร้อน ฤกษ์ฝน ฤกษ์หนาว. (2559, สิงหาคม 15). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://www.google.com>

บุปผชาติกับมนุษย์. (2559, ตุลาคม 25). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <http://jitpra.blogspot.com>

ประวัติการใช้กระดาษในประเทศไทย. (2559, ตุลาคม 15). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://th.wikipedia.org>

ภาพกระดาษเหลือ. (2559, สิงหาคม 15). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://www.google.co.th/search?q=กระดาษเหลือใช้&biw>

ภาพผลิตภัณฑ์ที่ได้จากกระดาษรีไซเคิล (2559, สิงหาคม 15). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://www.google.com>

ภาพผลงานของ Jane Ingram Allen. (2559, ตุลาคม 15). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [https://www.facebook.com/jane.i.allen?hc\\_ref=NEWSFEED&fref=nf](https://www.facebook.com/jane.i.allen?hc_ref=NEWSFEED&fref=nf)

ศิลปะสื่อผสม. (2559, กรกฎาคม 31). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://tanapomsaetae5653.wordpress.com>



การออกแบบเรขศิลป์ เพื่อการรณรงค์  
เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่

Graphic Design to Prevent Dental Caries in  
Early Childhood Campaign for Modern Mother

❖ ปุณณิศา จันทร์โสภา ❖

# การออกแบบเรขศิลป์ เพื่อการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่

## Graphic Design to Prevent Dental Caries in Early Childhood Campaign for Modern Mother

❖ ปุณณิศา จันทโรไลดา<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

ปากเป็นประตูด่านสำคัญสู่สุขภาพที่ดี ซึ่งการสร้างรากฐานตั้งแต่แรกเริ่มย่อมส่งผลดีอย่างมาก โดยเฉพาะปัญหาสุขภาพฟันในวัยเด็กที่มีแนวโน้มสูงขึ้น ส่งผลเสียต่อสุขภาพฟันในอนาคต ซึ่งเรขศิลป์บนสื่อรณรงค์นอกจากจะทำหน้าที่ให้ข้อมูลที่ต้องการสื่อสารแล้วยังต้องตอบสนองพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อและดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นคุณแม่ยุคใหม่ที่มีอายุ 25-34 ปี มีลูกอยู่ในวัยแรกเกิดถึง 6 ปี สื่อที่ใช้ศึกษาเป็นสื่อดิจิทัล ในการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาการกำหนดแนวทางสื่อในการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่ 2) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่ 3) เพื่อออกแบบเรขศิลป์ เพื่อการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่ ให้มีรูปแบบที่ถูกต้องเหมาะสม โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลจากสื่อต่างๆ และผลสำรวจจากกลุ่มเป้าหมาย 2) ใช้เครื่องมือดำเนินการวิจัยในการเก็บข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขา ได้แก่ สาขาทันตกรรม, สาขาการออกแบบ, สาขาการสื่อสารและการโฆษณา 3) สรุปแนวทางสื่อและกลยุทธ์สำหรับใช้ในการรณรงค์ 4) ออกแบบเรขศิลป์เพื่อการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่ 5) ประเมินผลด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านทันตกรรม และประเมินผลความพึงพอใจด้านการออกแบบ จากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัยพบว่า การกำหนดแนวทางการใช้สื่อนั้นสามารถแบ่งเป็นสื่อหลักคือ สื่อโซเชียลมีเดียได้แก่ Facebook Line Instagram และสื่อสนับสนุนได้แก่ สิ่งพิมพ์ ประกอบด้วย ป้ายประกอบสื่อประชาสัมพันธ์ในการรณรงค์ โปสเตอร์ ใบปลิว และของที่ระลึก ในการจัดกิจกรรมสร้างแรงจูงใจ โดยมีรูปแบบเนื้อหาพิจารณาจากทัศนคติในการเปิดรับข่าวสารสุขภาพของกลุ่มเป้าหมาย คือประโยชน์ ความคุ้นเคย และความน่ากลัว ประกอบกับช่วงเวลาและพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายด้วย สำหรับแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารกับกลุ่มคุณแม่ยุคใหม่ได้เหมาะสมนั้น วิเคราะห์จากองค์ประกอบทางเรขศิลป์ ได้แก่ บุคลิกภาพ ชุดสี ตัวอักษร มาสคอส โลโก้ ภาพประกอบ และกลยุทธ์ในการออกแบบโฆษณา ภายใต้ สารที่ต้องการสื่อ “ลูกฟันดีคุณแม่จัดให้”

**คำสำคัญ :** โรคฟันผุในเด็กปฐมวัย/การรณรงค์/การออกแบบเรขศิลป์/คุณแม่ยุคใหม่

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

The most important thing for health is our mouth. The problem of tooth in child are likely increases in the future. Digital graphic design not only campaign and information but also responding and interesting the target. The target are mother age between 25 and 34 years old who has 1-6 years old baby. This approach us digital media to educate the target. The purpose of study is to study approach of using media campaign to educate about prevent tooth decay in early childhood for mothers. Secondly, the approach for using graphic design for these campaign will be studied. Finally, graphic design for these campaign will be developed. The process of this study start with literature review of different Medias and target surveys. After that, research methodologies and tools is used to collect and verify the data together with advice from experts whom from Dentistry, Field of design and Field of Communication and Advertising. Next, summarize media approach and strategies for this campaign. Then, the graphic design will be developed. Lastly, the content will be evaluated by experts in dental field and the design will be evaluated by targets satisfaction.

The research found that media usage can be classified into the following: mainstream media (Facebook, Line and Instagram) and support media, including press release brochures, posters, leaflets and souvenirs for motivational events. The content is based on attitudes towards health information of the target group, ie, benefits, familiarity, and dread including times and media consumption behaviors. The appropriate graphic design for modern mother. which is analyzed based on graphic design component are Personality, colorist, Typefaces, mascot, logo, illustration, and strategy for Creative Advertising.

**Keywords :** *Dental Caries in Early Childhood / Campaign / Graphic Design / Modern Mother*

## บทนำ

ไม่ว่าจะยุคใดสมัยใดสุขภาพร่างกายจัดว่าเป็นสิ่งสำคัญมาเป็นอันดับหนึ่ง การปลูกฝังเรื่องการรักษาสุขภาพตั้งแต่แรกเริ่มก็เช่นกัน ปากถือได้ว่าเป็นประตูสู่สุขภาพ และเป็นประการด่านสำคัญของการมีสุขภาพที่ดีมีส่วนส่งเสริมคุณภาพชีวิตทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากปัญหาสุขภาพของปากนั้นส่งผลต่อระบบอื่นๆ ของร่างกาย ดังนั้นการดูแลช่องปากจึงเป็นวิธีที่จะทำให้เรามีสุขภาพปากและฟันที่แข็งแรง ควรให้ความสำคัญในการดูแลตั้งแต่แรกเริ่มและคงสภาพที่ดีไว้ ทั้งนี้การส่งเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคย่อมส่งผลดีกว่าการรักษา ซึ่งไม่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดทุกข์ทรมาน และทำให้ไม่ต้องเสียเวลาหรือยุ่งยากในการรักษา สามารถประหยัดเงินในการรักษาฟันในแต่ละครั้ง ที่สำคัญคือทำให้ไม่ต้องสูญเสียฟันโดยไม่จำเป็นอีกด้วย

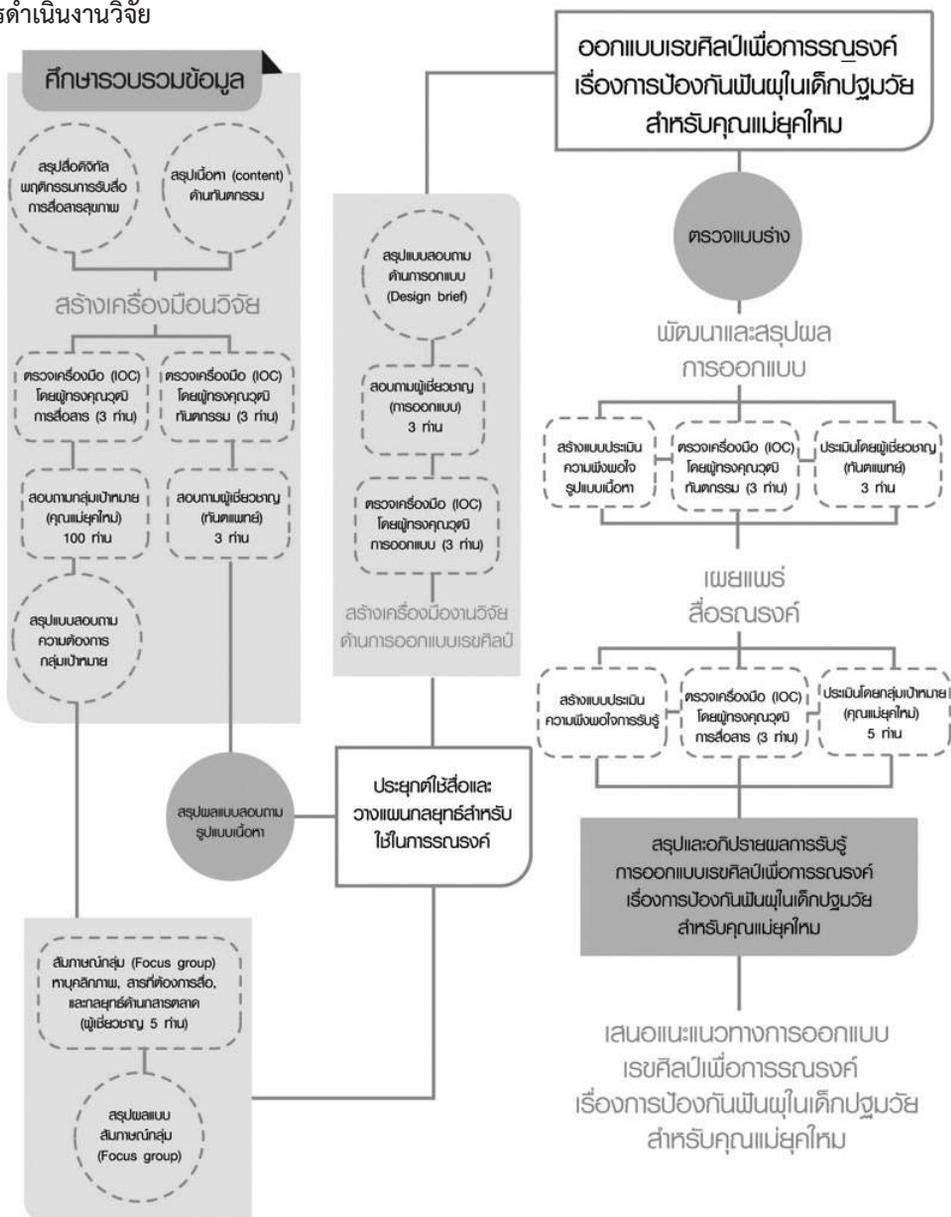
ภาวะโรคฟันผุในเด็กเล็กเป็นปัญหาทันตสาธารณสุขที่สำคัญของประเทศไทย จากการสำรวจสภาวะสุขภาพช่องปากโดยสำนักทันตสาธารณสุข กรมอนามัย พบว่าในแต่ละช่วงวัยต่างก็มีปัญหาทางด้านทันตสุขภาพแตกต่างกันไป โดยเฉพาะช่วงอายุ เด็กแรกเกิด - 3 ปี เด็กจะเริ่มมีฟันน้ำนมเมื่ออายุ 6 เดือน มีปัญหาฟันผุ ตั้งแต่อายุ 9 เดือน และพุ่มากขึ้นตามวัย โดยเด็กอายุ 3 ปี มีฟันผุแล้วถึงร้อยละ 51.7 เฉลี่ย 2.7 ซี่ / คน และส่วนใหญ่ไม่ได้รับการรักษา โรคฟันผุในวัยเด็ก ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการ มีการศึกษาพบว่า การมีฟันผุหลายซี่ในปากมีความสัมพันธ์กับภาวะแคระแกร็นของเด็ก การสูญเสียฟันน้ำนมไปก่อนกำหนดทำให้เด็กได้รับประทานอาหารลำบาก เคี้ยวไม่สะดวก และเด็กที่มีฟันน้ำนมพุ่มากจะมีแนวโน้มว่าฟันแท้จะพุ่มากขึ้นเช่นกัน เนื่องจากเด็กเล็กเป็นกลุ่มที่ต้องอาศัยการพึ่งพิงผู้อื่น โดยเฉพาะจากผู้ปกครอง ซึ่งพฤติกรรมการเล่นจะถูกส่งผ่านทัศนคติ ความรู้และทักษะต่างๆ จากผู้ปกครองสู่เด็ก และปลูกฝังจนเป็นนิสัยของเด็กต่อไป (ยาวิ เมฆขำ, เขียวภา ตีอัสสุวรรณ, สุรเดช ประดิษฐ์บาทูภา, 2557) อย่างไรก็ตามในปัจจุบันพบว่าผู้ปกครองยังมีทัศนคติเกี่ยวกับความรู้เรื่องฟันน้ำนมผุในบุตรหลานที่ไม่ถูกต้อง โดยมักคิดว่าการที่ฟันน้ำนมผุนั้นเป็นเรื่องปกติที่พบในเด็กเล็ก เนื่องจากวันหนึ่งฟันน้ำนมจะต้องหลุดไปเพื่อให้ฟันแท้เกิดมาทดแทน และเด็กยังไม่สามารถทำความสะอาดด้วยตนเองได้ (จันทนา อึ้งชูศักดิ์ อ้างใน พรรณราย ทัพพันทกุล, 2556) ผู้ปกครองจึงมีส่วนสำคัญในการดูแลและป้องกันสุขภาพฟันของเด็ก โดยเฉพาะกลุ่มคุณแม่ที่มีลูกแบบเบาะ

หรือคุณแม่ที่มีลูกอยู่ในช่วงปฐมวัย คือช่วงอายุ ระหว่างวัยแรกเกิด - 6 ปี เป็นกลุ่มที่มีส่วนดูแลลูกส่วนใหญ่ และเป็นกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญในการโฆษณาให้กับกลุ่มแม่ และเด็ก ประกอบกับในทุกๆ ปี พบว่ามีเด็กเกิดใหม่ประมาณ 872,000 คน ต่อปี ซึ่งหมายถึงว่าจะมีจำนวนคุณแม่เพิ่มขึ้นด้วย โดยส่วนใหญ่คุณแม่กลุ่มนี้จะมีอายุประมาณ 25-34 ปี ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 23 ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมด (indigo international, 2012 อ้างใน วรชมน พัทธ์ชัยมงคล, 2555)

ในยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะ "ดิจิทัลเทคโนโลยี" แต่เดิมเราอาจมีความเชื่อที่ว่าแหล่งข้อมูลสำคัญสำหรับหญิงตั้งครรภ์หรือคุณแม่ที่มีลูกเล็ก คือ หนังสือ, นิตยสารประเภทแม่ๆ ลูกๆ หรือรายการโทรทัศน์สำหรับแม่และเด็ก, คุณหมอหรือโบรม์ซัวร์แผนกทันตพยาบาล, กิจกรรมเวิร์กช็อป รวมไปถึงงานแฟร์สำหรับคุณแม่คุณลูก เป็นต้น (หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ ปีที่ 33, 2556) แต่ในปัจจุบันสื่อดิจิทัลถือเป็นสื่อที่สำคัญสำหรับคุณแม่ยุคดิจิทัล ซึ่งมีความน่าสนใจมากกว่าสื่อออฟไลน์ เช่น ทีวี หนังสือพิมพ์ หรือแม้แต่ นิตยสาร โดย 80% ของผู้หญิงเอเชียมีปริมาณการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ดูทีวีน้อยลง สำหรับในประเทศไทย 88% ของผู้หญิงไทยหลังเป็นคุณแม่ จะมีปริมาณการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้นถึง 45% ดูทีวีน้อยลง 57% อ่านนิตยสารน้อยลง และ 54% อ่านหนังสือพิมพ์น้อยลง เทคโนโลยีสมัยใหม่ช่วยให้คุณแม่สามารถท่องโลกอินเทอร์เน็ตและสามารถติดต่อสื่อสารกับคุณแม่ท่านอื่นๆ ในสังคมออนไลน์ได้ง่ายขึ้น รวมทั้งสามารถค้นหาข่าวสารข้อมูล ค่าปรึกษา และข้อป้องกันโลกอินเทอร์เน็ตได้สะดวกขึ้นด้วย (ณัฐพร จันทรโชคพงษ์ กล่าวใน คุณแม่สมัยนี้ คือคุณแม่ยุคดิจิทัล, 2557) ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า โลกของเราได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างแท้จริงแล้ว คุณแม่ส่วนมากใช้เวลาท่องอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตแทบทุกช่วงเวลาของแต่ละวัน หากมีการสื่อสารหรือเพิ่มโอกาสและช่องทางของสื่อในการเข้าถึงผู้บริโภค ด้วยความรวดเร็ว และเป็นส่วนตัวมากขึ้น จะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถรับข้อมูลความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาและวิธีการของสื่อให้ชัดเจนและเหมาะสมสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มคุณแม่ยุคใหม่ โดยการศึกษาสื่อต่างๆ ที่สร้างจากการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัลนี้ จะสามารถพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบของสื่อให้มีความเฉพาะเจาะจง ส่งตรงถึงผู้บริโภครายบุคคล อย่างไรก็ตาม



ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



ผลการวิจัยและสรุปผลการวิเคราะห์

จากการศึกษาพบว่าในการกำหนดแนวทางสื่อในการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยครั้งนี้วิเคราะห์ได้ว่า ส่วนผสมของการสร้างสรรค์ (Creative mix) การโฆษณาประกอบด้วย การเลือกกลุ่มเป้าหมาย (Target audience)

คือคุณแม่ยุคใหม่ที่มีอายุระหว่าง 25-34 ปี (Gen Y) มีลูกน้อยอยู่ในวัยปฐมวัย คือช่วงอายุ ระหว่าง วัยแรกเกิด - 6 ปี ภายใต้แนวความคิดหลัก (concept) คือ “ลูกฟันดีคุณแม่ใจดี” สื่อในการติดต่อสื่อสาร (Communication media) เป็นสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้สื่อจากการวิเคราะห์ผลการตอบแบบสอบถาม

การเปิดรับสื่อโดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นคุณแม่ยุคใหม่ และข้อความในการโฆษณา (Advertising message) เป็นเนื้อหา (Content) ที่เหมาะสมกับกลุ่ม Gen Y โดยกลยุทธ์ในการเผยแพร่และกระจายสื่อ จะต้องทำให้คนพูดถึง หรือทำให้เกิดการบอกต่อ (Word of Mouth) เนื้อหาและภาพประกอบต้องสะท้อนถึงความเข้าใจของปัญหาหรือประเด็นนั้นๆ มีความกระชับ และสามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อนเนื่องจากพฤติกรรมของคุณแม่ยุคใหม่ Gen Y มักไม่ชอบอ่านเนื้อหาที่ยาว ชอบความรวดเร็ว ความอดทนต่ำ เป็นต้น รวมทั้งการสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายอยากติดตาม และสนใจในการรับรู้ให้มีผลโน้มน้าวให้สังคมไทยเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเสี่ยงทางสุขภาพ โดยส่วนนี้ จะมีการประชาสัมพันธ์สื่อรณรงค์ และเชิญชวนให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมรณรงค์ไปด้วยกัน โดยการประยุกต์ใช้สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อกิจกรรมออนไลน์เป็นสื่อสนับสนุน โดยมีแนวทางในการผลิตสื่อดังนี้

1. การผลิตสื่อลักษณะให้ความรู้รณรงค์เกี่ยวกับสุขภาพ สิ่งสำคัญที่จะแก้ไขปัญหาคือการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่จะทำการรณรงค์ให้เกิดขึ้น เพราะเมื่อกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการจะสื่อสารเกิดความไม่เข้าใจหรือมีความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องในสิ่งที่ต้องการจะรณรงค์ เช่น การรณรงค์เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนทัศนคติคุณแม่มือใหม่ในการดูแลสุขภาพฟันของลูกที่ผิดให้มีทัศนคติที่ถูกต้อง และให้ความรู้การดูแลฟันที่ถูกต้อง รวมถึงขั้นตอนวิธีการต่างๆ โดยจัดทำเป็นโฆษณาประชาสัมพันธ์บนสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อให้สามารถกระจายข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว และกว้างขวางมากขึ้น ประกอบไปด้วยภาพและตัวอักษร โดยรูปแบบเนื้อหาวิเคราะห์จาก แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติในการเปิดรับเนื้อหาที่ทำให้มีความสนใจรับข่าวสารสุขภาพมากที่สุด ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับประโยชน์ (Benefit) ที่ได้รับจากการดูแลป้องกันฟันผุของบุตร เช่น การที่ฟันไม่ผุช่วยใหพัฒนาการด้านอื่นของลูกดีขึ้นได้ด้วย ซึ่งมีคะแนนอยู่ในลำดับแรก และในลำดับที่ 2 คือ ความคุ้นเคย (Familiarity) การพบเห็นบ่อยๆ จะเริ่มเกิดความรู้สึกคุ้นเคยจนมีทัศนคติต่อสิ่งนั้นดีขึ้นเนื่องจากปรับตัวหรือเคยชิน จนมองว่าเป็นเรื่องปกติ แม้ว่าสิ่งนั้นอาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพเช่น การละลายต่อกรตรวจสุขภาพช่องปากของบุตร โดยพาบุตรไปพบทันตแพทย์เป็นประจำ และการควบคุมได้ (Controllability) ความประมาทที่คิดว่าตนเองสามารถควบคุมได้ จึงไม่ใส่ใจ เช่น การแปรงฟันที่ถูกต้อง ส่วน

ในลำดับที่ 3 คือ ความน่ากลัว (Dread) ต่อความเสี่ยงที่เป็นผลจากการเกิดโรคฟันผุของบุตร เช่น หากมีฟันผุเรื้อรังอาจเกิดการติดเชื้อรุนแรง

2. การผลิตสื่อลักษณะของการประชาสัมพันธ์ การกระจายข่าวสารเกี่ยวกับการสร้างสื่อโซเชียลมีเดียให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถเข้ามาติดตามและรับรู้ข่าวสารในการรณรงค์จากช่องทางใดบ้าง ประกอบกับสื่อประเภทออฟไลน์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทโบปลิว โปสเตอร์ต่างๆ ในการกระจายข่าวสารร่วมกับสื่อออนไลน์ เช่น โปสเตอร์โฆษณาส่งเสริมในเรื่องของการกระจายข่าวสารต่างๆ โปสเตอร์กิจกรรม กด Like กด share ร่วมสนุกต่างๆ เพื่อเป็นการจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายสนใจคลิกและติดตามข่าวสารจากช่องทางที่เราได้วางกลยุทธ์ไว้

3. การเข้าถึง (Reach) ให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงสื่อได้ตลอดเวลา ง่ายสะดวกในการรับข้อมูลที่ต้องการรณรงค์ ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียเป็นสื่อที่มีลักษณะของการเข้าถึงได้ง่ายและสามารถบันทึกข้อความหรือรูปภาพไว้ได้ ประกอบกับจากผลการสอบถามกลุ่มเป้าหมายพบว่าคุณแม่ยุคใหม่ส่วนใหญ่มีความนิยมบริโภคสื่อโซเชียลมีเดียเฉลี่ยแล้วอยู่ในลำดับต้นๆ

4. ความถี่เฉลี่ย (Frequency) ในการบริโภคสื่อ โดยการเผยแพร่สื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเห็นสื่อโฆษณาอย่างต่ำเป็นจำนวน 5 ครั้งต่อสัปดาห์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการจดจำ

5. การวางรูปแบบที่ต่อเนื่อง (Continuity patterns) คือ การวางรูปแบบของการจัดตารางสื่อให้มีความต่อเนื่องและเป็นระยะเวลานาน 1 เดือนเบื้องต้นในระยะแรก เพื่อประเมินว่ากลยุทธ์นี้ได้ผลหรือไม่ โดยช่วงเวลาในการเผยแพร่สื่อในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงเวลา 12.01 น. - 15.00 น. , 18.01 น. - 21.00 น. และ 15.01 น. - 18.00 น. ตามลำดับ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเปิดรับข่าวสารในช่วงเวลาดังกล่าวมากที่สุด

6. ผลสัมฤทธิ์ (Impact) คือ มีเป้าหมายให้กลุ่มเป้าหมายได้จดจำข้อมูลข่าวสารที่รณรงค์ และเกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ผิดให้ถูกต้องและเรียนรู้วิธีการดูแล ป้องกันสุขภาพฟันของลูกสามารถนำไปปฏิบัติตามได้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยจะส่งผลให้ปัญหาฟันผุในเด็กปฐมวัยลดน้อยลง

ในส่วนของการประยุกต์ใช้สื่อสำหรับใช้ในงานรณรงค์ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สื่อออนไลน์สำหรับเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารรณรงค์เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัย สำหรับคุณแม่ยุคใหม่ โดยมีกลุ่มทันตสาธารณสุข จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นหน่วยงานที่เป็น

เจ้าภาพหลักในการรณรงค์ในครั้งนี้พบว่ากลุ่มงานทันตสาธารณสุข เป็นกลุ่มงานหนึ่งภายในจังหวัดบุรีรัมย์สังกัดสาธารณสุข จึงมีงบประมาณจำกัดในการสร้างสื่อรณรงค์ เนื่องจากหน่วยงานรัฐ มักมีการกระจายงบประมาณในการส่งเสริมงานด้านอื่นๆ ร่วมด้วย จึงต้องสร้างสื่อที่แม่จะมีงบประมาณไม่มากนัก แต่ก็สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้น

ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ลักษณะของสื่อและการวางแผนสื่อที่จะนำมาใช้รณรงค์ ประกอบกับการสำรวจพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น สามารถสรุปออกมาเป็นแนวทางดังนี้

แนวทางการใช้สื่อรณรงค์ และผลที่คาดว่าจะได้รับในการรณรงค์การป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัย สำหรับคุณแม่ยุคใหม่

แผนงาน	กิจกรรมที่ใช้รณรงค์	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
เปิดตัวกิจกรรมรณรงค์ และประชาสัมพันธ์สื่อ โดยการจัดกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>กระจายข่าวสารทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ เป็นการกระจายข่าวสารประชาสัมพันธ์สื่อรณรงค์ ตามเว็บไซต์ที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ เช่น เว็บแม่และเด็ก เพจคนดังที่เป็นคุณแม่ และสถานที่ต่างๆ ที่รวมทั้งกระจายข่าวสารไปยังกลุ่มงานทันตสาธารณสุข จังหวัดบุรีรัมย์ ให้ช่วยเผยแพร่ไปตามโรงพยาบาล หรือศูนย์ทันตกรรมต่างๆ ที่กลุ่มเป้าหมายอยู่</li> <li>เริ่มโปรโมตเพจกิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์ใน facebook fan page โลก และอินสตาแกรมให้กลุ่มเป้าหมายร่วมสนุก โดยให้คุณแม่ร่วมอวดรูปถ่ายฟันสวยคู่กับลูกน้อย ภายใต้หัวข้อ “ลูกฟันดีคุณแม่จัดให้” พร้อมแชร์โพสต์และหน้าเพจ เพื่อสร้างกิจกรรมกระจายข่าวสารสื่อและช่องทางสื่อสารอื่นในการรณรงค์ และติด Hatch tag เพื่อทำการเชื่อมโยงไปยังหน้าเพจพร้อมกับแจกรางวัล</li> </ul>	<p>กลุ่มเป้าหมายรับทราบว่ามีกิจกรรมรณรงค์เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัย และสื่อรณรงค์ถูกกระจายออกไปอย่างกว้างขวาง</p> <p>กลุ่มเป้าหมายเกิดแรงจูงใจที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับการรณรงค์ พร้อมทั้งสื่อรณรงค์ได้รับการประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จัก และเกิดการติดตาม</p>
กระจายข่าวสารความรู้ต่างๆ ที่ต้องการจะสื่อสารหรือรณรงค์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย	<ul style="list-style-type: none"> <li>เริ่มเผยแพร่ความรู้ และข้อมูลในการรณรงค์ในรูปแบบต่างๆ โดยเริ่มโพสต์ตามเวลาที่ได้อ่างกลยุทธ์ไว้ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กลุ่มเป้าหมายเปิดรับสื่อมากที่สุด</li> <li>จัดกิจกรรมร่วมสนุกร่วมกับคุณแม่ยุคใหม่ โดยการตอบคำถามเรื่องการดูแลสุขภาพฟันลูกน้อยของคุณแม่มือใหม่ในแบบฉบับของคุณ คืออะไร พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแจกรางวัลในการรณรงค์การป้องกันฟันผุ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย</li> </ul>	<p>กลุ่มเป้าหมายได้รับข่าวสารที่ต้องการจะรณรงค์</p> <p>กลุ่มเป้าหมายเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องฟันของลูกน้อย และให้ความสนใจมากขึ้น</p>
ติดตามและประเมินผล	<ul style="list-style-type: none"> <li>จัดกิจกรรมเพื่อติดตามและประเมินผล โดยการตอบคำถามความพึงพอใจการรณรงค์ในครั้งนี้และแจกรางวัล</li> </ul>	<p>ผลการตอบรับการรณรงค์เพื่อใช้ในการพัฒนาต่อไป</p>

การศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการรณรงค์ เรื่องการป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัย สำหรับคุณแม่ยุคใหม่ ภายใต้สารที่ต้องการสื่อ “ลูกฟันดีคุณแม่จัดให้” และบุคลิกภาพแบบ Clean and Fresh: ดูสะอาดและสดชื่น/ Fashionable, Feminine: ทันสมัย, ดูเป็นผู้หญิงอ่อนหวาน ละมุนละไม/ Amiable: น่ารักใคร่ มากที่สุด สามารถสรุปได้ดังนี้

กันไป โดยวิเคราะห์จากพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก ทั้งนี้เนื้อหาจะต้องโดนใจ สั้นกระชับ สามารถเข้าใจได้ง่าย มีมุกหรือการสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้รับสาร อาจจะต้องอาศัยกระแสเพื่อให้เกิดการแชร์ ด้วยวิธีการตลาดแบบแพร่ระบาด (Viral Marketing) หรือเป็นการบอกต่อในวงกว้างอย่างรวดเร็ว และพื้นที่ในการใช้สื่อโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ประเภทนั้นๆ จึง

องค์ประกอบในการออกแบบเรขศิลป์	แนวทางองค์ประกอบศิลป์ (คะแนนความคิดเห็นมากที่สุด 2 อันดับ)
ชุดสี (Colour) ที่เหมาะสม (Shigenobu Kobayashi, 1990)	
ตัวอักษรที่เหมาะสม (อารยะศรีกัลยาณบุตร, 2550)	ตัวอักษรภาษาอังกฤษ : ตัวพิมพ์แบบเซอริส เซอริส Sans-Serif Typefaces และ ตัวพิมพ์แบบโมเดิร์น Modern ตัวอักษรภาษาไทย : ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือตัวปาด และตัวพิมพ์แบบมีหัว
สัญลักษณ์สิ่งมีชีวิต (Mascot) ที่เหมาะสม (ปุลยาพร ภัทรสุมันต์, 2555)	ประเภทของมาสคอต : มาสคอตลักษณะรูปร่างสิ่งของ และมาสคอตลักษณะรูปนามธรรม รูปแบบสไตล์มาสคอต : มาสคอตรูปแบบวาดเส้น (Free Hand Drawing) และ มาสคอตรูปแบบเวกเตอร์ (Vector)
ตราสัญลักษณ์ (Logo) ที่เหมาะสม (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2541)	Logo เป็นตัวอักษรเพียงตัวเดียว ซึ่งจะไม่มีการใช้องค์ประกอบทางการออกแบบอื่น และ Symbol เป็นตัวอักษรมาผสมกับภาพจนเป็นรูปร่างรวมกัน
ภาพประกอบ (illustration) ที่เหมาะสม (โกสุม สายใจ, 2544)	การสร้างภาพประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และการสร้างภาพประกอบด้วยการวาดรูปภาพที่จะใช้ประกอบด้วยมือ
กลยุทธ์ในการออกแบบโฆษณา (Advertising) ที่เหมาะสม จากทฤษฎีของ Mario Pricken ในปี 2002 (อ้างใน สถาพร หาญพานิช, 2546)	โฆษณาลักษณะการเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมย (Metaphor and Analogy), โฆษณาลักษณะความขัดแย้งและภาพลวงตา (Paradoxes and Optical Illusions), โฆษณาลักษณะการสร้างเกมให้ผู้ดูมีส่วนร่วม (Come and Play), โฆษณาลักษณะการเล่าเรื่อง (Telling Stories) และโฆษณาลักษณะ การมองออกจากรอบพื้นที่โฆษณา (Break out of the Frame)

จากการสรุปผลแนวทางการออกแบบข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า นอกจากการใช้องค์ประกอบเรขศิลป์เพื่อความสวยงามแล้ว จำเป็นต้องมีกลยุทธ์ในการออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย โดยประกอบด้วย

1. สไตล์การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดียในยุคปัจจุบันนั้น จำเป็นอย่างมากที่จะต้องอาศัย Content หรือเนื้อหาที่กลุ่มเป้าหมายสนใจและเป็นประโยชน์ ซึ่งเนื้อหาที่น่าจะสำคัญไม่น้อยกว่าการสร้างภาพที่น่าสนใจ ทั้งสองสิ่งจะต้องควบคู่

ควรยึดหรือสร้างความชัดเจนเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหรือการใช้สื่อรณรงค์หรือโฆษณาทุกชิ้น เพื่อสร้างความจดจำ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ที่สำคัญจะต้องไม่ซ้ำ ไม่หน้าเบื่อ เกิดความน่าสนใจ สามารถโพสต์ได้ทุกวัน และประเด็นหลักในการสร้าง content แนวตั้งคำถาม เพื่อให้คิดแล้วให้คำตอบ เพื่อเกิดการบอกต่อแบบ BUZZ หรือการบอกต่อแบบปากต่อปาก (Word of Mouth Marketing)

2. สไตลการออกแบบของข่าวร่วยที่ใช้ในการร่วมกิจกรรม สำหรับรณรงค์การป้องกันฟันผุในเด็กปฐมวัยสำหรับคุณแม่ยุคใหม่ Gen Y อายุ 25-34 ปีควรมีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ กลุ่มเป้าหมายสามารถนำไปใช้สอยอื่นๆ ไม่เพียงความสวยงามเท่านั้น ควรแฝงไปด้วยแก่นสาร หรือสารที่ต้องการสื่อ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มี Concept ของกิจกรรมนั้นเพื่อเป็นการโปรโมต กระจายข่าวสาร สร้างความจดจำ

3. การสร้างกิจกรรมที่น่าสนใจ เป็นการกระตุ้นให้ผู้รับสารอยากรับสารและกระจายสารหรือสื่อโฆษณาอื่นๆ ซึ่งสิ่งสำคัญในเรื่องการออกแบบในยุคนี้ นั่น ไม่มีข้อจำกัดที่แน่นอน แต่เน้นไปที่ลักษณะของรูปแบบที่นำไปใช้เป็นสำคัญ โดยเฉพาะการใช้จังหวะ และช่วงเวลาในการเผยแพร่ผลงานออกแบบ หรือเนื้อหา (content) ไปยังสื่อโซเชียลมีเดีย หรือสื่อออนไลน์ต่างๆ ที่ได้วางกลยุทธ์ไว้ จำเป็นต้องสอดคล้องเหมาะสมกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน เป็นต้น

จากกลยุทธ์ข้างต้นจะเห็นได้ว่า เนื้อหาที่จะนำเสนอ นั้นมีส่วนสำคัญในการดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งในการรณรงค์เกี่ยวกับสุขภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยเนื้อหาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นประโยชน์ตรงตามวัตถุประสงค์ของการรณรงค์ด้วย ดังนั้นเนื้อหาหลักส่วนใหญ่ที่ใช้ประกอบการออกแบบในครั้งนี้ โดยอ้างอิงจากการสอบถามกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านทันตกรรม ผู้วิจัยพบว่า ข้อมูลทางทันตกรรมที่เหมาะสมสำหรับใช้เป็นเนื้อหาในการรณรงค์ ได้แก่ (1) ความสำคัญของฟันน้ำนม (2) โรคฟันผุ

ลักษณะอาการ สาเหตุ วิธีการป้องกันและการรักษา (3) วิธีการดูแลความสะอาดในช่องปากของแต่ละวัยที่ถูกต้อง (4) การพาเด็กไปพบทันตแพทย์อย่างสม่ำเสมอ (5) การเลือกผลิตภัณฑ์และอุปกรณ์ในการทำความสะอาดช่องปากเด็ก (5) การปลูกฝังวินัยในการรักษาความสะอาดช่องปาก (6) การเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสม (7) แจ้งให้ทราบถึงข้อเสียของการมีสุขภาพช่องปากที่ไม่ดี (8) ช่วงอายุฟันซี่ต่างๆ และเนื้อหาที่ประชาสัมพันธ์จะต้องมุ่งปรับทัศนคติของผู้ปกครอง โดยให้ผู้ปกครองรู้สึกได้ว่าการดูแลสุขภาพฟันของลูกน้อย ไม่ใช่เรื่องยาก และเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำ ทั้งนี้ควรมีเนื้อหาที่สามารถทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนถึงข้อเสียของการมีสุขภาพช่องปากที่ไม่ดีของเด็กนั้น ส่งผลต่อสุขภาพทั้งระบบโดยรวมของตัวเด็ก เช่น เด็กฟันผุ ปวดฟัน ทำให้ทานอาหารได้น้อย ได้รับสารอาหารไม่ครบถ้วน เด็กงอแงเนื่องจากทรมานจากอาการปวดต่างๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตามในเรื่องของพฤติกรรมการดูแลก็เป็นสิ่งที่ เป็นปัญหาด้านทัศนคติที่พบได้บ่อยๆ เป็นต้น

### สรุปแนวคิดและผลงานการออกแบบ

จากผลการวิจัย ได้นำแนวทางที่ได้ไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อการรณรงค์เรื่องการป้องกันฟันผุ สำหรับคุณแม่ยุคใหม่ ภายใต้สารที่ต้องการสื่อ “ลูกฟันดีคุณแม่จัดให้” และบุคลิกภาพแบบ Clean and Fresh: ดูสะอาดและสดชื่น/ Fashionable, Feminine: ทันสมัย, ดูเป็นผู้หญิงอ่อนหวาน ละมุนละไม/Amiable: น่ารักใคร่ มากที่สุด



ภาพที่ 1 ภาพสำหรับเผยแพร่บนสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 2 ภาพสำหรับเผยแพร่บนสื่อโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ไลน์ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม มาสคอต  
ตราสัญลักษณ์ และของชำร่วยประกอบกิจกรรมรณรงค์

## เอกสารอ้างอิง/ภาษาไทย

โกสุม สายใจ.(2544). จิตรกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดสารพินธ์ศึกษา.

ณัฐพร จันทรโชคพงษ์. (2015, กรกฎาคม 15) คุณแม่สมัยนี้คือคุณแม่ยุคดิจิทัล ใช้สมาร์ทโฟนเป็นหลัก และเป็นนักท่องเที่ยวโซเชียลมีเดีย. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก: <http://www.ryt9.com/s/prg/1864586>

บุญยาพร ภัทรสุมนต์. (2555). การออกแบบเรขาคณิตสำหรับโครงการ กินฉลาด ต้องอ่านฉลาด หวานมัน เค็ม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตรศิลป์ ภาควิชาานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรณราย ทัพนันตกุล. (2556). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับโรคฟันผุในเด็กปฐมวัย อำเภอพรหมคีรี. โรงพยาบาลพรหมคีรี: นครศรีธรรมราช. ยาวี เมฆขำ, เยาวภา ตีอัฐสุวรรณ และ สุรเดช ประดิษฐ์บุษฐกา. (2557). ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องฟันผุ และการปฏิบัติในการดูแลสุขภาพฟันตสุขภาพสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครองในกลุ่มเด็กปฐมวัยที่เป็นโรคฟันผุในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กอำเภอนองฉาง จังหวัดอุทัยธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

วรัชชมน พัทธ์กษมมงคล. (2556). พฤติกรรมการแสวงหาข้อมูลและการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เด็กของแม่ยุคใหม่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร.(2541).การออกแบบตราสัญลักษณ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์.

\_\_\_\_\_. (2550) การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์.

## เอกสารอ้างอิง/ภาษาอังกฤษ

Shigenobu, Kobayashi. *A book of color*. Tokyo, Kodansha International, 1984.

ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุด ปลา :  
สัญลักษณ์แห่งตัวตน และการเดินทาง

Fish painting, Mixed media series:

A symbol of identity and experience of journey

❖ ชาญณรงค์ ช่างจั่น ❖

## ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุด ปลา : สัญลักษณ์แห่งตัวตน และการเดินทาง

Fish painting, Mixed media series: A symbol of identity and experience of journey

- ❖ ชาญมรงค์ ช่วงจัน<sup>1</sup> ❖
- ❖ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ<sup>2</sup> ❖
- ❖ ภรดี พันธุ์ภากร<sup>3</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุด ปลา : สัญลักษณ์แห่งตัวตน และการเดินทาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลของปลา ความหมาย ความเชื่อที่แสดงออกในรูปแบบของสัญลักษณ์ต่างๆ รวมถึงทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสมเพื่อสะท้อนถึงแนวความคิด จินตนาการ ประสบการณ์ของชีวิตที่เปรียบเสมือนกับการเดินทาง โดยใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์ และบอกเล่าเรื่องราว จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล มาสู่งานสร้างสรรค์ศิลปะ จำนวน 5 ชิ้น ผลงานชิ้นที่ 1 ผิวเผือก ผลงานชิ้นนี้สะท้อนให้เห็นความงดงามและแตกต่างในด้านของรูปร่างและสีสันทัน การจัดวางองค์ประกอบของภาพ โดยแสดงออกถึงลักษณะของปลาเผือก ที่เปรียบเทียบกับตัวตนและคุณค่าของศิลปะ ผลงานชิ้นที่ 2 เมฆิยหน้า ผลงานชิ้นนี้ใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์สะท้อนถึงความรู้สึกที่ต้องต่อสู้กับอุปสรรคปัญหาเพื่อแสวงหาความสำเร็จ ผ่านรูปร่างและสีสันทันที่แสดงออกถึงความเคลื่อนไหว เข้มแข็งและกล้าหาญ ผลงานชิ้นที่ 3 พละกำลัง ผลงานชิ้นนี้สะท้อนถึงความแข็งแรงอดทน โดยใช้วัสดุที่มีความหนาและแข็ง จัดวางองค์ประกอบของรูปร่างและสีสันทันแสดงออกถึงพลัง ที่จะฝ่าฟันกับอุปสรรคปัญหา ผลงานชิ้นที่ 4 ปกป้อง แสดงออกถึงการปกป้องดูแลคนที่เรารัก ให้พ้นจากภัยอันตรายต่างๆ โดยการตัดทอนรูปร่าง และจัดวางองค์ประกอบรวมถึงสีสันทันที่สดใสสะท้อนถึงความงดงาม ผลงานชิ้นที่ 5 ผ่านพ้น ผลงานชิ้นนี้บอกเล่าเรื่องราวการเดินทางผ่านสิ่งต่างๆ เปรียบได้กับประสบการณ์ที่มีคุณค่า ที่ใช้สอนใช้เป็นบทเรียน และแก้ไขปัญหา โดยแสดงออกผ่านรูปร่างและสีสันทันของปลา

**คำสำคัญ :** จิตรกรรมสื่อผสม , สัญลักษณ์แห่งตัวตนและการเดินทาง

### Abstract

The Fish painting, Mixed media series: A symbol of identity and experience of journey. The purpose is to study the fish's details, meaning and faith expressed in the form of symbols, including creation experimental of art forms mixed media painting for reflecting the concept of imagination and experience of life as a journey by using the fish are symbol, And tells the story form the study analyzes then brings to the creation of art five pieces. The first pieces is albinism skin: This painting reflects elegance, the different of shape and colors. The composition of the picture by showing the nature of the albino fish the comparing with the identity and value of art. The second piece is facing: This painting using the fish as a symbol to reflect the feeling that need to fight through trouble for seeking to success by shape and color that showing of the movement of strength and courage. The third piece is the power: This painting is reflect the strong and strength by using thick and hard materials. The composition of shapes and colors that showing the powerful in order to overcome the troubles then lead to success in life. The fourth piece is protect: This painting is showing of the protection and caring of the loved once to be out of any danger. By trimming the shape and composition including bright colors reflect the beauty. The fifth piece is get through: this painting is telling about the journey as a lesson and solve the problem by expression through the shape and colors of the fish.

**Keywords :** mixed media, symbol of identity, experience of journey

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ความเป็นมา และความสำคัญ

มนุษย์กับศิลปะมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง กับชีวิตมนุษย์ เราจึงให้ความสำคัญเป็นพิเศษ รวมถึงใส่ใจในคุณค่า และความงามของปัจจัยต่างๆ ศิลปะมีอิทธิพล กับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นการเข้าถึงงานศิลปะ หรือการสร้างสรรคผลงานศิลปะนั้น ทำให้มนุษย์มีความสุข มีรสนิยมที่ดีและรู้จักคุณค่าของความงามในสิ่งต่างๆ รอบตัว โดยทั้งหมดนั้นมีรากฐานอยู่ในตัวตน จิตใจ โดยมีพื้นฐานจากสภาพแวดล้อมทางสังคม ประสบการณ์ต่างๆ ที่พบเจอ รวมถึงธรรมชาติที่อยู่รอบตัว ศิลปะจึงมีประโยชน์ต่อมนุษย์และการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน มนุษย์สร้างงานศิลปะเพื่อตอบสนองทางด้านอารมณ์ ความสุข รสนิยม ที่เห็นได้ชัดคือ ผลงานจิตรกรรม จิตรกรรมเป็นศิลปะ ที่เก่าแก่ดั้งเดิมของมนุษย์ เริ่มตั้งแต่การขีดเขียนบนผนังถ้ำ บนร่างกาย บนภาชนะเครื่องใช้ หรือผิวหน้าของวัตถุอื่นๆ ทำให้เกิดเรื่องราว และความงามตามความนึกคิดจินตนาการ สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ การดำรงชีวิต และเป็นการบันทึกเรื่องราวต่างๆ ในอดีต เรื่องราวของธรรมชาติรอบตัว ความเชื่อความศรัทธา และยังแสดงออกถึงความเจริญทางสังคมได้อย่างดี ซึ่งผู้วิจัยสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่จะสะท้อน บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่ผ่านพบมาในชีวิต ซึ่งเปรียบเทียบได้กับการเดินทาง การเดินทางในชีวิตของแต่ละคนอาจมีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันไป ซึ่งจุดเริ่มต้นของการเดินทางนั้นทุกๆ ก้าวล้วนมีเรื่องราว ประสบการณ์ การเรียนรู้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการค้นหาความหมายของการใช้ชีวิตที่มีทั้งอุปสรรค ปัญหา ความสุข ความทุกข์ ถือว่าเป็นประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีคุณค่า และยังเป็นแรงบันดาลใจให้ถ่ายทอด และสร้างสรรค์เป็นผลงานต่างๆ วรรณกรรม ดนตรี นิยาย หรือผลงานศิลปะในแขนงต่างๆ โดยผ่านรูปทรงต่างๆ รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงของคน สัตว์ ทั้งสัตว์บกและสัตว์น้ำ เช่น “ปลา” เป็นต้น ปลากับมนุษย์เรามีความผูกพันมานานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มนุษย์ใช้ปลาเป็นอาหาร เป็นสัตว์เลี้ยง เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ มาโดยตลอด จึงทำให้เกิดเป็นประเพณีความเชื่อวัฒนธรรม และถ่ายทอดมาในตำนานเรื่องเล่า จินตนาการ อุดมคติ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในหลายๆ ด้านหลายสาขาด้วยกัน รวมถึงใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์ เปรียบเทียบ ความคิดความรู้สึกของตัวศิลปินเองโดยถ่ายทอดผ่านเรื่องราวหรือรูปทรงลักษณะของตัวปลาทั้งในผลงานประติมากรรม และผลงานจิตรกรรม

ผู้วิจัยเองตระหนักถึงความสำคัญ ความงดงามและธรรมชาติของปลา เนื่องจากความผูกพันความใกล้ชิด เอาใจใส่ด้วยความชอบส่วนตัว และความสนใจในธรรมชาติของปลาเป็นเวลานาน ซึ่งถือว่าเป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่สามารถนำมาใช้แทนสัญลักษณ์ และแสดงออกถึงความเป็นตัวตน โดยถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ ที่แฝงไปด้วยแนวความคิด จินตนาการ และปรัชญา อีกทั้งสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้ตรงตามแนวความคิดและมุมมองเปรียบเทียบกับลักษณะของปลาในมุมมองของศิลปะผ่านรูปทรง สรีระ และแสดงให้เห็นถึงความงดงามของงานสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางของตัวเอง และเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ สื่อ สัญลักษณ์ ความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับปลาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างผลงาน
2. เพื่อศึกษางานศิลปะและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างผลงาน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบจิตรกรรมสื่อผสมโดยใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์สะท้อนเรื่องราวการเดินทาง

## กรอบแนวความคิดในการวิจัย

เป็นการศึกษารูปแบบของสัญลักษณ์ ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับปลา ธรรมชาติของปลาและลักษณะของงานจิตรกรรม ทดลองใช้วัสดุแผ่นหนัง ปรับเปลี่ยนและพัฒนา ให้เหมาะกับผลงานผสมผสานระหว่างแผ่นหนังกับผลงานในรูปแบบจิตรกรรมร่วมสมัย เป็นสัญลักษณ์ ตัวแทนของชีวิต ในแง่มุมต่างๆ ที่พบเจอในการเดินทาง รวมถึงสอดแทรกปรัชญา และจินตนาการผ่านรูปทรงของปลาที่แสดงออกถึงอารมณ์ ตัวตน และบอกเล่าเรื่องราวบนตัวปลา สะท้อนความคิด ผ่านผลงานในรูปแบบของงานศิลปะ

## ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยเทคนิคสื่อผสม ชุด ปลา สัญลักษณ์แห่งตัวตนและการเดินทาง มีขอบเขตในการวิจัยดังนี้

### เนื้อหา (Content)

เนื้อหาทั้งหมดมุ่งเน้นไปที่เรื่องราวและรูปแบบของปลาในความเชื่อ สัญลักษณ์แห่งตัวตนและการเดินทาง ที่ผสมผสาน

จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ แนวความคิดและความรู้สึกที่แสดงออกผ่านรูปทรงปลาบอกเล่าเรื่องที่พบผ่าน และสอดแทรกแง่คิดปรัชญาผ่านตัวปลา ถ่ายทอดลงบนผลงานศิลปะร่วมสมัยด้วยเทคนิคสื่อผสม

### รูปแบบ (Form)

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบจิตรกรรมสื่อผสม โดยการบันทึกเรื่องราวและแสดงออกตามแนวความคิด จินตนาการ ผ่านรูปทรง ท่วงท่าลีลา สรีระรูปทรง ความเคลื่อนไหวที่งดงามของปลา โดยใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของการเดินทาง การเวียนว่าย และผ่านเวลาผ่านสถานที่ต่างๆ สร้างสรรค์และแสดงถึงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

### เทคนิค (Technique)

เป็นการเขียนบอกเล่าเรื่องราวด้วยปากกาถูกเส้นและปากกาเมจิก ที่มีสีเส้นต่างๆ ลงบนแผ่นหนังคละสี ที่ตัดแต่งเป็นชิ้นเท่าๆ กันปะติดซ้อนกันเป็นชั้น เพิ่มมิติด้วยพื้นผิวที่มีระดับสูงต่ำ และจัดวางองค์ประกอบ

### ขั้นตอนการดำเนินการ

**ศึกษาข้อมูล** ศึกษารายละเอียด รูปแบบ ลักษณะวิธีการ หรือสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุดปลา : สัญลักษณ์แห่งตัวตน และการเดินทาง

**ดำเนินการวิจัยตามเป้าหมาย** ศึกษาเรียบเรียงข้อมูลเกี่ยวกับ สื่อสัญลักษณ์ ความเชื่อความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับปลา และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

**สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ** จัดทำแบบร่างจากแนวความคิดจนได้แบบที่ต้องการ และเลือกวัสดุที่เหมาะสมจัดวางองค์ประกอบสีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

**สร้างสรรค์ผลงานจริง** วิเคราะห์ผลงานที่ผ่านมาในแต่ละชิ้น โดยแก้ไขปรับเปลี่ยนข้อบกพร่องให้ดีขึ้น ทั้งด้านรูปแบบและเทคนิค เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด และเพื่อพัฒนาต่อยอดในงานชิ้นต่อไป

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**จิตรกรรมสื่อผสม** หมายถึง จิตรกรรมสมัยใหม่ที่แสดงออกทางอารมณ์ และบรรยากาศเป็นการแสดงออกที่เป็นอิสระ พ้นจากกฎเกณฑ์ของภาพเขียนแบบประเพณีโดยทั่วไป ในด้านเทคนิคเป็นงานวิจิตรศิลป์ที่มีสื่อมากกว่าสองสื่อ หรือศิลปะมากกว่า

สองแขนงมารวมกัน และนำมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานเดียว โดยนิยมใช้สื่อที่แตกต่างกัน นำจุดเด่นของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน

**สัญลักษณ์แห่งตัวตนและการเดินทาง** หมายถึง สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง วัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสีเส้น ซึ่งใช้ในการสื่อความหมาย แนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจเป็น รูปธรรม หรือนามธรรม เพื่อแสดงออกแทนความหมายการเดินทาง การผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ของมนุษย์

### ผลการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ

จากการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปลาและผลงานศิลปะ จากความสนใจ ศึกษาและเลี้ยงดูปลามาเป็นเวลานาน จึงเกิดเป็นความผูกพันและตระหนักถึงความงดงามในธรรมชาติของปลา ซึ่งถือว่าเป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่สามารถนำมาถ่ายทอด และเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงออกทางอารมณ์ทางความรู้สึก โดยใช้ปลาเป็นตัวแทนความคิด อุดมคติ หรือความเชื่อความศรัทธา การเปรียบเทียบลักษณะของปลาผสมผสานกับจินตนาการของผู้วิจัย แสดงออกผ่านมุมมองทางศิลปะ โดยใช้รูปทรง สรีระของปลาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องกับแนวความคิด เป็นผลงานสร้างสรรค์ในเชิงสัญลักษณ์ ในรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยด้วยเทคนิคสื่อผสม โดยศึกษาข้อมูลทางด้านจิตรกรรมสื่อผสม และนำองค์ความรู้นั้นมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานทางด้านศิลปะที่มีรูปแบบ และเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยเน้นให้มีจุดเด่น ความน่าสนใจในงาน ด้วยวัสดุที่แปลกใหม่ สีสัน และพื้นผิวที่มีลักษณะที่แตกต่างกันไป โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับแนวความคิดและแรงบันดาลใจของผู้วิจัย แสดงออกผ่านท่วงท่าลีลา สรีระของตัวปลาโดยใช้ปลาเป็นตัวแทนของการเดินทาง การเวียนว่าย ผ่านเวลาและสถานที่ต่างๆ ตามแนวความคิดและตรงตามวัตถุประสงค์

ในส่วนของแนวความคิดที่ได้จากวัสดุนั้น ได้มีการศึกษาข้อมูล และทดลองคัดเลือกวัสดุ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้แนวความคิดเกี่ยวกับกระเป่าหนึ่งมือสองที่ว่างกระเป่าแต่ละใบล้วนมีที่มาที่แตกต่างกัน รวมถึงเจ้าของกระเป่าใบนั้นด้วย อาจต่างชนชาติ ต่างภาษาเป็นต้นซึ่งตรงกับแนวความคิด ที่ว่าด้วยเรื่องของการเดินทาง โดยกระเป่าแต่ละใบนั้นก็มีที่มามีเรื่องราวที่แตกต่างกัน และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยรูปทรง ขนาด ระยะเวลาในการใช้งาน ที่ส่งผลต่อรูปทรง ผิวหนังของ

ตัวมันเอง ซึ่งสามารถบอกเล่า แสดงออกถึงความน่าสนใจ ในความเป็นมาของกระเป๋าใบนั้น และส่งผลให้ชิ้นงานมีจุดเด่น และเพิ่มเติมความน่าสนใจให้กับพื้นผิว อีกทั้งมีความหมายตาม แนวความคิด โดยผสมผสานแนวความคิดทั้งสองสิ่งรวมเข้า ด้วยกัน เป็นผลงานใหม่ที่สามารถแสดงออกและสะท้อนถึง ความเป็นตัวตนของผู้วิจัยได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 1 กระเป๋าหนังที่เลือกมาใช้กับงาน โดยตัดแต่งเป็นชิ้นเล็ก ๆ

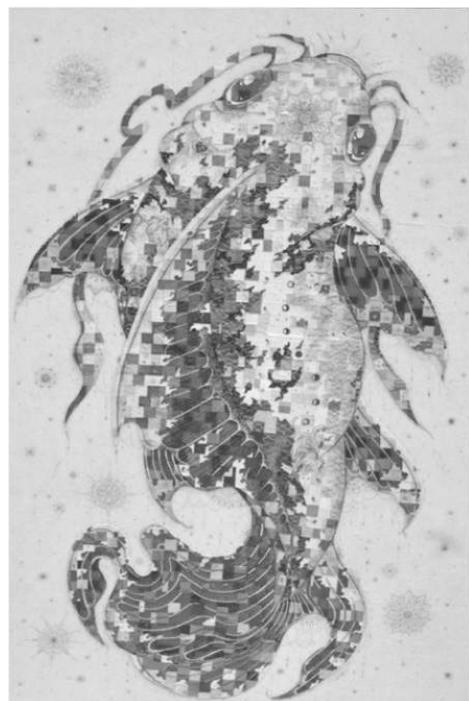


ภาพที่ 2. ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ฝิวเผือก

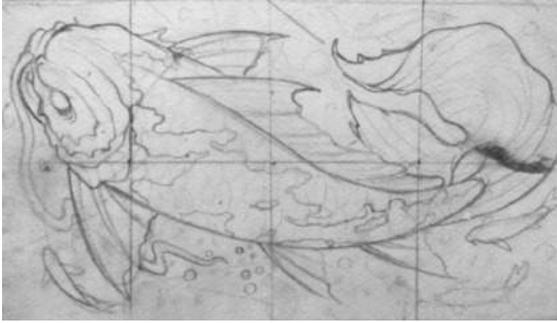
**ผลงานชิ้นที่ 1.** ชื่อผลงาน ฝิวเผือก เทคนิคสื่อผสม ขนาด 200 x 122 cm

**แนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์**

จากความสนใจ และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโรคฝิวเผือก ผู้ที่เป็นโรคนี้อาจจะแสดงลักษณะ ฝิวเผือก คือมีสีผิวที่ขาว ผมหงอก ตาสีขาวม่านตาสีเทาและโปร่งแสง ซึ่งอาการดังกล่าวนี้สามารถ เกิดขึ้นได้กับทั้งคนและสัตว์ ในส่วนของแนวความคิดนั้น ผู้วิจัย สัมผัสได้ถึงถึงความงาม ความโดดเด่น และแตกต่างในรูปทรงและ สีสันทัน ซึ่งทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะสะท้อนมุมมองของ อาการดังกล่าว โดยแสดงออกถึงความงามและคุณค่าที่แตกต่าง จากปลาทั่วไป ด้วยเทคนิคการปะติดแผ่นหนังสีอ่อน ที่มีพื้นผิว และระดับสูงต่ำแตกต่างกัน ผ่านรูปทรงสรีระของปลา เชื่อมโยง ด้วยสีสันทันใสที่แสดงออกถึงความงดงาม ความบริสุทธิ์ไร้เดียงสา ตรงตามแนวความคิด รวมถึงสอดแทรกเรื่องราวการเดินทางและ ประสบการณ์ต่างๆ ที่พบเจอ



ภาพที่ 3. ผลงานชิ้นที่ 1 ฝิวเผือก



ภาพที่ 4. ภาพร่างผลงานขั้นที่ 2

**ผลงานขั้นที่ 2.** ชื่อผลงาน เมฆิยูหน้า เทคนิคสื่อผสม  
ขนาด 225 x 130 cm

#### แนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์

จากความผูกพันความรักที่มีต่อปลา จึงใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์แทนตัวตน แสดงออกถึงชีวิต ประสบการณ์ ผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ในรูปแบบของผู้เล่าโดยบอกเล่าเรื่องราวของห่วงโซ่อาหาร ที่มีทั้งผู้ล่าและผู้ที่ถูกล่า เปรียบเหมือนกับชีวิตที่ต้องผ่านกับอุปสรรค ปัญหามากมาย ต้องต่อสู้ ฝ่าฟันเพื่อแสวงหาความสำเร็จ ด้วยเทคนิคการปะติดแผ่นหนังสือพิมพ์ โทนอนสีสันทันที่ชัดเจนแสดงออกถึงพลัง ความกล้าหาญ คุร้าย แสดงออกผ่านรูปทรงปลาที่กำลังเคลื่อนไหว ดิ้นรนต่อสู้กับกระแสน้ำ และอุปสรรคต่างๆ ในรูปแบบที่เชื่อมโยงและตรงตามแนวความคิด



ภาพที่ 6. ภาพร่างผลงานขั้นที่ 3



ภาพที่ 5. ผลงานขั้นที่ 2 เมฆิยูหน้า

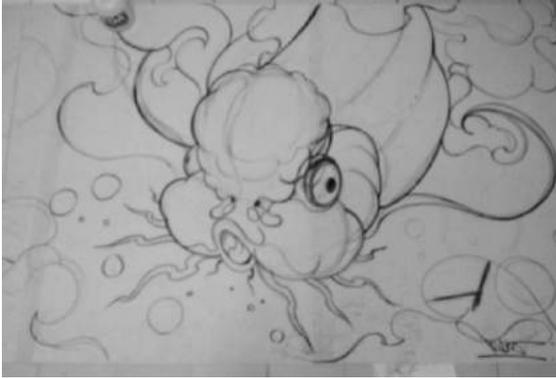
**ผลงานขั้นที่ 3.** ชื่อผลงาน พละกำลัง เทคนิคสื่อผสม  
ขนาด 180 x 120 cm

#### แนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์

ปลาที่เป็นสัญลักษณ์แทนตัวตน รูปลักษณ์ภายนอกของผู้วิจัยเอง เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และแสดงออกถึงรูปทรงของปลาที่มีความแข็งแรง หนักหนา ดุดัน มีเกราะป้องกัน เพื่อที่จะซ่อนความอ่อนไหว และปิดบังความอ่อนแอในจิตใจของตน โดยบอกเล่าเรื่องราวผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ในรูปแบบของผู้วิจัย ด้วยเทคนิคการปะติดแผ่นหนังสือพิมพ์ในโทนเย็น และการปะติดหมุดโลหะที่แสดงออกถึงความเข้มแข็ง สุขุม รวมถึงการวาดลายเส้นลงบนแผ่นหนังที่สอดคล้องตรงตามแนวความคิด



ภาพที่ 7. ผลงานขั้นที่ 3 พละกำลัง



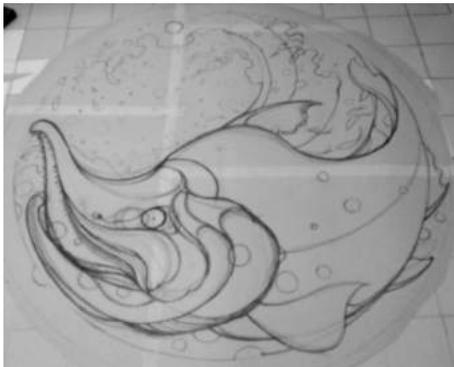
ภาพที่ 8. ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4

**ผลงานชิ้นที่ 4.** ชื่อผลงาน ปกป้อง เทคนิคสื่อผสม ขนาด 180 x 120 cm

**แนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรค**

ปลาที่เลี้ยงไว้ดูเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ที่มีความสวยงามน่ารัก อ่อนโยน บอบบางเป็นมิตร และดูไม่มีพิษภัย แต่ในขณะเดียวกันเมื่อถึงเวลาที่จะต้องปกป้อง ดูแลลูกน้อยที่ตนรัก ก็จะต้องแสดงออกถึงพลัง ความดุตัน จริ่งจิ้งและเข้มแข็ง ซึ่งผู้วิจัยได้นำรูปแบบเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่แทนตัวตน ภายในจิตใจของผู้วิจัยเอง ความรัก ที่มีต่อคนในครอบครัว ด้วยเทคนิคการปะติดแผ่นหนังสีส้มแดง สีโทนร้อนที่สะท้อนถึงความรุนแรง ความดุตัน ทรงพลังที่จะปกป้องให้พ้นจากภัยอันตรายต่างๆ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้ตรงตามแนวความคิด และเป็นแรงบันดาลใจในสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

**ผลงานชิ้นที่ 5.** ชื่อผลงาน ผ่านพ้น เทคนิคสื่อผสม ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 180 cm



ภาพที่ 10. ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 9. ผลงานชิ้นที่ 4 ปกป้อง

**แนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรค**

ชีวิตคนเราล้วนผ่านเรื่องราวต่างๆ มากมาย ทุกข์ และสุข สิ่งนี้เปรียบได้กับประสบการณ์ที่มีคุณค่า ประสบการณ์ที่จะใช้สอนเป็นบทเรียน และแก้ไขปัญหาต่างๆ รวมถึงบอกเล่าส่งต่อ จากรุ่นสู่รุ่น แสดงออกถึงประสบการณ์จากการเดินทาง แสดงออกผ่านรูปทรง อัตลักษณ์ของปลาแหลมอนที่ว่ายน้ำจากถิ่นกำเนิด เติบโตและใช้ชีวิตสู่อ่างทะเลกว้างไกล เก็บเกี่ยวประสบการณ์ จนถึงช่วงเวลาสุดท้ายของชีวิต จนเดินทางกลับสู่ถิ่นที่กำเนิดเพื่อสืบสานและดำรงไว้ซึ่งเผ่าพันธุ์ และบอกเล่าเรื่องราวให้กับคนรุ่นหลังได้ดำเนินรอยตาม ด้วยเทคนิคการปะติดแผ่นหนังการจัดวางองค์ประกอบของภาพและรูปทรงของปลาที่แสดงออกถึงพลังความแน่วแน่มั่นคง สีสนที่สดใสชัดเจน สะท้อนถึงรูปลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เต็มไปด้วยประสบการณ์ของชีวิต รวมถึงสะท้อนถึงแนวความคิดและจินตนาการได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 11. ผลงานชิ้นที่ 5 ผ่านพ้น

### สรุปผลการวิจัย

การทำวิจัยเรื่อง ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชุดปลา : สัญลักษณ์แห่งตัวตน และการเดินทางเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในเรื่องของการแสดงออกถึงตัวตน และการเดินทางในเชิงปรัชญา โดยใช้ปลาเป็นสัญลักษณ์ ตัวแทน ตรงตามแนวความคิด ข้อมูล และจินตนาการของผู้วิจัย ในส่วนของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการดำเนินงานค่อนข้างสมบูรณ์ การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชั้นมีการพัฒนา มีการทดลองและแก้ปัญหาการทดลอง ใช้สื่อและวัสดุต่างๆ การเลือกวัสดุอุปกรณ์ การเลือกใช้คูสีในการทำงาน การปรับเปลี่ยน และเรียบเรียงความคิดให้เป็นขั้นตอน ส่งผลให้เกิดผลงานที่มีสีสัน และพื้นผิวที่แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันไป ในส่วนของการจัดวางองค์ประกอบ ได้พัฒนารูปแบบโดยมีการตัดทอนรูปทรง และรายละเอียด ซึ่งทำให้ผลงานแต่ละชั้นมีความโดดเด่นและความงาม ผลงานทั้งหมด 5 ชั้น มีการพัฒนาดังแต่ชั้นแรกจนถึงชั้นสุดท้าย ได้แสดงออกถึงความรู้สึก ความรัก ความทุกข์ ความสุข ประสบการณ์ที่ผ่านพ้นได้สอดคล้องตรงตามแนวความคิด และจินตนาการได้อย่างลงตัว รวมถึงได้รับประโยชน์จากการศึกษา ค้นคว้า วิจัยตามที่คาดไว้ มีการพัฒนา แก้ไขทดลองและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ถือว่าเป็นประสบการณ์ องค์ความรู้ และชัดเจนในทิศทางของการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อพัฒนาต่อไปในอนาคต

### เอกสารอ้างอิง

- เกษม ก้อนทอง. (2549). ศิลปะสื่อประสม. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- จุลภัสสร พนมวัน ณ ออยุธยา. (2559, สิงหาคม 15). ดุจิตรกรรมฝาผนังอย่างไรให้เข้าใจ. (2559, สิงหาคม 15) [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://lib.dtc.ac.th/article/tourism/0028.pdf>
- ชวลิต วิทยานนท์. (2544). ปลาน้ำจืดไทย. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- โรจน์รวี ชัยรัตน์. (2559, สิงหาคม 15) ชีวะวิทยาทั่วไป: ปลาการจำแนกชั้นทางวิทยาศาสตร์. (E-learning). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <http://www.ipecp.ac.th/ipecp/cgi-bin/BP1/Program/chapter2/p6.html>
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2544). จิตรกรรม สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

จิตรกรรมเชิงสร้างสรรค์ : ทุกทุกข์การดับสูญ  
CREATION OF PAINTINGS : THE SUFFERING OF EXTINCTION

❖ รัชชীর ศรีจันทร์อินทร์ ❖

## จิตรกรรมเชิงสร้างสรรค์ : ทุกทุกข์การดับสูญ

### CREATION OF PAINTINGS : THE SUFFERING OF EXTINCTION

❖ รัฐธีร์ ศรีจันทร์อินทร์<sup>1</sup> ❖

❖ ปิติวรรณ สมไทย<sup>2</sup> ❖

❖ ภรดี พันธุ์ภากร<sup>3</sup> ❖

#### บทคัดย่อ

ผลงานวิจัยชุด จิตรกรรมเชิงสร้างสรรค์: ทุกทุกข์การดับสูญ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความเป็นสังขารแห่งโลก และนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ด้วยแนวทางศิลปะแฟนตาซี (Fantasy Art) ที่แสดงออกถึงการรับรู้ถึงการมีอยู่ของความทุกข์ อันมีเหตุจากการดับไป และต้องดับไปของสิ่งอันเป็นที่รัก เป็นภาวะของการทำความเข้าใจในความจริงแห่งโลก นั่นคือสังขาร จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจึงนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จำนวน 6 ชิ้น ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกของผลงานเป็นไปในแนวทางของความเพ้อฝัน ด้วยการสร้างโลกแห่งจินตนาการที่ตอบสนองแนวคิด แรงบันดาลใจที่มาจากศาสนา ความเชื่อ พิธีกรรม พุทธประวัติ ความรู้สึกขณะวิปัสสนาสมาธิ การเจริญภาวนา การฟังธรรม รวมถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผู้วิจัยประสบจากสิ่งรอบตัวธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม บุคคลอันเป็นที่รัก ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ “ตะกอน 1” เป็นภาวะของการทำความเข้าใจถึงกฎธรรมชาติ ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ “ตะกอน 2” เป็นการพิจารณาถึงการจากไปคือเรื่องธรรมดาของโลก ผลงานชิ้นที่ 3-5 ชื่อ “ตะกอน 3 ตะกอน 4 และ ตะกอน 5” เป็นการระลึกถึงความตาย (มรณสติ) ในเรื่องราวแห่งการจากไปของบุคคลอันเป็นที่รัก ผลงานชิ้นที่ 6 ชื่อ “ตะกอน 6” เป็นการระลึกถึงความตาย (มรณสติ) เพื่อเตือนตนเองอยู่เสมอ ถึงความตายที่เป็นสิ่งใกล้ตัว สรุปผลงานทั้งหมดเป็นดังการเดินทางของความคิด การทำความเข้าใจในความทุกข์ และกฎแห่งธรรมชาติ ในรายละเอียดที่ลงลึกแตกต่างกันไป เป็นลำดับขั้นตามระยะเวลาของการทำความเข้าใจ และยังเป็นธรรมะบำบัด และศิลปะบำบัดในเวลาเดียวกัน เพื่อเตรียมพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับความทุกข์ ความตายอย่างสงบและมีสติ

**คำสำคัญ :** ทุกทุกข์การดับสูญ, สังขาร, มรณสติ

#### Abstract

The research and creation of paintings "the suffering of extinction" aims to study the truth of the world. The studied were use to create oil paint on canvas 2 dimensional paintings. Be aware of the existence of suffering because of extinction and extinction of beloved. It's condition to understanding in the truth of the world. This is the truth. Apply the studied and analyze to create 6 of paintings. The first is condition to understanding the rules of nature. The second is consideration that extinction is the normal thing of the world. The third to the fifth are remind of dead in stories of extinction of beloved. The sixth is remind of dead is something that close to us. Other than this research for study, prepare and be conscious to face to suffering and rest in peace.

**Keywords :** the suffering of extinction, truth, remind of dead is something that close to us

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## บทนำ

มนุษย์โลกนั้นเกิดมาพร้อมความปรารถนา ปรารถนา ซึ่งความสุขสบายแบบโลก หรือ โลภียสุข และปฏิเสธซึ่งความทุกข์ มนุษย์จึงทำทุกวิถีทางเพื่อตอบสนองแรงปรารถนานั้น มุ่งแสวงหา ทรัพย์สมบัติ เกียรติยศ ชื่อเสียง การสรรเสริญ และอีกหลายหลาก แม้มนุษย์จะรักความสุขและปรารถนาความสุขมากเท่าไร ความสุขนั้นหาได้รักคนไม่ สักวันก็ต้องจากตนไป ความทุกข์ แม้ มนุษย์นั้นจะเกลียดความทุกข์มากเพียงใด พยายามผลักไล่ส่ง ความทุกข์เท่าไร แต่ทุกข์ก็จะกลับมาหาตนเสมอ ยิ่งพยายามหนี ความทุกข์ยิ่งเข้ามาพัวพัน ยิ่งเกลียดอะไรก็ยิ่งเจอสิ่งนั้น ยิ่งรักอะไร ก็มักจะสูญเสียสิ่งนั้น ความรักและการปรารถนาซึ่งความสุขจะ ไม่ก่อปัญหาแก่มนุษย์หากมันถาวร แต่ความจริงมีอยู่ว่า ความสุข ความทุกข์ และทุกสรรพสิ่งบนโลกใบนี้ ล้วนแล้วแต่ไม่เที่ยงทั้งนั้น

การพลัดพรากจากสิ่งที่รักเป็นทุกข์ การประสบกับสิ่งที่ ไม่รักเป็นทุกข์ เป็นคำสอนของพระพุทธเจ้า ที่สอนให้เห็นถึง สัจธรรม ความจริงของชีวิต ว่ามนุษย์เกิดมามีทุกข์ คือการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ความพลัดพรากจากสิ่งที่รัก การประสบกับสิ่งที่ไม่รัก ปรารถนาสิ่งใดสิ่งนั้นย่อมเป็นทุกข์ ทุกข์เพราะ “ใจ” หรือ “จิต” ที่เต็มไปด้วยความปรารถนา ปรารถนาให้เป็นอย่างนั้น อย่างนี้ ไม่ปรารถนา ให้เป็นอย่างนั้น อย่างนี้ ความเป็นจริงอาจเป็นไปได้ ไม่ได้ ทุกสิ่งย่อมมีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ตับไป นี่คือสัจธรรมเช่นกัน ฉะนั้นเหตุแห่งทุกข์ทั้งปวงอยู่ที่ใจ หากใจรู้จัก พอ ก็ไม่ทุกข์ หากใจรู้จักปล่อยวาง ก็ไม่ทุกข์

ทุกๆ การครอบครอง มีค่าเท่ากับการขาดอิสรภาพใน ทรศนะของมนุษย์ ทุกครั้งที่มนุษย์ครอบครองสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักภูมิใจว่าตนเองเป็นเจ้าของสิ่งนั้นแล้ว หากไม่ว่าทันทีที่ยอมรับ สิ่งเหล่านั้นว่าเป็นของตน ของๆ ตน มนุษย์ก็ตกเป็นทาสของ สิ่งนั้นเรียบร้อยแล้ว เมื่อมนุษย์ยึดติดกับสิ่งต่างๆ ใจจะมีความห่วง มีกังวล ว่าสิ่งอันเป็นที่รักของตนนั้น จะอยู่กับตนได้นานสักแค่ไหน หรือจะจากไปเมื่อไร เห็นหรือไม่ว่า มนุษย์ได้ครอบครองสิ่งนั้นจริง หรือ มนุษย์ตกเป็นทาสของสิ่งเหล่านั้น “ที่ใดมีรักที่นั่นมีทุกข์” จึงเป็นสัจธรรมสากลที่ถูกต้องที่สุด หากพิจารณา สังเกตอย่าง ละเมียดละไมแล้ว จะเห็นว่า ความรักนั้นมิสุขและทุกข์ปะปนกัน โดยตลอด โดยวันเวลาส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของความทุกข์ เสียมากกว่าความสุข จริงอยู่ที่ความรักเป็นสิ่งหอมหวาน แต่เป็น ความหอมหวานของเนื้อทุเรียนซึ่งมีเปลือกแสนขรุขระและ แผลมคม “ที่ใดมีรัก ที่นั่นมีโศก มีภัย ที่ใดไร้รักไร้โศก ที่นั่น

พ้นโศกพ้นภัย” รักแล้วยากที่จะปฏิเสธซึ่งความทุกข์ หากมี ความโศกเศร้า หมายความว่ามีความยึดติด ความรักมีความทุกข์ เป็นของคู่เสมอ ฉะนั้นความสุขซึ่งเกิดจากความรัก แท้จริงคือ ความทุกข์ที่รออยู่เบื้องหน้า รอวันเวลาที่เหมาะสมเพื่อจะแสดงตัว ดังเช่น คนที่มีมีความสุข ที่แท้คือมีเจ้าความทุกข์ที่กำลังรออยู่ นั้นเอง

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา การถ่ายทอด แนวคิด รูปแบบ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ และนำมาซึ่งแรงบันดาลใจ ใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

2. เพื่อสะท้อนจินตภาพ ที่ได้จากการปฏิบัติธรรมตามหลัก พุทธศาสนาในระดับของผู้วิจัย แสดงถึงการเห็นในทุกข์ การตั้งอยู่ ของความทุกข์ คุณค่าของแก่นแท้ในสัจธรรม ตระหนักในความ ไม่เที่ยงของสรรพสิ่ง เกิด-ดับเป็นธรรมดา อันนำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบเฉพาะผู้วิจัย ทำให้ผู้ชม งานศิลปะใกล้ชิดกับพุทธศาสนาและความดีมากขึ้น

เพื่อนำเสนอผลงานจิตรกรรม ในเรื่องราวของความทุกข์ ที่เกิดจากการจากไป โดยมีหลักธรรม คำสอนทางพุทธศาสนา เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวและนำทาง

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิด การศึกษาในเรื่องราวของ “ความทุกข์” ในส่วนความทุกข์ที่เกิดจาก การจากไป สูญไป สลายไป รวมถึงความปรารถนาในสิ่งที่จากไป แสดงให้เห็นถึงการเกิดขึ้นแล้วของทุกข์ และทุกข์กำลังตั้งอยู่ ดังนั้นผลงานศิลปะจึงเป็นเรื่องของการถ่ายทอดทัศนคติในการ มองเห็นความทุกข์อย่างเป็นสัจธรรม การรับมือแก้ไขปัญหา เพื่ออยู่ร่วมกับความทุกข์อย่างเข้าใจ และมีสติ ในระดับการ เข้าถึงของผู้วิจัย

## ขอบเขตการสร้างสรรค

การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ทุกทุกขการดับ สูญมีขอบเขตการสร้างสรรคดังนี้

### (เนื้อหา Content)

เนื้อหาทั้งหมดมุ่งเน้นไปที่เรื่องราวของความทุกข์ การตั้งอยู่ ของความทุกข์ รับรู้ถึงการมีอยู่ของทุกข์ ที่เกิดจากการดับไป

สูญไป สลายไป ทุกสรรพสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลง ฉะนั้นผลงานของผู้วิจัยจึงเป็นเพียงการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงกับทุกทุกข์ (ข์) สถานการณ์เท่านั้น หากจิตหรือใจ สามารถเข้าถึงความจริง สัจธรรมจนจะวางได้ ความสุขจะบังเกิดขึ้นได้เพียงเปลี่ยนแปลงมุมมองความคิดเท่านั้น ซึ่งทั้งหมดผ่านการวิเคราะห์ พิจารณา บำบัด ชัดเกล้าด้วยพุทธศาสนา และศิลปะ จากการปฏิบัติจริง จากนั้นจึงถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้เป็นผลงานศิลปะ

### (รูปแบบ Form)

สร้างสรรค์ในรูปแบบจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบเป็นสำคัญ ในแนวนงานศิลปะอัศจรรย์ (Fantastic Art) มีการใช้รูปทรงของคนในอิริยาบถต่างๆ คล้ายกับการค้นหาบางสิ่ง หรือกระทำบางสิ่ง อยู่ท่ามกลางธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิต

### วิธีดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษา ข้อมูล หนังสือ และสื่อเผยแพร่ต่างๆ เกี่ยวกับหลักธรรมคำสอนทางพุทธศาสนา
2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ พิจารณา จากประสบการณ์ส่วนตัว และกรณีศึกษาต่างๆ
3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
4. จัดทำแบบร่างความคิดจนลงตัว และเลือกผลงานที่เหมาะสมเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
5. สร้างสรรค์ผลงานจริง
6. ประเมินผลงานสร้างสรรค์ หาข้อบกพร่อง และพัฒนาให้ดีขึ้นในงานชิ้นต่อไป

### แนวความคิดเกี่ยวกับความทุกข์

นักคิด และนักวิชาการทั้งในตะวันตก และตะวันออก จำนวนมากมักจะหยิบยื่นข้อหาให้แก่พระพุทธศาสนา โดยตลอดว่า พระพุทธศาสนาเป็นศาสนา “ทุกข์นิยม” หรือ “นิยมความทุกข์” ด้วยเหตุผลของการจัดลำดับความสำคัญ และจัดวางตำแหน่งของความทุกข์นำหน้าความสุข ในหลายบริบท โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความจริงที่พระพุทธเจ้าทรงค้นพบ และถือได้ว่าเป็นชุดความคิดหลักในพระพุทธศาสนา คือ หลักอริยสัจสี่ ที่เน้นความทุกข์ สาเหตุแห่งทุกข์ ความดับทุกข์ และวิธีการในการดับทุกข์ จากแง่มุมดังกล่าวได้ทำให้เกิดคำถามตามมาว่า แท้จริงแล้ว พระพุทธศาสนาให้คุณค่า และใส่ใจความทุกข์ มากกว่าความสุขจริงหรือ

พระพุทธเจ้าตรัสรู้ความจริง 4 ประการดังที่พระองค์ตรัสไว้ว่า “ภิกษุทั้งหลาย อริยสัจ 4 ประการ คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค เพราะเรารู้อริยสัจ 4 ประการนี้ตามความเป็นจริง ชาวโลกจึงเรียกเราว่า “พระอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้า” ในขณะที่เดียวกัน พระพุทธเจ้าตรัสไว้ในพรหมชาลสูตรว่า “ภิกษุทั้งหลาย ทั้งในกาลก่อนและบัดนี้ เราบัญญัติแต่ทุกข์และความดับทุกข์เท่านั้น” สรุป พระองค์สอนแค่สองเรื่องเท่านั้น คือ ความทุกข์กับความ สุข เพียงแต่ว่าความสุขที่พระองค์ทรงเน้นมากคือ นิพพาน เป็นสุขอย่างยิ่ง เพราะเป็น สุขแท้ ไม่แปรเปลี่ยนตามกาล และเทศะ อีกทั้ง ไม่ต้องขึ้นอยู่กับเงื่อนไข และตัวแปรต่างๆ นิพพาน การเข้าใจธรรมชาติของ กฎไตรลักษณ์ คือ สรรพสิ่งไม่เที่ยง คงทนอยู่ในสภาพเดิมตลอดไปไม่ได้ และไม่สามารถบังคับ หรือ กะเกณฑ์ให้เป็นไปตามปรารถนาและความต้องการของเรา ทำให้เราตระหนักรู้และวางท่าทีในเชิงบวกต่อ โลกธรรม คือ มีลาภ ไร้ลาภ มียศ ไร้ยศ มีสุข ทุกข์ เสี่ยงสรรเสริญ และนินทา นั้นล้วนเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไปตามตัวแปรแห่งเหตุปัจจัย

### ผลการวิจัยเกี่ยวกับทุกข์ เพื่อเชื่อมโยงกับผลงาน

แนวคิดและรูปแบบหลัก เริ่มต้นด้วยแนวคิดหลักทั้งหมด มีที่มาจากเรื่องราวของความทุกข์ ความทุกข์จากการจากไปของสิ่งอันเป็นที่รัก ความตาย ความพลัดพราก ความปรารถนา ความคาดหวัง เป็นการเกิดขึ้นของทุกข์ และทุกข์กำลังตั้งอยู่ โดยใช้วิธีการมองเห็นความทุกข์นี้จากแนวคิดทางพุทธศาสนา มองอย่างเป็นสังขธรรม ซึ่งเป็นการรับมือ แก้ไข บรรเทา บำบัด เพื่ออยู่ร่วมกับความทุกข์อย่างเข้าใจบนพื้นฐานของสติ เมื่อความตายมาเยือนจะมีผลกระทบเสมอ ไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง พึ่งรับมืออยู่ร่วมกับความตายเบื้องหน้าด้วยจิตใจที่เข้มแข็ง และเข้าใจโลก อย่างเป็นสังขธรรม ผู้วิจัยเป็นเพียงผู้บอกเล่าเรื่องราวการรับมือ ความตาย รูปแบบและความรู้สึกหลักของผลงานทั้งหมด ให้ความรู้สึกถึงกลิ่นอายของพิธีกรรมบางอย่าง ความเชื่อ เทพ อภินิหาร ซึ่งเรื่องราวบางช่วงบางตอนในพุทธศาสนา ก็มีเรื่องเล่าของ อิทธิปาฏิหาริย์ สิ่งเร้นลับอยู่ เช่น เมืองสวรรค์ เมืองนรก เมืองบาดาล ภูยานาค เทพ อสูร ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ยังพิสูจน์ไม่ได้ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ว่ามีอยู่จริง แต่เนื้อหาเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวของความดี ความชั่ว การเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ และจุดมุ่งหมายสูงสุดคือการดับทุกข์ ที่สอดคล้อง อยู่ในเรื่องเล่า เช่นเดียวกับผลงานวิจัยชุดนี้ ที่มีทั้งความรู้สึก

เรื่องราวต่างๆ ที่ทับซ้อนกันอยู่ ถึงสิ่งที่พิสูจน์ได้และไม่ได้ แต่หัวใจของเนื้อหาจากข้อเท็จจริงที่เป็นสามัญลักษณะ เป็นสิ่งจะ นั่นก็คือความตาย ทั้งความตายในความหมายที่จากกัน ในขณะที่ยังมีลมหายใจอยู่ (การจากเป็น) และความตายที่ตายจากด้วยการหมดลมหายใจ (การจากตาย) ซึ่งความตายนั้นสามารถสัมผัสรับรู้ได้ด้วยทางกายสัมผัสและใจสัมผัส เป็นได้ทั้ง 2 ภาวะในเวลาเดียวกัน สามารถเกิดได้กับทุกคน ทั้งบุคคลที่ 1, 2 และ 3 เกิดขึ้นทางกาย มีผลกระทบทางใจ ความตายยังเป็นสิ่งที่พิสูจน์ได้ และพิสูจน์ไม่ได้ในเวลาเดียวกันอีก ว่ากันว่าความตายนั้นเป็นจุดสิ้นสุดของการเกิด แต่การเกิดคือจุดเริ่มต้นแห่งการตาย แต่เมื่อตายแล้วบุคคลเหล่านั้นไปไหน กับชีวิตหลังความตาย ซึ่งยังเป็นสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้ มีเพียงเรื่องเล่าที่เล่าต่อกันมาเท่านั้น ฉะนั้นใครก็ตามที่ผลงานวิจัยชุดนี้ จึงมีรูปแบบ และกลิ่นอายของความรู้สึกเหล่านี้เป็นส่วนผสมของ ความตาย และความเชื่อในทุกๆ ชีวงาน

### ผลงานวิจัยสร้างสรรค์

ผลงานวิจัยชุดนี้มีผลงานรวมกันทั้งหมด 6 ชิ้น มีความคิดย่อย รูปแบบ องค์ประกอบ และบทวิจารณ์ดังนี้



ภาพที่ 1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 (ตะกอน 1)

### ผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานชื่อ ตะกอน 1

#### แนวความคิด

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่จะสร้างอาณาจักรภายในจิต เป็นตัวแทนของความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งที่จากไป และต้องจากไป จิตใจที่กระเพื่อมไหว เต็มไปด้วยบทสนทนาแห่งความไม่จีรัง สัจธรรม และความจริงต่างแง่มุม

### รูปแบบและองค์ประกอบ

ผู้วิจัยเลือกใช้ตัวละคร 2 ตัว คือ ตัวผู้วิจัยหรือผู้ชายและตัวแทนจากธรรมชาติ ศีรษะผู้ชายที่มีลักษณะอาการของความครุ่นคิดคำนึง ในขณะที่เดียวกันก็มีความรู้สึกโศกเศร้าร่วมด้วย ส่วนตัวแทนจากธรรมชาติ ผู้วิจัยเลือกใช้ผิวกายสีแดง ผสมกับภาษากายที่ต้องการสื่อสารบางสิ่งต่อผู้ชายเบื้องหน้า ผู้วิจัยเลือกใช้บรรยากาศในสีโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ การเคลื่อนไหวภายในภาพเป็นไปอย่างเชื่องช้า มีสายลมแผ่วเบา ผิวหน้าที่ต้องลมกระเพื่อมไหวเล็กน้อย

### การวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา

ผลงานตะกอน 1 เป็นผลงานชิ้นแรกของทั้งหมด 6 ชิ้น ซึ่งแนวคิดหลัก 6 ชิ้น เป็นเรื่องของความทุกข์จากการจากไปที่แน่นอน ทั้งจากเป็นและจากตาย การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับความตาย เผชิญหน้ากับความตายอย่างสงบและมีสติ รวมถึงการมองโลกอย่างเป็นสังขธรรม การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป ส่วนแนวคิดย่อยของผลงานชิ้นแรกนี้ ตะกอน 1 ผู้วิจัยต้องการพูดถึงธรรมะ ความเป็นสังขธรรมที่อยู่รอบกาย หากมีความเข้าใจในความจริงของโลกใบนี้ ไปไม่เพียง 1 ใบร่วงหล่นลงพื้นก็สามารถเห็นสังขธรรมจนเกิดปัญญาได้ ด้วยแนวคิดนี้จึงแสดงออกมาในรูปแบบของการที่ธรรมชาติกำลังบอกเล่าความจริงข้อนี้คือสังขธรรม ผู้วิจัยจึงได้สร้างสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติภายในมือถือสิ่งของที่เปื้อนปริศนาธรรมอยู่ ซึ่งสามารถอ่านความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ได้ในบทที่ 3 หัวข้อสัญลักษณ์และการตีความ เพื่อความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องที่ว่าธรรมะอยู่รอบตัวเรา เปรียบได้ดังธรรมชาติกำลังสื่อสารกับมนุษย์อยู่นั่นเอง ในขณะที่เดียวกันก่อนที่จะเกิดความเข้าใจในสังขธรรมได้ต้องรู้จักเรียนรู้จากความทุกข์ด้วย ผู้วิจัยจึงสร้างตัวละครผู้ชายที่เป็นตัวแทนของผู้วิจัย มีลักษณะอาการของความทุกข์ ความโศกเศร้าพร้อมๆ กับอาการที่ครุ่นคิดพิจารณาบางสิ่งอยู่บวกกับดอกบัวสัญลักษณ์แห่งปัญญา เสมือนเป็นการพิจารณาธรรมร่วมด้วย ช่วงเวลาภายในภาพนี้เป็นเหตุการณ์ในห้วงเวลาของความทุกข์ เป็นภาวะของการเกิดขึ้นแห่งปัญญา ก่อนการเข้าใจในสังขธรรมเพียงแต่เป็นการรับรู้เท่านั้น



ภาพที่ 2 ภาพผลงานวิจิตร ภาพที่ 1 : ผลงานชื่อ “ต๊ะกอน 1”  
ขนาด 160 x 130 ซม.

## ผลงานชิ้นที่ 2 ผลงานชื่อ ต๊ะกอน 2

### แนวความคิด

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวัตถุประสงค์เรื่องราวแห่งการสนทนาจากธรรมชาติสู่มนุษย์ ถึงความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งที่จากไปและกำลังจะจากไปภายในอาณาจักรของจิต การทำความเข้าใจกับความไม่จีรังของทุกสิ่ง ความจริงดั้งสัญธรรม เป็นภาวะเริ่มแรกของการกระเพื่อมไหวแห่งปัญญา

### รูปแบบและองค์ประกอบ

ผู้วิจัยเลือกใช้อองค์ประกอบของตัวละครผู้ชายที่นอนอยู่บนผิวน้ำ โอบกอดดอกบัวสัญลักษณ์ของปัญญา สายตามองไปยังดอกบัวสีขาวที่งอกจากศีรษะตัวเอง ใบหน้าครุ่นคิด พิจารณา และ โศกเศร้า ในขณะที่เดียวกันก็มีตัวแทนธรรมชาติที่อยู่เบื้องหลังกำลังมุ่งหน้าเข้ามายังตัวชาย พร้อมสิ่งของในมือที่บ่งบอกถึงการพิจารณาในความไม่ยั่งยืนของทุกสิ่ง อยู่ในบรรยากาศของความมหัศจรรย์ ผิวน้ำสะท้อนสิ่งที่อยู่ด้านบนและความเคลื่อนไหวภายในภาพเป็นไปอย่างเชื่องช้า

### การวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา

ผลงานต๊ะกอน 2 ยังคงอยู่ในแนวทางของความคิดเดิม เป็นภาวะก่อนการอุบัติขึ้นแห่งปัญญา ฉะนั้นผลงานชิ้นนี้จึงมีการปรับเปลี่ยนเพียงองค์ประกอบภายในภาพเท่านั้น สืบเนื่องจากผลงานต๊ะกอน 1 ยังมีหลายจุดที่สามารถพัฒนาต่อได้ โดยผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ควรมีการแทรกสีใกล้เคียงเพิ่มเข้าไปในภาพอีก เพื่อเพิ่มอรรถรสของบรรยากาศภาพ ขอบวัตถุยังมีความคมชัดมากเกินไปในส่วนขอบระยะหน้าและระยะกลาง ควรศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ภายในภาพก่อนจะนำมาเขียนให้

มากกว่านี้ เนื่องจากในหลายวัตถุยังคงมีความแข็งกระด้างอยู่ จนกลายมาเป็นแนวทางพัฒนาในผลงานชิ้นที่ 2 คือ ผู้วิจัยได้มีการเปลี่ยนตำแหน่งของตัวผู้ชายให้มาอยู่ในระยะหน้า ด้วยอิริยาบถของการนอน คล้ายอาการตาย โอบกอดดอกบัว สายตามองดอกบัวที่งอกจากศีรษะ เพื่อให้สัมพันธ์และสอดคล้องกับแนวคิดมากขึ้น ในส่วนของตัวแทนธรรมชาติก็เช่นกัน ผู้วิจัยเลือกวางตำแหน่งในระยะกลางและหลัง มีอาการคล้ายการมุ่งเข้าหาผู้ชาย เพื่อแสดงถึงการที่ธรรมชาติเข้ามาสัมผัสธรรมได้ชัดเจนขึ้น มีการใช้สีที่จัดขึ้นเพิ่มการแทรกสีใกล้เคียงเพิ่มที่แปร่งบวกกับการใช้เนื้อสีที่เพิ่มขึ้นเพื่อสร้างอรรถรสของบรรยากาศ ลดความแข็งของวัตถุด้วยการเบลอลอขอบ รวมถึงเพิ่มความเบลอในระยะหลังและเบลอภาพสะท้อนในน้ำจากวัตถุด้านบน เพื่อให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของผิวน้ำมากขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นการวิเคราะห์และพัฒนาจากผลงานชิ้นที่ 1 สู่ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 (ต๊ะกอน 2)



ภาพที่ 4 ภาพผลงานวิจิตร ภาพที่ 2 : ผลงานชื่อ “ต๊ะกอน 2”  
ขนาด 160 x 130 ซม.

### ผลงานชิ้นที่ 3 ผลงานชื่อ ตะกอน 3

#### แนวความคิด

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่จะสร้างอาณาจักรแห่งจิต บทสนทนาของโลกภายใน มีเรื่องราวของความรัก บุคคลอันเป็นที่รัก ที่ต้องพบกับความพลัดพราก การจากไปที่แน่นอน เป็นภาวะแห่งการพิจารณาถึงสังขารม ภูแห่งธรรมชาติเพื่อ การเกิดขึ้นของปัญญา

#### รูปแบบและองค์ประกอบ

ภายในภาพมีตัวละคร 3 ตัว คือผู้ชายแทนตัวผู้วิจัย ผู้หญิงตัวแทนของบุคคลอันเป็นที่รัก และตัวแทนจากธรรมชาติ ผู้ชายที่นอนอยู่บนผิวน้ำ โอบกอดดอกบัวสัญลักษณ์ของปัญญา สายตามองไปยังดอกบัวสีขาวที่งอกจากศีรษะตัวเอง มีใบหน้าโศกเศร้า ครุ่นคิด พิจารณาถึงความรักที่จากไปเบื้องหลัง ซึ่งคือผู้หญิงอยู่ในระยะถัดไป เสมือนเรื่องราวในอดีต ส่วนในระยะหลังเป็นตัวแทนแห่งธรรมชาติที่เฝ้าคอยบอกถึงความเป็นสังขารมอยู่ห่างๆ ดอกบัวเบ่งบานรับการอุปถัมภ์ของปัญญา ในขณะที่เดียวกัน กลีบดอกไม้ก็ร่วงหล่น คอยตอกย้ำถึงความไม่จริง

#### การวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา

ผลการวิเคราะห์จากผลงานชิ้นที่ 2 มีความคิดเห็นดังนี้ จากการใช้สีที่มีความจัดจ้านมากขึ้นบวกกับที่แปรงที่มีความคมชัด และการใช้เนื้อสี ทำให้ผลงานยังคงมีความแข็งแกร่งต่างอยู่สังเกตได้จากเส้นผมผู้ชาย พื้นน้ำกลีบดอกไม้ในระยะหน้า บวกกับลักษณะของตัวแทนธรรมชาติที่มีความแข็งเช่นกัน เห็นได้จากส่วนของแขนที่มีความตรงจนเกินไปคล้ายหุ่นกระบอก งวงที่ขาดความอ่อนช้อยของวัตถุไม่เป็นธรรมชาติ จากข้อมูลข้างต้นส่งผลต่อบรรยากาศภาพและภาพรวมของภาพ ควรที่จะเพิ่มสีใกล้เคียงให้มีความละเอียดยิ่งขึ้น ลดที่แปรงที่มีความแรงลง เพิ่มรายละเอียดของวัตถุต่างๆ และระวังในการใช้สีตรงข้ามด้วย จากข้อมูลการวิเคราะห์ทั้งหมดจึงมาเป็นแนวทางการต่อยอดและพัฒนาในผลงานชิ้นที่ 3 คือ มีการเพิ่มตัวละครผู้หญิงเข้าไปเพื่อสร้างเนื้อเรื่องในกับแนวคิดซึ่งเป็นตัวแทนของบุคคลที่ 3 และบุคคลอันเป็นที่รัก เป็นการแสดงความชัดเจนของความรู้สึกถึงการจากไปของบุคคลอันเป็นที่รักมากขึ้น โดยผู้หญิงมีลักษณะท่าทางของความอาลัยอาวรณ์ ในมือถือใบไม้ร่วง สายตามองที่ใบไม้ ส่วนตัวละครผู้ชายยังคงไว้แบบเดิม เปลี่ยนเพียงการหันหัว และเพิ่มรายละเอียดมากขึ้น ภาพรวมของภาพมีการปรับโทนสีให้มีความอ่อนลง ลดความแรงของบรรยากาศภาพและผิวน้ำ

ลดความคมของขอบวัตถุ เพื่อให้ภาพรู้สึกถึงช่องว่างของอากาศมากขึ้น และรู้สึกถึงบรรยากาศของความเย็น สุดท้ายมีการเพิ่มแถวลิ้นสีขาวในระยะหลังเป็นการลดความแข็งของภาพ และทั้งหมดเป็นการวิเคราะห์และพัฒนาของผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 (ตะกอน 3)



ภาพที่ 6 ภาพผลงานวิจัย ภาพที่ 3 : ผลงานชื่อ “ตะกอน 3”  
ขนาด 160 x 130 ซม.

### ผลงานชิ้นที่ 4 ผลงานชื่อ ตะกอน 4

#### แนวความคิด

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่จะสร้างอาณาจักรแห่งจิต บทสนทนาของโลกภายใน มีเรื่องราวของความรัก บุคคลอันเป็นที่รัก ที่ต้องพบกับความพลัดพราก การจากไปที่แน่นอน เป็นภาวะแห่งการพิจารณาถึงสังขารม ภูแห่งธรรมชาติเพื่อ การเกิดขึ้นของปัญญา

### รูปแบบและองค์ประกอบ

ผู้วิจัยเลือกใช้ตัวละคร 3 ตัว เช่นเดิม โดยศิระษะผู้หญิงที่มีใบหน้าโศกเศร้าและครุ่นคิด สายตาที่ว่างเปล่า ไม่จับจ้องสิ่งใด คล้ายอาการเหม่อ จดจ่ออยู่กับตัวเอง รอบข้างจึงเป็นเรื่องราวที่อยู่ภายในห้วงความคิดคำนึง ถึงข้อความจากธรรมชาติคล้ายการบอกครั้งสุดท้าย และเพื่อตอกย้ำถึงความจริงแท้ของการจากไป ผู้วิจัยจึงวางตำแหน่งและภาษากายของตัวแทนจากธรรมชาติ คล้ายการบอกลาและสั่งเสียกับผู้หญิงเบื้องหลัง ด้วยระยะหน้าที่มีความเข้มของน้ำหนักริมฝีปากของร่มไม้ เป็นดังความรุ่มเย็นของปัญญา ผิวหน้าและผิวกายของตัวละครมีความระยิบระยับเมื่อต้องแสง ผสานกับแสงที่รอดจากต้นไม้และกลีบดอกไม้ ในระยะต่างๆ ผิวหน้าที่สะท้อนภายในเบื้องบนเป็นการเพิ่มมิติให้กับผลงานและตอกย้ำแนวความคิดการสร้างสรรค์งานนี้

### การวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา

หลังจากเสร็จสิ้นผลงานชิ้นที่ 3 ก็เข้าสู่การวิเคราะห์ชิ้นงาน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผลงานชิ้นต่อไป คือ จากผลงานชิ้นที่ 3 โดยภาพรวมมีการควบคุมเรื่องของบรรยากาศ ระยะเวลาละเอียดต่างๆ ได้ดีขึ้น แต่ส่วนขององค์ประกอบในระยะหลังยังมีการแก้ปัญหาพื้นที่ว่างไม่ดีพอ สังเกตได้จากดอกบัวใหญ่ในระยะหลัง ควรแก้ไขกลีบดอกที่แหลมและคมเกินไป รวมถึงขนาดและในส่วนของแขนผู้ชายที่ตรงจนเกินไป ทำให้มีความรู้สึกแข็งและไม่เป็นธรรมชาติของแขน ในผลงานชิ้นที่ 3 นี้ ยังคงต้องศึกษาข้อมูลจริงในการทำงานเพิ่มขึ้นอีกด้วย ข้อมูลนี้จึงกลายมาเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาผลงานชิ้นที่ 4 และผลงานชิ้นนี้เป็นภาวะของการพิจารณาในสังขาร เรื่องราวการจากไปของบุคคลอันเป็นที่รัก ผู้วิจัยจึงวางตำแหน่งของตัวแทนธรรมชาติในระยะหน้า ด้วยอิริยาบถของการเดินคล้ายการบอกลาเพื่อสวดคล้องของการจากไปมากขึ้น ให้ความสำคัญของตัวละครผู้หญิงมากกว่าผู้ชายเพื่อพูดถึงการระลึกถึง โดยตัวละครผู้ชายเป็นเพียงการสะท้อนภาพในห้วงความคิด ลงบนผิวน้ำเท่านั้น เรื่องของบรรยากาศภาพรวม มีการเพิ่มความชัดของแสงและเงาเพิ่มความระยิบระยับของแสงที่กระทบวัตถุต่างๆ ให้ความรู้สึกเสมือนจริงกับวัตถุและตัวละครเพิ่มขึ้น มีการใช้สีที่สดขึ้นลดความแรงของสีที่แปร่ง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและลดความแข็งของภาพ สุดท้ายสิ่งเหล่านี้จะเป็นข้อมูลสำคัญเพื่อพัฒนาในงานชิ้นต่อไป



ภาพที่ 7 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 (ตะกอน 4)



ภาพที่ 8 ภาพผลงานวิจัย ภาพที่ 4 : ผลงานชื่อ “ตะกอน 4”  
ขนาด 180 x 130 ซม.

### ผลงานชิ้นที่ 5 ผลงานชื่อ ตะกอน 5

#### แนวความคิด

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่จะสร้างอาณาจักรแห่งจิต มีเรื่องราวที่สืบเนื่องจากบทสนทนาเกี่ยวกับธรรมชาติในผลงานชิ้นที่ 1-3 ถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่ง จนเกิดการกระเพื่อมไหวแห่งปัญญา จากนั้นเป็นการสนทนากับตัวเองในภาวะต่างๆ ของความรู้สึก ระลึกถึงห้วงเวลาในอดีต ในอนาคต ตลอดจนจนถึงความเป็นสังขารในปัจจุบัน

#### รูปแบบและองค์ประกอบ

ผู้วิจัยเลือกใช้ตัวละคร 3 ตัว เช่นเดิม โดยวางองค์ประกอบให้ผู้ชายโอบกอดดอกบัวสัญลักษณ์ของปัญญาอยู่ในระยะหน้า หันหน้าเข้ามาดูภาพ เพื่อให้รู้สึกถึงความเศร้าภายในใจ คิดคำนึงถึงเรื่องราวที่ผ่านมาแล้วในอดีต คือบุคคลเบื้องหลัง 2 คน เป็นตัวแทนของบุคคลอันเป็นที่รัก ตัวแทนธรรมชาติไม่สามารถคอยบอกเล่าความเป็นจริงแห่งโลกได้ตลอด ซึ่งอยู่ระยะท้ายสุดของภาพ ผสานกับบรรยากาศยามเย็นที่เสมือนความรุ่งโรยของ

ทุกวัน เถาวัลย์ที่ทิ้งตัวลงสู่พื้นน้ำต้องสายลมโชยอ่อน ทั้งหมด  
ย้าเตือนว่าสักวันหนึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องจากโลกนี้ไปอย่างแน่นอน

#### การวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา

ผลการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4 มีความคิดเห็นว่าจาก  
ผลงานมีการควบคุมเรื่องสีของบรรยากาศ ระยะเวลา ความจริงจัง  
ของวัตถุมีแนวโน้มในทางที่ดีขึ้น แต่ในส่วนของกรแก้ปัญหา  
พื้นที่ว่างในระยะหน้ายังไม่ดีเท่าที่ควรนัก ยังรู้สึกถึงความรกของ  
วัตถุที่รวมตัวกันอยู่ แรงแดดที่ลอดจากต้นไม้ในระยะหน้า ควร  
แก้ไขให้มีความรู้สึกเสมือนจริงมากกว่านี้ จากผลการวิเคราะห์  
ข้างต้นจึงกลายมาเป็นแนวทางพัฒนาของผลงานชิ้นที่ 5 เรื่อง  
แนวคิดยังคงไว้ซึ่งเรื่องราวของการระลึกถึงสิ่งที่จากไปอยู่ ภายใน  
ภาพมีความสมจริงในเรื่องของตัวละครมากขึ้น และที่เห็นได้ชัด  
ที่สุดคือมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของบรรยากาศ เป็นการทดลอง  
ใช้คู่สีในบรรยากาศยามเย็น เพื่อความสอดคล้องกับแนวคิด  
ที่พูดถึงการร่วงโรยจากไป มีการทดลองเพิ่มดอกไม้ด้านบนของ  
ภาพในลักษณะย้อนแสงเพื่อแก้ไขปัญหาพื้นที่ว่าง สร้างระยะ เพิ่ม  
ความน่าสนใจให้กับภาพอีกด้วย ทั้งหมดคือการพัฒนาต่อยอด  
ผลงานวิจัยชิ้นที่ 5



ภาพที่ 9 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 (ตะกอน 5)



ภาพที่ 10 ภาพผลงานวิจัย ภาพที่ 5 : ผลงานชื่อ “ตะกอน 5”  
ขนาด 160 x 130 ซม.

#### ผลงานชิ้นที่ 6 ผลงานชื่อ ตะกอน 6

##### แนวความคิด

ภายในอาณาจักรแห่งจิต เรื่องราวความสูญเสียและ  
การจากไปของบุคคลอันเป็นที่รัก หัวใจร่ำไห้ เต็มไปด้วย  
ความโศก มีเพียงตัวเองเท่านั้นที่จะคอยปลอบประโลมหัวใจ  
จนเข้าใจถึงการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ตับไป เป็นกฎเกณฑ์จากธรรมชาติ  
ความจริงดั่งสังขาร

##### รูปแบบและองค์ประกอบ

ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยเลือกเน้นตัวละครหลักเพียงตัวเดียว  
คือตัวผู้วิจัยเอง ในหลายอากัปกริยา ชาย 3 คน ซึ่งยืนรอบศีรษะ  
ขนาดใหญ่ แสดงความรู้สึกต่างๆ พยายามสื่อสารบางสิ่งกับศีรษะ  
ที่โศกเศร้า ในบรรยากาศคล้ายพิธีกรรมบางอย่าง การที่ผู้วิจัยวาง  
องค์ประกอบเช่นนี้ เพื่อให้เห็นถึงการพิจารณาตนเอง การเตือน  
ตนเอง ภาพการณ์ทำความเข้าใจในกฎแห่งธรรมชาติ ถึงความ  
ไม่จีรัง ความเสื่อมสลายไปของทุกสิ่ง ซึ่งเป็นแนวความคิดของ  
ผลงานวิจัยชุดนี้



ภาพที่ 11 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6 (ตะกอน 6)

### การวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา

ผลการวิเคราะห์ของผลงานชิ้นที่ 5 ที่ควรเพิ่มเติมต่อยอด คือ ผลงานวิจัยชิ้นที่ 5 ได้มีการแก้ไขพื้นที่ว่าง การควบคุมบรรยากาศที่ดีขึ้น แต่ในส่วนของเงาวัลย์ที่ต้องลมบางเส้นในระยะที่ชัด รวมถึงแสงกระทบวัตถุที่มีความระยิบระยับยังมีความแข็งอยู่ ควรแก้ไขให้มีความพลิ้วไหวและลดความระยิบระยับของแสงให้น้อยลง ผู้วิจัยจึงนำสิ่งเหล่านี้มาแก้ไขปรับปรุงพัฒนาในผลงานชิ้นที่ 6 คือ ผู้วิจัยมีการขยับแนวคิดจากการระลึก พิจารณาถึงการจากไปอย่างสงบสัจธรรม ว่าการระลึกได้ และการเกิดขึ้นของปัญญานั้น ต้องเกิดจากตัวผู้ปฏิบัติเองเท่านั้น ตนเท่านั้นที่เตือนตนได้ ผลงานจึงแสดงออกมาในรูปแบบของตัวละครผู้ชายตัวเดียว แต่แตกต่างกันในอิริยาบถ มี 3 คนที่ยืนหันหน้าเข้าหาศีรษะใหญ่เหมือนการสื่อสารกันอยู่ มีการลดระยะของภาพให้



ภาพที่ 12 ภาพผลงานวิจัย ภาพที่ 6 : ผลงานชื่อ “ตะกอน 6”  
ขนาด 160 x 160 ซม.

ใกล้ขึ้น เพิ่มความเสมือนจริงในผลงานมากขึ้น มีการใช้สีใกล้เคียงเพื่อสร้างบรรยากาศให้มีความลึนไหลขึ้น หลังจากการเสร็จสิ้นของผลงานชิ้นที่ 6 นี้ ก็เข้าสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อเก็บข้อมูลพัฒนาในงานชิ้นต่อไป เนื่องจากผลงานชิ้นที่ 6 ผู้วิจัยให้ความสำคัญจริงของตัวละครมากกว่าผลงานชิ้นที่ผ่านมา ปัญหาที่เกิดขึ้นคือเรื่องของสัดส่วนต่างๆ ที่ยังมีความเพี้ยนในบางส่วน และความแข็งของตัวละคร ดอกดาวเรืองที่ห้อยคอผู้ชายเรียงตัวกันในระยะที่เท่ากันจนเกินไปไม่เป็นธรรมชาติ สุดท้ายการวิเคราะห์ผลงานทั้งหมด 6 ชิ้น จะเป็นข้อมูลในการพัฒนาต่อยอดให้ผู้วิจัยต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- กำจร เก่งสกุล. (2555). ธรรม(ะ)ชาติสอนใจ.นิตยสาร Secret. (4,84). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [http://www.imgrum.org/user/secretmagazine/305885760/633702195657434515\\_305885760](http://www.imgrum.org/user/secretmagazine/305885760/633702195657434515_305885760)
- พระมหาหรรษา ธมฺมหาโส,ผศ.ดร. (2554) พระพุทธศาสนา: ศาสนาแห่งทุกขนิม. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [http://www.mcu.ac.th/site/articlecontent\\_desc.php?article\\_id=1205&articlegroup\\_id=187](http://www.mcu.ac.th/site/articlecontent_desc.php?article_id=1205&articlegroup_id=187)
- พระราชวราคุณ (สมศักดิ์ ปณฺธิโต). (2539). อตุโล ไม่มีใดเทียม. พิมพ์ครั้งที่1. วัดบูรพาราม : สุรินทร์.
- สุวิภา กลิ่นสุวรรณ. (2554). มรณสติ. ธรรมลีลา. (4,43). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก :

บุปผชาติ: เครื่องประดับเซรามิก  
Flowers Inspiration : Ceramic Jewelry  
❖ ลำไย ภาพรัต ❖

## บุปผชาติ: เครื่องประดับเซรามิก

### Flowers Inspiration : Ceramic Jewelry

- ❖ ลำไย กาพรัต<sup>1</sup> ❖
- ❖ เสกสรรค์ ต้นยาภิรมย์<sup>2</sup> ❖
- ❖ ภรดี พันธุ์ภากร<sup>3</sup> ❖

#### บทคัดย่อ

การวิจัยบุปผชาติ:เครื่องประดับเซรามิก ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของ บุปผชาติ การออกแบบเครื่องประดับเซรามิกโดยทำการทดลองผสมผสานร่วมกับวัสดุอื่นๆ เพื่อพัฒนา งานออกแบบเครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ การวิจัยในครั้งนี้จะได้ต้นแบบเครื่องประดับเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากบุปผชาติที่ผู้วิจัยสนใจและประทับใจมากที่สุดจำนวน 5 ชนิด ได้แก่ ดอกผกากรอง ดอกกุหลาบ ดอกชบา ดอกเข็ม และดอกพุทธรักษา โดยใช้เทคนิควิธีการตกแต่งด้วยการผสมสีในเนื้อดินการตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีได้เคลือบ และการตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีบนเคลือบ ผสมผสานกับการใช้วัสดุชนิดอื่นๆ เช่น เชือกเทียนหรือเชือกหนัง ลวดสำหรับัดทำเครื่องประดับโซ่ทำเครื่องประดับ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นการพัฒนาเครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ที่ได้แรงบันดาลใจจากบุปผชาติทั้ง 5 ชนิด ให้มีความสวยงามด้านศิลปะที่มีคุณค่า และเครื่องประดับในแต่ละชุดมีสีสันสดใส บ่งบอกถึงความงามและความเป็นธรรมชาติของบุปผชาติมีรูปแบบที่แปลกใหม่ เหมาะสมกับการใช้งานและมีลักษณะโดดเด่นสอดคล้องกันภายในชุด ซึ่งผ่านการประเมินความพึงพอใจโดยร้านผู้ประกอบการเครื่องประดับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้ที่ชื่นชอบเครื่องประดับเซรามิก ในระดับมากที่สุด (4.65)

**คำสำคัญ :** เครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ ธรรมชาติ  
บุปผชาติ

#### Abstract

The research “Flowers Inspiration: Ceramic Jewelry” aimed at studying about flowers characteristic, designing ceramic accessory by mixing and matching materials, developing new technique of ceramic accessory with flower inspiration.

The result gained the sets of ceramic jewelry design models inspired by 5 kinds of flowers: lantana, rose, hibiscus, ixora, and canna, selecting from the researcher’s most inspiration flowers, using colored clay and underglazed coloring technique, mixing and matching materials, such as wax cord, leather cord, thin wire, and accessory chain,

This research was the development of new technique of ceramic jewelry inspired by the 5 selected kinds of flowers. With the beauty of color, natural feeling, remarkable style, easy to wear, stand out design, and selected sets; the ceramic dealers, the design experts, and the group of people who admired ceramic jewelry revealed the high level of positive satisfaction in evaluation (4.65).

**Keywords :** New technique of ceramic, natural of flowers

<sup>1</sup> นิตติปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## บทนำ

เครื่องประดับถือเป็นงานวิจิตรศิลป์ เป็นลักษณะงานที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพ มนุษย์สร้างสรรค์เครื่องประดับจากจินตนาการเพื่อตอบสนองต่อการดำเนินชีวิต โดยมีรูปแบบและลวดลายแตกต่างกันไปตามสังคม วัฒนธรรม และความนิยมในสมัยนั้น เครื่องประดับเกิดขึ้นเพราะมนุษย์ต้องการสิ่งสวยงามมาประดับร่างกาย ในบางสังคมเครื่องประดับเป็นตัวแทนของอำนาจเหนือธรรมชาติ สถานะทางสังคม และความร่ำรวยในการออกแบบเครื่องประดับผู้ออกแบบต้องใช้ความรู้ด้านอื่นด้วย เช่น ความคิดทางวิทยาศาสตร์ เหตุผลของความงามที่สัมพันธ์กับการรับรู้ และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง ธรรมชาติมีประโยชน์ต่อชีวิตทั้งในแง่ของการดำรงชีวิต และสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับมนุษย์ ผู้วิจัยมีความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติของบุปผชาติ โดยเฉพาะโครงสร้างส่วนต่างๆ ที่ธรรมชาติสร้างขึ้น เช่น กลีบดอก ใบไม้ กิ่งไม้ ซึ่งเป็นลักษณะที่สวยงามและเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของบุปผชาติ นำมาสู่การออกแบบงานสร้างสรรค์เครื่องประดับเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากบุปผชาติ โดยผู้วิจัยเลือกใช้บุปผชาติ 5 ชนิดที่ผู้วิจัยสนใจและประทับใจมากที่สุด คือ ดอกพุดผกา รองดอกกุหลาบ ดอกชบา ดอกเข็ม และดอกพุทธรักษา มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเซรามิก และผู้วิจัยสังเกตว่าในปัจจุบันเครื่องประดับเซรามิกส่วนใหญ่จะไม่ใช่วัสดุอื่นมาประกอบนอกจากเซรามิกเพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะทดลองผสมผสานเซรามิกร่วมกับวัสดุอื่นๆ ที่มีอยู่ทั่วไปเข้ามาใช้ในการตกแต่งเพื่อความสวยงามและแปลกใหม่กับงานเซรามิก เพื่อการพัฒนางานออกแบบเครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ ซึ่งจะเป็นทางเลือกให้กับผู้ที่สนใจเครื่องประดับเซรามิก และเป็นแนวทางให้นักออกแบบเครื่องประดับเซรามิกต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาเกี่ยวกับบุปผชาติ การออกแบบเครื่องประดับและงานศิลปะที่เกี่ยวข้องในแนวบุปผชาติ
2. ทดลองผสมผสานเซรามิกร่วมกับวัสดุอื่นๆ ที่มีอยู่ทั่วไปกับงานเซรามิกเพื่อการพัฒนางานออกแบบเครื่องประดับ
3. ออกแบบเครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ในแนวความคิดของบุปผชาติ

## กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับบุปผชาติ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเกี่ยวกับชุดเครื่องประดับเซรามิกด้วยการทดลองผสมผสานเซรามิกร่วมกับวัสดุอื่นๆ โดยใช้เทคนิควิธีการตกแต่งด้วยการผสมสีในเนื้อดิน การตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีได้เคลือบและการตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีบนเคลือบ ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะได้ชุดเครื่องประดับเซรามิกชุดบุปผชาติ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากดอกพุดผกา รองดอกกุหลาบ ดอกชบา ดอกเข็ม และดอกพุทธรักษา ทั้งหมด 5 ชุด โดยแต่ละชุดประกอบด้วย สร้อยคอ สร้อยข้อมือ ต่างหู และแหวน

## ขั้นตอนการศึกษา บุปผชาติ : เครื่องประดับเซรามิก

ศึกษารวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์ศิลปะเครื่องประดับเซรามิกจากธรรมชาติ เช่น หนังสือ บทความ วารสาร งานวิจัย อินเทอร์เน็ต ฯลฯ แล้วนำมาสรุปข้อมูลเกี่ยวกับด้านการออกแบบเครื่องประดับ ด้านลวดลายบุปผชาติ ด้านเทคนิคการตกแต่ง ด้านการใช้วัสดุอื่นมาผสมผสานด้านการออกแบบเครื่องประดับเซรามิกรูปแบบที่น่าสนใจที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ดอกไม้ กลีบดอก ใบไม้ ก้าน และลำต้น

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษามอกแบบเครื่องประดับเซรามิกออกมาเป็นภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยออกแบบเครื่องประดับเซรามิกผสมผสานร่วมกับวัสดุอื่นๆ โดยใช้เทคนิควิธีการตกแต่งด้วยการผสมสีในเนื้อดิน การตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีได้เคลือบและการตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสับนเคลือบสุดท้ายเป็นการประเมินผลงานการออกแบบจากชุดงานที่สำเร็จแล้ว โดยกำหนดให้มีกลุ่มตอบแบบสอบถามจำนวน 3 กลุ่ม ผู้ที่ชื่นชอบเครื่องประดับเซรามิก จำนวน 20 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน และร้านผู้ประกอบการเครื่องประดับในจังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 3 ร้าน

### ผลการศึกษาและการออกแบบ

ความหลงใหลในความสวยงามของงานสร้างสรรค์เครื่องประดับทางศิลปะที่ผสมกับวัฒนธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นเปลือกหอย ก้อนหิน ปัจจุบันเครื่องประดับเป็นที่นิยมและผลิตจากวัสดุหลายหลาก เช่น หินสีกคริสตัลไม้ พลาสติกและเซรามิก โดยเครื่องประดับเซรามิกเป็นที่นิยมในต่างประเทศ เซรามิกมีข้อดีที่สามารถนำมาออกแบบขึ้นรูปตกแต่งลวดลายและเคลือบให้มีความสวยงามแปลกตา ส่วนประเทศไทยเครื่องประดับเซรามิกยังขาดการพัฒนาให้มีความหลากหลาย ซึ่งจากการสังเกตส่วนใหญ่เครื่องประดับเซรามิกในปัจจุบันจะมีลักษณะที่เรียบง่ายและใช้เพียงเชือกเทียนและเชือกหนังเป็นส่วนประกอบ การวิจัยในครั้งนี้จึงกำหนดให้เป็นการสร้างสรรค์เครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ โดยทดลองพัฒนารูปแบบของเครื่องประดับเซรามิกโดยใช้วัสดุอื่นประกอบ ซึ่งจะเป็นทางเลือกให้กับผู้ที่สนใจเครื่องประดับเซรามิก และเป็นแนวทางให้นักออกแบบเครื่องประดับเซรามิกต่อไป โดยวัสดุอื่นที่นำมาผสมผสาน

ในการออกแบบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท วัสดุประเภทถาวร เช่น โซ่สายสแตนเลส โซ่สายอะลูมิเนียม เส้นลวด ห่วงโลหะ ตะขอโลหะ และส่วนวัสดุประเภทไม่ถาวร เช่น ลูกบิดไม้ ไม้ดลูกบิดพลาสติก ผ้า เชือกหนัง เชือกเทียน วัสดุเหล่านี้สามารถหาได้ง่ายและราคาไม่สูงทำให้สามารถเลือกใช้วัสดุในการทดลองได้หลากหลายมากกว่าเลือกใช้วัสดุราคาแพง เช่น เงินหรือทองเหลือง ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจะต้องมีความสัมพันธ์กับการออกแบบเครื่องประดับด้วย

จากการรวบรวมข้อมูลบุปผชาติที่นำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบของงานหัตถกรรมเสื้อผ้า ห่อ เครื่องเงิน และหัตถกรรมเซรามิกซึ่งเป็นสิ่งที่บอกถึงความเป็นมาของมนุษย์ที่มีความใกล้ชิดกับธรรมชาติมาเนิ่นนานและยังรู้จักหิบบเอาธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจในงานสร้างสรรค์ที่ได้เอาไปใช้ในการออกแบบลวดลายโดยการใช้ลวดลายธรรมชาติของบุปผชาติมาตกแต่งในงานหัตถกรรมเพื่อให้เกิดความสวยงามใช้เป็นหลักในการดำรงชีพในด้านการออกแบบรูปแบบของหัตถกรรมโดยส่วนใหญ่จะนิยมนำลวดลายของบุปผชาติมาใช้ประดับตกแต่ง โดยนำลักษณะของรูปร่างและรูปทรงของบุปผชาติมาลดทอนรายละเอียดและทำการซ้ำลายเดิมจนเกิดเป็นรูปแบบลวดลายทั้งหมด ซึ่งการออกแบบลวดลายของหัตถกรรมในลักษณะนี้จะสามารถสื่อถึงบุปผชาติได้อย่างชัดเจน แต่รายละเอียดของลวดลายสีสัน กลีบดอก ใบ กิ่ง ลำต้น ซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่น่าสนใจกลับไม่ถูกนำมาใช้มากนัก

การออกแบบผลิตภัณฑ์ศิลปะเครื่องประดับเซรามิกจากบุปผชาติ ผู้วิจัยเลือกใช้บุปผชาติ 5 ชนิดที่ผู้วิจัยสนใจและประทับใจมากที่สุด คือ ดอกผักกาดรอง ดอกกุหลาบ ดอกชบา ดอกเข็ม และดอกพุทธรักษา มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ



ภาพที่ 1 เครื่องประดับเซรามิกในปัจจุบัน

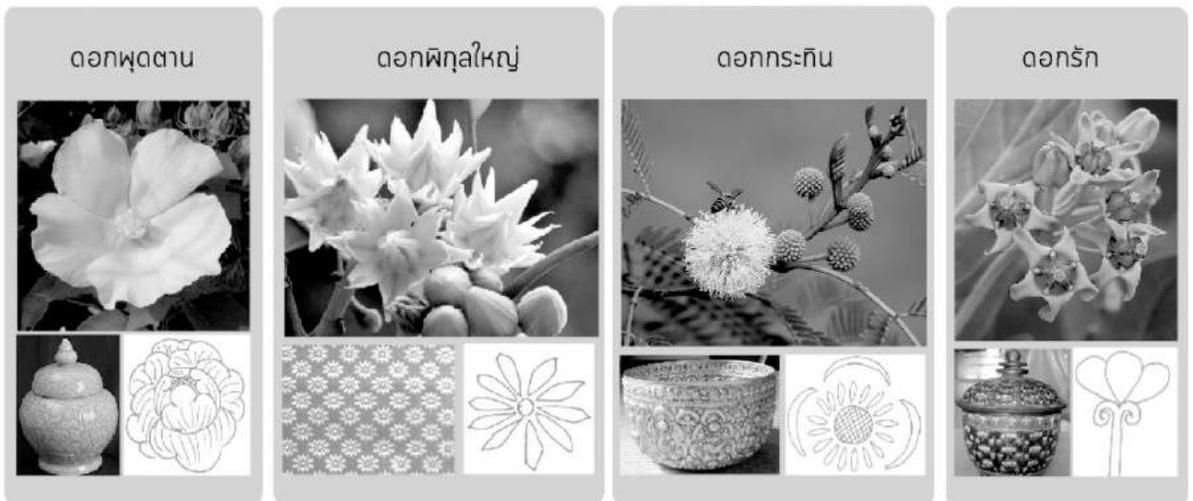


ภาพที่ 2 วัสดุอื่นที่นำมาผสมผสานในการออกแบบ

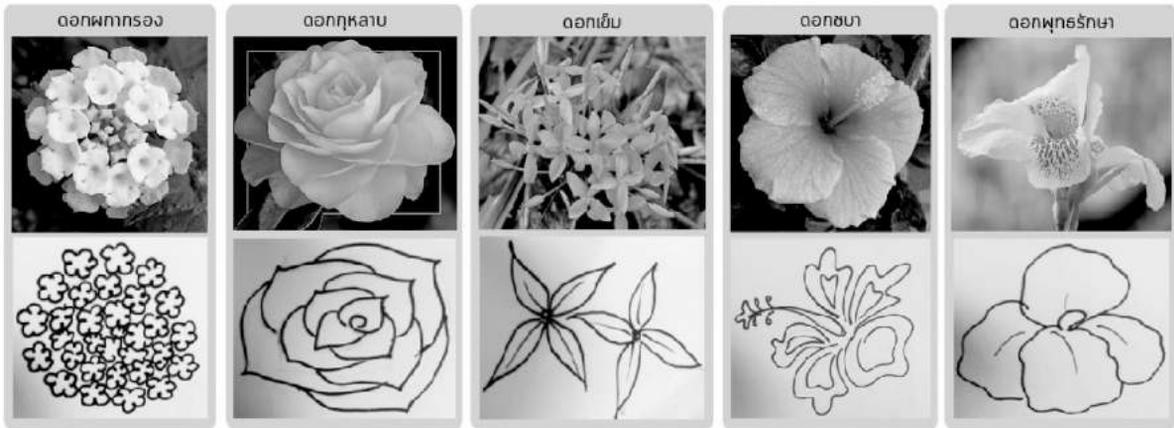
เครื่องประดับเซรามิก ซึ่งบุปผชาติแต่ละชนิดมีความสวยงาม และมีลักษณะที่โดดเด่นทั้งใน รูปร่าง รูปทรง สีเส้นที่หลากหลาย กลีบดอก ใบ กิ่ง และลำต้น การออกแบบเครื่องประดับเซรามิก จากบุปผชาติทั้ง 5 จะนำเอกลักษณ์ของดอกไม้ชิ้นนั้นมาออกแบบ โดยได้เลือกใช้จุดเด่นของดอกไม้เป็นหลักซึ่งจะสามารถสื่อให้เห็นถึงดอกผกากรอง ดอกกุหลาบ ดอกชบา ดอกเข็ม และดอกพุทธรักษาได้ชัดเจน

### กระบวนการทดลองทางเซรามิก

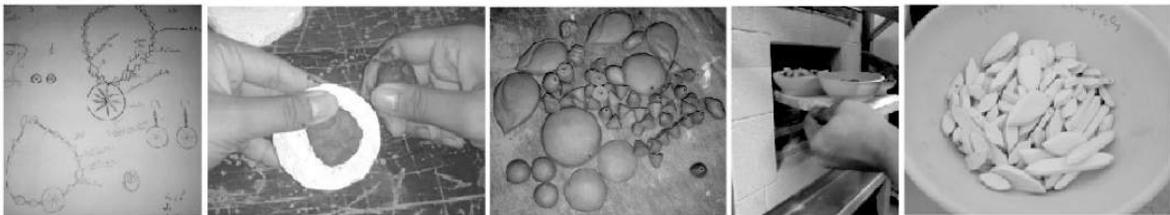
ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเทคนิคทางเซรามิก โดยเลือกเทคนิควิธีการตกแต่งในกระบวนการทางเซรามิก คือ วิธีการตกแต่งด้วยการผสมสีสแตนลงในเนื้อดินเพื่อให้ดินเกิดเป็นสีต่างๆ เทคนิคการตกแต่งลวดลายด้วยการเขียนสีใต้เคลือบและเทคนิคการตกแต่งลวดลายด้วยการเขียนสีบนเคลือบ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่เป็นธรรมชาติและมีความสวยงาม



ภาพที่ 3 หัตถกรรมเซรามิก หัตถกรรมผ้าทอ และเครื่องเงิน



ภาพที่ 4 บุปผชาติทั้ง 5 ชนิด



- 1 ออกแบบร่างภาพ Sketch 2 บั๊ต และ 3 ตั๊ต
- 2 ขึ้นชิ้นงานด้วยพิมพ์กดปูนปลาสเตอร์นำชิ้นงานที่ได้เจาะรูแล้วผอมให้แห้งสนิท
- 3 นำชิ้นงานมาขึ้นเตาเผาด้วยฟองน้ำขนาดจากนั้นจึงนำชิ้นงานเรียงเข้าเตาเผาที่อุณหภูมิ 850 องศาเซลเซียส

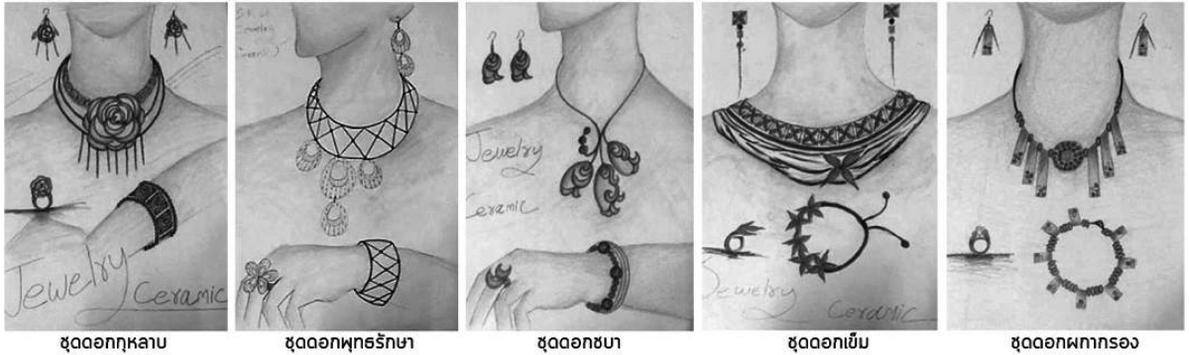


- 4 ทดลองการตกแต่งเซรามิกด้วยเทคนิคต่างๆ



- 5 นำชิ้นงานเรียงเข้าเตาเผาในอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส
- 6 นำชิ้นงานที่เผาเสร็จเรียบร้อยแล้วร้อยจัดเข้าเป็นชุดเครื่องประดับตามที่ออกแบบไว้

ภาพที่ 5 กระบวนการทดลองทางเซรามิก



ภาพที่ 6 ภาพสเกตซ์ชุดเครื่องประดับจากบุปผชาติทั้ง 5 ชนิด

### ผลงานการออกแบบเครื่องประดับบุปผชาติ

การออกแบบต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น รูปร่าง รูปทรง ของดอกไม้ที่ตัดทอน และนำมาสู่การออกแบบผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับลายเส้นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกใบนี้ ดอกไม้ กิ่งไม้ ลำต้น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสเกตซ์ (Sketch) และพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาออกแบบภาพร่าง 2 มิติ และ 3 มิติ โดยใช้แรงบันดาลใจจากบุปผชาติที่ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเอาไว้ โดยแบ่งตามขั้นตอนการออกแบบ จำนวน 5 ชุด ได้แก่ สร้อยคอ สร้อยข้อมือ ต่างหู และแหวน โดยคำนึงถึงเรื่องของความงามเป็นหลักและกระบวนการทางเซรามิกในรูปแบบของงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 7 ภาพสำเร็จเครื่องประดับชุดดอกกุหลาบ

เครื่องประดับชุดที่ 1 เครื่องประดับชุดดอกกุหลาบ ผู้วิจัยเลือกใช้รูปทรงของดอกกุหลาบมาเป็นหลักในการออกแบบ ผสมผสานกับโซ่ เชือกเทียน ไข่ปรับระดับ ตะขอ และหนังเทียม



ภาพที่ 8 ภาพสำเร็จเครื่องประดับชุดดอกชบา

เครื่องประดับชุดที่ 2 เครื่องประดับชุดดอกชบา ผู้วิจัยเลือกใช้เกสรดอกชบาเป็นหลักในการออกแบบ ผสมผสานกับ เชือกเทียน ตะขอต่างหู และโครงแหวนอะลูมิเนียม



ภาพที่ 9 ภาพสำเร็จเครื่องประดับชุดดอกพุทธรักษา

เครื่องประดับชุดที่ 3 เครื่องประดับชุดดอกพุทธรักษา ผู้วิจัยเลือกใช้สี ลวดลาย และรูปร่างของกลีบดอกพุทธรักษาเป็นจุดเด่นในการออกแบบ ตัดทอนลักษณะของกลีบดอกเพื่อให้โปร่งและลดน้ำหนักของเครื่องประดับ ผสมผสานกับเชือกเทียน และตะขอต่างหู

## สรุปผลการออกแบบ

ผลงานสร้างสรรค์ในด้านศิลปะเครื่องประดับเซรามิกชุดนี้ได้จากแรงบันดาลใจจากบุปผชาติ ได้แก่ ดอกพุดผกา รองดอกกุหลาบ ดอกชบา ดอกเข็ม และดอกพุทธรักษา ได้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เป็นชุดผลงาน 5 ชุด ในรูปแบบของชุดเครื่องประดับ ที่ประกอบไปด้วยสร้อยคอ สร้อยข้อมือ ต่างหู และแหวน ผู้วิจัยได้นำลักษณะเด่นของดอกไม้ทั้ง 5 ชนิด เช่น รูปร่าง รูปทรง ลวดลาย สี มาเป็นจุดเด่นในการออกแบบ ซึ่งสามารถสื่อถึงดอกไม้แต่ละชนิดได้เป็นอย่างดี โดยนำวัสดุอื่น เช่น เชือกเทียน เชือกหนัง ไซ้ ตะขอ ลวด ลูกปัดมา มาผสมผสานในการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์เครื่องประดับเซรามิกรูปแบบใหม่ที่มีรูปแบบและลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากรูปแบบเครื่องประดับเซรามิกที่พบเห็นทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งเครื่องประดับในแต่ละชุดมีสีสันที่สวยงาม มีความเป็นธรรมชาติ และมีลักษณะโดดเด่นสอดคล้องกันภายในชุด

ชุดดอกกุหลาบ สามารถสื่อถึงดอกกุหลาบได้อย่างชัดเจน มีสีสันที่สวยงาม มีความเป็นธรรมชาติของดอกกุหลาบได้ดี เหมาะกับการใช้งานและสอดคล้องกันภายในชุดมีความสวยงาม พัฒนาการออกแบบเป็นผลงานเครื่องประดับเซรามิกได้

## เอกสารอ้างอิง

- กรมป่าไม้ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2530). การปลูกและให้ประโยชน์ไม้ใช้สอย (ครั้งที่ 2) โครงการปลูกไม้ใช้สอยชุมชน ตามแผนพัฒนาชนบท, กรุงเทพฯ: กรมป่าไม้
- โครงการจัดทำสำมะโนอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับไทย. (2553). วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (30, 2) เมษายน - มิถุนายน. (28-36).
- โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2558, พฤศจิกายน 8). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [www.kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=34&chap=4&page=t34-4-infodetail09.html](http://www.kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=34&chap=4&page=t34-4-infodetail09.html)
- ซัชพล ทรงสุนทรวงศ์. (2546). มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- รายงานสถานการณ์วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมปี 2554-2555 สสว. (2558, พฤศจิกายน 8). แผนปฏิบัติการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <http://www.oic.go.th/FILEWEB/CABINFOCENTER2/DRAWER039/GENERAL/DATA0000/00000021.PDF>
- วัฒน์นะ จุฑะวิภาต. (2545). การออกแบบเครื่องประดับ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณธิตา พวงจันทร์แดง. (2559, สิงหาคม 21) ธรรมชาติพรรณพฤกษา, [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก: [www.crlcener.mutk.ac.th/reang.doc](http://www.crlcener.mutk.ac.th/reang.doc)
- วิไลเจิด ทวีสิน. (2526). มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม (ส 012) พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. (2547). เส้นสายลายไทยลวดลายเพื่อการออกแบบ 2, กรุงเทพฯ : เศรษฐศิลป์.

ชุดดอกชบา สามารถสื่อถึงดอกชบาได้ดี มีสีสันและรูปทรงเป็นธรรมชาติมีความพลิ้วไหวเหมาะกับการใช้งานและสอดคล้องกันภายในชุด มีความสวยงาม พัฒนาการออกแบบเป็นผลงานเครื่องประดับเซรามิกได้

ชุดดอกพุทธรักษา สามารถสื่อถึงดอกพุทธรักษาได้อย่างชัดเจน มีสีสันและรูปทรงเป็นธรรมชาติเหมาะกับการใช้งานและสอดคล้องกันภายในชุด มีความสวยงาม พัฒนาการออกแบบเป็นผลงานเครื่องประดับเซรามิกได้

เครื่องประดับทั้ง 3 ชุด อาจสวมใส่ได้ไม่ทุกโอกาสหรือบางชุดอาจไม่เหมาะสมที่จะสวมใส่ในชีวิตประจำวัน แต่จะเห็นได้ว่าเครื่องประดับเซรามิกสามารถผสมผสานกับวัสดุอื่นได้เป็นอย่างดี สร้างความแปลกใหม่ที่น่าสนใจให้กับเครื่องประดับเซรามิกได้ อีกทั้งยังช่วยลดน้ำหนักของเครื่องประดับเซรามิกสำหรับการสวมใส่เมื่อเปรียบเทียบกับเครื่องประดับที่ทำจากเซรามิกเพียงอย่างเดียว ส่วนในด้านการออกแบบเครื่องประดับในแนวคิดบุปผชาติ การนำลักษณะเด่นของดอกไม้มาใช้สามารถสื่อถึงดอกไม้ในแต่ละชนิดได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเทคนิควิธีการตกแต่งด้วยการผสมสีในเนื้อดิน การตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีได้เคลือบ และการตกแต่งด้วยวิธีการเขียนสีบนเคลือบ เป็นเทคนิคทางการตกแต่งเซรามิกที่มีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมกับงานออกแบบเซรามิกแนวคิดบุปผชาติได้เป็นอย่างดี

การสร้างสรรคศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคม  
Art inventions : Effects of Materialism on behavior changes in thai society

❖ ณัฐนรี เตียวเจริญกิจ ❖

## การสร้างสรรคศิลปะกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคม Art inventions : Effects of Materialism on behavior changes in thai society

❖ ณัฐนรี เตียวเจริญกิจ<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

มนุษย์ให้ความสำคัญกับวัตถุเป็นอย่างมาก วัตถุและเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ นับวันยิ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์มากขึ้น การมุ่งหาความสุขใส่ตน รักความสบายอยากมีชื่อเสียง ให้ความสำคัญด้านวัตถุมากกว่าจิตใจ การสะสมวัตถุยังมีมากเท่าใดยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงฐานะทางสังคมได้สร้างกระแสให้เกิดความต้องการไม่มีที่สิ้นสุด จึงเกิดเป็นพฤติกรรมที่เคยชินจนลืมความต้องการที่แท้จริง พฤติกรรมเหล่านี้แสดงออกมาทางบุคลิกลักษณะท่าทางในการสื่อสาร ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคศิลปะกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการนำเสนอแนวคิดในภาพศิลปะการจัดวาง (Installation art) ระหว่างชีวิตและวัตถุเพื่อสะท้อนค่านิยมทางสังคมโดยการแทนค่า การสร้างรูปทรงของวัตถุเครื่องประดับที่ใช้ในชีวิตประจำวันและใช้เทคนิคที่หลากหลายสร้างรูปทรงแต่งเติมด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มนุษย์ให้ความสำคัญเพื่อแสดงถึงกระแสวัตถุนิยม ด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านแนวความคิดเพื่อสื่อความรู้สึกถึงการล้อเลียน

**คำสำคัญ :** ศิลปะการจัดวาง, วัตถุนิยม, การเปลี่ยนแปลงทางสังคม

### Abstract

People has been obsessively focused on material and objects. Machines and technology has played important role in everyday life. Materialism has slowly impacted human behaviors. People heavily rely on technology and become more lazy without realizing it. Further, Personal happiness has become the main focus in life. Convenience and popularity are far more valuable than a good conscience. The more famous you are, the more money you have, will dictate your status in the society. The greed has created new norms which directly reflect on our behaviors. They obviously display through how we think, act, and communicate. These norms has shaped today's society as well as influences the creation of arts. The purpose of this research is to present the impacts of materialism to human behaviors through a concept called "Installation Art", an artistic work that designed to transform the perception of life and objects. An ordinary material like steel wire is used to create this focal piece. Different techniques have been applied to construct and imitate shapes of common objects that are used in everyday life such as clothes and accessories. Ultimately, distinctive details have been added to magnify and emphasize the effects of materialism on our emotions and souls.

**Keywords :** Installation Art, Materialism, behavior changes in Society

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ที่มาและความสำคัญ

ทุกวันนี้ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทุกสิ่งเปลี่ยนแปลงไป มนุษย์ก็เช่นเดียวกัน จากที่ได้ประสบเจอเหตุการณ์ด้วยตนเอง จึงสังเกตเห็นพฤติกรรมของคนบางกลุ่มในสังคมไทย ที่มีค่านิยมทางความคิดที่ผิดเพี้ยนไป มักตัดสินผู้อื่นจากภาพที่เห็นเพียงแค่ชั่วขณะ มองแค่ภาพลักษณ์ภายนอก ถ้าตนเองรู้สึกไม่พอใจก็แสดงกิริยาท่าทางออกมาตามความรู้สึกส่วนตัว โดยไม่ได้คำนึงถึงจิตใจผู้อื่น เพราะใช้สายตามองแค่เสื้อผ้าอาภรณ์ มองแค่เปลือก นอกมากจนเกินไป ถูกกิเลสตัณหาครอบงำ จนลืมนึกว่าวัตถุเป็นแค่สิ่งของภายนอกเป็นเครื่องประดับที่เติมแต่งให้สวยงาม ไม่ใช่สิ่งที่บ่งชี้ถึงความเป็นคน จนหลงลืมความเป็นมนุษย์และหน้าที่ของตน

ข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งที่ได้พบเห็นเหล่านี้ เป็นสิ่งซับซ้อนแสดงออกมาเพื่อให้รู้สึกว่าคุณเหนือกว่าผู้อื่น อาจได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจนเกิดเป็นความเคยชินและซึมซับในทางความคิดจนแสดงพฤติกรรมเช่นนี้ต่อผู้อื่นอย่างไม่รู้ตัว เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงค่านิยมของบุคคลนั้นได้อย่างชัดเจน การกระทำดังกล่าวไม่ใช่แค่พบในห้างสรรพสินค้าเท่านั้น แต่ยังแทรกซึมอยู่ทั่วทุกแห่งหนในสังคมไทย ทุกอาชีพและเกิดขึ้นจริงในสังคมทุกๆ อย่างล้วนเกิดอยู่ภายใต้สามัญสำนึกของแต่ละคน เราจึงต้องเข้าใจและยอมรับในความบกพร่องของมนุษย์เพื่อเป็นหนทางนำไปสู่การดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างสมดุล

## วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจกับค่านิยม ที่เป็นผลจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม
2. เพื่อศึกษาเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ตามจินตนาการของตนเอง สื่อถึงความว่างเปล่าผ่านตัววัตถุ แสดงให้เห็นถึงกระแสวัตถุนิยม
3. เพื่อทดลองผลงานสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation Art) ให้สัมพันธ์กันระหว่างคนกับวัตถุ

## กรอบแนวความคิด

เป็นการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม กับวัตถุภายนอก แสดงให้เห็นถึงกระแสวัตถุนิยม โดยนำเสนอในรูปแบบเฉพาะตน แสดงออกถึงการประชดประชัน สื่อผ่านทางตัววัตถุ

เครื่องประดับ สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation art)

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อที่จะทำความเข้าใจและยอมรับในพฤติกรรมของบุคคล ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในสังคม
2. ได้ค้นหาทดลองการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในรูปแบบที่แสดงออกเฉพาะตัว
3. เพื่อให้ผู้คนได้รับรู้อีกแง่มุมหนึ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ค่านิยมที่ไม่ควรประพฤติปฏิบัติ นำไปสู่การดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างสมดุล

## ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานผ่านแรงบันดาลใจของข้าพเจ้าเอง นำมาวิเคราะห์ กลั่นกรอง ปรับเปลี่ยนให้เกิดสิ่งใหม่ เพื่อต้องการรับรู้และเข้าใจต่อสังคมปัจจุบันมากขึ้น ผลงานแสดงถึงการประชดประชันผ่านตัววัตถุ เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า ที่บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา สินค้าที่กำลังเป็นที่นิยม วัสดุในการสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นลวดในการสร้างวัตถุ เป็นวัตถุสำเร็จรูปที่มีลักษณะคงทน แข็งแรง นำมาคลี่คลายให้เกิดรูปทรงใหม่ ถอดความหมายด้วยสัญลักษณ์ ที่แสดงถึงค่านิยมจากพฤติกรรมที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลเสียต่อการดำเนินชีวิตแทบทั้งสิ้น ถ้าหากบุคคลบางกลุ่มยังไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจะก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

## เนื้อหา

ผู้คนจำนวนมากคลั่งไคล้ในการบริโภคนิยมและให้ความสำคัญจากรูปลักษณ์มากกว่าประโยชน์ใช้สอย สิ่งสำคัญ คือสื่อในสังคมที่มีผลโดยตรงต่อค่านิยมของผู้คนในปัจจุบัน แฟชั่น การเลียนแบบดารา โซเชียลเน็ตเวิร์ก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านลักษณะนิสัยของคน ให้ความสนใจกับบุคคลที่แต่งตัวดูดี ชื่นชอบให้เกียรติคนที่มีฐานะ จึงเกิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น เกิดความไม่เท่าเทียมและส่งผลกระทบต่อข้าพเจ้าโดยตรง ในผลงานของข้าพเจ้า แสดงถึง “ภาพลวง” ทุกอย่างที่เราเห็นนั้น มันอาจจะไม่ใช่สิ่งที่เราคิดเสมอไป มนุษย์ลุ่มหลงกับกระแสวัตถุ ให้ความสำคัญกับยี่ห้อแบรนด์เนมมากจนเกินไป มองเพียงแค่

สัญลักษณ์บางอย่างในตัววัตถุ ดิ้นรนเพื่อที่จะได้มาครอบครอง จนหลงลืม ความจริงว่าสิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ตัวชี้วัดความดีงามของคนในสังคมได้

## รูปแบบ

ขอบเขตทางด้านรูปแบบ เป็นผลงานศิลปะประเภท การจัดวาง (Installation Art) ข้าพเจ้าเลือกสร้างสรรค์ ผลงาน โดยการเปรียบเทียบจากวัตถุจริง ถ่ายทอดเป็นผลงานผ่าน อารมณ์และจินตนาการ

## เทคนิค

ขอบเขตทางด้านเทคนิคข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้วัสดุเส้นลวด เป็นวัตถุสำเร็จรูปที่มีคุณสมบัติที่เอื้อต่อการทำงาน ในการ สร้างสรรค์ของข้าพเจ้า และแต่งเติมด้วยวัสดุชนิดอื่นๆ กับสิ่งที่ สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เส้นลวดที่มีขนาดต่างกัน เส้น ทึบ เส้นหนา นำมาคลี่คลายและตัดทอนรูปทรงแต่งเติมด้วยสัญลักษณ์ เฉพาะตัว มาจัดวางเป็นลักษณะการเลียนแบบ สินค้าที่กำลัง เป็นที่นิยมตามกระแสแฟชั่น เช่น ผ้า กระดุม ลูกบิด ใช้วิธีการเย็บ สร้างสรรค์ให้เกิดความหมายที่ชัดเจน โดยคำนึงถึงพื้นที่การจัดวาง ใช้แสงไฟส่องเพื่อต้องการมุ่งเน้นไปที่ตัววัตถุเพื่อให้อัตลักษณ์ ความ งาม หูหรรษา และซ้อนทับกัน ให้เกิดเงาสะท้อน

## วิธีการสร้างสรรค์

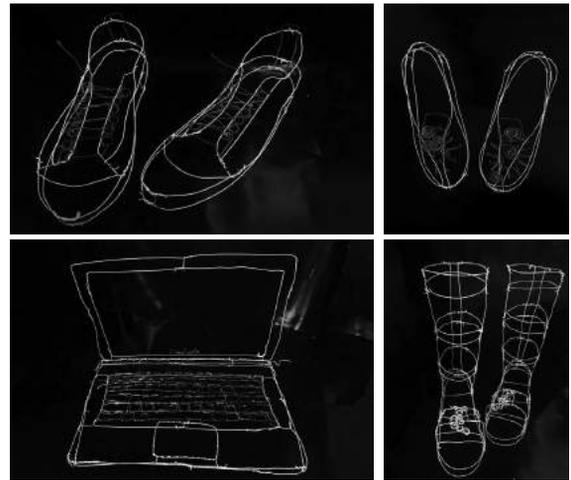
1. ศึกษาหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งทางแฟชั่น รสนิยม ชนชั้นทางสังคม อัตลักษณ์ความเป็นอยู่ แวดวง ในทฤษฎีของ ปีแอร์ บูดีเยอร์ เพื่อให้เข้าใจในความหมายที่แท้จริงและศึกษา ข้อมูลทางพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดการเลียนแบบกัน นำมา สนับสนุนแนวความคิดและนำมาประยุกต์ใช้ในผลงานการ สร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบวิธีการเฉพาะ

2. ทดลองสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานโดยใช้วัสดุ เส้นลวด มาดัดและคลี่คลายรูปทรง อาทิเช่น รูปทรงของรองเท้า กระเป๋า เสื้อผ้าสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่กำลังเป็นที่นิยมหรือ เป็นเทรนด์เพื่อให้ได้รูปทรงและสัญลักษณ์ ที่แสดงถึงกระแส วัตถุนิยม

3. เลือกรูปแบบที่ลงตัวนำมาถอดความหมาย ยีห่อ แบนต์เนม เพื่อหาลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ให้สอดคล้องและลงตัวมากที่สุด

4. ประเมินผลงานสร้างสรรค์และเก็บรายละเอียด แสดง ผลงานในรูปแบบการจัดวาง (Installation Art) แก้ไขปรับเปลี่ยน ทิศทางการจัดวางผลงานเพื่อให้ดูเหมาะสม ใช้แสงไฟเข้ามาช่วย เพื่อเน้นให้ผลงานมีความหรรษา มากขึ้น และให้วัตถุเกิดการ สะท้อนของเงา โดยคำนึงถึงองค์ประกอบโดยรวมเพื่อให้ตรงตาม แนวความคิด

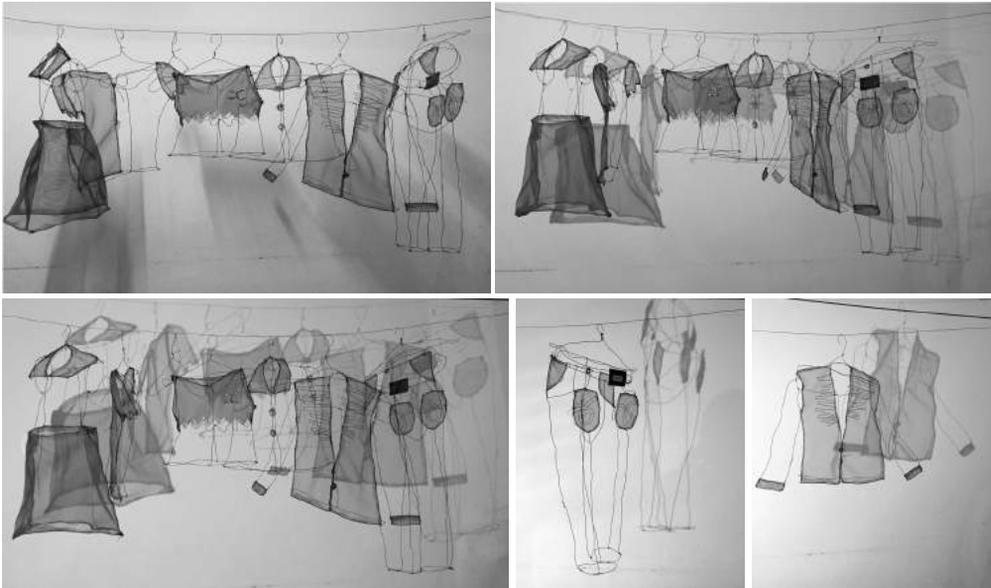
## ภาพร่าง



ภาพที่ 1 : ผลงานก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง

ภาพร่างก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง เป็นการสร้างสรรค์ ตามแนวความคิดที่ได้พบเจอด้วยตนเองในสังคมไทยด้วย กระแสบริโภคนิยมและการวัดค่าของคนจากวัตถุ เครื่องแต่งกาย เป็นเสมือนสิ่งที่ห่อหุ้ม ปกปิดร่างกายไว้ ผู้คนจึงมักมอง แคสภาพ ภายนอกมากกว่าจิตใจ เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า สิ่งอำนวยความสะดวก ต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น ต่อผู้คน เป็นสิ่งที่ผู้คนยึดติดและให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้าจึงนำรูปแบบโครงสร้างของวัตถุ นำลวดมาคลี่คลาย แต่ยังคงความเป็นรูปทรงของวัตถุ สร้างสรรค์ให้ใกล้เคียงกับ สิ่งของในชีวิตประจำวัน รูปทรงในผลงาน มีลักษณะ ภายใน กลวง วางเปล่า นำมาถ่ายทอดผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทาง ศิลปะ

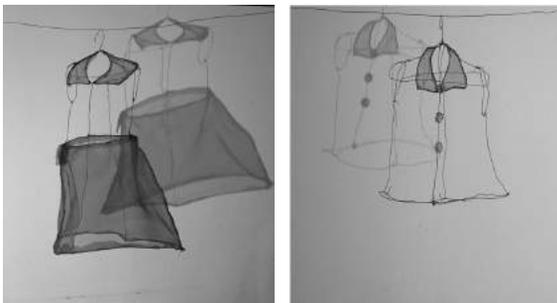
ภาพผลงานการสร้างสรรค์



ชื่อผลงาน : ภาพลวง  
 เทคนิค : สื่อผสม  
 วัสดุ : ลวด, ผ้า, กระดาษ, ลูกปัด, เส้นด้าย

1. รูปทรง (FORM)

ผลงานของข้าพเจ้า ใช้โครงสร้างรูปทรงวัตถุสิ่งของเป็นหลัก ที่มองเห็นและรับรู้ได้จากสายตา ผลงานเกิดจากความรู้สึกและประสบการณ์ตรง จากคนบางกลุ่มที่มองผู้อื่นจากภาพลักษณ์ภายนอก ประเมินคนจากวัตถุการแต่งกาย แสดงวัตถุสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น รูปทรงเสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า เครื่องประดับ มาถอดความหมายแฝงด้วย การประขุดประชัน แสดงรูปทรงวัตถุเป็นหลัก ภายใตุดอกลวง ว้างเปล่า บางส่วนยังแสดงความเป็นวัตถุเพราะเป็นสิ่งสำคัญ ที่ทำให้มนุษย์เกิดความ



ต้องการไม่สิ้นสุด แสดงสัญลักษณ์เข้ามาในผลงานให้สอดคล้องและผสมผสานกัน โดยคำนึงถึงพื้นที่การจัดวาง

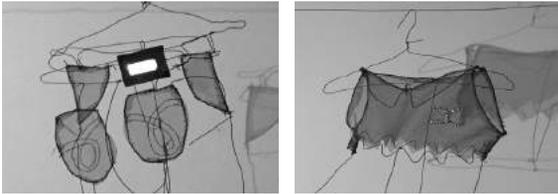
2. เส้น (LINE)

ในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า ใช้เส้นกำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหวตามรูปทรงวัตถุ แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เช่น เส้นโค้ง (CURVED LINE) แสดงความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ความไม่เที่ยง โดยสร้างเส้นต่อระหว่างผ้ากับโครงวัตถุ เพื่อเน้นย้ำความต้องการของผู้คนว่า มีความอยากได้อยากมี ต้องการซื้อแค่เพียงเพราะเป็นแบรนด์เนม ไม่ได้สนใจในตัววัตถุนั้นจริงๆ จึงสร้างให้เส้นของวัตถุมีลักษณะเบาบางเป็นเหมือนสิ่งของทั่วไป ไม่ได้พิเศษเท่ากับสัญลักษณ์ในตัววัตถุ



### 3. พื้นผิว (TEXTURE)

ข้าพเจ้าใช้ผ้าตาข่ายในการสร้างสรรค์ ให้เห็นเนื้อผ้าที่มีลักษณะโปร่งบาง สามารถแสดงลวดลายได้ชัดเจน ให้เห็นถึงยี่ห้อแบรนด์เนมที่ผู้คนคลั่งไคล้ ประดับด้วยวัสดุและสัญลักษณ์ลงไปในผลงานให้ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์มากที่สุด โดยใช้วัสดุกระดุม ลูกบิด ผ้า ตาข่าย นำมาเย็บให้เกิดลวดลายในรูปแบบต่างๆ ประดับลงบนเสื้อผ้าสร้างความรู้สึกถึงความเป็นแบรนด์เนม หูหრა โดยใช้แสงไฟเป็นส่องให้เกิดเงา การสะท้อนแสดงถึงตัวตนและวัตถุ



### 4. แสงและเงา (LIGHT & SHADE)

แสงและเงาเป็นสิ่งที่คู่กัน ข้าพเจ้าจึงใช้แสงส่องไปยังตัววัตถุ เมื่อแสงกระทบวัตถุบริเวณพื้นหลังจะแสดงภาพเงาของวัตถุให้เกิดการสะท้อนแสดงถึงตัวตน การบดบังแอบแฝง เสียนแบบ ซับซ้อน เพื่อสร้างมิติของวัตถุให้ประสานกลมกลืน

### 5. การจัดวาง (INSTALLATION ART)

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบการจัดวาง (Installation Art) ของรูปทรงที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคและวิธีการเฉพาะตน ติดตั้งโดยคำนึงถึงพื้นที่ในการจัดวางเพื่อสร้างผลงานให้สัมพันธ์กันระหว่างวัตถุ รูปแบบโครงสร้างหลักของการสร้างสรรค์นี้ใช้ทัศนธาตุมาสร้างงานให้เกิดรูปทรง เส้น พื้นผิว แสงเงา มาเป็นส่วนประกอบต่างๆ ให้ตรงกับแนวคิดในการสร้างสรรค์

จำนวนทั้งหมด 4 ชุด ในชุดที่ 1 และ 2 แสดงถึงลักษณะการแขวน แสดงเป็นราวแขวน เนื้อผ้า มีชุดละ 6 ชิ้น ส่วนชุดที่ 3 แสดงเป็นเชลล์ มี 4 ชิ้น ชุดที่ 4 แสดงเป็นเชลล์เล็กๆ เพื่อวางเครื่องประดับ ใช้แสงไฟในผลงานเพื่อต้องการให้เกิดการซ้อนทับตรงตามจินตนาการ

### การวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้มีขั้นตอนการทำงาน และกระบวนการต่างๆ ขณะที่ลงมือปฏิบัติเกิดปัญหาและอุปสรรค

ในการสร้างสรรค์ ดังนี้

- ปัญหาด้านโครงสร้างการใช้ลวดเส้นเล็กไป ทำให้การขึ้นโครงไม่แข็งแรง ไม่คงทน มีลักษณะบางและหิ้งงอง่ายทำให้เสียรูปทรง การเลือกลวดเส้นใหญ่ไปมีปัญหาในการตัด ตัดยาก รูปทรงไม่ได้ตามต้องการไม่สวยงาม จึงต้องเลือกใช้เส้นลวดที่มีขนาดแตกต่างกันเพื่อลดทอนรูปทรงให้เหมาะสมมากขึ้น
- ปัญหาที่เกิดจากแนวความคิด คือ การเลือกใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ยังไม่สอดคล้องกับรูปทรงของผลงานเท่าที่ควร
- ปัญหาด้านวัสดุในการตกแต่ง เช่น ลูกบิด กระดุม ผ้า เนื่องจากใช้ลวดขึ้นโครงวัตถุ มีการเย็บผ้าแค่บางส่วนทำให้เกิดปัญหาในการเย็บระหว่างผ้ากับลวด ส่วนว่าส่วนโค้ง จึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการเย็บให้เรียบร้อยมากที่สุด

### สรุปการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมชุดนี้ เป็นเสมือนสิ่งที่สะท้อนถึงค่านิยมที่ฉาบฉวยผู้คนในสังคมให้ความสำคัญกับความงามภายนอก ประเมินคุณค่าจากการแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้ แคตาเห็นเพียงชั่วขณะ ค่านิยมทางพฤติกรรมเช่นนี้ ส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมาก ทำให้เกิดการเลียนแบบในทางที่ผิด อาจก่อให้เกิดเป็นปัญหาสังคมตามมาจากการสังเกตและศึกษา จึงเกิดเป็นการเรียนรู้และเข้าใจในพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสังคม จนเข้าใจว่าความงามที่แท้จริงไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุภายนอกแต่สำคัญที่จิตใจ

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ นับเป็นการนำเสนอแง่มุมหนึ่งซึ่งเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงต่อกันในสังคมโดยใช้วัตถุภายนอกมาเป็นสิ่งชี้วัดคุณค่าของคน โดยนำวิธีคิดมาพัฒนาค้นคว้าทั้งทางรูปแบบและเทคนิคบวกกับประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาทางสังคม มาถ่ายทอดแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งใหม่ผ่านกระบวนการทางศิลปะ นำมาจัดวางในรูปแบบ (Installation Art) รวมไปถึงการนำผลที่ได้จากการทำงาน มุมมองทัศนคติใหม่ๆ มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อนำไปสู่การดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

### บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ, นันทกา สุธรรมประเสริฐ, เอกธิดา เสริมทอง. (2554). ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ โครงการเมธีวิจัยอาวุโส กระทบวนทัศน์ใหม่ของสื่อสารศึกษาไทย ศูนย์สหวิทยาการชุมชนศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ฝ่ายวิชาการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
- ค่านิยมทางวัตถุของสังคมไทย (2559, ธันวาคม 25) [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก [http://km.streesp.ac.th/external\\_newsblog.php?links=150](http://km.streesp.ac.th/external_newsblog.php?links=150)
- มนุษย์สัมพันธ์ Human Relations. (2559, ธันวาคม 25) [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <http://www.novabizz.com/NovaAce/Human-Relations.htm>
- สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์. (2544). รสนิยม: ภาษาในสังคมไทยยุคบริโภคนิยม. โครงการหนังสือเล่ม สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เส้น. (2559, ธันวาคม 20). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.2line/line.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.2line/line.htm)
- แสงและเงา (Light and shadow) (2559, ธันวาคม 20). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <https://kritsanabbcit58.wordpress.com/แสงและเงา-light-and-shadow/>
- อารมณ. (2559, ธันวาคม 25) [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/บทที่10>



การวิเคราะห์หนังสือสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546-2558  
The Analysis of the Silk Road Tourism Documentary Year 2003-2015

❖ *Chen Gangwei* ❖

# การวิเคราะห์หนังสือสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546-2558

## The Analysis of the Silk Road Tourism Documentary Year 2003-2015

❖ *Chen Gangwei*<sup>1</sup> ❖

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมที่ตีพิมพ์ในช่วงเวลา พ.ศ. 2546 ถึง พ.ศ. 2558 จำนวน 6 เรื่อง โดยนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมได้กล่าวถึงความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการเดินทาง สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ และวิถีชีวิตของคนบนเส้นทางสายไหม โดยให้ข้อมูลและความคิดเห็นของผู้เขียนที่มีต่อสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นธรรมชาติ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ และสถานที่เกี่ยวกับศาสนา แสดงถึงความยิ่งใหญ่ทางวัฒนธรรมจีนและธรรมชาติที่สวยงาม เนื้อหาโดยรวมให้ความรู้เกี่ยวกับภูมิประเทศและความเจริญรุ่งเรืองของประเทศจีนในอดีตถึงปัจจุบัน ผู้คนต่างวัฒนธรรมบนเส้นทางสายไหมที่มีความหลากหลายและมีเอกลักษณ์เฉพาะตน เป็นความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของภาคตะวันตกเฉียงเหนือในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน เนื้อหาของหนังสือสารคดีทั้ง 6 เล่ม สามารถใช้เป็นคู่มือการเดินทางท่องเที่ยวตามเส้นทางสายไหมได้เป็นอย่างดี

**คำสำคัญ :** สารคดีท่องเที่ยว เส้นทางสายไหม เนื้อหา

### Abstract

This research aimed to analyze the contents of one belt one road tourism documentary from year 2003 to 2015, the result was presented as a descriptive analysis.

The research found that the contents of one belt one road tourism documentary presented the facts about the journey, the major tourist attractions and the people's way of life on the One Belt One Road. The documentary gave information and opinions of authors towards natural attractions, historical sites, and religious places which showed the greatness of Chinese culture and its beautiful nature. The information also provided knowledge about the landscape and prosperity of China from the past to the present time. Chinese people on the One Belt One Road were diverse and unique. This was information source of knowledge of the history and culture in the Northwestern people of China which was used as a travel guide along the One Belt One Road.

**Keywords :** *Tourism Documentary, One Belt One Road, Contents*

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

## บทนำ

สารคดีท่องเที่ยวเป็นงานเขียนประเภทร้อยแก้วที่ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์จากการท่องเที่ยว ซึ่งผู้เขียนได้บันทึกสิ่งที่พบเห็นในขณะเดินทาง ประกอบด้วยความคิดเห็นและเกร็ดความรู้มากมายเกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นภาพของสถานที่ ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของผู้คน สภาพภูมิประเทศ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี เป็นต้น ดังที่ จิตรลดา สุวดีถิกุล (2526 : 75) กล่าวว่า สารคดีท่องเที่ยว คือการเขียนบันทึกเรื่องราวจากสิ่งที่ผู้เขียนได้พบเห็นขณะเดินทางท่องเที่ยว ประกอบด้วยข้อคิดเห็นและเกร็ดความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ และ ชลอ รอดลอย (2544 : 50) กล่าวว่า สารคดีท่องเที่ยวมุ่งให้ความรู้เกี่ยวกับประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้แต่ง มีลีลาการเขียนที่ก่อปรไปด้วยศิลปะ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินไปพร้อมกับได้รับความรู้

นอกจากนี้สารคดีท่องเที่ยวยังอธิบายวิธีการเดินทางที่พิกแรม ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ตลอดจนสิ่งที่ต้องเตรียมรวมทั้งการที่จะต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคมนั้น โดยใช้ศิลปะภาษาและสอดแทรกเกร็ดตำนาน เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้พร้อมกับความเพลิดเพลินใจ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2547 : 34-47) กล่าวว่า ลักษณะของสารคดีท่องเที่ยว คือ สารคดีท่องเที่ยวมีข้อมูลถูกต้องเป็นข้อเท็จจริงที่นักเขียนได้เดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่นั้นๆ ด้วยตนเอง ไม่ใช่จินตนาการหรือการถ่ายทอดจากคำบอกเล่าของผู้อื่น และปัจจุบันมีการคมนาคมติดต่อกันสะดวกขึ้น สถานที่แห่งหนึ่งที่เขียนไว้ในสารคดีอาจจะเป็นสถานที่ที่ผู้อ่านจำนวนมากเคยเดินทางมาแล้ว หรือเน้นสถานที่แห่งเดียวกัน ก็อาจจะได้ปรากฏในสารคดีท่องเที่ยวหลายเล่ม เช่น สารคดีท่องเที่ยวประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนมีหลายเรื่อง เช่น ร่องเท้าบนรอยทรายของวริษฐ์ ลิ้มทองกุล เทียวจีนของวรวิทย์ วรเวช ถนนหมื่นลีของเรวัติ อริยกุลชัย ยิ้มจีนของสุเมธ แสงนิ่มนวล การอ่านสารคดีท่องเที่ยวจะทำให้ผู้อ่านได้อ่านเปรียบเทียบกับหลายเล่มในด้านข้อเท็จจริงและรู้จักประเทศจีนได้หลายแง่มุมจากทรรศนะของผู้เขียนแต่ละคน

สารคดีท่องเที่ยวให้ความรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่นักเขียนได้ไปเที่ยวมาอย่างสมบูรณ์ ไม่ว่าในด้านสภาพภูมิประเทศ ความเป็นอยู่ของผู้คน ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยมและวัฒนธรรม ซึ่งมีรายละเอียดใช้เป็นคู่มือสำหรับนักเดินทางได้ นอกจากนี้สารคดีท่องเที่ยวได้แทรกเกร็ดตำนาน

นิทาน ข้อข้ามัน เกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งได้ให้ความรู้และความบันเทิงไปพร้อมกันด้วย เกร็ดต่างๆ เหล่านี้คือ “เสน่ห์” ของสารคดีประเภทท่องเที่ยวที่ทำให้ผู้อ่านได้รับรสชาติในการอ่านเพิ่มขึ้น และได้ความรู้จากข้อสังเกตและการแสดงทรรศนะของผู้เขียนต่อสิ่งที่พบเห็นในขณะท่องเที่ยว

ผู้เขียนสารคดีท่องเที่ยวได้บันทึกประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยนิยมหยิบแง่มุมของสิ่งที่พบเห็นมาเสนอในเรื่อง จึงทำให้ผู้อ่านนิยมอ่านหนังสือสารคดีท่องเที่ยวสอดคล้องกับ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2535 : 34) กล่าวว่า เพราะสารคดีท่องเที่ยวตอบสนองลักษณะนิสัยความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ ผู้อ่านจะได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และความตื่นเต้นจากการอ่านสารคดีท่องเที่ยว โดยเฉพาะผู้ที่ไม่มีโอกาสได้เดินทางไปเที่ยวในสถานที่ที่ตนสนใจ การอ่านสารคดีท่องเที่ยวจึงเป็นเหมือนประสบการณ์รองที่สำคัญ และยังได้กระตุ้นสัญชาตญาณการเดินทาง การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ อีกทั้งยังเป็นข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทางท่องเที่ยวและสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ที่ผู้อ่านสามารถใช้เป็นคู่มือการเดินทางได้เป็นอย่างดี

เส้นทางสายไหมนับเป็นเส้นทางการค้าเก่าแก่ที่เชื่อมโยงโลกตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกัน จากสุดแดนตะวันออกประเทศจีนสู่ขอบประตูยุโรปที่ประเทศตุรกี มีระยะทางยาวไกลกว่า 7,000 กิโลเมตร ทั้งนี้เส้นทางสายไหมได้เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนสินค้าและยังมีความสำคัญในด้านการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของผู้คนสองฝั่งโลก ปรีวิวัฒน์ จันทร (2552 : 101) ได้กล่าวไว้ว่า จางเซียน เป็นผู้บุกเบิกเส้นทางสายไหมคนแรกของจีน เดินทางไปทางตะวันตกเพื่องานการทูต ตั้งแต่ปี 139 ก่อนคริสตกาล เส้นทางสายไหมได้พัฒนาสืบต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

ในศตวรรษที่ 21 ประธานาธิบดีสีจิ้นผิง และนายกรัฐมนตรีหลี่ เค่อเฉียง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนได้กำหนดนโยบาย “One Belt and One Road” หรือหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง เพื่อส่งเสริมความร่วมมือทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมกับประเทศภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงทำให้แนวคิดเส้นทางสายไหมได้รับความนิยมจากนักวิชาการ นักท่องเที่ยว และหน่วยงานต่างๆ อย่างสูง (โอกาสและอุปสรรคสำหรับเอเชีย. 2558 : ออนไลน์) นักเขียนที่ได้เดินทางตามเส้นทางสายไหมมาแล้วก็ได้เขียนสารคดีขึ้นหลายเล่ม ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิเคราะห์สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546 ถึง

พ.ศ. 2558 ซึ่งเป็นสารคดีที่ผู้อ่านจะได้ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทางท่องเที่ยวตามเส้นทางสายไหมในด้านสถานที่ท่องเที่ยววิถีชีวิตของคนบนเส้นทางสายไหม และแง่มุมต่างๆ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างจีนไทยได้เป็นอย่างดี

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546 ถึง พ.ศ. 2558

### ขอบเขตการวิจัย

สารคดีท่องเที่ยวที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ เป็นหนังสือสารคดีท่องเที่ยวจำนวน 6 เล่ม มีเนื้อหาเกี่ยวกับเส้นทางไปเที่ยวบนเส้นทางสายไหมในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนในช่วง พ.ศ. 2546 ถึง พ.ศ. 2558 ดังต่อไปนี้

ลำดับ	ชื่อหนังสือ	ชื่อผู้แต่ง/แปล	ปีที่ตีพิมพ์ล่าสุด
1	ย่ำรอยทราย... บนสายแพรไหม	ปรีวัฒน์ จันทร	2546
2	เส้นทางสายแพรไหมในซินเจียง	ปรีวัฒน์ จันทร	2552
3	บนเส้นทางสายไหม	วิภา รุธิรพงษ์	2552
4	ทางสายไหม	พวงนิล คำปิงส์	2555
5	แพรไหมบนเส้นทางสายฝุ่น	เอกปวิณ นิลรัตน์	2556
6	ตะลุยเส้นทางสายไหม	วีรศักดิ์ เทียนธนะวัฒน์	2558

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาสารคดีท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางสายไหม และคัดเลือกไว้ 6 เรื่อง ได้แก่ ย่ำรอยทราย...บนเส้นทางสายไหม เส้นทางสายแพรไหมในซินเจียง บนเส้นทางสายไหม ทางสายไหม แพรไหมบนทางสายฝุ่น และตะลุยเส้นทางสายไหม

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหาของสารคดี เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย

3) วิเคราะห์เนื้อหาของสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546 ถึง พ.ศ. 2558 โดยใช้กรอบแนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหาของสารคดีท่องเที่ยวที่บันทึกเป็นความรู้และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญในด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

4) นำเสนอผลการศึกษาวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

### การวิเคราะห์ข้อมูล

สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมมีเนื้อหากล่าวถึงสถานที่ท่องเที่ยววิถีชีวิตของคนบนเส้นทางสายไหม และความคิดเห็นของผู้เขียน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 5.1 สถานที่ท่องเที่ยว

สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมมีจุดเด่นที่กล่าวถึงสถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และสถานที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับศาสนา ดังตัวอย่าง

1) **สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ** สารคดีท่องเที่ยวได้กล่าวถึงสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นธรรมชาติ คือ ทะเลสาบเทียนฉือ หุบเขาไร่องุ่น เทือกเขาเทียนชานและบัวหิมะ และทะเลสาบคาราคูล เป็นต้น ดังตัวอย่าง ทะเลสาบเทียนฉือ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นธรรมชาติที่สวยงาม น่าประทับใจของเขตปกครองตนเองซินเจียง



ภาพที่ 1 ทะเลสาบเทียนฉือ

แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ขึ้นชื่อที่สุดของเมืองอูหลุมู่ฉีที่นักท่องเที่ยวทุกคนที่มาเยือน จะต้องไม่พลาดไปชมก็คือ ทะเลสาบเทียนฉือ หรือทะเลสาบสวรรค์ อันเป็นทะเลสาบที่ตั้งอยู่บนเทือกเขาเทียนชาน อยู่ห่างจากตัวเมืองอูหลุมู่ฉีมาทางทิศตะวันออกเฉียงมา ๑๑๐ กิโลเมตร

(ย่ำรอยทราย...บนสายแพรไหม. 2546 : 221-222)

ฤดูร้อน ทิวสนบนภูเขายังคงเขียวชอุ่ม น้ำในทะเลสาบเป็นสีฟ้า เรือลำใหญ่พานักท่องเที่ยวล่องชมทิวทัศน์รอบๆ ทะเลสาบ แต่หากเป็นฤดูหนาว การเดินทางมาเทียนฉือทำได้ลำบาก เฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบกีฬาฤดูหนาวอย่างสกีหรือสเกตน้ำแข็งจึงจะดันดันเข้ามา ผืนน้ำสีฟ้าของเทียนฉือจะแปรเปลี่ยนเป็นลานน้ำแข็งกว้างสีขาว

(แพร่ไหมทางสายฝุ่น. 2556 : 153)

จากตัวอย่าง ทะเลสาบเทียนฉือเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงามในเขตซินเจียง บนเทือกเขาเทียนชาน มีทิวทัศน์สวยงาม ในฤดูหนาวเทียนฉือถูกหิมะปกคลุม เมื่อถึงฤดูร้อนหิมะละลายแล้วก็จะเห็นผืนน้ำเป็นสีฟ้า สะท้อนเงาของเทือกเขา จึงเป็นสถานที่ที่มีบรรยากาศเงียบสงบสวยงาม ทำให้นักท่องเที่ยวชื่นชอบและประทับใจเป็นอย่างยิ่ง

## 2) สถานที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประเทศ

จีนมีประวัติศาสตร์ยาวนาน จึงมีสถานที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่ได้สะท้อนพัฒนาการในแต่ละยุคสมัยในด้านการปกครองและความเจริญรุ่งเรืองทางศิลปวัฒนธรรมมากมาย ดังตัวอย่างสุสานจินซี ดังนี้



ภาพที่ 2 สุสานจินซี

หลุมขุดค้นมีทั้งหมด 3 หลุม หลุมที่หนึ่งมีขนาดใหญ่ และเหล่าทหารดินเผาอยู่ในสภาพสมบูรณ์ที่สุด นอกจากหุ่นทหารดินเผาแล้ว ภายในหลุมยังมีหุ่นม้าดินเผาดังเรียงรายจนเสมือนเป็นกองทัพ รวมแล้วมีหุ่นทหารและหุ่นม้าดินเผา มากกว่า 7,000 ชิ้น

(ตะลุยเส้นทางสายไหม. 2558 : 130)

ตัวเลขที่อยู่เบื้องหลังกองทัพทหารดินเผานั้น สูงพอที่จะทำให้ผู้ได้ยืนได้ฟังสะดุ้งตกใจไปตามๆ กัน การสร้างสุสานเริ่มต้นขึ้นเมื่อ 246 ปีก่อนคริสตกาล ใช้แรงงาน 700,000 คนเป็นเวลาสี่สิบปีจึงแล้วเสร็จสมบูรณ์

(ทางสายไหม. 2555 : 134)

จากตัวอย่าง สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมกล่าวถึงสุสานจินซี ว่าเริ่มสร้างขึ้นในสมัยจักรพรรดิจินซี ได้ถูกขุดค้นพบโดยบังเอิญในปี ค.ศ. 1974 มีทั้งหมด 3 หลุม มีหุ่นทหารปั้นดินเผาม้าปั้นดินเผา หุ่นเหล่านี้มีลักษณะการแต่งกายและท่าทางที่แตกต่างกันตามชนชั้นในสมัยราชวงศ์จิน มีแม่ทัพ ขุนนางฝ่ายบู๊ ขุนนางฝ่ายบุน พลธนู พลทหารม้า พลตระเวน และพลรับใช้ หุ่นแต่ละตัวมีหน้าตาและความสูงแตกต่างกันตามชนเผ่า และให้ความรู้ว่าสร้างสุสานจินซีได้ใช้แรงงานถึง 700,000 คน เมื่อขุดค้นและปรับปรุงสุสานใช้เวลาถึง 40 ปี และเปิดให้ชมเมื่อ พ.ศ. 2522

ผู้เขียนได้เล่าเรื่องสถานที่ท่องเที่ยวสุสานจินซีว่า นอกจากมีความยิ่งใหญ่สวยงามและช่วยสร้างความเพลิดเพลินใจแก่ผู้ชมแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองด้านการเมือง เศรษฐกิจ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของคนจีนในยุคสมัยในอดีตอีกด้วย

3) สถานที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับศาสนา สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมได้กล่าวถึงวัด ถ้ำ และมัสยิด สะท้อนความเป็นมาของการเผยแพร่ศาสนาพุทธและศาสนาอิสลามในประเทศจีน และศิลปวัฒนธรรมที่มีสีสันหลากหลาย ดังตัวอย่างวัดม้าขาวกับถ้ำม่อเกา ดังนี้

วัดม้าขาว สร้างขึ้นในตำแหน่งที่ม้าของพระกumāรชิวได้ตายลง ระหว่างการเดินทางกลับจากการไปศึกษาพระธรรมสอนศาสนาที่แคว้นแคชเมียร์ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ วัดม้าขาวเป็นวัดแห่งแรกหลังจากศาสนาพุทธเข้ามาเผยแผ่ในประเทศจีน



ภาพที่ 3 วัดม้าขาว

จากจำนวน 3,000 กว่าถ้ำ เพิ่งบูรณะซ่อมแซมถ้ำด้านหน้าผาหิงซาซานเสร็จเพียง 492 ถ้ำยาว 1,610 เมตร ภายในมีจิตรกรรมฝาผนังกว่า 4,500 ตารางเมตร ซึ่งเป็นจุดเด่นที่สุดของศิลปะถ้ำมอเกา และกว่า 90% เป็นเรื่องราวทางพุทธศาสนา มีทั้งศิลปะจีน ยุโรป และอินเดียผสมผสานกลมกลืนกัน บางที่เห็นพระพุทธรูปแต่งกายแบบยุโรป บางที่ภาพวาดเป็นนิทานพื้นบ้านของจีนแทนที่จะเป็นอินเดียเพื่อให้กับศาสนาพุทธ บางภาพลึกลับมากจนแลดูเหมือนศิลปะสมัยใหม่ ภาพวาดเหล่านี้ยังบ่งบอกถึงความเป็นอยู่ในแต่ละยุค เครื่องมือใช้ในการทำมาหากิน ทั้งจับปลา เพาะปลูก ชนิดของเครื่องดนตรี แม้กระทั่งประวัติศาสตร์

(บนเส้นทางสายไหม. 2552 : 22)



ภาพที่ 4 ถ้ำมอเกา

จากตัวอย่าง ถ้ำมอเกาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นหลักฐานของวัฒนธรรมหรืออารยธรรมที่ปรากฏให้เห็นในปัจจุบัน แม้ว่าจะไม่สมบูรณ์ เพราะพังทลายไปแล้ว แต่มีการซ่อมแซมตลอดเวลา จึงเป็นตัวอย่างอันโดดเด่นของของสิ่งก่อสร้าง อันเป็นตัวแทนของการพัฒนาทางด้านวัฒนธรรม สังคม ศิลปกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี อุตสาหกรรมในสมัยโบราณของ

ประเทศจีน ในขณะที่เดียวกันได้สะท้อนความเจริญการผสมผสานทางวัฒนธรรมและศิลปกรรมของยุโรปกับอินเดียอีกด้วย

### 5.2 วิถีชีวิตของคนบนเส้นทางสายไหม

มณฑล 3 มณฑลบนเส้นทางสายไหมมีชนเผ่ากลุ่มน้อยอาศัยอยู่เป็นส่วนใหญ่ มีวิถีชีวิตที่แตกต่างกับคนในภูมิภาคอื่นๆ ของประเทศจีนในด้านบ้านเรือนที่อยู่อาศัย อาหารการกิน การแต่งกาย การประกอบอาชีพ เทศกาลที่สำคัญและสิ่งของที่เป็นเอกลักษณ์ ดังตัวอย่างด้านอาหารการกิน ดังนี้

อาหารอีกอย่างมีลักษณะเป็นแผ่นแป้งกลมๆ ทำจากแป้งสาลีหนาประมาณหนึ่งเซนติเมตรครึ่ง ใหญ่กว่าแผ่นโรตีสเล็กน้อย ทำให้ลวกด้วยการอบในเตาแบบง่าย คนที่นี้เรียกว่า “นั้” หรือนาน” เข้าใจว่าตามร้านอาหารมุสลิมในบ้านเราเรียกว่า “จาปาดิ”

(บนเส้นทางสายไหม. 2552 : 116)

บะหมี่เนื้อหลานโจวของที่นี่พิเศษจริงๆ ลูกค้าสั่งเมื่อไหร่ค่อยมานวดแป้งตบๆ เหยียงๆ ดึงไปดึงมาจาก 2 เป็น 4 เป็น 8 ...กลายเป็นบะหมี่เส้นกลมๆ หลากๆ ลิบภายในเวลาไม่กี่นาทีก็อย่างที่เห็นในหนังโฆษณาบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปยี่ห้อหนึ่งนั่นแหละ ส่วนหม้อน้ำซุ้บตั้งอยู่บนเตาเล็กเขาใช้กระดูกแพะต้มจนไขกระดูกออกมาทำให้น้ำซุ้บๆ .....บะหมี่ชนิดนี้ชาวจีนเรียกว่า “ลามิเยน” (Lamian ล่า = ดึง เมียน = บะหมี่ หรือเส้นหมี่)

(บนเส้นทางสายไหม. 2552 : 119)

ที่น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของทุกคนที่สุดก็คือร้านคั้นน้ำทับทิมสดขาย โดยปกติแล้ว เราจะไม่เคยเห็นผลไม้ประเภทลูกทับทิมที่จะมีมากจนถึงขนาดนำมาคั้นน้ำขายเป็นแก้วได้ แต่สำหรับดินแดนทางภาคตะวันตกไกลนี้ ทับทิมดูเหมือนจะเป็นผลไม้ที่หาได้ง่ายกว่าส้มหรือมะนาว

(ย่ำรอยทราย...บนทางสายไหม. 2546 : 242)

หนังสือ สถานที่	1	2	3	4	5	6
เทียนถื่อ	☑	☑	☑	☑	☑	
สุสานจิ้นซี	☑		☑	☑	☑	☑
ถ้ำมอเกา	☑		☑	☑	☑	☑
วัดม้าขาว			☑			



ภาพที่ 5 หนาน

บะหมี่เนื้อหาลานโจว  
(อาหารเอกลักษณ์ของชนเผ่าอุยกูร์)

น้ำทับทิมของจีนเจียง

หนังสือ สถานที่	1	2	3	4	5	6
เทียนฉือ	<input checked="" type="checkbox"/>					
สุสานจินซี	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ถ้ำม่อเกา	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
วัดม้าขาว			<input checked="" type="checkbox"/>			

จากตัวอย่าง อาหารของผู้คนบนเส้นทางสายไหมเป็นวัฒนธรรมของชนเผ่ากลุ่มน้อย ส่วนใหญ่เป็นอาหารที่ทำมาจากแป้งสาลี เช่น อาหารของคนมุสลิมที่รับประทานกับเนื้อแพะ เนื้อวัว หรือเนื้อไก่ บะหมี่เนื้อหาลานโจว ส่วนเครื่องดื่มน้ำทับทิมเป็นเอกลักษณ์ของผู้คนบนเส้นทางสายไหมที่นิยมบริโภคกันแพร่หลายบนเส้นทางสายไหมนับตั้งแต่สมัยโบราณ

### 5.3 ความคิดของผู้เขียน

ความคิดเห็นของผู้เขียนที่ปรากฏในสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม โดยผู้เขียนแสดงทัศนคติต่อสิ่งต่างๆ ที่พบเห็นในระหว่างการเดินทาง แทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง ความคิดเห็นของผู้เขียนเหล่านี้เป็นทั้งความคิดเห็นต่อผู้คนและคมนาคม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ชาวอุยกูร์เป็นชนเผ่าที่มีจิตใจเอื้ออารีต่อแขกผู้มาเยือนมากไม่ว่าแขกผู้นั้นจะยากดีหรือมีจน พวกเขาจะทำกรต้อนรับอย่างอบอุ่น และเลี้ยงดูด้วยชาใส่ม (ไชน่า) อบอุ่นแห้ง เมล็ดแอปเปิ้ลทอด หรือบางทีก็จะมีแตงโม แตงฮามี ถ้าเป็นในช่วงเทศกาลก็อาจมีแพะย่างทั้งตัวหรือเนื้อแพะเสียบไม้ปิ้งย่างที่หอมหวานไปด้วยกลิ่นเครื่องเทศและพริกไทย

(ย่ำรอยทราย...บนทางสายไหม. 2546 : 179)

จากตัวอย่าง ผู้เขียนได้แทรกความคิดเห็นที่มีต่อชาวอุยกูร์ มีทัศนคติว่า ชาวอุยกูร์เป็นผู้ที่มีจิตใจเอื้ออารีต่อแขกอย่างสูง ได้ต้อนรับด้วยอาหารพื้นถิ่นอย่างอบอุ่น และมีพฤติกรรมที่เรียบร้อยดี

ในเมืองจีน เครื่องบินเป็นวิธีเดินทางที่รวดเร็วและค่อนข้างประหยัด ทั่วประเทศมีสนามบินอยู่มากกว่า 150 แห่ง สายการบินระดับภูมิภาคที่มีบริการเที่ยวบินไปตามสนามบินเหล่านี้ก็เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา สายการบินในประเทศขนาดใหญ่มีอยู่สองสาย คือ ไชน่าเซาเทิร์นกับไชน่าอีสเทิร์นมีเที่ยวบินบินตามเมืองต่างๆ ในมณฑลส่านซี กานซู และจีนเจียง

(ทางสายไหม. 2555 : 366)

ทางรถไฟสายหลานซินเชื่อมฮืออันเข้ากับเมืองอูรัมชีและคังการ์ในจีนเจียง ระหว่างทางยังผ่านเมืองสำคัญบนทางสายไหมเกือบทุกแห่ง ส่วนทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 312 ที่เชื่อมหลานโจวเข้ากับอูรัมซินั้น มีระยะทางไกลมาก จึงควรแวะค้างคืนกลางทางเป็นระยะๆ

(ทางสายไหม. 2555 : 138)

จากตัวอย่าง ผู้เขียนได้กล่าวถึงวิธีการเดินทางโดยเครื่องบิน และรถไฟ มีความคิดเห็นว่า ประเทศจีนทันสมัยมีสนามบินอยู่มากกว่า 150 แห่ง มีสายการบินในประเทศขนาดใหญ่สองสาย คือ ไซน่าเซาเทิร์นกับไซน่าอีสเทิร์น สามารถเดินทางไปเมืองต่างๆ ได้สะดวกรวดเร็ว ส่วนทางรถไฟมีสายหลายขบวนเชื่อมต่อเชื่อมเข้ากับเมืองอูร์มชีและคัชการ์ในซินเจียง ระหว่างทางยังผ่านเมืองสำคัญบนทางสายไหมเกือบทุกแห่ง ผู้เขียนได้แทรกความคิดเห็นว่า การเดินทางท่องเที่ยวบนเส้นทางสายไหมสามารถเลือกเดินทางด้วยเครื่องบินจะใช้เวลาน้อย รวดเร็วและค่อนข้างประหยัด หรือเดินทางโดยรถไฟก็สะดวกสบาย หากต้องเดินทางไกล ใช้เวลามากกว่า และจะได้พักค้างคืนระหว่างการเดินทาง

นอกจากนี้มีความคิดเห็นของผู้เขียนในระหว่างการเดินทาง ดังตัวอย่างดังนี้

ถามว่าห้องนี้ทำความสะอาดเรียบร้อยแล้วหรือ ซี้ให้ดูซักโครก ดูอ่างล้างหน้า ฯลฯ เธอยืนยันว่าทำแล้ว นึกว่าจะได้ยินคำขอโทษหรือเสียใจที่มีเหตุการณ์เช่นนี้ พร้อมกับรีบปากจะจัดการให้เรียบร้อย แต่เปล่า เขากลับระบายความในใจเสียยืดยาว ซึ่งพอสรุปได้ว่า ชาวบ้านแถบนี้ค่อนข้างซี้เกียจและสกปรก

(บนเส้นทางสายไหม. 2552 : 170)

จากตัวอย่าง ผู้เขียนมีความคิดเห็นเชิงตำหนิต่อการพักและผู้ให้บริการที่พักอย่างตรงไปตรงมาว่า ห้องพักยังไม่ดีพอและการบริการในโรงแรมไม่ประทับใจเพราะว่าพนักงานในโรงแรมซี้เกียจและสกปรก

สรุปว่า ความคิดเห็นของผู้เขียนที่สอดแทรกในสารคดีท่องเที่ยวมีทั้งที่ชื่นชมและตำหนิ สะท้อนถึงอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิดของผู้เขียนในระหว่างการเดินทางและประสบการณ์ การท่องเที่ยว ซึ่งได้สะท้อนถึงจุดเด่นและจุดอ่อนของคนและสังคมในสถานที่ท่องเที่ยว

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัยของหัวข้อ “การวิเคราะห์สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม พ.ศ. 2546 ถึง พ.ศ. 2558” โดยสรุปคือ มีดังนี้เนื้อหาสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหม ให้ความรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว วิถีชีวิตของคนบนเส้นทางสายไหม และสะท้อนความคิดเห็นของผู้เขียน สรุปโดยสังเขป ดังนี้

1. สถานที่ท่องเที่ยวบนเส้นทางสายไหม ผลการวิจัยพบว่า ผู้เขียนเดินทางไปท่องเที่ยวสถานที่ที่เป็นธรรมชาติ สถานที่

ท่องเที่ยวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การปกครอง และสถานที่ท่องเที่ยวที่เกี่ยวกับศาสนา ทั้งนี้ สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ผู้เขียนแต่ละคนได้บันทึกไว้ มีทั้งภูเขา แม่น้ำ ทุ่งหญ้า และสวน ล้วนเป็นธรรมชาติที่มีความงดงามเป็นเอกลักษณ์ตามลักษณะภูมิประเทศของภาคตะวันตกเฉียงเหนือของจีน เช่น ทะเลสาบเทียนฉือ หุบเขาไร่รุ่งนึ่ง เทือกเขาเทียนชานและบัวหิมะ ทะเลสาบคาราคูล เป็นต้น เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี เช่น สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ กองทัพทหารดินเผา สิ่งมหัศจรรย์ในยุคสมัยยุคหิน กำแพงเมืองซีอาน เป็นต้น ทำให้ได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิประเทศรวมทั้งประวัติศาสตร์ในอดีตของจีน นอกจากนี้ความสวยงามที่สร้างความเพลิดเพลินใจให้แก่ผู้ท่องเที่ยวแล้ว ยังมีสถานที่ท่องเที่ยวที่เกี่ยวกับศาสนา มีทั้งถ้ำ วัด และมัสยิด ดังเช่น ถ้ำม่อเกา ถ้ำปิงหลิง วัดต้าเอี้ยนถ่า วัดเจดีย์ขาว มัสยิดอิดคาห์ เป็นต้น ล้วนแต่ได้สะท้อนศิลปวัฒนธรรมของผู้คนที่อาศัยในบริเวณแถบเส้นทางสายไหม นับว่าเน้นความรู้ใหม่และสร้างความประทับใจต่อผู้มาท่องเที่ยว

2. วิถีชีวิตของคนบนเส้นทางสายไหม ผลการวิจัยพบว่า คนภาคตะวันตกเฉียงเหนือบนเส้นทางสายไหมมีวิถีชีวิตที่ไม่เหมือนกันกับคนภูมิภาคอื่นๆ ของจีนในด้านบ้านเรือนที่อยู่อาศัย อาหารการกิน การแต่งกาย เทศกาล และสิ่งของที่เป็นเอกลักษณ์ อาหารการกินส่วนใหญ่จะเป็นอาหารที่ทำจะแบ่งสาลีและเป็นเนื้อวัว เนื้อแพะ เนื้อไก่ จะไม่นิยมทานเนื้อหมู เพราะว่าเป็นอาหารบนเส้นทางสายไหมส่วนใหญ่เป็นชาวมุสลิม อาหารที่มีชื่อเสียงคือบะหมี่เนื้อหลานโจว เกี่ยวเมืองซีอาน และหนานของชนเผ่าอูยกูร์ ในด้านการแต่งกายของคนชาวยูยกูร์ ผู้ชายใส่หมวก ผู้หญิงใส่ผ้าคลุมผม มีเทศกาลงูง เทศกาลอิดอตันพีเตอร์ของชาวมุสลิม สิ่งของที่เป็นเอกลักษณ์จะมีหมวกของชาวยูยกูร์ แก้วหินสะท้อนแสงกลางคืน เป็นต้น ทั้งหมดนี้สะท้อนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนบนเส้นทางสายไหมที่นับถือศาสนาอิสลามเป็นส่วนใหญ่

3. ความคิดเห็นของผู้เขียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เขียนได้แสดงความคิดเห็นต่อผู้คนและสังคมในด้านนิสัยของผู้คน การคมนาคม และการบริการ ชนเผ่าอูยกูร์มีความไม่ตรีและจิตใจเอื้ออารีต่อแขกอย่างดี ทำให้ผู้ไปท่องเที่ยวรู้สึกอบอุ่น การคมนาคมของบนเส้นทางสายไหมสะดวกสบายอย่างมาก มีรถไฟเชื่อมต่อแหล่งท่องเที่ยวบนเส้นทางสายไหมที่สำคัญเกือบทุกแห่ง

ความคิดเห็นของผู้เขียนที่ปรากฏในสารคดีท่องเที่ยวมีทั้งที่ชื่นชมและตำหนิ จากความคิดเห็นต่างๆ ของผู้เขียนสะท้อนถึงจุดเด่นและจุดอ่อนของคนและสังคม ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้อ่านสามารถใช้เป็นข้อมูลหรือเป็นคู่มือในการเดินทางท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

### การสรุปผลการวิจัย

สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมทั้ง 6 เรื่องมีความโดดเด่นด้านเนื้อหา มีเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ที่น่าสนใจ วิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์ของคนบนเส้นทางสายไหม และความคิดของผู้เขียน ที่ให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินใจต่อผู้อ่าน สอดคล้องกับ สุธิวงค์ พงศ์ไพบุลย์ (2522 : 100) ที่กล่าวว่า สารคดีท่องเที่ยวควรประกอบด้วยความเพลิดเพลินและความรู้เกี่ยวกับสถานที่ในด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ความรู้ด้านประเพณีวัฒนธรรมของสังคมที่ได้เดินทางท่องเที่ยว สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมมีเนื้อหาที่เป็นข้อมูลความรู้เกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของแถบบนเส้นทางสายไหม ความสวยงามของธรรมชาติ ความยิ่งใหญ่ยาวนานของสถานที่ท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย รวมทั้งความคิดเห็นของผู้เขียน ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ใหม่ ความสนุกสนาน และ

ความประทับใจอย่างมาก ทำให้เข้าใจสังคมและวัฒนธรรมบนเส้นทางสายไหมมากขึ้น สอดคล้องกับนโยบายหนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง (One Belt One Road) ที่ประเทศจีนร่วมมือกับประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เน้นการส่งเสริมความร่วมมือในการพัฒนาการท่องเที่ยว การศึกษา และเศรษฐกิจ เป็นต้น และเน้นการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน ซึ่งได้ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางไปเที่ยวประเทศจีนมากขึ้น นอกจากนี้ สารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมยังสอดคล้องกับลักษณะของสารคดีท่องเที่ยวที่สะท้อนผ่านความคิดเห็นของผู้เขียน ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2535 : 34) กล่าวว่า เนื้อหาของสารคดีท่องเที่ยวตอบสนองความสนใจ อยากรู้ของผู้อ่าน และเป็นประสบการณ์รองที่สามารถนำไปใช้เป็นประโยชน์ในการเดินทาง ดังที่ผู้เขียนได้บันทึกในเนื้อหาการท่องเที่ยวตามเส้นทางสายไหมได้เป็นอย่างดี

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาวิเคราะห์บทบาทของสารคดีท่องเที่ยวเส้นทางสายไหมในด้านการเผยแพร่วัฒนธรรม
2. ควรศึกษากลวิธีการแต่งของสารคดีท่องเที่ยวในด้านการใช้ภาษา

### เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2558, กรกฎาคม 29). One Belt One Road. “โอกาสและอุปสรรคสำหรับ เอเชีย”. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [www.kriengsak.com/One-Belt-and-One-Road](http://www.kriengsak.com/One-Belt-and-One-Road)
- จิตรลดา สุวัตติกุล. (2526) **วรรณกรรมไทยร่วมสมัย**. นครปฐม : ภาควิชาหลักสูตร และการสอน. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชลอ รอดลอย. (2544) **การเขียนสารคดี**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปรีวัฒน์ จันท. (2546) **ย้ายรอยทราย...บนสายแพรไหม**. กรุงเทพมหานคร : มติชน.
- \_\_\_\_\_. (2552) **เส้นทางสายแพรไหมในจีนเจียง**. กรุงเทพมหานคร : สารคดี.
- พวงนิล คำปิงสุ. (2555) **ทางสายไหม**. กรุงเทพมหานคร : หน้าต่างสู่ตลกกว้าง.
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2535) **วรรณกรรมปัจจุบัน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิมา. (2552) **บนเส้นทางสายไหม**. กรุงเทพมหานคร : อติตตา.
- วิรงค์ดี เทียนธนะวัฒน์. (2558) **ตะลุยกเส้นทางสายไหม**. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ท่องเที่ยว.
- สุธิวงค์ พงศ์ไพบุลย์. (2522) **การเขียน**. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- เอกปวิณ นิลรัตน์. (2556) **แพรไหมบนทางสายฝุ่น**. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ท่องเที่ยว.



เทศกาลชิงเม้ง: กรณีศึกษาเปรียบเทียบชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานคร  
และชาวจีนในเมืองซัวเถา

QingMing Festival : A comparative study of practices  
of the ChaoZhou Chinese in Bangkok and ChaoZhou people in ShanTou

❖ *Lan YanDan* ❖

## เทศกาลชิงเหม้ง: กรณีศึกษาเปรียบเทียบชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และชาวจีนในเมืองซัวเถา

QingMing Festival : A comparative study of practices of the ChaoZhou Chinese in Bangkok and ChaoZhou people in ShanTou

❖ Lan YanDan<sup>1</sup> ❖

❖ นริศ วชิรานนท์<sup>2</sup> ❖

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมาย ลักษณะ และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับของเซ่นไหว้ในเทศกาลชิงเหม้งของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา สาธารณรัฐประชาชนจีน โดยศึกษาเปรียบเทียบเทศกาลชิงเหม้งในช่วง พ.ศ. 2550-2560 รวมถึงศึกษาเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อกลุ่มชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา ข้อมูลหลักได้จากเอกสารทุติยภูมิและปฐมภูมิ ประกอบการสัมภาษณ์กลุ่มชาวจีนแต้จิ๋วในประเทศไทยและจีนแต้จิ๋วในจีน แล้วนำผลการศึกษาเหล่านั้น นำมาเขียนด้วยการพรรณานวเคราะห์

เมื่อสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี ได้ทรงขึ้นครองราชย์แล้ว ชาวจีนแต้จิ๋วได้เข้ามาทำการค้า และอพยพมายังกรุงธนบุรีเป็นจำนวนมาก ทำให้ประชากรชาวจีนโพ้นทะเลในไทยเพิ่มขึ้นจาก 230,000 คนใน พ.ศ. 2368 เป็น 792,000 คนใน พ.ศ. 2453 และใน พ.ศ. 2475 ประชากรไทยถึง 12.2% เป็นชาวจีนโพ้นทะเล จากการศึกษาเปรียบเทียบพบว่าคนจีนแต้จิ๋วที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ฉะเชิงเทรา และชลบุรีเป็นส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพทำการค้ามากกว่าการเกษตร จากลักษณะนิสัยของชาวจีนพบว่าชาวจีนและลูกหลานจีนมีความอดทน ขยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ กตัญญู และยังคงยึดวัตรปฏิบัติตามประเพณีดั้งเดิม ขนบธรรมเนียมเหล่านี้แสดงออกด้วยการเซ่นไหว้บรรพบุรุษของตน ผ่านเทศกาลในรอบปี

จากการศึกษาพบว่า รัฐบาลจีนในปัจจุบันได้กำหนดให้เทศกาลชิงเหม้งเป็นวัน "เทศกาลทำความสะอาดสุสานของประชาชนชาติ" เพื่อยกย่องการแสดงออกถึงความกตัญญู รำลึกถึงญาติมิตรที่ล่วงลับไป เทศกาลชิงเหม้งนี้รัฐบาลประกาศให้มีวันหยุดงาน 3 วัน เริ่มตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ.2550 จากการศึกษาเปรียบเทียบของที่ใช้เซ่นไหว้ ค้นพบความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่มีอยู่ ซึ่งมีทั้งความเหมือนและความแตกต่าง ทว่าส่วนใหญ่มีนัยเหมือนกัน ส่วนแก่นแกนของพิธีกรรมที่แฝงอยู่คือ กลไกสำคัญในการแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษ ผลของการเซ่นไหว้เชื่อว่าวิญญาณบรรพบุรุษจะได้อุปถัมภ์ปกป้องทำให้ลูกหลานเจริญรุ่งเรือง

ปัจจุบันพิธีกรรมชิงเหม้งในประเทศไทยไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก ทว่าในประเทศจีนเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นมากในอนาคต คือ การจ้างคนไปไหว้แทนที่สุสาน การเซ่นไหว้ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ดั้งเดิมเหตุปัจจัยหลายอย่างประกอบกัน เช่น ศพเปลี่ยนจากการฝังเป็นการเผา ลูกหลานทำงานห่างไกลจากบ้านเกิด เทคโนโลยี สังคมออนไลน์ รูปแบบความเชื่อที่ไม่เคร่งครัดเหมือนก่อน เป็นต้น

**คำสำคัญ :** พิธีกรรม เทศกาลชิงเหม้ง ชาวจีนแต้จิ๋ว ประเทศไทย ประเทศจีน

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

## Abstract

This research aimed to study the meaning, characteristics and culture as relevant to the Qingming Festival of Chaozhou Chinese in Bangkok, Thailand and in Shantou, China during the year 2007-2020, by comparing as well as studying factors affecting the Chaozhou Chinese population in both areas. The primary data were from the interviews of Chaozhou Chinese in Thailand and China and the secondary data were from literature review. The data were analyzed by using descriptive analysis.

During the time that the King Thonburi ruled the kingdom, Chaozhou Chinese came to trade and immigrated in a large number to Thonburi. The population of Chinese overseas in Thailand increased from 230,000 in 1825 to 792,000 in 1910, and in 1932, 12.2% of Thai population was Chinese overseas. The study found that the majority of Chaozhou people lived in Bangkok, Chachoengsao and Chonburi Provinces, having trading careers. Their characters were tolerance, diligence, economizing, honesty, and gratefulness, derived from the traditional customs through the respectful sacred, the Qingming ritual. This ritual continued as the festive

tradition. In addition, it was found that Chaozhou Chinese in China had the great Qingming ritual. The Chinese government scheduled Qingming Day as the national day, called “Ancestors Day or Tomb Sweeping Day.” This was organized to commemorate their ancestors together with the entire Chinese nation with three days off, since December 2007. Based on the study, the role of the Qingming ritual of Chaozhou Chinese in Thailand and China were both similar and different. But most of them are the same offerings and respect for their ancestors, or to express gratitude to their ancestors.

At present, Trend of change to increase in the future is to hire people to pay respect to the graveyard. Such as paying homage through the computer screen. As a matter of fact, many factors, such as the burial, change from burial to burning. Which has many factors effecting the ritual and ways of life such as social and environmental changes, technology social media mental states, and beliefs.

**Keywords :** *Ritual, Chaozhou people, Chinese, Thailand, Qingming Festival, Traditional Belief.*

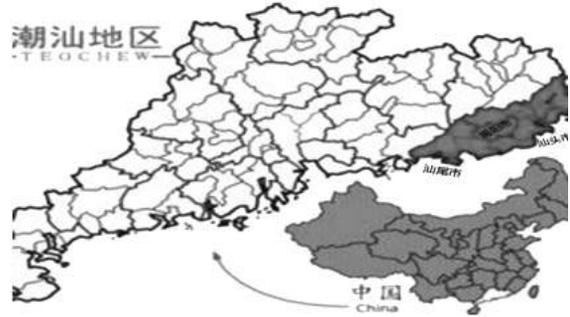
## บทนำ

ผู้วิจัยจำได้ชัดเจนว่าการไปชิงเหม้งครั้งแรกนั้น คือช่วงฤดูใบไม้ผลิปี ค.ศ. 1992 ซึ่งกำลังย่างเข้าอายุ 4 ขวบ ดิฉันถามพ่อว่าทำไมต้องไปชิงเหม้งกัน พ่อบอกว่า “วันชิงเหม้งเป็นวันที่สำคัญมากที่สุดของครอบครัว เลยต้องไปไหว้บรรพบุรุษที่สุสาน ปู่ย่าตายาย ฯลฯ ของเราอยู่ที่นั่น” ซึ่งไปกันทั้งครอบครัวโดยมีพ่อแม่และญาติพี่น้องเดินขึ้นไปบนภูเขา เป็นช่วงหน้าหนาว เป็นช่วงเวลาที่มีอากาศหนาวเย็นและจะเป็นช่วงที่ท้องฟ้าแจ่มใส มีพื้นที่สูงกว่ากำลังขึ้น มีต้นไม้ใบหญ้าเขียวชอุ่มสวยงาม มันช่างเป็นเรื่องที่แปลกมากเลยที่ดิฉันยังจำได้อย่างแม่นยำ และมันก็เป็นสิ่งที่ยังอยู่ในความทรงจำของดิฉัน

คำว่า “เทศกาลชิงเหม้ง” (清明节) เริ่มมีขึ้นในสมัยราชวงศ์ฮั่น สมัยโบราณเริ่มต้นขึ้นด้วยพิธีการในการฝังศพของจักรพรรดิฉิน หลังจากนั้นชาวบ้านได้เลียนแบบพิธีการฝังศพในสมัยจีนโบราณและกลายเป็นที่กำหนดเป็นประเพณีหนึ่งของจีน ความเป็นมาของชื่อที่ว่า “ชิงเหม้ง” ในสมัยราชวงศ์ฮั่น (《淮南子·天文训》中说: “春分后十五日, 斗指乙, 则清明风至”) นั้นมาจาก “สภาพอากาศที่สดใสและปลอดโปร่ง” ดังนั้น จึงตั้งชื่อเทศกาลว่า ชิงเหม้ง ซึ่งหมายถึง “สดใสสะอาด” จนกระทั่งสมัยราชวงศ์ถังถึงได้เปลี่ยนมาเป็นเทศกาลสำคัญของปี ในตอนแรกผู้คนเพียงแค่ทำ “ประเพณีเทศกาลทานสือ (寒食节) หรือประเพณีเทศกาลอาหารเย็น” เท่านั้น และมีการเพิ่มพิธีกรรม การทำสะอาดสุสานในสมัยราชวงศ์ถัง

พิธีกรรมและประเพณีเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม (อิดา โมสิกรัตน์, 2559) เป็นเครื่องสร้างระเบียบแก่สังคมมนุษย์และเป็นเครื่องกำหนดพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมให้มีระเบียบแบบแผนที่ชัดเจนรวมถึงผลของการแสดงพฤติกรรมตลอดจนแสดงให้เห็นถึงแนวคิด ความเชื่อที่สะท้อนถึงวิถีการดำเนินชีวิต ความเป็นมา ความสำคัญ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอารยธรรมในสังคม ดังนั้นประเพณีจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

การรักษาคุณค่าวัฒนธรรมที่ดีจำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมซึ่งจะเป็นเครื่องมือสำคัญในอันที่จะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจในคุณค่าที่แท้จริง เนื่องจากปัญหาที่มนุษย์สร้างขึ้นมามีหลายประการ นับเป็นสิ่งที่สำคัญที่ส่งผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมซึ่งมักจะไปด้วยกันเสมอ และสิ่งเหล่านี้ก็มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมด้วย คือการปกป้องรักษา ดูแลเอาใจใส่ สืบสานวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 แผนที่ชาวจีนแต้จิ๋วในมณฑลกว่างตุ้งประเทศจีน  
ที่มา: ออนไลน์. (ผู้วิจัยปรับปรุงข้อมูลแผนที่)



ภาพที่ 2 แผนที่ชาวแต้จิ๋วในประเทศไทย  
ที่มา: ออนไลน์. (ผู้วิจัยปรับปรุงข้อมูลแผนที่)

ที่มีอยู่มิให้สูญหาย และประชาสัมพันธ์เผยแพร่ กระจายข่าวให้บุคคลอื่นได้รับรู้รับทราบถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติ ตลอดจนการทํานุบำรุง บูรณะซ่อมแซมให้อยู่ได้ยาวนาน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพิธีกรรมเทศกาลชิงเหม้ง ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งของชาวจีนแต้จิ๋ว ถือเป็น

แสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษ อันเป็นไปตามครรลองลัทธิขงจื้อ ที่เน้นเรื่องความกตัญญูเป็นหลัก รวมถึงความเชื่อในสิ่งที่ยังมองไม่เห็น อย่างภูตผีเทวดาอันนำไปสู่พิธีกรรมเช่นไหว้เป็นพิธีกรรมในระดับครอบครัวและเครือญาติที่นับถือกันเท่านั้น อีกทั้งในการประกอบพิธีกรรมและธรรมเนียมปฏิบัติการเช่นไหว้ยังคงเหมือนเดิมหรือแตกต่าง ทั้งในสภาพของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยกระบวนการที่ทำให้สังคมอยู่ในภาวะทันสมัย แต่ยังคงมีพิธีกรรมที่จะต้องปฏิบัติคงเหลืออยู่ ซึ่งพิธีกรรมในเทศกาลเซ็งเม้งยังสื่อให้ทราบถึงความหมายสำคัญวิถีชีวิตและรูปแบบสังคมของชาวจีนแต้จิ๋ว และยังส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของครอบครัวชาวจีนแต้จิ๋วอย่างสมบูรณ์ จึงเป็นการนำวิจัยที่นำไปสู่คำถามเพื่อทำการศึกษารเปรียบเทียบชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครประเทศไทยและชาวจีนในเมืองซัวเถาในประเทศจีนของพิธีกรรมลักษณะการถ่ายทอด การเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทต่างๆ ของสังคม รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงดั้งเดิม ซึ่งจะได้รับผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบ ลักษณะ และประเพณีของเซ่นไหว้ที่เกี่ยวข้องเทศกาลเซ็งเม้งของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างในการประกอบพิธีเทศกาลเซ็งเม้งของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถาของเทศกาลเซ็งเม้งในช่วง พ.ศ. 2550-2560
3. เพื่อศึกษาแนวโน้มของการประกอบพิธีไหว้บรรพบุรุษในเทศกาลเซ็งเม้ง และปัจจัยส่งผลต่อการประกอบพิธีเทศกาลเซ็งเม้งของกลุ่มชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา

### วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการศึกษาวิจัยด้วยการเดินทางโดยศึกษาเทศกาลเซ็งเม้ง ของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวจีนแต้จิ๋ว
2. ศึกษาประวัติและความเป็นมาของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา (ShanTou)
3. สร้างเครื่องมือวิจัยด้วยแบบสัมภาษณ์ของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา (ShanTou)
4. ปรับแก้ไขเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ตามข้อเสนอแนะและนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา (ShanTou)
5. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในด้านความหมายรูปแบบ ลักษณะและพิธีกรรมในการปฏิบัติ การเซ่นไหว้ การแต่งกาย ความเชื่อ ในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา (ShanTou)

### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

- 1.5.1 กลุ่มตัวอย่าง ประชากร 40 คน (ลูกหลานชาวจีนแต้จิ๋วในประเทศไทย 20 คน และ คนจีนแต้จิ๋ว 20 คน) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ กลุ่มแรกเป็นคนจีนในประเทศไทย หรือ ลูกหลานจีนในประเทศไทยที่มีประสบการณ์ในการร่วมงานเทศกาลเซ็งเม้ง อายุตั้งแต่ 49 ปีขึ้นไป กลุ่มที่สอง เป็นคนจีนแต้จิ๋วในเมืองซัวเถาอายุตั้งแต่ 45 ปี ขึ้นไป ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีความเต็มใจและเวลาในการให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัย จำแนกเป็นกลุ่มเฉพาะดังนี้ คือ
  - 1) นักวิชาการหรือผู้นำชุมชนในเมืองซัวเถา อายุ 49 ปี ขึ้นไป จำนวน 10 คน
  - 2) ผู้นำองค์กร ที่เกี่ยวข้องในเมืองซัวเถา อายุ 45 ปี ขึ้นไป จำนวน 10 คน
  - 3) ผู้มีส่วนได้เสีย เช่น ร้านขายของเซ่นไหว้ กับชุมชนมีอายุ 49 ปีขึ้นไป จำนวน 10 คน
  - 4) คณะองค์ กรสมาคมมูลนิธิจีนโพ้นทะเลในประเทศไทย อายุ 49 ปีขึ้นไป จำนวน 10 คน
- 1.5.2 เนื้อหา/พื้นที่ ข้อมูลด้วยเอกสารเกี่ยวกับพิธีกรรมความเชื่อ ในเทศกาลเซ็งเม้งเขตชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถาปี พ.ศ.2550-2560 ศึกษากลุ่มคนจีนแต้จิ๋วหรือลูกหลานคนแต้จิ๋วในกรุงเทพฯ กับกลุ่มคนแต้จิ๋วที่เกิดในเมืองซัวเถา สาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นหลัก
- 1.5.3 ช่วงเวลา ปีพ.ศ. 2550 ถึง พ.ศ. 2560

## ผลการงานวิจัย

ผลการศึกษาเปรียบเทียบหัวข้อ “กรณีศึกษาเปรียบเทียบเทศกาลชิงเผิงของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา” สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ของชาวแต้จิ๋วในไทยและจีน

ชาวจีนเริ่มอพยพเข้ามาพำนักอาศัยในแผ่นดินที่เป็นประเทศไทยปัจจุบันตั้งแต่สมัยสุโขทัย ดังปรากฏว่าได้มีการส่งคณะทูตจากจีนมายังราชสำนักแห่งอาณาจักรสุโขทัย และมีการส่งคณะทูตไทยไปยังปักกิ่งเช่นกัน ชาวจีนที่อพยพเข้ามาในระยะแรกส่วนใหญ่มาจากทางตอนใต้ของจีน เราอาจจำแนกชาวจีนอพยพจากกลุ่มภาษาและภูมิภาคได้กลุ่มจีนแต้จิ๋ว โดยมาจากตะวันออกเฉียงเหนือของมณฑลกวางตุ้งแล้วอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ฉะเชิงเทรา และชลบุรีเป็นส่วนใหญ่ ทำมาหากินโดยการค้าขายมากกว่าการทำนา ดังนั้นการจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ส่วนใหญ่เป็นมีกระดาดเงินทอง เทียน ธูป ซา เหล้า อาหาร ผลไม้ ขนมและเครื่องดื่มๆ ซึ่งจะต้องมีความหมายในเชิงสิริมงคล เช่น เนื้อสัตว์ หมู หมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ ไก่ หมายถึง ความเป็นสิริมงคลและความขยันขันแข็ง เป็ดและปู หมายถึง การได้ตำแหน่ง

ข้าวมสาลี ข้าวฟ่าง เป็นต้น ต่อมาได้พัฒนาไปตามกำลังการผลิตและยกระดับการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น ของสำหรับเซ่นไหว้ของชาวจีนแต้จิ๋วจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย ผู้วิจัยวิเคราะห์การจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ของชาวจีนแต้จิ๋วได้ผลการศึกษาดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ของชาวแต้จิ๋วไทยและจีน

รายการ	ไทย	จีน
หมู	✓	✓
ไก่	✓	✓
เป็ด	✓	×
แกะ	✓	✓
เทียน	✓	✓
ธูป	✓	✓
กระดาดเงินทอง	✓	✓
เหล้า	✓	✓
ขนม	✓	✓
ผลไม้	✓	✓



ภาพที่ 3 รูปการจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ของชาวแต้จิ๋วในไทย  
ที่มา: ภาพถ่าย. (ผู้วิจัย)



ภาพที่ 4 รูปการจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ของชาวแต้จิ๋วในจีน  
ที่มา: ภาพถ่าย. (ผู้วิจัย)

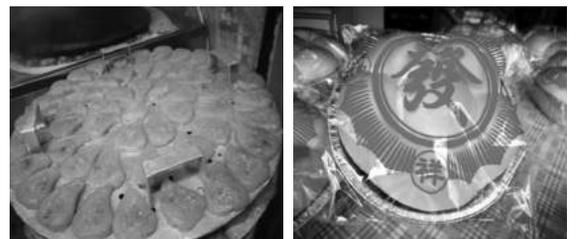
ชาวแต้จิ๋วจีนและชาวแต้จิ๋วไทยนิยมใช้เทียน รูป หมู ไก่ เป็ด แกะ กระดาดเงินทอง เหล้า ขนม และผลไม้เป็นของเซ่นไหว้ เทศกาลเซ็งเม็งประจำ ซึ่งมีความหมายในเชิงสิริมงคล ซึ่งเป็นประเพณีที่เปี่ยมด้วยทรงคุณค่าความหมายและมีบทบาทในการดำรงคุณธรรม ความดีงาม ยังความสงบสุขแต่สังคัม โดยการจัดเตรียมของสำหรับเซ่นไหว้ในเมืองไทยไม่มีชาและปู ซึ่งเมืองจีนจะมีของเซ่นไหว้แบบนี้

ตารางที่ 2 อาหารที่ใช้ในการประกอบพิธีของเซ่นไหว้ไทยและจีน

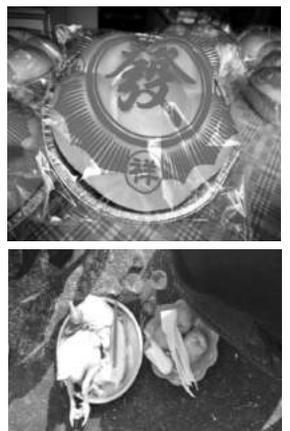
รายการ	ไทย	จีน
ไก่ต้ม	√	√
หมูสามชั้น	√	√
ขนม	√	√
ขนมถั่วฝู	√	√
สับปะรด	√	×
น้ำชา	√	√
เต๋เหลี้ยว	√	√
ขนมเต๋า (ขนมกุ๋)	√	√
ข้าวเหนียวกวน	√	√
ประทัด	√	√
กระดาดเงิน	√	√
รูปเทียน	√	√



ภาพที่ 5 รูปอาหารที่ใช้ในการประกอบพิธีของเซ่นไหว้ในไทย  
ที่มา: <https://health.kapook.com/view21160.html>  
สืบค้นเมื่อวันที่ 28/05/2560



ภาพที่ 6 รูปอาหารที่ใช้ในการประกอบพิธีของเซ่นไหว้ในจีน  
ที่มา: ภาพถ่าย. (ผู้วิจัย)



ในช่วงเทศกาลเซ็งเม้งไม่ว่าเป็นชาวแต้จิ๋วไทยหรือชาวแต้จิ๋วจีนมีการนิยมใช้หมุสามชั้น ขนมน้ำตาลทรายแดง เนื้อหมู ไก่ต้ม อาหารที่ใช้ในการประกอบพิธีของเซ่นไหว้เมื่อสมัยและวิธีประกอบพิธีกรรมอาหารก้าวหน้าขึ้นชาวจีนแต้จิ๋วได้สร้างอาหารที่ประกอบขึ้นมา การประกอบพิธีกรรมนี้ ชาวแต้จิ๋วมีความเชื่อในเรื่อง พระภูมิเจ้าที่ นรก สวรรค์ วิญญาณบรรพบุรุษ ภูตผี วิญญาณเร่ร่อน การทำมาหากิน เคล็ด ชาติภพ เช่น ชาวจีนเชื่อว่า การนำสิ่งของไปเซ่นไหว้ที่หลุมศพ การพูนดินที่หลุม การโปรยกระดาษสีต่างๆ เพราะเป็นการแสดงออกถึงความกตัญญู รู้คุณต่อบรรพบุรุษ ผู้มีพระคุณ เป็นการบอกเล่าแก่สังคมาว่าตนยังคงระลึกถึงผู้มีพระคุณอยู่เสมอ เนื่องจากชาวจีนแต้จิ๋วเชื่อว่า คนที่ตายไปแล้วไม่ได้ไปไหน ยังคงดำเนินชีวิตอยู่ในอีกโลกหนึ่ง และอาจจะต้องการความช่วยเหลือจากมนุษย์เหมือนกับที่มนุษย์ต้องการความช่วยเหลือเช่นกัน

**ตารางที่ 3** การประกอบพิธีกรรมเทศกาลเซ็งเม้งไทยและจีน

รายการ	ไทย	จีน
นำอาหาร ขนม และผลไม้ ใส่ภาชนะเป็น ๒ ชุด (เล็ก-ใหญ่)	✓	✓
ไก่ต้ม, หมูต้มและเส้นบะหมี่ใส่ถัสดใส่ถาดเดียวกัน	✓	✓
นำขนมแต่ละชนิดใส่จานแยกเป็นแต่ละชนิด	✓	✓
สับกระดาษใส่จานละ ๑ ลูก	✓	×
น้ำชาที่ละ ๒ ถ้วยชาเล็ก (ถ้วยตะไล)	✓	✓
อาหารชุดใหญ่ให้วางไว้หน้าหลุมฝังศพ บรรพบุรุษ ชุดเล็กไว้สำหรับเจ้าที่	✓	✓
จุดธูป-เทียนสำหรับบูชา (เทียน ๒ เล่ม, ธูป ๒ เล่ม ตั้งไว้บูชาบรรพบุรุษและเจ้าที่)	✓	✓
เมื่อธูปหมดไปประมาณ ๑/๒ เล่ม ให้เผากระดาษเงินให้แก่บรรพบุรุษ และเผากระดาษทองที่เคารพแก่เจ้าที่	✓	✓
ให้เอากระดาษเงินวางบนหลุมฝังศพของบรรพบุรุษ	✓	✓
ให้จุดประทัดเป็นอันเสร็จพิธีกรรม	✓	✓



ภาพที่ 7 รูปการประกอบพิธีกรรมเทศกาลเซ็งเม้งในไทย  
ที่มา: ภาพถ่าย. (Sine Chevasutthisin ถ่ายภาพ วันที่ 26/03/2560)



ภาพที่ 8 รูปการประกอบพิธีกรรมเทศกาลเซ็งเม้งในจีน  
ที่มา: ภาพถ่าย. (ผู้วิจัย)

การประกอบพิธีกรรมนี้ เป็นพิธีกรรมที่แสดงถึงความกตัญญูตเวทีที่มีต่อบรรพบุรุษ แสดงถึงการมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และสะท้อนให้เห็นถึงความรักใคร่สามัคคีกัน นอกจากนี้ยังทำให้เหล่าเครือญาติได้มาร่วมพิธีกรรมนี้ได้พบปะสังสรรค์ กินเลี้ยงกันหลังจากเสร็จพิธี เป็นการสร้างสายสัมพันธ์ภายในครอบครัวและเหล่าเครือญาติ

## 2. ความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษของชาวแต้จิ๋วไทยและจีน

ไม่ว่าเป็นชาวแต้จิ๋วไทยและจีนล้วนต่างก็มีความเชื่อ ความเชื่อของชาวแต้จิ๋วสองกลุ่มนี้เหมือนกันมาก ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างด้านความเชื่อของชาวแต้จิ๋วไทยและจีน ชาวแต้จิ๋วมีความเชื่อในเรื่อง พระภูมิเจ้าที่ นรก สวรรค์ วิญญาณบรรพบุรุษ ภูตผี วิญญาณเร่ร่อน

การทำมาหากิน เคล็ด ชาติภพ เช่น ชาวจีนเชื่อว่าการนำสิ่งของไปเซ่นไหว้ที่หลุมศพ การพูนดินที่หลุม การโปรยกระดาษสีต่างๆ เพราะเป็นการแสดงออกถึงความกตัญญูคุณต่อบรรพบุรุษ โดยมีผลการเปรียบเทียบดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ความเชื่อของชาวแต่จิวไทยและจีน

รายการ	ไทย	จีน
ความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษ	✓	✓
พระภูมิเจ้าที่	✓	×
วิญญาณบรรพบุรุษ	✓	✓
วิญญาณเร่ร่อน	✓	✓
เคล็ด	✓	✓
การทำมาหากิน	✓	✓
ชาติภพ	✓	✓
ภูตผี	✓	✓
ศาสนาพุทธ	✓	✓

ความเชื่อของชาวแต่จิวสองกลุ่มนี้เหมือนกันมาก ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างด้านความเชื่อของชาวแต่จิวไทยและจีน ชาวแต่จิวมีความเชื่อในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษ พระภูมิเจ้าที่ นรก สวรรค์ วิญญาณ บรรพบุรุษ วิญญาณเร่ร่อน การทำมาหากิน เป็นต้น แต่ก็มีส่วนต่าง เช่น ชาวจีนไม่เชื่อเรื่องเคล็ดและไม่ได้นับถือศาสนาพุทธทั้งหมด ชาวจีนเชื่อว่าการนำสิ่งของไปเซ่นไหว้ที่หลุมศพ การพูนดินที่หลุม การโปรยกระดาษสีต่างๆ เพราะเป็นการแสดงออกถึงความกตัญญูคุณต่อบรรพบุรุษ

ตารางที่ 5 เหตุผลที่ชาวแต่จิวมีความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษและศาสนาพุทธ

รายการ	ไทย	จีน
ความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษ	ชาวแต่จิวเชื่อว่าถ้าไม่มีบรรพบุรุษก็ไม่มีพวก แต่จิว ถ้าไม่เชื่อบรรพบุรุษ ไม่ไหว้บรรพบุรุษ ชาติหน้าจะไม่ได้เกิดเป็นคน ต้องเกิดเป็นต้นไม้	ชาวแต่จิวเชื่อว่าเมื่อบรรพบุรุษเสียชีวิตแล้ว วิญญาณของบรรพบุรุษจะเปลี่ยนเป็นเทพเจ้าคุ้มครองพวกชาวแต่จิว ถ้าไม่ประกอบพิธีเซ่นไหว้บรรพบุรุษให้ดี บรรพบุรุษจะทำร้ายต่อลูกหลาน ซึ่งเชื่อว่าบรรพบุรุษที่เป็นผีนั้นมีทั้งให้ดี และให้ร้ายต่อรุ่นหลาน
ศาสนาพุทธ	ศาสนาให้ข้อดี สอนคนเป็นคนดี	ชาวแต่จิวเชื่อว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว จะช่วยทำให้ชีวิตพวกแต่จิวดีขึ้น โดยที่ไม่ได้นับศาสนาใดๆ

ความเชื่อของชาวแต่จิวไทยและจีนเหมือนกัน คือ ชาวแต่จิวที่มีความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษหรือนับถือศาสนาพุทธ ซึ่งชาวแต่จิวไทยและจีนที่มีความเชื่อเกี่ยวกับบรรพบุรุษเชื่อว่า ถ้าไม่ไหว้บรรพบุรุษ ชาติหน้าจะไม่ได้เกิดเป็นคน ชาวแต่จิวที่นับถือศาสนาพุทธเชื่อว่าศาสนาพุทธสอนให้คนเป็นคนดี ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และช่วยทำให้ชีวิตของพวกเขาแต่จิวดีขึ้น การเซ่นไหว้หน้า

### สรุปและอภิปรายผล

การปฏิบัติพิธีกรรมในเทศกาลเซ่งเม้งเกี่ยวกับการประกอบพิธีกรรมที่สุสานของชาวแต่จิวของประเทศไทยและจีนในช่วงเวลาโดยชาวแต่จิวในประเทศไทยกับชาวแต่จิวในประเทศสาธารณประชาชนจีนมีเชื้อสายเดียวกัน แม้ว่าชาวแต่จิวไทยเป็นกลุ่มหนึ่งซึ่งอพยพมาจากประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน แต่สังคมสิ่งแวดล้อมและภูมิอากาศทำให้วัฒนธรรมของชาวแต่จิวที่อยู่ในประเทศไทยเปลี่ยนไป แม้ว่าจะทำให้วัฒนธรรมและประเพณีของชาวแต่จิวไทยและจีนมีความแตกต่างกัน แต่ก็ยังคงความเหมือนไว้หลายด้าน ซึ่งเอกวิทย์ ณ ถลาง (2544:42) ได้อธิบายว่า ภูมิปัญญา มีความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความจัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัวและดำรงชีพในระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่ได้มีการพัฒนาการสืบสานกับมา โดยมีผลของการใช้สติปัญญาปรับตัวกับสภาวะต่างๆ ในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่นที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กันและรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ในสิ่งแวดล้อมและบริบททางสังคม

และวัฒนธรรมของกลุ่มชนนั้น เช่น หากเราบรรยายถึงลักษณะของกลุ่มชาวจีนส่วนใหญ่ยังคงคงยึดมั่นในในแนวทางการดำรงชีวิตอย่างบรรพบุรุษ ยึดถือคติความเชื่อของตนอย่างเหนียวแน่น และปฏิบัติสืบทอดต่อกันมายาวนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อเกี่ยวกับความกตัญญูต่อวิญญาณบรรพบุรุษผู้ล่วงลับ เพราะชาวจีนเชื่อว่าสิ่งนี้จะประทานความสุข ความเจริญ และความโชคดีให้ได้ (ปัญญา เทพสิงห์, 2542 : 72)

จากการศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของเทศกาลเซ็งเม้งของชาวแต้จิ๋วในประเทศไทยและประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน พบว่าการเซ่นไหว้ช่วงเวลาเดียวกัน วันที่ 4 เมษายนของทุกปีเป็นหลัก รวมถึงเดือนมีนาคมถึงเดือนเมษายน เพราะชาวจีนแต้จิ๋วเชื่อว่าการทำพิธีกรรมที่สุสานต้องก่อนหรือหลัง 3 วัน ถือว่าวิญญาณบรรพบุรุษผู้ล่วงลับจะสามารถรับของเซ่นไหว้ได้ทั้งหมด อีกอย่างการพูดภาษาจีนแต้จิ๋วเดียวกัน อาจเป็นไปได้ว่าชุมชนชาวจีนส่วนมากเป็นชาวจีนแต้จิ๋วจึงใช้ภาษาจีนแต้จิ๋วเป็นภาษากลาง ฉะนั้นภาษาจีนกลุ่มอื่น เช่น ภาษาจีนแคะ ภาษาจีนไหหลำ อาจจะนำไปใช้สื่อสารกัน เป็นการเฉพาะในครอบครัวหรือญาติสนิทเท่านั้น ทำให้เห็นถึงการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมของภาษาจีนแต้จิ๋วที่สอดแทรกเข้าไปมีบทบาทต่อภาษาจีนกลุ่มอื่นๆ และยังรวมถึงประเพณีและวัฒนธรรมของชาวจีนแต้จิ๋วต่อบทบาททางเศรษฐกิจและสังคมของชาวจีนแต้จิ๋วอีกด้วย การประกอบพิธีกรรมเทศกาลเซ็งเม้งไทยและจีนต่างกัน เช่น อาหารที่ประกอบเซ่นไหว้ ไก่ต้ม หมูต้มและเส้นบะหมี่สด สับปะรด เต้เหลี้ยว เป็นต้น

บทบาทและความเชื่อของเซ็งเม้งชาวไทยเชื้อสายจีนและชาวจีนแต้จิ๋ว มีผลกระทบต่อทางด้านจิตใจและจิตนิสัยของผู้ปฏิบัติพิธีกรรมในเทศกาลเซ็งเม้ง แต่สังคม สิ่งแวดล้อมและภูมิอากาศทำให้วัฒนธรรมของชาวจีนแต้จิ๋ว ที่อยู่ในประเทศไทยเปลี่ยนแปลงไป แม้ว่าจะทำให้วัฒนธรรมของชาวจีนแต้จิ๋ว และจีนมีความแตกต่างกัน แต่ก็ยังคงความเหมือนไว้หลายด้าน ซึ่งสอดคล้องกับแสงอรุณ กนกพงศ์ชัย (2548 : 4) ได้อธิบายว่า วัฒนธรรมและประเพณี มีลักษณะเป็นระบบ จึงเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เช่น การเซ่นไหว้ที่สารแล้วมีความรู้สึกสบายใจการแสดงความกตัญญู ผลกระทบต่อทางสังคมและวัฒนธรรมมีผลทางด้านสังคมและการสืบทอดภูมิปัญญา

## ข้อเสนอแนะ

การศึกษาเปรียบเทียบเทศกาลเซ็งเม้งของชาวจีนแต้จิ๋วในจังหวัดกรุงเทพมหานครและชาวจีนในเมืองซัวเถา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยดังนี้

1. ควรศึกษาวิจัยในลักษณะศึกษาเปรียบเทียบเกี่ยวกับวิถีชีวิตหรือความเชื่อของชาวไทยเชื้อสายแต้จิ๋วในการสร้างสุสานบรรพชน เพื่อจะได้เข้าใจถึงความเป็นมาและความเป็นไปในอนาคต
2. ควรศึกษาวิจัยเรื่องวิวัฒนาการความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับการเซ่นไหว้บรรพบุรุษของชาวจีนท้องถิ่นอื่นๆ ในประเทศจีน และศึกษาเปรียบเทียบกับชาวจีนในประเทศไทย เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาหัวข้อที่เกี่ยวข้องต่อไป

### บรรณานุกรม

- ศิระนันท์ รัตนสมจิตร. (2547). เช็งเม้ง: ความหมาย พิธีกรรม และความเปลี่ยนแปลง. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา)
- สมบูรณ์ สุขสำราญ. (2530). ความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมของชุมชนชาวจีน กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: Inventing Traditions” ของเอริกฮอบสบอว์มวารสารสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา. 21 (1).
- สมิทร ปิติพัฒน์. (2525). “การเปลี่ยนแปลงครอบครัวจีนในประเทศไทย” วารสารสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา. 1, 1 : 117 - 131.
- เสียวจิ๋ว. (2554) ตัวตน “คนแต่จิ๋ว”. กรุงเทพมหานคร: มติชน
- Lan Changlong. (2555). การตั้งถิ่นฐานและการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรม: กรณีศึกษาชาวไทยเชื้อสายจีนฮกเกี้ยนในชุมชนบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง, มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.
- Lu Juan (2014). 非物质文化遗产视野下的清明节研究 (Master of History, Henan University).
- Ren Zhiyuan. (2551). เรื่อง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับการนับถือวิญญาณบรรพบุรุษของชาวจีนกับชาวไทยเชื้อสายจีนในเขตเทศบาลนครสงขลา จังหวัดสงขลา (วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ)
- QIU Shou. (2011). Qing Ming Festival and The Chinese folk belief. (South-Central University for Nationalities).
- Zhang xiaoJing. (2557) บทบาททางสังคมด้านศาสนาและวัฒนธรรมจีนของมูลนิธิป่อเต็กตึ๊ง พ.ศ.2543 - 2557. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

### สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์

- กระปุกดอทคอม (2560, พฤษภาคม 28). ของไหว้ตรุษจีน 2560 ของไหว้ตรุษจีนไหว้เจ้าที่ มีอะไรบ้าง. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://health.kapook.com/view21160.html>
- Blogspot. (2559 พฤษภาคม 22). ลอยอังคาร พิธีงานศพ ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติ. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <http://xn--42cf4fgg-2cb6al.blogspot.com/2013/11/funeral.html>



ผลกระทบจากมลภาวะในชีวิตประจำวันผ่านศิลปะจัดวาง  
THE EFFECT OF DAILY POLLUTION VIA INSTALLATION ART.

❖ *ประเมษฐ์ ใจห้าว* ❖

## ผลกระทบจากมลภาวะในชีวิตประจำวันผ่านศิลปะจัดวาง

### THE EFFECT OF DAILY POLLUTION VIA INSTALLATION ART.

❖ *ประเมษฐ์ ใจห้าว*<sup>1</sup> ❖

#### บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่ไม่พึงประสงค์ อันเป็นผลจากการกระทำของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความสมบูรณ์ของสิ่งมีชีวิต มีผลกระทบโดยตรงต่อมนุษย์ พืช สัตว์ และยังส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมเป็นบริเวณกว้างมลภาวะทางสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น น้ำ อากาศ ดิน เป็นต้น มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ แต่การใช้ประโยชน์โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นทำให้เกิดผลเสียขึ้นในสิ่งแวดล้อมนั้นๆ มลภาวะทางสิ่งแวดล้อม หมายถึงสภาวะที่สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ถูกปะปนหรือปนเปื้อนด้วยสิ่งสกปรกสิ่งแปลกปลอมหรือสารพิษทำให้มีลักษณะหรือสมบัติแตกต่างไปจากเดิม โดยเปลี่ยนแปลงไปในทางที่แย่ลง ส่งผลให้ใช้ประโยชน์ได้น้อย หรือใช้ประโยชน์ไม่ได้เลย และมีผลเสียต่อสุขภาพ ทุกๆ วันที่เราเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ร่างกายของเราล้วนแล้วแต่รับเอามลพิษเข้ามาสู่ร่างกายโดยที่เราไม่รู้ตัว นั่นหมายถึงมลพิษหรือของเสียต่างๆ ได้เข้ามาสะสมอยู่ในร่างกายของเรานานวันเข้าเกิดอาการเจ็บป่วย หรืออาจทำให้เสียชีวิตได้ ผลกระทบต่อสุขภาพจากภาวะมลพิษทางอากาศปัจจุบันประเทศไทยกำลังพัฒนาอย่างรวดเร็ว มีการก่อสร้างและยานพาหนะมากขึ้น โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ๆ ปัญหาสำคัญที่สุดในขณะนี้คือปัญหาจราจรมีผลต่อสุขภาพของผู้อาศัย ทำให้เกิดเป็นมลภาวะนั้นสาเหตุใหญ่เกิดจากไอเสียจากรถยนต์ ซึ่งมีมลพิษหลายชนิดปะปนอยู่ โดยเฉพาะ ในบริเวณที่มีการจราจรหนาแน่นจะมีระดับมลพิษสูงกว่าค่ามาตรฐานที่กำหนด โดยเฉพาะฝุ่นละอองรองลงมาคือก๊าซคาร์บอนมอนอกไซด์

#### Abstract

Unwanted environmental changes happened because of human actions both direct and indirect ways. It affected the change of creatures' perfection that impact on humans, plants, animals, and surroundings widely. Environmental pollution such as water, weather, and soil are necessary for human living but utilization without taking into consideration of impact will obtain bad result on that environment. Environmental pollution means the condition that natural environment is contaminated with dirtiness, adulterated thing, or poisonous substance cause of different characteristics or features. The variation leads to the worse natural environment and makes it less usable, useless, and affect with peoples' health. Everyday when we go to many places, we are taking the contaminations into our bodies unconsciously. That means some contaminations or some effluents are accumulate into the human body for a long time cause illnesses or maybe fatal. Health impact from air pollution, nowadays Thailand is developing rapidly. There are more construction and vehicles, especially in big cities. The most important problem right now is traffic problems affecting the health of the inhabitants. The cause of air pollution is from the exhaust of the cars which has many mixed pollutants. Especially in areas which have traffic jam, pollution levels are higher than the standard. The highest pollution level is dust, the second is carbon monoxide.

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ที่มาและความสำคัญ

จากการใช้ชีวิตอยู่ในเมืองที่มีการจราจรหนาแน่น การเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ จึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตเป็นอย่างมาก รถมอเตอร์ไซด์เป็นยานพาหนะชนิดหนึ่งที่มีบทบาทมากในชีวิตประจำวันเพราะเป็นยานพาหนะที่มีความคล่องตัวมาก เหมาะกับชีวิตเร่งรีบอย่างเช่นชีวิตในเมืองที่มีการจราจรติดขัด แต่ในความสะดวกสบายคล่องตัวนี้ ก็ต้องแลกมากับสิ่งที่เรามองไม่เห็น นั่นก็คือมลพิษ รถมอเตอร์ไซด์จึงเป็นยานพาหนะชนิดหนึ่งทำให้ผู้ขับขี่ได้รับมลพิษโดยตรง ด้วยรูปทรงที่ถูกออกแบบมาให้สัมผัสกับอากาศโดยตรง จึงทำให้รถมอเตอร์ไซด์เป็นยานพาหนะอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากมลพิษ จากมลพิษที่ได้รับนั้นยังส่งผลกระทบต่อผู้คนที่ผ่านไปมาตามท้องถนน เนื่องจากมลพิษเป็นสิ่งที่เรามองไม่เห็น มักปนเปื้อนมากับอากาศ ปนเปื้อนมากับของเหลวที่ถูกถ่ายออกมาจากเครื่องยนต์แล้วร่างกายไปสัมผัส ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องใกล้ตัวแต่ทุกคนต่างมองข้ามและไม่ได้ให้ความสำคัญเท่าใด จึงยังคงเป็นปัญหาที่ยังคงรบกวนแก่ประชากรจนทุกวันนี้

ข้าพเจ้าเป็นผู้หนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากมลพิษ เนื่องจากข้าพเจ้าต้องเดินทางไปทำงานทุกวันโดยรถมอเตอร์ไซด์ ทุกครั้งก็จะพบเห็นเด็กเล็กที่ต้องซ้อนท้ายรถไปโรงเรียน ต่างก็ได้รับผลกระทบจากก๊าซคาร์บอนมอนนอกไซด์ที่ รถยนต์ รถบรรทุก ได้ปล่อยควันไอเสียออกมา ซึ่งถ้าได้หายใจเอาไอเสียเข้ามาสะสมอยู่ในร่างกายเป็นจำนวนมากโดยที่ไม่รู้ตัว อาจก่อให้เกิดผลเสียกับร่างกายโดยเฉพาะการเจริญเติบโตของเด็กและโรคต่างๆ ตามมาจึงเกิดเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้

## วัตถุประสงค์

1. เป็นการนำประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเจอเกี่ยวกับมลพิษ ส่งผลให้กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางของข้าพเจ้า มีการนำของเสียที่ได้จากรถจักรยานยนต์มาเป็นส่วนประกอบในผลงาน
2. สร้างผลงาน โดยอาศัยรูปทรงของมนุษย์มาเป็นการนำเสนอในผลงาน เพื่อความเข้าใจถึงผลเสียจากมลพิษที่ตกกระทบสู่มนุษย์
3. การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วัสดุที่สอดคล้องกับแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องของมลพิษเข้ามาเกี่ยวข้อง อาทิเช่น น้ำมันเครื่องที่ใช้แล้ว สนิมที่เกิดจากแผ่นเหล็กซิงค์

## กรอบแนวความคิด

มลพิษจากท่อไอเสียรถ ยวดยานพาหนะต่างๆ ที่แล่นไป ด้วยพลังงานการเผาไหม้ของน้ำมันเบนซิน เช่น รถยนต์ เครื่องบิน รถมอเตอร์ไซด์ รถสามล้อเครื่อง เรือ จะปล่อยสารพิษ ไอควัน ก๊าซต่างๆ หลายชนิดออกมาทางท่อไอเสีย อันตรายจากก๊าซพิษ ที่ออกมาจากท่อไอเสียรถยนต์ พิษของตะกั่วที่เข้าสู่ร่างกายของมนุษย์โดยทางการหายใจคือ นอนไม่ค่อยหลับ อารมณ์ไม่แจ่มใส เบื่ออาหาร น้ำหนักตัวลด ท้องผูก อาเจียน ปวดศีรษะ อ่อนเพลีย เหนื่อยล้า โลหิตจาง ไตพิการ ทำลายเนื้อเยื่อสมอง ทำให้ปวดศีรษะ ซึ่งเป็นอันตรายต่อสุขภาพของสิ่งมีชีวิตจนถึงตายได้

ศิลปะจัดวาง หรืออินสตอลเลชันอาร์ต (Installation Art) เป็นผลงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับ พื้นที่ ซึ่งอาจเป็นพื้นที่เฉพาะเจาะจงหรือไม่เจาะจงก็ได้อาจจัดขึ้นในห้องว่าง ตามแกลเลอรี หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ตึกรามบ้านช่อง สถานที่ต่างๆ บางผลงานต้องการสภาพแวดล้อมเหล่านั้นให้มีส่วนร่วมกับผลงานด้วย เช่น ศิลปินที่สร้างงานประเภทนี้จะให้ความสำคัญกับการติดตั้งผลงานให้สัมพันธ์กันกับสภาพแวดล้อมทั้งหมด โดยไม่ได้เน้นที่ผลงานเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ศิลปะจัดวางเป็นผลงานศิลปะที่ทำให้คนดูได้ร่วมมีประสบการณ์ในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผลงาน ในขณะที่ผลงานถูกสร้างสภาพแวดล้อมขึ้นให้ผู้ชมได้เข้าไปมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

แนวความคิดของการวิจัย เกิดจากการนำเอาประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้าที่ได้รับผลกระทบจากมลพิษ ในระหว่างการเดินทางไปทำงานได้เห็นเด็กเล็กที่ซ้อนรถไปโรงเรียน มลพิษที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากฝุ่นละอองในอากาศ และที่เป็นตัวการสำคัญก็คือ ควันจากท่อไอเสียรถมักจะมากับรถที่มีขนาดใหญ่ซึ่งข้าพเจ้าใช้รถมอเตอร์ไซด์ส่วนใหญ่เป็นยานพาหนะในการเดินทางไปทำงาน แม้จะมีอุปกรณ์ป้องกันแล้ว แต่ก็ไม่สามารถป้องกันได้หมด จากเหตุการณ์เหล่านี้จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าทำผลงานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ เพื่อต้องการสะท้อนให้เห็นถึงผลเสียหรือผลกระทบของมลพิษที่กำลังคุกคามเข้าสู่ร่างกายของเราในทุกวัน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบของศิลปะจัดวาง (Installation Art) มีการจัดเตรียมสถานที่ให้เกิดความสอดคล้องกับผลงาน วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดทำด้วยแผ่นเหล็กซิงค์ตัดเป็นรูปทรงของคนในท่าทางต่างๆ ตามต้นแบบเนื่องจากวัสดุที่ใช้เป็นแผ่นเหล็กซิงค์เมื่อถูกน้ำแล้วทิ้งไว้เป็นเวลา

นานจะทำให้เกิดเป็นสนิม ส่งผลทำให้ผลงานเกิดเป็นพื้นผิวของสนิมให้ความรู้สึกถึงสิ่งที่เป็นสิ่งแปลกปลอมปะปนอยู่ในร่างกาย การนำเสนอผลงาน ข้าพเจ้าได้ใช้น้ำมันเครื่องที่ไม่ใช้แล้ว ถูกถ่ายออกมานำมาใช้ประกอบกับการนำเสนอผลงาน โดยข้าพเจ้าได้ใช้น้ำมันเครื่องที่ไม่ใช้แล้วเทลงไปในผลงานที่เตรียมไว้ ซึ่งผลงานที่ได้เตรียมไว้ให้ความรู้สึกคล้ายกับถาดรองรับน้ำมันที่ใช้กันตามร้านซ่อมรถ น้ำมันเครื่องที่เทลงไปได้กับของเสียที่ค่อยๆ ไหลเข้าไปสู่ร่างกายทีละนิดจนเต็ม เปรียบเสมือนกับร่างกายของคนเราที่สะสมมลพิษเข้าไปสู่ร่างกายทุกวันๆ จนร่างกายไม่สามารถรับไหวอาจทำให้เจ็บป่วยและถึงกับเสียชีวิตได้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งให้ผลงานชุดนี้เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนให้เห็นถึงผลเสียของมลพิษที่จะตามมาในภายหลัง

### ขอบเขตของการสร้างสรรค์

การวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง ผลกระทบจากมลภาวะในชีวิตประจำวันผ่านศิลปะจัดวางมีขอบเขตในการวิจัยดังนี้

#### 1. เนื้อหา

เนื้อหาด้านมลพิษ มลภาวะทางสิ่งแวดล้อม แนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากมลพิษส่งผลทำให้มนุษย์ได้รับมลพิษ โดยไม่รู้ตัวจากการดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นเครื่องเตือนถึงผลกระทบจากมลพิษ จึงนำไปสู่การสร้างผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะจัดวาง

#### 2. รูปแบบ

สร้างสรรค์ผลงานรูปทรงในลักษณะ 3 มิติ มีการนำฟอร์มของเด็ก ครอบครัวยุ โบกหน้าของเด็ก ถ่ายทอดถึงผู้ที่ถูกผลกระทบจากมลพิษเหล่านี้ ผลงานถูกจัดวางในห้องนิทรรศการ หรือพื้นที่ต่างๆ ภายนอกอาคารได้ โดยใช้ผิวของน้ำมันเครื่องเป็นตัวสะท้อนถึงสิ่งที่ได้รับผลกระทบจากมลพิษ

#### 3. ผลงาน

ผลงานเป็นรูปแบบศิลปะจัดวางจำนวน 1 ชุดนิทรรศการ ลักษณะผลงานมีส่วนประกอบของแผ่นเหล็กซิงค์และน้ำมันเครื่องเป็นส่วนประกอบหลักของผลงานทั้งหมด การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ผู้วิจัยเชื่อว่า ผลกระทบของมลพิษเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวทุกคนล้วนแล้วแต่ได้รับมลพิษเข้าไปสู่ร่างกายโดยที่เราไม่รู้ตัว

### ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

1. ศึกษาค้นคว้า และหาข้อมูลเกี่ยวกับมลพิษ มลภาวะทางสิ่งแวดล้อม ศิลปินผู้ให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และเอกสารที่ใช้ในการประกอบงานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้
2. รวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมทำแบบร่าง
3. ขั้นตอนการทำแบบร่างผลงานลายเส้น
4. สร้างสรรค์ผลงานจริง
5. รวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติงานจริง
  - 5.1 รวบรวมข้อมูล ภาพถ่าย
  - 5.2 รวบรวมข้อมูล วิดีโอ
6. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนำมาประกอบในรูปเล่มเอกสารเพื่อจัดทำเอกสารประกอบงานวิจัย
7. ประเมิน ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 : ภาพร่างผลงานลายเส้นก่อนขยายทำผลงานจริง

### การจัดทำภาพร่าง

รวบรวมข้อมูลภาพถ่ายใช้ประกอบในการทำภาพร่าง ตัดทอนรายละเอียดส่วนต่างๆ ออกให้เหลือแต่ภาพลายเส้น ในขั้นตอนของการทำแบบร่างนั้นควรทำในจำนวนที่มากเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจก่อนการขยายทำผลงานจริง

### ผลงานวิจัย : ผลงานสร้างสรรค์

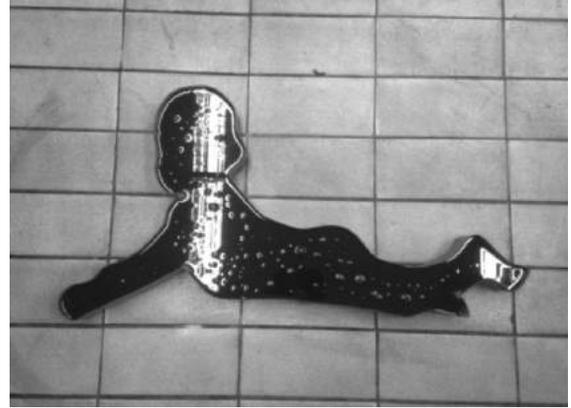
ผลงานต้องการสื่อถึงเรื่องของมลพิษ และมลภาวะ ที่มีผลกระทบต่อมนุษย์โดยการซึมซับเอามลพิษต่างๆ เข้าไปสู่ร่างกาย เป็นจำนวนมากทำให้เกิดการสะสมจนอาจทำให้เกิดการเจ็บป่วย และผลเสียต่างๆ ตามมา รูปแบบของผลงานเป็นศิลปะแนวติดตั้ง จัดวาง เทคนิคสื่อผสม วัสดุที่ใช้คือแผ่นเหล็กซิงค์ น้ำมันเครื่องที่ใช้แล้ว จัดวางในห้องนิทรรศการจำนวน 1 ชุดนิทรรศการ สะท้อนความคิดเกี่ยวกับมลพิษที่มีผลต่อมนุษย์ด้วยมุมมองเฉพาะบุคคล การศึกษางานวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากมลภาวะในชีวิตประจำวันผ่านศิลปะจัดวางซึ่งมีความสำคัญที่จะสะท้อนถึงผลกระทบของมลพิษ อีกทั้งให้บุคคลทั่วไปเกิดความตระหนักถึงการใช้ชีวิตในสังคมเมืองที่ต้องใช้ชีวิตประจำวันสัมผัสอยู่กับสิ่งเหล่านี้เพื่อที่จะได้รับมือได้ทันถึงผลเสียที่จะตามมา ในการดำเนินการศึกษานั้น ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางขั้นตอน และวิธีดำเนินการศึกษาไว้ดังนี้

### การสร้างสรรค์ผลงาน

#### ผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานชื่อ ทารก

##### แนวความคิด

ผู้วิจัยนำเสนอในเรื่องของมลพิษ โดยใช้วัสดุที่เป็นน้ำมันเครื่องที่ใช้แล้ว แทนค่าของมลพิษที่เข้ามาสู่ร่างกายมนุษย์ ผลงานได้มีการเลือกใช้ฟอร์มของเด็กทารกซึ่งผู้วิจัยต้องการให้เห็นถึงความบอบบางและความไร้เดียงสาของเด็กผู้ที่ยังอ่อนต่อโลกแต่กลับต้องมารับผลกระทบจากมลพิษนี้ด้วยโดยที่ไม่รู้ตัว โดยในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำนอนของเด็กทารกมาใช้ในผลงาน เพื่อต้องการให้เห็นถึงอริยาบถของเด็กทารกที่กำลังพักผ่อน ในวัยทารกเป็นวัยที่ต้องได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอ และได้รับสารอาหารที่ครบถ้วน จึงจะทำให้เด็กเจริญเติบโตได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งเด็กทารกนั้นไม่สามารถพูดได้มีเพียงการสื่อสารผ่านการร้องหรือเปล่งเสียงออกมา ผู้ใหญ่จึงทำได้เพียงใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กและคอยดูแลอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 2 : ทารก

#### รูปแบบ

ใช้เทคนิคการจัดวางโดยอาศัยพื้นที่โดยรอบให้สัมพันธ์กับงาน กำหนดให้ผิวของน้ำมันเครื่องมีลักษณะมันวาวเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนสิ่งต่างๆ ลงไปบนผิวของน้ำมันเครื่อง ผลงานมีขนาด กว้าง 36 เซนติเมตร ยาว 76 เซนติเมตร ลึก 5 เซนติเมตร

#### เทคนิคและวิธีการ

สร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้แผ่นเหล็กซิงค์ตัดให้เกิดเป็นฟอร์มรูปเด็กทารก และยกขอบด้านข้างรอบงานขึ้นเพื่อให้มีลักษณะใกล้เคียงกับถาดรองน้ำมันเครื่องในร้านซ่อมรถมอเตอร์ไซด์ โดยให้ความสำคัญกับน้ำมันเครื่องได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผลงานให้น้ำมันเครื่องเป็นตัวสะท้อนสิ่งที่จะได้รับมลพิษและมลภาวะ หากพวกเราทุกคนยังไม่ช่วยกันดูแล ตามที่ผู้วิจัยต้องการสื่อออกมาในผลงาน

#### ผลงานชิ้นที่ 2 ผลงานชื่อ ครอบครั

##### แนวความคิด

ในผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานต่อเนื่องมาจากชิ้นที่ 1 โดยในชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อผลงานว่าครอบครั คำว่าครอบครัวนั้นหมายถึงบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอถึงผลกระทบของมลพิษที่เกิดขึ้นกับคนจำนวนมากขึ้น การรุกรานของมลพิษจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง นั้นหมายถึงผู้ที่ได้รับผลกระทบจากมลพิษก็มีจำนวนเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน แม้พวกเราทุกคนจะดูแลและป้องกันดีแค่ไหนแต่ก็ไม่สามารถหนีพ้นปัญหาของมลพิษนี้ไปได้พวกเราทุกคนจึงทำได้เพียงแค่อุปถัมภ์ ไม่ให้ตนเองและครอบครัได้รับผลกระทบจากมลพิษที่เพิ่มขึ้นในทุกๆ วัน



ภาพที่ 3 : ครอบคร้ว

### รูปแบบ

ใช้เทคนิคการจัดวางโดยอาศัยพื้นที่โดยรอบให้สัมพันธ์กับงาน กำหนดให้ผิวของน้ำมันเครื่องมีลักษณะมันวาวเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนสิ่งต่างๆ ลงไปบนผิวของน้ำมันเครื่อง เนื่องจากผลงานชิ้นนี้ได้ใช้พื้นที่นอกอาคารทำให้เกิดการสะท้อนของต้นไม้ใบไม้ลงไปบนผลงานด้วย ผลงานมีขนาดกว้าง 110 เซนติเมตร ยาว 130 เซนติเมตร ลึก 3 เซนติเมตร

### เทคนิคและวิธีการ

สร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้แผ่นเหล็กชิงค์ตัดให้เกิดเป็นฟอร์มรูปคนที่เดินจูงมือกันเป็นลักษณะครอบคร้ว และยกขอบด้านข้างรอบงานขึ้นเพื่อให้มีลักษณะใกล้เคียงกับถาดรองน้ำมันเครื่องในร้านซ่อมรถมอเตอร์ไซค์โดยให้ความสำคัญกับน้ำมันเครื่องได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผลงาน ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบๆ ผลงาน ให้น้ำมันเครื่องเป็นตัวสะท้อนถึงสิ่งที่ได้รับมลพิษและมลภาวะหากพวกเราทุกคนยังไม่ช่วยกันดูแล ตามที่ผู้วิจัยต้องการสื่อออกมาในผลงาน

### การวิเคราะห์การใช้เทคนิค วิธีการและวัสดุ

เทคนิคการใช้น้ำมันเครื่องที่ใช้แล้วนำกลับมาใช้ใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นเทคนิคใหม่ที่ข้าพเจ้าได้ทดลองเพื่อให้อศดคล้องกับแนวคิดของผลงานเกี่ยวกับเรื่องของมลพิษด้วยสีและกลิ่นทำให้นึกถึงของเสียที่เป็นพิษเป็นอันตรายได้เป็นอย่างดี ภาชนะรองรับก็มีความสำคัญกับผลงานด้วยเช่นกัน

**ข้อดี** ของการใช้น้ำมันเครื่องใช้แล้วในการทำงานสร้างสรรค์เป็นการนำของเสียที่ทิ้งแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ สามารถตอบโจทย์

ได้ดีในเรื่องของมลพิษของเสีย สีของน้ำมันเครื่องที่มีความดำทำให้เกิดความกลัวต่อผู้พบเห็นและตระหนักถึงภัยร้ายของสิ่งที่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม

**ข้อเสีย** ของการใช้น้ำมันเครื่องที่ใช้แล้วในการทำงานสร้างสรรค์ น้ำมันเครื่องได้ผ่านการใช้งานอย่างหนักในระบบของเครื่องยนต์ ดังนั้นจึงมีสารพิษที่ถูกปนเปื้อนมากับน้ำมัน และกลิ่นที่เหม็นของน้ำมันอาจทำให้เกิดอันตรายได้หากสูดดมเป็นเวลานานๆ อุปกรณ์ป้องกันจึงมีความจำเป็นอย่างมากในระหว่างการทำงานสร้างสรรค์

### สรุปการวิจัย

ผลการวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม “ผลกระทบจากมลภาวะในชีวิตประจำวันผ่านศิลปะจัดวาง” ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยได้สัมผัสถึงมลพิษที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะมลพิษที่เกิดขึ้นบนท้องถนนในปัจจุบันทุกคนไม่อาจปฏิเสธได้ในเรื่องของการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ มลพิษที่ปะปนอยู่กับสภาพแวดล้อมทำให้สังคมปัจจุบันได้กลับมาตระหนักถึงผลเสียผลกระทบที่เกิดขึ้นจากมลพิษ นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังได้รับอิทธิพลจากผลงานศิลปะทางด้านเทคนิควิธีการแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปินต่างประเทศ จึงทำให้ผลงานของข้าพเจ้ามีรูปแบบเทคนิคเฉพาะตนที่ชัดเจนและแตกต่าง

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ เป็นการสร้างผลงานศิลปะจัดวางด้วยการใช้น้ำมันเครื่องที่ผ่านการใช้งานแล้วเป็นหลักในการทำงานผ่านกระบวนการคิดเทคนิควิธีการจากความรู้สึกและประสบการณ์จริงสร้างสรรค์เป็นผลงาน นำเสนอในรูปแบบแนวความคิดเทคนิควิธีการในผลงานชุดนี้การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์อย่างเป็นระบบสามารถแสดงขั้นตอนการทำงานตามลำดับได้อย่างชัดเจนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ได้ก่อให้เกิดการค้นคว้าทดลองค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์เฉพาะตนตามแนวความคิด และวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานศิลปะให้มีความแตกต่างจากเดิม ก่อให้เกิดประโยชน์สำหรับผู้สนใจศึกษาค้นคว้าและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ต่อไป

### บรรณานุกรม

- กรมควบคุมมลพิษ. (2014, ตุลาคม 12). สถิติเรื่องร้องเรียนด้านมลพิษที่กรมควบคุมมลพิษรับแจ้ง ประจำปี 2557. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : <https://www.pcd.go.th>
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2542). ที่ว่าง. องค์ประกอบของศิลปะที่ว่าง. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิจิตร บุญยะโทตระ. (2016, ตุลาคม 12). ชีวิตและสิ่งแวดล้อม. 2557. [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก : [https://web.ku.ac.th/schoolnet/snet6/envi3/tol\\_toln.htm](https://web.ku.ac.th/schoolnet/snet6/envi3/tol_toln.htm)
- เสมอขวัญ ตันตีกุล. (2542). มลพิษจากรถยนต์และแนวแนวทางการพัฒนาไปสู่ “ถนนสะอาดปราศจากมลพิษ”, วารสาร แม็ใจปริทัศน์ (1, 1), (ม.ย.-ก.ค.) หน้า 101-104
- installation-art (2016, ตุลาคม 23). [เว็บไซต์]. สืบค้นได้จาก <https://oyimsharing.wordpress.com/2014/02/02/installation-art>



Comparison of aesthetic styles of decorative combs in Japan and China

❖ *Zhang LinYi* ❖

## Comparison of aesthetic styles of decorative combs in Japan and China

❖ Zhang LinYi ❖

### บทคัดย่อ

ตั้งแต่สมัยโบราณ หวีได้มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของคนทั่วไป ในฐานะที่เป็นเครื่องมือจัดทรงผม หวีได้สื่อถึงแนวคิด ฟังก์ชัน ความงามศิลปะ ทั้งทางวัฒนธรรม สังคม ค่านิยม และประเพณี บทความนี้หวังจะทำให้คนทั่วไปกลับหันมาสนใจ ภูมิปัญญาโบราณที่สืบทอดมา ในฐานะที่เป็นคนออกแบบเครื่องตกแต่ง หวีได้สื่อถึงเนื้อหาประวัติศาสตร์ในสังคมที่มีรูปแบบหลากหลาย สื่อผ่านรูปทรง วัสดุและการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลา มีรูปแบบ ลวดลายเส้นในวัฒนธรรมของตน บทความนี้จึงได้ใช้การเปรียบเทียบระหว่างหวีจีนและหวีญี่ปุ่นผ่านรูปภาพแต่ละยุค ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ภายในของวัฒนธรรมเครื่องประดับหวี สะท้อนมิติของจิตวิญญาณ ที่มีความหมาย รูปทรงเฉพาะ ความงามทางศิลปะที่แตกต่างกัน

**คำสำคัญ:** รูปแบบหวี รูปทรง การเปรียบเทียบ จีน ญี่ปุ่น

### Abstract

The comb has been closely related to people's life. As a universal utensil, it conveys different social culture, values, the concept, function and aesthetics that are given by the demand of courtesy. It aims at looking back and paying attention to traditional spirit. As an object with decorative function, it includes multi-level social and historical content through its own shape, material, and pattern changes. This paper mainly starts from the shape change of Japanese and Chinese combs, combines related pictures, and makes an analysis on the intrinsic link between Chinese and Japanese comb culture as well as their different cultural characteristics and aesthetic spirit.

**Key words :** comb form, shape, aesthetic characteristics, China, Japan

## Background & Rationale

Comb has a long history and important status in all the nationalities. It conveys abundant cultural contents with its unique forms. Comb is a common thing, but through the comparison between Japan's and China's different aesthetic appreciation of decorating combs, we can also discovered the development of human beings material culture from a special aspect. This article there are 4 main issues. 1) Search in historical study on functions of comb and the background which produces the aesthetic functions of comb. 2) The evolving history of Japanese combs 3) The Evolving History of Chinese Comb. 4) Aesthetic comparison between Japanese and Chinese combs. The development of Japanese decorating combs and those of Chinese to conclude as the patterns of the changes in Japanese combs and Chinese combs.

### Part1 : The history of comb

The Chinese word for comb is “梳篦”. “梳” has two parts. One part “木” means wood. It implies the materials used to make comb is wood. The other part is “流”, which stands for the shape of the comb and implies “smooth” (Figure:1) In Japanese, “梳” is written as “櫛”, in which the part “木” and “竹” stand for wood and bamboo, which imply the materials used to make the comb are wood or bamboo. (Picture 1)



(Figure:1) The ancient character of the Chinese word “梳” (comb)

Comb is the tool used to brush hairs. It's an ancient handicraft work usually shaped flat with many teeth.

Comb with thinner teeth is called “梳”, used to brush hair. Comb with thicker teeth is called “篦”, used to clean hair. Brushing and cleaning hair is one of the common activities for people's good-looking. Comb has two parts: the upper parts is a “hand handle” which is called “the back of a comb”. The lower part is teeth, and the empty parts between the teeth are called teeth gaps. Made of bones, wood, bamboo, horns, or ivories, etc, combs are necessities for the ancient people, especially for women, who barely leave their combs away from themselves. (Figure:2)



(Figure:2) Comb making

Source : <http://sns.91ddcc.com/t/103173> (2016. August)

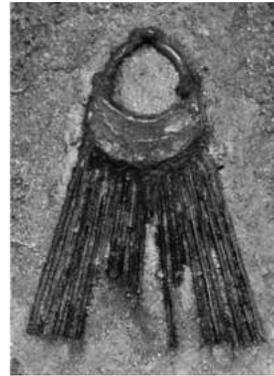
Comb has three major functions. First is to brush hair. As a basic function. Mr. Wang Renxiang (1950-), an archaeologist, believes the original combs are made by imitating human hands out of people's need to brush and fix hair [1]. Second, comb is used as amulet and ritual tool. Most nationalities which keep the customs of pinching combs in the hair referring to tales about the customs. Edward Bernard Tyler (1832-1917), claims Animism, he believe the primitive men see nonliving objects, including combs, had spiritual power and were super-natural existence. Behavioral ritualists, represented by James Frazer (1854-1941), otherwise thinks the primitive men regarded the head as a sacred part and god or spirit would afflict to the head. Many

nationalities have “faith of knot”, for example, some of them regarded the knots as amulets. Likewise, updoing the hair to a bun is like making a knot with hair. Plus, they think after touching something, you are attached to it even when you are away with it (like touching the witchcraft). So, the primitive men updid the hair and pinched the comb in the hair to fulfill the purpose of keeping the gods on their head. They believed the comb that once touched the head could drive away beasts and insects and to bury it with the dead men, it could even protect dead men’s spirits [2]. Lastly, the comb develops from the tool for brushing hair to become a decorating ornaments, and thus lead to the mode of pinching it in the hair. With the teeth of the comb pinched in and the back of the comb outside of the hair, the comb can fix the hair and fulfill the need for decoration and aesthetics at the same time. In ancient oriental countries, women put much emphasis on decorating the hair with combs.

## Part 2 : The evolving history of Japanese combs

Japanese people used combs in Jomon era, 6,000 years ago. Both Aomori Temple Middens and Fukui Prefecture Bird Marina Middens have unearthed carved straight comb over this period, and straight bone comb with five teeth, straight xiu Zhu Wood comb with eight teeth and so on. Otaru endure road soil field also unearthed the wooden comb with tangled teeth in that same period of time. And Miyagi Fen Jin Middens, unearthed a late jomon age clay golem which shows the comb style at that time. Before late jomon era (12000 BC - 300 BC), to the earlier yayoi era (in 300B. C.–100 B.C.) and middle yayoi era (in 100 B.C.–100 A.D.), combs were mainly straight knot-shaped combs. Numerous Triple county site and Ishikawa prefecture site have unearthed these types of comb. And the straight comb sawed and carved from the whole piece of wood

prevailed in the late yayoi era. They had more paint, long shapes and thin teeth. Toward the middle and later periods of Era of Great Tombs, straight palm-shaped and horseshoe-shaped combs were popular. In the later era, both the way of pinching combs and the shapes of the combs were influenced by Chinese styles. Typical western Han style horseshoe combs, combs unearthed eight inches under Ise battery city reflects the styles of decorating combs at that period. The comb then developed from vertical to horizontal. (Figure: 3-5)



(Figure:3) straight painted comb with tangled teeth. Earlier yayoi era (in 300B. C. – 100B. C.)

Source : <http://data.book.hexun.com/chapter-2169-7-1.shtml> (2016. August)



(Figure:4) Straight comb with tangled teeth. Middle yayoi era (in 100 B. C. – 100 A.D.) unearthed in Ishikawa Prefecture  
Source : <http://data.book.hexun.com/chapter-2169-7-1.shtml> (2016. August)



(Figure:5) Straight comb with engraved teeth, later yayoi era  
(about 100 A.D. to 200 A.D.)

Source : <http://data.book.hexun.com/chapter-2169-7-1.shtml>  
(2016. August)

In Nara age, Japanese clothes, ornaments, and articles were all under the influence of Chinese Sui and Tang Dynasty, including the combs. From Heian period to Azuchi-Momoyama period, Japanese women favored long straight hair, so they barely use combs for decoration. The decorating combs in this era were for the sacrifice in the shrine, represented by 25 combs designed in plum blossoms figures owned by Hōjō Masako, principle wife of Minamoto no Yoritomo. Most common combs used to brush hair were small semicircle ones made of boxwood, without any designs. It's called "Pill comb" The upper-class ladies and the female officials who accompanied the Emperor of Japan to have meals also used combs similar to painted Maki-e. Later, developed from pill combs, there were "leftover comb" with triangle handle and "peignes" with widened handle [2].

Hair buns prevailed from Edo period, and reached a peak when women decorated their hair with combs in Japanese history. Most turtle shell combs were imported from abroad in Edo period. The combs were crystal and the price was expensive. Many famous ladies competed with their turtle shell combs which

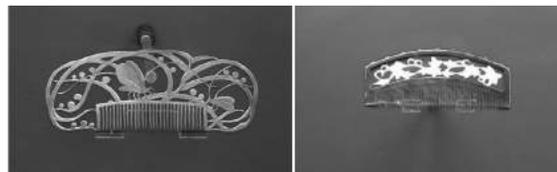
some in great qualities could even worth some gold. The geishas in Kyoto always pinched 1.5 centimeters long comb in their buns. Rich ladies and Natsuki geishas could pinch as much as three or five combs. To Kyōhō dynasty, common-class women also prevails with pinching combs. The Ukiyoes that time have many female images with combs. (Figure:6-7)



(Figure:6-7) Ancient Japanese way of pinching the comb.

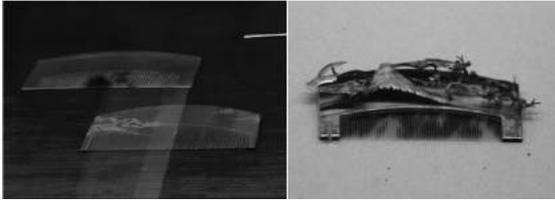
Source : [http://www.360doc.com/content/14/0421/14/253213\\_370827796.shtml](http://www.360doc.com/content/14/0421/14/253213_370827796.shtml) (2016. August)  
<http://www.waxinxian.com/1314.html> (2016. August)

Till later Edo period (1603 A.D. -1867 A.D.), there were various styles of combs made of different materials, like wood, ivory, metal, hawksbill, ox horn, ox toenail. The designs on the comb included plain pictures, Ukiyoes, golds or silvers. The sculpture styles on the back of the comb were abundant, including flowers and grass, people, animals, stories, sceneries, and daily necessities. Common women pinched combs with sculptures and prostitutes usually pinched hawksbill combs. [2] (Figure: 8-12)



(Figure: 8-9) Edo period combs

Combs in Edo period, shoot in Kyoto National Museum.



(Figure: 10-11) Edo period combs  
Combs in Edo period, shoot in Kyoto National Museum.



(Figure:12) Edo combs  
Source : Okazaki Collection: Combs and Ornamental Hairpins

In Meiji period (1868-1911) Japanese combs developed towards curved shapes, and the teeth became “full” and “thinner” style. (Figure: 13-15)



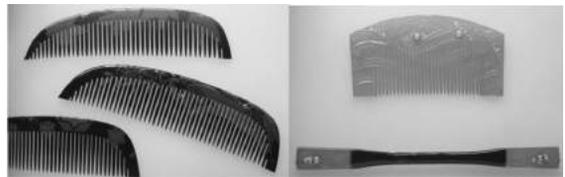
(Figure: 13-15) In Meiji period Japanese combs  
Source : Okazaki Collection: Combs and Ornamental Hairpins

After Meiji Reform, people began to imitate western hairdos. Combs changed with this trend and became simple and made of horse or ox toenails instead of expensive and precious hawksbill. And plastic celluloid combs prevailed and produced in Japan. (Figure:16)

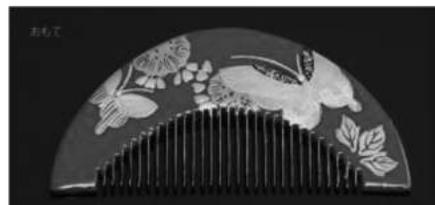


(Figure:16) Meiji and Taisho Period wooden comb  
Source : <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kushi.jpg>  
(2016. August)

There are two types of Japanese combs nowadays, bun combs and horizontal combs. Bun combs, according to the traditional Japanese bun hairdos, include ear lock comb, knot comb, double comb and so on. Horizontal combs are used as decoration and daily brushing. [2] (Figure: 17-18)



(Figure:17) Combs in Showa period (1926 A.D. -1989 A.D.)  
Source : Okazaki Collection: Combs and Ornamental Hairpins



(Figure:18) Its modern Japanese maki-e  
Source : <http://www.mucai.org.cn/Poplar/article.htm?projectId=cn1110240007> (2016. August)

### Part 3 : The Evolving History of Chinese Comb

The history of combs in China can be traced back to the late Neolithic period. There are two pieces of rotten ivory comb unearthed in a tomb in Tai'an Dawenkou, Ningyang County, Shandong Province of China in 1959, about 6,000 years ago (late Neolithic), in a vertical rectangle, with 5 long and thick teeth. [9] (Figure:19)



(Figure:19) Ivory comb unearthed from Majiabang cultural relics 6000 years ago

Source : [http://news.cang.com/info/212051\\_1.html](http://news.cang.com/info/212051_1.html)  
(2016. September)

A lot of jade combs were found in tombs of Liangzhu cultural ruins. Their basic characteristics were on a trapezoidal shape and some were in a wing-like shape. Some were with a plain face while some were engraved with God's or animal's face or geometric pattern. There were also combs unearthed in a similar period in Dawenkou cultural sites, such as an 8-character pattern ivory comb unearthed in Shandong Tai'an Dawenkou Baotou Village. These combs and comb backs have a hole, which can be used to wear tethers and lash other decorations, reflecting the functional requirements of worshipping sprite and wearing comb. From the Warring States Period to the Wei and Jin

Dynasties, China was popular with horseshoe-shaped comb. Combs in this style were also found in Western Regions, the basic shape of which is semi-round comb back and square comb teeth. Horseshoe-shaped combs before Qin and Han Dynasties often had a series of holes, which can be worn. After Qin and Han Dynasties, it was popular to pack the comb with bags or boxes, and then it was rare to see a hole on the comb. [9] Combs in Han Dynasty are in a longer horseshoe-shape, decorated with cloud-based pattern, and feathered birds and beasts. (Figure:20)



(Figure: 20) Bone Comb in Warring States Period

Source : [http://news.cang.com/info/212051\\_1.html](http://news.cang.com/info/212051_1.html)  
(2016. September)

Placing a comb into the hair began in Southern Dynasties and prevailed in Tang Dynasty. Women in Tang Dynasty thought decorative hair was beautiful to form a high bun. Comb is a necessary tool for hair buns, coupled with popular hair ornaments. Tang Dynasty was prevailed with half-moon shaped combs, the materials of which were also more diverse, mostly wood or bamboo as well as precious metals, like gold, silver, copper and tin, made of metal sheet, or ivory, rhinoceros horns, and tortoise shell. It was decorated with shells, crystal, glass, and jade beads. [3] (Figure : 21-22)

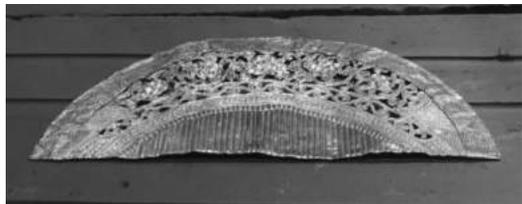


(Figure: 21-22) Portrait of Dunhuang Mogao Grottoes and Dress of Tang Dynasty  
Picture is from Ancient Chinese Gold and Silver Jewelry by Yang Zhi shui (1954-)

Combs in Tang Dynasty was horseshoe-shaped, with a slightly wider part in the bottom. The most typical way to put a comb into the hair toward a front of the forehead hair. There are also other ways to put combs, like two combs one up and one down, or two combs up or down at the same time or only one comb. Some people will insert many small combs in the hair to create variations. Patterns of the comb are mostly borrowed from the bronze mirror in Tang Dynasty. (Figure:23-29) Complex and gorgeous pattern theme includes fairy; beautiful butterfly around flowers, phoenix; mandarin duck; and lotus. [3]



(Figure: 23-28) Tang Dynasty comb  
Pictures are from Ancient Chinese Gold and Silver Jewelry by Yang Zhishui (1954-)



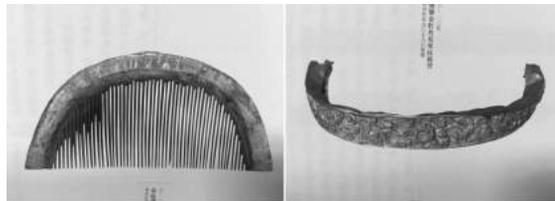
(Figure: 29) Combs in Tang Dynasty Collected by Mr. Kang Yuchun (1966-) in Yunnan Personal Museum, Photo taken by the author (2017. April)

In Song and Yuan Dynasties, there was not a lot of combs made of pure gold and silver. Instead, more comb backs and combs were made of different materials. Decorative part was made of precious metals, and teeth part was made of wood. Ancient people had developed a clear sense of using material properly, ensuring the aesthetic needs of decoration and reasonable use of expensive materials. [3] (Figure: 30)

Popular comb style in Song and Yuan Dynasties were rainbow-shaped type. Some were decorated in both side and some were only decorated in the back of the comb. Comb shape in Song Dynasty were transforming from wide and flat horseshoe into a semicircle, and comb back and teeth from narrow shape to crescent shape. Connection between comb back and teeth were transforming from up and down into comb back half containing comb teeth. Decorative style carried the one in Tang Dynasty-carefully crafts, but the overall style took on an elegant and simple style. [3] (Figure:31-32)

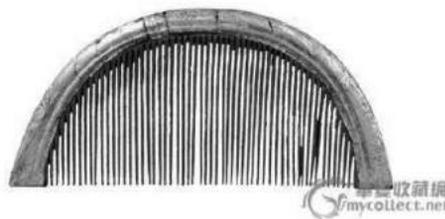


(Figure: 30)



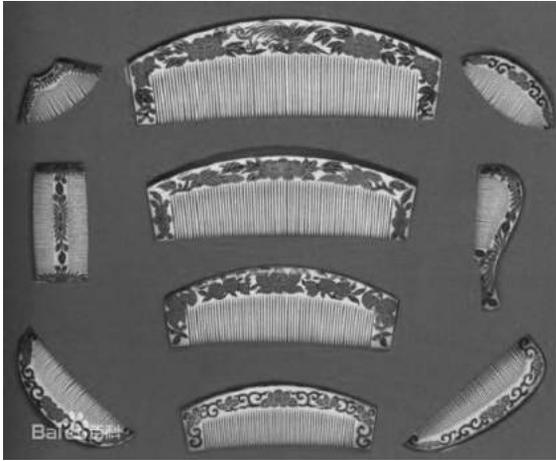
(Figure: 31-32) Song dynasty comb  
Pictures are from Ancient Chinese Gold and Silver Jewelry by Yang Zhi shui (1954-)

Yuan Dynasty in China is a dynasty built on the back of horse. Their simple and plain grassland character is also reflected in the made of comb, forming its own unique flavor of the times and national style. [9] (Figure:33)



(Figure: 33) Gold Wooden Comb in Yuan Dynasty  
Source : [http://news.cang.com/info/201207/212051\\_3.html](http://news.cang.com/info/201207/212051_3.html)  
(2016. September)

In Ming and Qing Dynasties, comb has gradually lost its decorative function, and has developed with a social influence and changes. Complex combs were designed for the purpose of social grade and distinction of functional use. Different shapes of combs had different combing effect. Long arched comb was for large area combing hair; medium crescent comb was for combing both sides and dovetail; a small shape comb was for combing hair tip; fine two-sided comb can be used to get rid of the scalp dirt. Different combs have their own duties. All kinds of materials and decorative techniques tend to be complete. [3][9] (Figure:34)



(Figure: 34) The comb of the Qing Dynasty

Source: [http://baike.baidu.com/link?url=Mwj01YWcMpG-fyob-42yOknLn7aQckoQXSEPNdpr80s\\_1goB7WpFrTa0divgLCZfKXt-8KZWDD-fUx3isem53nWMBnrKzHrZkYbJ3RLDLic3](http://baike.baidu.com/link?url=Mwj01YWcMpG-fyob-42yOknLn7aQckoQXSEPNdpr80s_1goB7WpFrTa0divgLCZfKXt-8KZWDD-fUx3isem53nWMBnrKzHrZkYbJ3RLDLic3)  
(2016. September)

Throughout the development of decorative combs in China, presently, it seems to have lost its popularity in ancient times. Because decorative combs have disappeared from people's daily life. Apart from high-end goods with some collection value, there have been few exquisite combs in ordinary people's life.

#### Part 4 : Aesthetic comparison between Japanese and Chinese combs.

From earlier functional combs to later decorating combs, the need for decoration also shows the rise of hierarchy. The trend is always led by the nobilities. Japanese combs develop from exquisite to simple, along with the extends of tradition. Chinese combs develop from luxurious to elaborate, and then are no longer used as daily decoration.

Along the time, Japanese comb forms its own special and unique design style. First, it is thin and small and put emphasis on the beauty of simple and plain. Second, it shows the aesthetic view of “quiet and deserted”, which pursues the beauty of quiet elegance. Japan loves mysterious and elegance beauties, implicit, distant and obscure.

The horseshoe-shaped combs influenced Japanese combs a lot. And Japanese combs developed exquisite structures with tangled and dimensional designs. The views of “quiet” and “crystal” were embodied in the combs. The emphasis on the shape of the combs along the development was also very obvious. The decoration on the Japanese combs were often irregular. The materials were often paints embedded with other ingredients to reach an exquisite style. Dense

Time	Japan			China		
	Modeling	Use	Style	Modeling	Use	Style
About 4000 BC - the first century BC	Vertical horseshoe shape	Comb the hair	Comb teeth long and thick	Vertical horseshoe shape	Comb the hair	Comb teeth long and dense
The 1 <sup>st</sup> century AD - the end of the third century AD				Semi-round comb back with long horseshoe shape	Comb the hair 、 Fixed hair crown 、 decoration	Carved exquisite
				Semi-round comb back with vertical long horseshoe-shaped, comb back gradually wide flat, comb teeth slightly sparse	Comb the hair 、 Fixed hair crown 、 decoration	Simple and neat

Time	Japan			China		
	Modeling	Use	Style	Modeling	Use	Style
At the beginning of the 4 <sup>th</sup> century AD - the end of the 6 <sup>th</sup> century AD				Horseshoe-shaped, half-moon	Comb the hair 、 Fixed hair 、 decoration	Beautiful and dense, hair is the heyday of the comb
	Semi-circular, triangular	Comb the hair 、 Fixed hair 、 decoration				
The beginning of the 7 <sup>th</sup> century AD - the end of the 9 <sup>th</sup> century AD						
The beginning of the 10 <sup>th</sup> century AD - the end of the 12 <sup>th</sup> century						
				Horseshoe-shaped, half-moon, rainbow-shaped	Comb the hair 、 Fixed hair 、 decoration	Gradually elegant
				rainbow-shaped	Comb the hair 、 decoration	Simple and elegant
The beginning of the 13 <sup>th</sup> century - the end of the 15 <sup>th</sup> century AD				Horseshoe-shaped, half-moon, rainbow-shaped Fish-shaped, trapezoidal	Comb the hair, No longer popular combing decoration	
The beginning of the 16 <sup>th</sup> century - the end of the 18 <sup>th</sup> century AD	Square round, rainbow-shaped, half-moon, irregular shape,	Comb the hair 、 Fixed hair 、 decoration	Stereo elegance, decorative comb development of the peak			
The beginning of the 19 <sup>th</sup> century AD - the end of the 20 <sup>th</sup> century AD	Half moon, rainbow, long moon shape	Comb the hair 、 Fixed hair 、 decoration	Simple and delicate			

(Figure: 35) Japan China comb form, use development comparison chart

Chinese combs evolves with the changes of dynasties. The styles are more like luxurious, full, heavy and balanced. Horseshoe-shaped combs were the most popular ones. Later, with the prevailing trend of

“rainbow bridge-shaped” combs in Song dynasty, the visual feeling of “round” and “full” is continued. Most of the decoration is continuous or symmetrical pictures which show the “moderation” in Chinese culture.

With the ways of pinching combs in the hair in these two countries developing from similar ways into different ones, the shapes of the combs also became different. Japanese combs become hair decoration, matched with hairpins. Chinese combs then gradually used as decoration. Nowadays, Chinese ways of making the combs that lead to a need to protect its use by the Intangible Cultural Heritage Lists.

## Conclusion

The development of Japanese and Chinese combs was not single linear and conventional. Because of the unique historical and cultural backgrounds, from jade combs to carved combs to luxurious engraved combs, Japanese combs absorb the essence of foreign cultures along its evolving history and reach its own styles. The shapes, crafts and materials change to fit in the new need of social and cultural development.

China has its own deep cultural root and diversified aesthetics. In the future, China need to combine traditions and modern styles together, based on the historical background and our present situation, demolishing cultural gaps, for a better development.

## Reference :

- [China] Wang Renxiang, ZhongGuoGuDaiShuBiFaZhangJianShuo, 《Journal of Hunan Archaeological Society》 第4集, 1987.
- [China] Zhen Juxin, LuYue 《ShuLi DeWenMing-GuanYuShuBiDeLiShi》 [M], ShanDongHuBaoPress, 2008, 18-32.
- [China] Yang Zhishui 《ZhongGuo GuDai JinYin ShouShi》 volume One [M], GuGong Press, 2014-09-01,
- [Japan] 岡崎智予コレクション, 《Okazaki collection : combs and ornamental hairpins》 [M], ZhiHong Press, 1978. 1

## Network data:

]HanFuHui.

《ZhongGuoShuBiChuanTongShouGongYi》. <http://sns.91ddcc.com/t/103173>, 2016. March.

LiGuiYu. 《ZhongGuoChuanTongShuBiYanJiu》. [http://xueshu.baidu.com/s?wd=paperuri:\(f453f250db4d3e2764b715747839911d\)&filter=sc\\_long\\_sign&sc\\_ks\\_para=q%3D中国传统梳篦研究&tn=SE\\_baiduxueshu\\_c1gjeupa&ie=utf-8&sc\\_us=2317775271151109966](http://xueshu.baidu.com/s?wd=paperuri:(f453f250db4d3e2764b715747839911d)&filter=sc_long_sign&sc_ks_para=q%3D中国传统梳篦研究&tn=SE_baiduxueshu_c1gjeupa&ie=utf-8&sc_us=2317775271151109966). 2016 October.

《LiDaiShuBiFaZhangJiQiTeZhen》. [http://news.cang.com/info/212051\\_1.html](http://news.cang.com/info/212051_1.html). 2016. October.

## BaiDuBaiKe.

《ShuBi》. [http://baike.baidu.com/link?url=Mwj01YWcMpGifyob-42yOknLn7aQckoQXSEPNdpr80s\\_1goB-7WpFrTa0dlvgLCZfKXt8KZWDDOfUx3isem53nWMBnrKzHrZkYbJ3RLDLic3](http://baike.baidu.com/link?url=Mwj01YWcMpGifyob-42yOknLn7aQckoQXSEPNdpr80s_1goB-7WpFrTa0dlvgLCZfKXt8KZWDDOfUx3isem53nWMBnrKzHrZkYbJ3RLDLic3).

## หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ใน วารสารศิลปกรรมบูรพา

วารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) เป็นวารสารวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทางด้านวิชาการ การค้นคว้าวิจัย และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ โดยตีพิมพ์ เผยแพร่บทความวิจัย (Research Articles) และบทความวิชาการ (Review Articles) รวมทั้งผลงานวิทยานิพนธ์ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และงานศิลปวัฒนธรรมหลากหลายสาขา จากคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ต่างๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริหารทางวิชาการแก่สังคม

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลับกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

**ฉบับภาคต้น** (ฉบับที่ 1 มิถุนายน - พฤศจิกายน)

**ฉบับภาคปลาย** (ฉบับที่ 2 ธันวาคม - พฤษภาคม)

### ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมและด้านวัฒนธรรม(การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี การจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ)

2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์(การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ

3. บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

### รูปแบบการเขียนบทความ

รายงานการวิจัย บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ควรมีความยาวตั้งแต่ 5,000 คำ แต่ไม่ควรเกินกว่า 15,000 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word) หรือ จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่ควรเกิน 25 หน้า (ไม่รวมบรรณานุกรม ภาพประกอบ และคำบรรยายภาพ) ลงในกระดาษ A4 ระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบนและด้านล่าง 1.5 นิ้ว ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New ขนาด 16 point เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด และมีข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

- บทคัดย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เชิงอรรถและบรรณานุกรม

### คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. บทความที่ได้รับการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ในเวลาเดียวกัน

2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้นๆ อย่างน้อย 2 คน

3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงจำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร

4. ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและขอแนะนำว่าบทความนั้นๆ จะได้รับการยอมรับ โดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขเขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้ง และต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วัน หลังจากได้รับผลการประเมิน

5. บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนมีนาคมและในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกันยายน

## การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

### 1. บทความ

เอกสารบทความวิชาการ/วิจัย จำนวน 3 ชุด พร้อมแบบ นำส่งต้นฉบับ จำนวน 1 ชุด

ซีดี-รอม จำนวน 1 แผ่น ประกอบด้วย

- (1) ไฟล์บทความ นามสกุล .doc หรือ .docx และ pdf.
- (2) ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, .jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 Pixel / High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500KB

บทความสามารถจัดทำเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลัก ของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษใน ข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจาก เป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไป

กรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บ ภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือ ทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุกคำให้ขึ้นต้น ด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกัน ที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ ภาษาไทยเท่านั้น

### 2. การพิมพ์

ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยจัดหน้า กระดาษขนาด A4 (8.5 X11 นิ้ว) ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่นๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่งดังนี้

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ที่ทำงาน ระบุจังหวัดและรหัส และ E-mail address ได้ชื่อเรื่องชิตขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิตขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้น แผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน  
ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่ง ขอบกระดาษด้านซ้าย

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษ ด้านขวาได้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุล ขึ้นก่อนชื่อต้น

- ระบุข้อมูลว่า เป็นบทความวิชาการ หรือบทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย/คณะ/สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่อง ให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- หัวข้อของบทคัดย่อไทย/อังกฤษ ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิตขอบกระดาษด้านซ้ายได้ที่อยู่/หน่วยงานสังกัดของ ผู้เขียน

- เนื้อหาบทคัดย่อไทย/อังกฤษ ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ บรรทัดแรกเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จาก ขอบกระดาษด้านซ้าย และพิมพ์ให้ชิตขอบทั้งสองด้าน โดยให้ นำบทคัดย่อภาษาไทยขึ้นก่อน บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) ซึ่งแปลจากบทคัดย่อภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษต้องมีเนื้อหา

ตรงกัน บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) ใช้อักษรตัวตรง ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขีดขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหาขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ขีดขอบทั้งสองด้าน

- จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 15-25 หน้า

### 3. การเรียงลำดับ

รูปแบบของรายงานการวิจัย ควรเรียงลำดับเรื่องดังนี้

- บทคัดย่อภาษาไทย/ภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญภาษาไทย 2-5 คำ/ภาษาอังกฤษ
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- กรอบแนวคิดและสมมติฐาน (ถ้ามี)
- วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- วิธีการดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย เสนอให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ไม่ใช่สรุปเป็นข้อๆ
- ใช้ตารางเมื่อจำเป็นคำอธิบายตารางเสนอเฉพาะที่ต้องการชี้ประเด็นสำคัญ
- สรุปและอภิปรายผล เสนอเป็นความเรียงชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

### 4. ภาพประกอบ

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ใต้ข้อความที่เกี่ยวข้อง และมีคำบรรยายใต้ภาพ การบรรยายภาพให้พิมพ์ใต้ภาพ หากเป็นภาพที่มีลิขสิทธิ์ (เช่น จากหนังสือวารสารต่างๆ เป็นต้น) ต้องได้รับการอนุญาตก่อน และต้องมีกรอ้างอิง Reference ด้วย โดยระบุดังนี้ ตามรูปแบบ ดังนี้

### ภาพที่ 1 :

(ที่มา : ชื่อ และ พ.ศ.)

ให้ใช้คำว่า ภาพที่ 1 โดยเป็นตัวหนาตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค (:) และข้อความบรรยายภาพ บรรทัดต่อมาเป็นที่มาของภาพ โดยระบุ แหล่งที่มา และปี พ.ศ.

ไฟล์ภาพที่ส่งมาจะเป็นสีหรือขาวดำ ก็ได้ แต่ภาพในวารสารที่ตีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ภาพนามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียดโดยปรับขนาดของไฟล์รูป ไม่ควรต่ำกว่า 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB โดยต้องระบุชื่อภาพให้ตรงกับลำดับภาพที่แทรกไว้ในข้อมูลเนื้อหา

### 5. การอ้างอิงเอกสาร

ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจเขียนชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

#### 1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข

- นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้ พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด เช่น

- พงษ์รัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่า.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พงษ์รัตน์, 2527, 48) กล่าวว่า.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งต่อมา) หรือ (พงษ์รัตน์, 2527, 48) (ตามหลังข้อความที่อ้างอิงถึง)
- ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของ เบสต์ ที่กล่าวไว้ว่าการแปลความหมายระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Best, 1986 อ้างถึงใน พงษ์รัตน์ ทวีรัตน์ , 2543, 48)
- การผสมผสานระหว่างรูปแบบขั้นส่วนแต่ละขั้นในจินตนาการ ให้เกิดรูปลักษณะใหม่ที่ยังคงความรู้สึกถึงประโยชน์ในการประดับตกแต่งตัวอาคาร (นวลน้อย บุญงษ์, 2539, 59)

- นามของผู้เขียนภาษาต่างประเทศ ให้เขียนเฉพาะนามสกุล (last name) ให้ใช้คริสต์ศักราช และเลขหน้าเป็นเลขอารบิก ทั้งหมด เช่น

- Smith and Thomas (1989, 38-42) introduced... หรือ.....(Smith and Thomas 1989, 38-42)

#### 2. เรื่องที่มีผู้เขียนมากกว่า 3 คนขึ้นไป

- ภาษาไทย ใช้ชื่อแรกแล้วตามด้วยคำว่า และคณะ แล้วจึงเป็นพุทธศักราชและเลขหน้า เช่น

- .....(นวนลน้อย บุญวงษ์ และคณะ 2539, 117-121)
- ภาษาต่างประเทศ ใช้เฉพาะนามสกุลคนแรก แล้วตามด้วย et al. และ ค.ศ. เช่น
- .....(Brown et al. 1978, 58)
- 3. ผู้เขียนเดียวกัน เสนอเอกสารปีเดียวกัน ให้กำกับตัวอักษรตามลำดับ เช่น ก, ข, ค,... A, B, C,...ต่อจากปีพิมพ์ เช่น
  - (ไพศาล เหล่าสุวรรณ และคณะ 2535ก, 199) หรือ (Brown1991A, 299)
- 4. กรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทนและใช้ตัวเอน เช่น
  - (ทัศนศิลป์2550, 15)เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย
  - เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า.....หรือ .....
  - ..... (Therapeutic Goods Administration, online)

#### 6. การเขียนบรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิงให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

- 6.1. จัดทำรายการสิ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อนตามด้วยรายการสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ
- 6.2. การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี
- 6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง
  - เขียนชื่อทุกคนที่ร่วมเขียนเอกสารภาษาไทย ให้เขียนชื่อ ทุกคนเรียงกันไป คั่นด้วยจุลภาค (,) คนสุดท้ายให้เชื่อมด้วย “และ” เช่น พวงรัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์ .
  - เอกสารที่มีผู้เขียนชุดเดียวกัน ให้เรียงลำดับตามปีจากปีที่พิมพ์ก่อน-ปีที่พิมพ์หลังต่อๆ มา แต่หากเป็นปีเดียวกันให้ใส่ ก ข ค กำกับไว้ที่พุทธศักราช หรือ A B C กำกับไว้ที่คริสต์ศักราชโดยเรียงตามลำดับของเล่มที่พิมพ์ก่อน-หลังและตามลำดับตัวอักษรของชื่อเรื่องสำหรับชื่อเรื่องให้ใช้ตัวเอน
  - ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)
- 6.4. บรรณานุกรมที่มีความยาวเกิน 1 บรรทัด ในการพิมพ์/เขียนบรรทัดที่ 2 ให้เยื้องเข้าประมาณ 1/2 นิ้ว เช่น

#### ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

- เสรี วงษ์มณฑา. (2540). *ครบเครื่องเรื่องการสื่อสารทางการตลาด*. กรุงเทพฯ : วลีทิพย์พัฒนา.
- ณรงค์ รัตน์ะ. (2528ก). *การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี ภาควิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.
- \_\_\_\_\_. (2528ข). *คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการค้าเทคโนโลยี*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี ภาควิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน. ภาควิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.
- American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association* (6<sup>th</sup> ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

#### ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ

- พิเชษฐ รุ่งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). *คนละไม้คนละมือ*. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงานชมรมศิษย์เก่าสามแฉกรัชมแม่พระนิรมล.
- Diener, H. C., &Wilkinson, M., Eds. (1988). *Drug-induced headache*. New York: Springer-Verlag.
- 6.5. ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน
- 6.6. หากไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ท. หรือ n.p. หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ให้ใช้คำว่า ม.ป.ป. หรือ N.d.
- 6.7. ในกรณีไม่มีชื่อผู้แต่งผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทน
- 6.8. ลำดับการเขียนและเครื่องหมายวรรคตอนให้ใช้ดังนี้  
หนังสือ : ผู้เขียน./ปี./ชื่อหนังสือ./ชื่อเมือง/สำนักพิมพ์.  
ณรงค์ รัตน์ะ. (2530). เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี ภาควิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.
- Wyatt, David K. 1984. Thailand: A Short History. New Haven: Yale University Press.

### การเขียนอ้างอิงจากปริญาานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

ผู้เขียน./ปี./ชื่อเรื่อง./วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ  
ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน

โกเมศ คันธิก (2557). *การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผา  
ด้วยเรื่องราวจากทะเล*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต,  
สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์,  
มหาวิทยาลัยบูรพา

### การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."//ชื่อวารสาร เลขปีที่./ฉบับที่/  
(เดือน)/เลขหน้า.

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). *การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณา  
ด้านแนวคิด*. วารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
บูรพา, 22(2), 1-14.

### การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการ สัมมนาทางวิชาการ

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."//ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา//  
สถานที่:/หน่วยงานที่จัด

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบ  
และองค์ประกอบในงานศิลปกรรม." ใน *การประชุม  
วิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนรินทร์  
วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556*.  
ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
ราชชนรินทร์.

### การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน./ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล./ชื่อเรื่อง./  
หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์./URL./ (สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย)  
(accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและวัฒนธรรม  
แห่งชาติ. (2554). *แผนพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมแห่งชาติ  
ฉบับที่ 5 (พ.ศ.2550 - 2554)*. สืบค้นวันที่ 29 มกราคม  
2554, จาก <http://www.idd.go>.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์.  
(2555). *สถิติการส่งออก (Export) ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณ  
และมูลค่าการส่งออกรายเดือน*. สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม

2557, จาก [http://www.oae.go.th/oae\\_report/  
export\\_import/export\\_result.php](http://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php)

### ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา  
(Burapha Arts Journal) คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา  
ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำข้อความ  
ทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่ว่าจะได้รับอนุญาต  
จากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

### ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของ  
ผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

### การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณากลับกรอง  
บทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน  
15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการ  
ฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุก  
ขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความ  
ให้เป็นระบบเดียวกันทุกบทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ  
(Peer Review) พิจารณาจากนั้นจึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณา  
ในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 2 ท่าน  
เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ  
โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด  
จากนั้นจึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ  
หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่ง  
กองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับ  
ผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและ  
แก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดย  
ใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ "วารสารศิลปกรรมบูรพา" จำนวน  
2 เล่มเป็นการตอบแทน ภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสาร  
ศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

### การจัดส่ง

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

บัณฑิตวิทยาลัย สำนักงานคณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

หรือ ส่งผ่านเว็บไซต์ : <http://www.fineartbuu.org/journal>



**BURAPHA**  
**arts**  
**JOURNAL** วารสาร  
**ศิลปะกรรมบูรพา**  
Faculty of Fine & Applied Arts  
ปีที่ 20 ฉบับ พิเศษ ปีการศึกษา 2560 พฤษภาคม 2560  
ISSN 0859-8800

ฉบับพิเศษ



มหาวิทยาลัยบูรพา



คณะศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

169 ถนนกลางทางบางพล ตำบลบางพลู อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์ : 0-3810-2510 โทรสาร : 0-3839-1042

Email : finearts.buu@gmail.com

Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

169 Long-Hard Bangsaen Road, Saen Sook Sub-district, Mueang District,

Chonburi 20131 , Tel : 0-3810-2510 Fax : 0-3839-1042,

Email : finearts.buu@gmail.com

CULTURE AND FINE AND APPLIED ARTS