

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 : กรกฎาคม - ธันวาคม 2563

ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อธิธิพล ตั้งโฉลก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงษ์เดช ไชยคุตร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ สุภณมิตร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒนะ จุฑะวิภาค
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์
ศาสตราจารย์ เดชา วราชน
ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์สุวิทย์ ธีรศาวัต

ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรจง

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญญา บุญยสุรัตน์

ราชบัณฑิต สำนักศิลปกรรม ราชบัณฑิตยสภา
ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๖๑
สาขาทัศนศิลป์ ประเภทจิตรศิลป์ (จิตรกรรม)

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุมิตศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
นักวิชาการอิสระ

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2550 สาขาทัศนศิลป์
ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐวี

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศา
รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกฤษดิ์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
รองศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี
รองศาสตราจารย์จิระพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ
รองศาสตราจารย์ภารดี มหาขันธ์
รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า
รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย
รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครูทะเลน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อชิรัชญ์ ไชยพจน์พานิช

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี
มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ภาควิชาดนตรีวิทยา

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักวิชาการอิสระ

นักวิชาการอิสระ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร

รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ทอง ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทนา คชประเสริฐ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ

สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาการออกแบบเซรามิกส์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะอัญมณี

มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

สาขาการออกแบบเซรามิกส์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขากราฟิกอาร์ตและกราฟิกมีเดีย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาจิตรกรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขานิเทศศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร
รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
สาขาการออกแบบเซรามิกส์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

ผศ. ดร.ภูษา เรืองชีวิน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.ผกามาศ สุวรรณนิภา
ผศ.ดร.ภาณุ สรวายสุวรรณ
รศ.ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต
รศ. กัญจนา ดำใสภี

ผศ. ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์

ผศ.ดร.ธนธร กิตติกาญจน์
ผศ.ดร.ไธพัทธ์ ภูชีสส์ชวกรณ์
ผศ.ดร. นฤมล ศิลปชัยศรี

ผศ. ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระตึง
ผศ.ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล
อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้दनาลาว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผศ.จักรกริตน์ บัวแก้ว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

เจ้าของ : สำนักงานคนบตีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131
โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516
โทรสาร 038 391042
website : www.journal.fineartbuu.org
email : puvasa@go.buu.ac.th



บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมบูรพาฉบับนี้ ถือเป็นฉบับปลายปี 2563 ที่ทางกองบรรณาธิการได้ปรับระยะเวลาการเผยแพร่ให้ตรงตามกำหนดของช่วงเวลา รวมทั้งได้คัดสรรบทความที่มีความหลากหลายของงานด้านศิลปกรรมศาสตร์เพื่อให้เห็นความเป็นสหวิทยาการในเชิงวิชาการ หลังจากที่ทางวารสารได้เปิดช่องทางในการส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาในระบบ Thaijo ทำให้มีบทความที่เข้ามาให้ทางวารสารพิจารณามากขึ้น ซึ่งเรายังคงให้ความสำคัญต่อการเลือกผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่ตรงตามสาขาและสายงานในการอ่านและพิจารณาบทความ เพื่อให้วารสารศิลปกรรมบูรพาเป็นวารสารที่ยังคงคุณภาพของงานตีพิมพ์เผยแพร่บทความและพัฒนาระบบในรายละเอียดต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น และเตรียมพร้อมสำหรับการเข้าสู่การพิจารณามาตรฐานเพื่อเป็นวารสาร TCI กลุ่ม 1 ในอนาคต โดยทางกองบรรณาธิการจะสามารถรับพิจารณาตีพิมพ์บทความจำนวน 10 บทความต่อฉบับ และหากมีผู้ส่งเข้ามามากกว่านี้จะนำไปพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับถัดไป

ทั้งนี้ทางกองบรรณาธิการยินดีรับข้อเสนอแนะ และข้อปรับปรุงต่าง ๆ จากท่านเพื่อนำมาพัฒนาคุณภาพให้ดียิ่งขึ้น และในการส่งบทความเพื่อรับการพิจารณา ผู้สนใจยังคงสามารถส่งผ่านช่องทางทั้งในส่วนในระบบ Thaijo ที่สะดวกและรวดเร็วหรือสามารถเข้ามาส่งผ่านหน้าเว็บไซต์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ รวมทั้งบางท่านที่ไม่สะดวกยังคงสามารถส่งทางข้อมูลบทความมายังอีเมลล์ของบรรณาธิการโดยตรง puvasa@ggo.buu.ac.th และทางกองบรรณาธิการจะตอบกลับโดยเร็วที่สุด

บรรณาธิการ



สารบัญ

แนวปฏิบัติสติปัญญา 4 กับรูปแบบการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ จิตรกรรมไทยร่วมสมัย ธนาภรณ์ อุดมศรี	11
แนวทางการออกแบบเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทาง สำหรับการให้บริการ ทางการแพทย์ ในโรงพยาบาล ดัยนยา ภูติพันธุ์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร	35
ลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ชุตติกาญจน์ อินทร์อนันต์ ทรงเกียรติ เทียธิทรัพย์ สมโชค สิ้นนุกูล	61
การจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวหมู่บ้านเวินบิก อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี เยาวรัตน์ เจริญจิตร ภูวษา เรืองชีวิน	79
การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ ทิตย์ พันธโน รุ่งนภา สุวรรณศรี	95

- ความสัมพันธ์ของรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ 115
กฤศ จินดาร์ตัน
- การพัฒนาสีจากบัวประดับบางสายพันธุ์สำหรับวาดภาพบนกระดาษ 131
เยาวมาลย์ น้อยใหม่
รัตนฤทธิ์ จันทรงดี
อิสราพงษ์ แคนทอง
- จิตรกรรมฝาผนังล้านนาสู่จิตรกรรมร่วมสมัยสะท้อนวิถีชีวิตไทย 149
ภาคจิรา องค์ศิริพร
สมพร ฐรี
- ศักยภาพและขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่เชิงการท่องเที่ยว 167
ในแหล่งพุน้ำร้อน กลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา
นิพล เข็มเมืองพาน
นิออน ศรีสมยง
ธนธร วชิระขจร
อรวรรณ บุญพัฒน์
วงศ์ระวิทย์ น้อมนำทรัพย์
- พิพิธภัณฑ : แหล่งการเรียนรู้ในภาวการณ์เปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัล 189
กับฐานวิถีชีวิตใหม่
เอกวิทย์ โทปุรินทร์



แนวปฏิบัติสติปัญญา 4 กับรูปแบบการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

The Discourse of Four Foundations with Thai Contemporary Painting Creation

ธนากรณ์ อุดมศรี¹

บทคัดย่อ

พระธรรมคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ในตนเอง เพื่อยังผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวเรา เพราะเมื่อได้ประจักษ์กับความจริงแท้ของตนเองโดยตรงแล้ว เราจะสามารถจัดความเข้าใจผิดที่ส่งผลให้ประพตมิชอบจนนำความทุกข์มาสู่ตัวเอง เมื่อได้เรียนรู้วิธีปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับความเป็นจริงแล้ว เราจะสามารถดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า มีประโยชน์และมีความสุข

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพุทธปรัชญาเรื่องสติปัญญา 4 เพื่อถ่ายทอดผลงานการสร้างสรรคศิลปกรรมที่เน้นสื่อถึงเนื้อหาทางหลักธรรมของพุทธศาสนา สาระสำคัญของผลงานสร้างสรรคจิตรกรรมไทยร่วมสมัยชุดนี้ เป็นการแสดงรูปลักษณ์ เกี่ยวกับการเจริญสติและสมาธิที่ส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิต ผลงานดังกล่าวได้ถ่ายทอดสิ่งที่เป็นามธรรมออกมาเป็นรูปธรรม โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ รูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด เพื่อถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค “ดุลยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัญญา 4” ได้แก่ ผลงานภาพ “กายานุปัสสนาสติปัญญา” “เวทนานุปัสสนาสติปัญญา” “จิตตานุปัสสนาสติปัญญา” และ “ธัมมานุปัสสนาสติปัญญา” โดยผลการวิเคราะห์จากชิ้นงานสร้างสรรคดังกล่าว ส่งผลต่อข้อสรุปที่เป็นประเด็นสาระสำคัญขององค์ความรู้ทั้งในด้านพุทธธรรมคุณค่าด้านความรู้ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ศึกษาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น คุณค่าด้านศิลปะ เป็นการสอดแทรกคติธรรมจากพุทธปรัชญาแสดงอัตลักษณ์ทางศิลปะของผู้วิจัย ด้วยรูปแบบผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย และด้านสุนทรียภาพ ผ่านความคิดที่มีเอกภาพ เป็นสุนทรียธาตุทางการแสดงออกด้วยรูปทรงแบบอุดมคติ จากความเป็นนามธรรมสู่รูปธรรมด้วยสุนทรียภาพเฉพาะตัว

คำสำคัญ : สติปัญญา 4 จิตรกรรมไทยร่วมสมัย , สุนทรียภาพ

¹ อาจารย์, สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

Buddha Sutra is self development for self changing. When we are certain the truth, we can eliminate misunderstanding that in misbehave and suffering. When we learn procedure that consistent with the truth.

This article aims to study Buddha Philosophy, The Discourse of four foundations of Mindfulness, from art creation means to Buddha Sutra. An essential of Thai Contemporary Painting is appearance of consciousness and meditation with life. The painting of mine express abstract to substantial, emphasize critical, form, content and concept. 2 pieces of my creation art work The balance of life with the Discourse of four foundations of Mindfulness are Mindfulness of the Body and Mindfulness of the feelings. Analysis results of my creation art work is the knowledge of Buddhism, art and aesthetics.

Keywords : The Discourse of Four Foundations, Thai Contemporary Painting, Aesthetics

ที่มาและความสำคัญ

วิถีชีวิตของคนไทย มีความผูกพันสอดคล้องกลมกลืนอย่างแนบแน่น กับหลักความเชื่อ หลักปฏิบัติ และหลักคำสอนในพุทธศาสนา มาตลอดโดยผสมผสานเชื่อมโยงอยู่ในวิถีการดำเนินชีวิต เรียกได้ว่า พุทธศาสนา มีส่วนหล่อหลอมแบบอย่างด้านลักษณะนิสัย และชีวิตจิตใจของคนไทย พุทธศาสนาจึงมีอิทธิพลต่อคนไทย อย่างลึกซึ้งเหนียวแน่น ดังนั้นค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรม การดำรงชีวิตของคนไทย ส่วนใหญ่ล้วนมาจากแนวคิด คติความเชื่อ ความศรัทธา ความผูกพันเชื่อมโยงกับพระพุทธรูปอย่างลึกซึ้ง

วิถีแห่งการดำเนินตามหลักธรรมในพระพุทธรูปศาสนาเป็นหนทางหนึ่งที่ต้องอาศัยความเชื่อมั่นและความศรัทธาอันแรงกล้า ประกอบด้วยปัญญาและการดำเนินด้วยการใช้สติอย่างถูกต้องตามเส้นทางที่องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า และพระอรหันต์เจ้าทุกพระองค์ได้ชี้แนะไว้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและเชื่อว่าการปฏิบัติตามหลักธรรมจนบังเกิดผลเป็นความสุขแก่ตนนั้น ประกอบด้วยการเจริญสติ โดยการมีสติในทุกช่วงขณะจิตของตัวผู้ปฏิบัติเองนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง การได้รับผลจากการปฏิบัติ จะปรากฏมากน้อยเช่นไร ย่อมส่งผลให้เป็นไปตามลำดับ ซึ่งผลนั้นจะเป็นที่ประจักษ์แก่ตัวผู้ปฏิบัติเอง เป็นเครื่องรู้ได้เฉพาะตนและเป็นสมบัติที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ทำให้เกิดความเชื่อมั่นในหลักธรรมเป็นส่วนสำคัญที่สามารถผสมผสานกลมกลืนไปกับการดำเนินชีวิต

จากการศึกษาหลักธรรมในการปฏิบัติ การเจริญสติและสมาธิของผู้วิจัยที่ส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิต ได้นำสติปัฏฐาน 4 ที่ใช้สติเป็นประธานในการปฏิบัติ ถือเป็นภารกิจสำคัญเพื่อให้ระลึกเท่า

ทันในธรรมหรือสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะที่จะเป็นเหตุก่อให้เกิดทุกข์ ซึ่งประกอบด้วยการมีสติอย่างตั้งมั่น หรือต่อเนื่อง (สมาธิ) และรู้เข้าใจตามความเป็นจริงหรือปัญญา รวมไปถึงการเป็นเครื่องอยู่ของจิต อันดีงามเมื่อปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ซึ่งขณะปฏิบัติอยู่ ส่งผลให้จิตรู้เท่าทัน ไม่ส่งสายออกไปปรุงแต่งให้เกิดทุกข์ เมื่อจิตเผลอก็จะมีสติรับรู้ ดังนั้นรูปแบบของการปฏิบัติตามแนว สติปัฏฐาน 4 นั้น ถือเป็นสิ่งที่ควรนำมาใช้ในการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน และไม่เพียงเฉพาะเมื่อเวลาปฏิบัติธรรมเท่านั้น

การมีสติกำกับดูสิ่งต่าง ๆ และความเป็นไปทั้งหลายให้รู้เท่าทันตามสภาวะของสิ่งนั้น ๆ ไม่ถูกครอบงำด้วยความยินดีร้ายที่ทำให้มองเห็นเพียงไปตามอำนาจกิเลส การเจริญสติโดยใช้หลัก สติปัฏฐาน 4 นี้เป็นเครื่องชำระใจให้บริสุทธิ์ทำให้สามารถเข้าใจคำว่า รูปนาม และไตรลักษณ์ได้ดียิ่งขึ้น รู้จักวิธีดำเนินชีวิตที่ถูกต้องไม่หลง ไม่มัวเมา และเป็นคนมีเมตตากรุณา ไม่เบียดเบียน หรือเอา รัดเอาเปรียบกัน เป็นคนว่าง่ายสอนง่าย ไม่มีมานะทิฐิไม่ถือตัว มีกายวาจาใจบริสุทธิ์และสามารถ ควบคุมตัวเองได้ในทุกสถานการณ์ อีกทั้งทำให้เราอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข (ทิพย์ธิดา ณ นคร และ พระมหาโสภณ วิจิตรธมฺโม, 2562)

ดังนั้นในการศึกษาหลักสติปัฏฐาน 4 เพื่อเป็นการอธิบายในมุมมองในรูปแบบของงาน ศิลปกรรม โดยการทำความเข้าใจสะท้อนผ่านกระบวนการสร้างสรรค์จากลักษณะของนามธรรมสู่ ภาพลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม ผู้วิจัยจึงใช้กระบวนการวิเคราะห์หลักธรรม จากการทดลองปฏิบัติและนำ มาถ่ายทอดเป็นลักษณะของงานการสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่เน้นสื่อถึงเนื้อหาทางหลัก ธรรมของพุทธศาสนา ให้มีสาระสำคัญเป็นการแสดงนัยยะเชิงปริศนาธรรมเกี่ยวกับการเจริญสติ และสมาธิ ที่นำมาใช้เพื่อการเจริญสติในการดำรงวิถีชีวิต และสร้างภาพตัวแทนของ พระโยคาวจร

แนวคิดของผู้วิจัยในการเลือกใช้ภาพตัวแทนของพระโยคาวจร จึงเป็นส่วนสำคัญของการ ถ่ายทอดโดยผ่านการวิเคราะห์ รูปแบบ เนื้อหา แนวความคิดกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุด “ดูเลยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4” ซึ่งประกอบด้วย ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยจำนวน 4 ชิ้นตามหลักของสติปัฏฐาน 4 โดยจากมุมมองนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างโดยนำหลัก การดำเนินองค์ประกอบทางศิลปะเข้ามามีส่วนสัมพันธ์กับการเรียนรู้หลักธรรมเพื่อให้มีความเข้าใจลึก ซึ้งยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

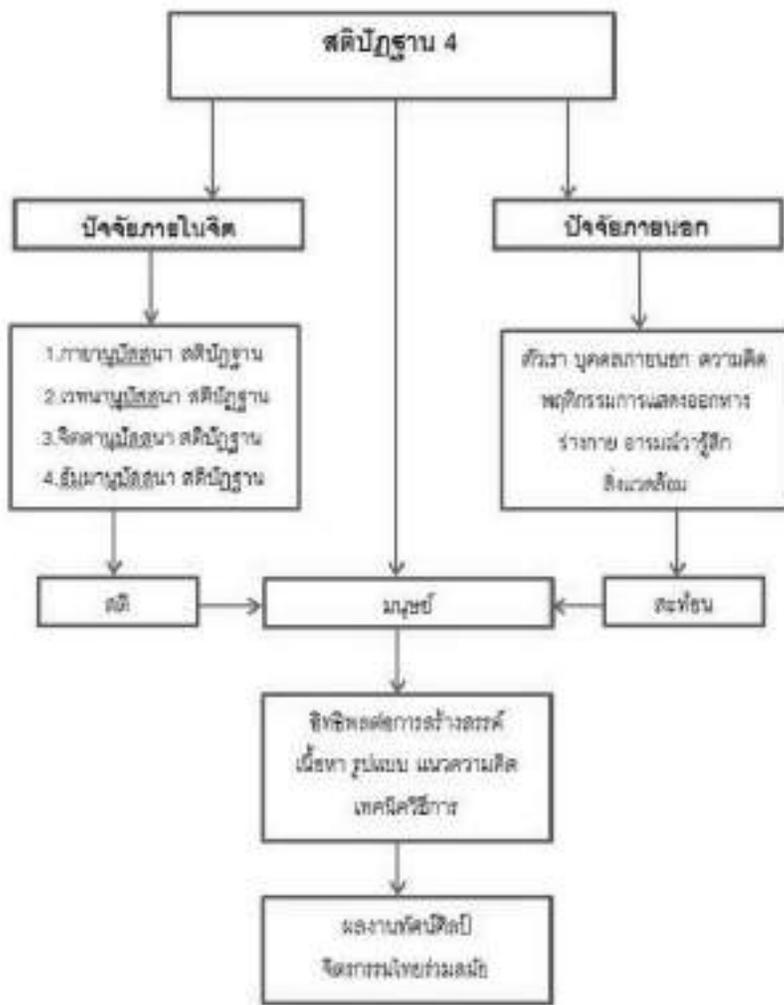
1. เพื่อศึกษาพุทธปรัชญาเรื่องสติปัฏฐาน 4 และความสัมพันธ์ต่อการการสร้างสรรค์ในงาน จิตรกรรมไทยร่วมสมัย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ หลักธรรมของสติปัฏฐาน 4 ด้วยกระบวนการถ่ายทอดสู่ผลงาน สร้างสรรค์ ชุด “ดูเลยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4”
3. เพื่อเผยแพร่คุณค่าพุทธปรัชญาเรื่องสติปัฏฐาน 4 ผ่านชิ้นงานสร้างสรรค์ในรูปแบบผล งานศิลปะจิตรกรรมไทยร่วมสมัย



สมมติฐานของการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง “แนวปฏิบัติสตีปฏฐาน 4 กับรูปแบบการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย” นี้เป็นการศึกษาพุทธปรัชญาเรื่องสตีปฏฐาน 4 โดยการศึกษาเนื้อหาทางหลักธรรมของพุทธศาสนา และวิเคราะห์แนวคิดด้วยการถ่ายทอดสะท้อนเป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่เน้นถึงสาระสำคัญของรูปแบบและลักษณะในงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ผ่านการแสดงรูปลักษณะ เกี่ยวกับการเจริญสติและสมาธิที่ส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิต โดยผลงานดังกล่าวได้ถ่ายทอดพุทธปรัชญาเชิงนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรม

กรอบแนวคิด



ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาสาระ (Content) เป็นการวิจัยรูปทรงและสัญลักษณ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความรู้สึกภายในของผู้วิจัยเกี่ยวกับสัมพันธภาพความรัก ความลุ่มหลง ความเสน่ห์หา ความใคร่ ในรูปลักษณะของเพศชายและเพศหญิง โดยมีแนวความคิดเชิงเปรียบเทียบในการพิจารณารูปร่างของมนุษย์ ระหว่างรูปลักษณะสรีระภายนอกกับสภาพความเป็นจริงของเนื้อกายภายในร่างกายของมนุษย์
2. รูปแบบ (Form) เป็นการนำเสนอผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมในรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi – Abstract Painting) โดยมีการแสดงออกผ่านรูปทรง ดังนี้
 - 2.1 รูปทรงของมนุษย์ ได้แก่ กระดุก โบหน้า, สรีระร่างกาย
 - 2.2 รูปทรงแบบอุดมคติ ผู้วิจัยในการเลือกใช้ภาพตัวแทนของพระโยคาวจร ซึ่งหมายถึง ผู้หยั่งลงสู่ความเพียร, ผู้ประกอบความเพียร และเป็นผู้เจริญภาวนา นั่นคือผู้ที่กำลังปฏิบัติสมถกรรมฐานและวิปัสสนากรรมฐาน

ผู้วิจัยนำรูปทรงทั้งสองแบบเหล่านี้มาตัดทอน ต่อเติม ปรับเปลี่ยน โดยยึดหลักการจัดองค์ประกอบภาพ และนำทัศนธาตุมาประกอบกับการจัดวางโครงสร้างของรูปทรงในลักษณะเหนือจริง (Surrealism) ให้ตรงกับความรู้สึกของผู้วิจัยที่ต้องการแสดงออก และตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย
3. เทคนิค (Technique) ใช้กระบวนการวิจัยที่ถ่ายทอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบจิตรกรรมเทคนิคผสมแบบ 2 มิติ โดยผนวกวิธีการวาดเส้นกับการเขียนสีอะคริลิคบนกระดาษเข้าด้วยกัน

วิธีการศึกษา

- 1.รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร หนังสือ ตำรา งานวิจัย บทความ ฐิติบัตรผลงานศิลปะเกี่ยวกับพุทธปรัชญาเรื่องสติปัญญา 4 และการนำมาประยุกต์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย
- 2.ข้อมูลภาคสนาม ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยเครื่องมือถ่ายภาพ สมุดบันทึก เก็บข้อมูลผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาบูรณาการกับการสร้างสรรค์
- 3.วิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมทั้งหมด เพื่อทำการสังเคราะห์ออกมาเป็นองค์ความรู้ทางวิชาการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเผยแพร่คุณค่าพุทธปรัชญาเรื่องสติปัญญา 4 ผ่านงานสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงานศิลปะจิตรกรรมไทยร่วมสมัย
2. เพื่อเผยแพร่ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัยด้วยวิธีการใหม่
3. เป็นการนำความรู้และประสบการณ์จากการศึกษาเนื้อหา แนวความคิด เทคนิค วิธีการที่ได้จากการทดลองทางวัสดุ กรรมวิธี มาเผยแพร่เป็นตัวอย่างแก่นิสิต เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดทางการสร้างสรรค์



สติปัฏฐาน 4 แนวทางการปฏิบัติเพื่อการพัฒนาสติ

หลักสติปัฏฐาน 4 เป็นวิธีการพัฒนาสติของมนุษย์เพื่อให้มนุษย์พ้นจากความทุกข์ในระดับต่าง ๆ จนถึงความพ้นทุกข์โดยสิ้นเชิง สติปัฏฐาน 4 จึงเป็นหลักการพัฒนาด้านของมนุษย์จากความ เป็นปุถุชนไปสู่ความเป็นพระอรหัตถะ ดังที่พระพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ว่า “ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย สติปัฏฐาน 4 เหล่านี้ อันภิกษุเจริญแล้ว กระทำให้มากแล้ว เป็นอรหัตถะเป็นนิยานิกะ เป็นเครื่องนำสัตว์ออกไปจาก กองทุกข์ ย่อมนำไปเพื่อความสิ้นทุกข์โดยชอบแก่ผู้กระทำให้ตามสติปัฏฐาน 4” (ส.ม.(ไทย)19/753/183)

สติปัฏฐาน 4 จึงเป็นธรรมอันเป็นที่ตั้งแห่งจิต มีข้อปฏิบัติโดยมีสติเป็นประธาน การตั้งสติ ในการกำหนดพิจารณาสิ่งทั้งหลายให้รู้เห็นเท่าทันตามความเป็นจริง การมีสติต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ และความเป็นไปทั้งหลาย โดยรู้เท่าทันตามสภาวะของจิต ไม่ถูกครอบงำด้วยความยินดียินร้าย ที่ ทำให้มองเห็นผิดเพี้ยนไปตามอำนาจกิเลส สามารถแบ่งออกได้ 4 อย่างคือ

1. กายานุปัสสนาสติปัฏฐาน คือ การตั้งสติกำหนดพิจารณากาย การมีสติกำกับดูรู้เท่าทัน กายและเรื่องทางกาย การใช้สติกำหนด พิจารณากาย ให้เห็นกายในกาย คือเห็นตามความเป็นจริง ของกาย เช่น เห็นว่ากายเป็นเพียงการรวมตัวกันของธาตุทั้งสี่ คือดิน น้ำ ลม ไฟ เมื่อจับธาตุต่าง ๆ แยกออกจากกัน สิ่งที่เราเรียกว่าร่างกายก็จะหายไป ดังเช่นที่ หลวงปู่เทสก์ เทสรังสี เคยเปรียบเทียบ ร่างกายเหมือนกับเครื่องยนต์ โดยท่านกล่าวว่า (พคิน อินทรวงศ์, 2561)

“การทำลายเรือนของอุปาทานทำอย่างไร คือให้พิจารณาแยกร่างกายกระจายออกไป อย่ำให้มีตัวแยกอวัยวะทุกชิ้นส่วนออกไป แยกออกเป็นส่วน ๆ จนหมดตัวคน คนเลยไม่มี เหมือนชิ้นส่วน ของเครื่องจักรกล หรือเครื่องยนต์อันหนึ่ง”

2. เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน หมายถึง การเสวยอารมณ์ ความรู้สึก เช่น ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ หรือเฉย ๆ การทำเวทนานุปัสสนา คือ การมีสติกำกับดูรู้เท่าทันเวทนา นั่นคือ การมีสติกำหนด พิจารณาเวทนา พิจารณาให้เห็นว่าเมื่อผัสสะกระทบย่อมเกิดเวทนา เกิดความสุข ความทุกข์ และไม่ สุข ไม่ทุกข์ อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นเป็นธรรมดาทุกครั้งไป ให้เห็นความจริงดังนี้ ช้ำ ๆ ป่อย ๆ จิตก็จะ คลายความยึดถือลงไปได้

หลวงปู่ขาว อนาลโย วัดถ้ำกลองเพล จังหวัดหนองบัวลำภู เคยสอนเกี่ยวกับเรื่องเวทนาว่า “การเจ็บปวดเมื่อนั่งสมาธิ พระพุทธเจ้าว่าให้สู้มัน มันจึงจะเห็นทุกขเวทนา นั่งสมาธิมันเจ็บให้ดูมัน มันเกิดมาจากไหน เวทนามันก็เวทนาต่างหาก ไม่มีตัวเราก็พิจารณาให้รู้เท่าทันแหละ ของไม่มีตนมี ตัว มันเกิดขึ้นจากร่างกายนี้อย่างหนึ่ง แล้วมันก็รู้สึกถึงจิต รู้ถึงกัน จิตก็ไม่ยึดยึดก็เจ็บหนักเข้าไม่สู้ มัน ต้องสู้มัน มันจึงจะเห็น” (พคิน อินทรวงศ์, 2561)

3. จิตตานุปัสสนาสติปัฏฐาน หรือที่คุ้นเคยกับคำว่า การดูจิต การดูจิตก็คือการมีสติระลึกรู้เท่าทัน พิจารณาความนึกคิด อารมณ์ที่เข้ามาในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งราคะ โทสะ โมหะ ฟุ้งซ่าน โดยมี สติตามรู้สภาพเป็นจริงที่เป็นอยู่ในขณะนั้น ๆ ด้วยใจที่อุเบกขาเป็นกลาง ไม่เข้าไปปรุงแต่งเพิ่ม “กิเลสทั้งหมดเกิดรวมอยู่ที่จิต ให้เพ่งมองดูที่จิต อันไหนเกิดก่อน ให้ละอันนั้นก่อน” จิตตานุปัสสนา สติปัฏฐาน คือ การตั้งสติกำหนดพิจารณาจิต การมีสติกำกับดูรู้เท่าทันจิตหรือสภาวะอาการของจิต

หลวงปู่ดุลย์ อตุโล แห่งวัดบูรพาราม จังหวัดสุรินทร์ เคยสอนไว้ว่า “หลักธรรมที่แท้จริงคือ จิต จิตของเราทุกคนนั้นแหละหลักธรรมสูงสุดที่อยู่ในจิตใจเรา นอกจากนั้นแล้ว มันไม่มีหลักธรรมใด ๆ เลย ขอให้เลิกละการคิดและการอธิบายเสียให้หมดสิ้น จิตในจิตก็จะเหลือแต่ความบริสุทธิ์ซึ่งมีประจำอยู่แล้วในทุกคน” (พศิน อินทรวงค์, 2561)

4. ธัมมานุปัสสนาสติปัฏฐาน คือ การตั้งสติกำหนดพิจารณาธรรม การมีสติกำกับดูรู้เท่าทันธรรม มีสติรู้ชัดธรรมทั้งหลาย ได้แก่ นิวรณ์ 5 ขันธ์ 5 อายตนะ 12 โพชฌงค์ 7 อริยสัจ 4 ว่าคืออะไร เป็นอย่างไร มีในตนหรือไม่ เกิดขึ้น เจริญบริบูรณ์ และดับไปได้อย่างไร เป็นต้น ตามที่เป็นจริงของมันอย่างนั้น

สติปัฏฐาน 4 กับแนวการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ต่อการการสร้างสรรค์ในงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

จากการพิจารณาในการปฏิบัติ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์พิจารณา การเกิดของสติปัฏฐาน 4 ด้วยการทำความเข้าใจว่านั่นคือ กาย เวทนา จิต ธรรม ขณะดำเนินชีวิตประจำวันนั้น จะมีสิ่งต่าง ๆ มากระทบผัสสะตลอดเวลา เมื่อธรรมใดมากระทบและรู้เท่าทันก่อนก็ให้ปฏิบัติธรรมนั้น (กาย เวทนา จิต ธรรม) เพราะธรรมหรือสิ่งที่มาผัสสะนั้นมีคุณสมบัติแตกต่างกันไป ตลอดจนจิตของผู้ปฏิบัติเองก็มีความชำนาญในการเห็นการรู้ในธรรมทั้ง 4 ที่แตกต่างกันออกไปตามจริตและสังขารที่ตนได้สั่งสมไว้ และธรรมทั้ง 4 นั้น เมื่อเห็นและรู้เท่าทันก็ล้วนมีคุณอันยิ่งใหญ่ อาจกล่าวได้ว่าการดำรงชีวิตประจำวัน นั้นการมีสติเห็นในธรรมใดก่อนก็ได้ เพราะล้วนเกิดคุณประโยชน์ในการดับทุกข์ทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาเพื่อให้ได้ผลในเชิงปฏิบัติ สามารถวิเคราะห์การเกิดในธรรมทั้ง 4 เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดและความสัมพันธ์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยแบ่งรูปแบบการพิจารณาตามธรรมทั้ง 4

ด้วยธรรมชาติในตัวมนุษย์นั้น จำแนกออกเป็น 4 อย่างด้วยกันคือ 1) กาย หรือร่างกาย 2) เวทนา หรือความรู้สึกทางกาย 3) จิต 4) ธรรมารมณ์หรือสิ่งที่ใจนึกคิด ดังปรากฏอยู่ในมหาสติปัฏฐานสูตร ที่กล่าวถึงวิถีทั้ง 4 อันเป็นที่ตั้งแห่งสติ เป็นฐานทั้ง 3 ที่สามารถใช้ในการเฝ้าสังเกตดูปรากฏการณ์ของนามรูปและเพื่อให้การสำรวจเป็นไปอย่างสมบูรณ์แล้ว ผู้ปฏิบัติจำเป็นต้องสำรวจธรรมชาติทั้ง 3 อย่างนี้ให้ครบทุกด้านซึ่งสามารถทำได้โดยอาศัยการสังเกตเวทนา (วิลเลียม ฮาร์ท, 2554, หน้า 225)

การรู้จักกับของร่างกายตนเองผ่านความรู้สึกทางกาย เป็นเวทนาหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นในร่างกายตั้งนั้นแม้หลับตา แต่เราก็ตราบว่ามีส่วนอื่น ๆ ของร่างกายเพราะเรารู้สึกถึงอวัยวะนั้น ๆ ถ้าเราเปรียบเทียบไปแล้วก็เหมือนหนังสือที่มีรูปเล่มภายนอกและเนื้อหาสาระที่บรรจุภายใน คนเรามีรูปร่างภายนอกเป็นความจริงทางรูปธรรมที่เรียกว่า กาย ส่วนความรู้สึกภายในนั้นมีเพียงความรู้สึกทางร่างกายเป็นความจริงทางนามธรรม เรียกว่า เวทนา การเฝ้าตามดูเวทนาเท่านั้นที่จะช่วยให้เรารู้จักโครงสร้างของร่างกายเพราะร่างกายและเวทนานั้นอาจสำรวจแยกจากกันได้



โครงสร้างของจิตเช่นเดียวกันสามารถแยกออกเป็นลักษณะภายนอก และสิ่งที่อยู่ภายใน หรือจิตและสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตที่เรียกว่า ธรรม อันได้แก่ ความคิด อารมณ์ ความจำ ความหวัง ความกลัว และเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในใจ กาย และเวทนาจำเป็นต้องสำรวจควบคุมกันไป โดยไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ในทำนองเดียวกับที่ไม่สามารถแยกสำรวจจิต กับสิ่งที่อยู่ภายในจิตแยกต่างหากจากกัน เนื่องจากจิตและกายมีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างแนบแน่น เมื่อมีอะไรเกิดขึ้นส่วนหนึ่งย่อมเกิดผลสะท้อนไปยังอีกส่วนหนึ่งเสมอ พระพุทธเจ้าทรงค้นพบความสำคัญเรื่องนี้ และตรัสว่า ธรรมทั้งปวงที่เกิดขึ้นในจิต มีเวทนาเป็นที่ประชุมลง ฉะนั้นการเฝ้าสังเกตเวทนา จึงเป็นวิธีที่สำรวจความจริงทั้งหมดเกี่ยวกับตัวของเราทางกายและจิต

ดังนั้นในการสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยร่วมสมัยของผู้วิจัยจึงได้นำพุทธปรัชญาเรื่อง สติปัฏฐาน 4 ถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรม ผู้การสร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคจิตรกรรมผสมทำให้เกิดรูปแบบและลักษณะใหม่ที่ยังคงคุณค่าด้านพุทธธรรม ด้านศิลปะ และเชิงสุนทรียภาพ โดยผู้วิจัย ได้วิเคราะห์ และสะท้อนเป็นผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยเชิงสร้างสรรค์ในชุด “ดุลยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4” จำนวน 4 ชิ้น

การเลือกใช้สัญลักษณ์ในการถ่ายทอดแนวคิดออกมาเป็นรูปธรรมนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ และเลือกใช้ภาพตัวแทนของพระโยคาวจร ซึ่งหมายถึง ผู้หยั่งลงสู่ความเพียร, ผู้ประกอบความเพียร และเป็นผู้เจริญภาวนา นั่นคือผู้ที่กำลังปฏิบัติสมถกรรมฐานและวิปัสสนากรรมฐาน (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต, 2551, หน้า330) นอกจากนี้ในความหมายของคำว่า พระโยคาวจร จาก ธรรมโอวาทหลวงพ่อกุญชร วัดท่าซุง ได้หมายความรวมถึงผู้ที่บวชเป็นพระ และอุบาสก อุบาสิกาด้วย ไม่ว่าจะท่านใดก็ตามที่เริ่มเจริญสมถกรรมฐานและเจริญวิปัสสนากรรมฐาน ท่านเรียกว่าพระทั้งสิ้น ทั้งนี้ เพราะหมายถึงผู้ที่เริ่มเข้าถึงความประเสริฐ แปลว่า ผู้ที่ประกอบความเพียร รวมความแล้วก็คือท่านผู้มีความประพฤติประกอบความเพียรเพื่อให้ถึงความเป็นผู้ประเสริฐ ดังนั้นฆราวาส หากเจริญพระกรรมฐานเมื่อใด ท่านเรียกว่าพระทันที และหากประกอบความเพียรเพื่อหวังบรรลุมรรคผลนิพพาน จึงจะเรียกว่าพระโยคาวจร ซึ่งถือว่าเป็นพระแท้ (ธรรมโอวาทหลวงพ่อกุญชร วัดท่าซุง. (2012). สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กันยายน 2563 ,จาก<https://web.facebook.com/LoveMoralBuddha/posts/142361505909667/?rhc=1&nc=1>)

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ดุลยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4”

ในการถ่ายทอด รูปแบบ เนื้อหา แนวความคิดเพื่อถ่ายทอดในรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยยังได้คำนึงถึงอิทธิพลที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้วิจัยต่อการปฏิบัติตามหลักธรรมในพุทธศาสนาที่ส่งผลต่อความคิดพบว่ามีบริบทที่มีอิทธิพลดังนี้

1. อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เนื่องจากผู้วิจัยอยู่ในพื้นที่ถิ่นอีสานและได้รับการอบรม สั่งสอน และถูกปลูกฝังเรื่อง ศิลธรรม จริยธรรม ตามหลักปรัชญาทางพระพุทธศาสนา จากพ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย และญาติพี่น้องในครอบครัวมา ตั้งแต่วัยเยาว์ การทำบุญใส่บาตร สวดมนต์

ไหว้พระ ฟังเทศน์ ฟังธรรมที่วัด หรือการได้รับศีลธรรม แง่คิดอันเป็นสาร์ตตประโยชน์ ล้วนเป็นปัจจัยให้ผู้วิจัยเกิดความผูกพัน และมีความศรัทธาต่อพุทธศาสนา จึงได้รับอิทธิพลจากหลักพุทธปรัชญามาเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

2.อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม ผลงานศิลปกรรมที่ส่งอิทธิพลต่อผู้วิจัย นอกจากจะให้แรงบันดาลใจและเป็นเสมือนแรงผลักดันสำหรับแนวความคิดในการสร้างสรรค์แล้ว ยังเสมือนเป็นผู้ให้แนวทางด้านเนื้อหา รูปแบบ เทคนิค ในการสร้างสรรค์ ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ชุด “ดุขยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4” ซึ่งผลงานศิลปกรรมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ ได้แก่ ภาพปริศนาธรรม ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ภาพลายเส้นทางกายวิภาคและสรีรวิทยา

ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงความเรียบง่ายที่สัมพันธ์กับเนื้อหา แนวความคิด การแสดงออก และอารมณ์ความรู้สึกผลงาน ได้แก่ กระดาษ ดินสอ ผงถ่าน พู่กัน หมึกจีน และสีอะคริลิค



ภาพที่ 1 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563



ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. การสร้างภาพร่าง ในการศึกษาข้อมูลเพื่อแสดงเนื้อหาของปรัชญาในพุทธศาสนา ผู้วิจัยเลือกใช้การสร้างภาพของพระโยคาวจรมาเป็นภาพสัญลักษณ์และตัวแทนของความเป็นพระ หรือ มนุษย์ผู้ประเสริฐที่ประกอบด้วยความเพียร การเลือกใช้โครงร่าง ลายเส้น รูปทรง ที่ผ่านการตัดทอนด้วยการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์ของการใช้ท่าทางรำพึงที่ได้รับอิทธิพลจากพระพุทธรูปปางรำพึง สีหน้า ที่มีความแตกต่างแต่สามารถเชื่อมโยงความคิดจากภาพที่ปรากฏจาก รูปกาย ในความหมายของ กายานุปัสสนาสัปปัญฐาน ไปยัง รูปเวทนา ในความหมายของเวทนานุปัสสนาสัปปัญฐาน จากขั้นตอนแรกในการสร้างภาพร่างลายเส้นผลงาน (Sketch) มีการปรับพัฒนาภาพร่างจนกลายเป็นลักษณะของภาพที่มีความสมบูรณ์ในที่สุด (ภาพที่ 2 หมายเลข 1)

นอกจากนี้ในองค์ประกอบของภาพ ผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของกาย ในความเป็นมนุษย์ด้วยภาพแทนโครงสร่างร่างกาย ที่ประกอบด้วยร่างกายทั้งในมิติของมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามหลักทางกายวิภาค ลักษณะของกายที่ห่อหุ้มด้วยเลือดเนื้อ ฝม ขน เล็บ ฟัน หนัง รวมถึงการอธิบายด้วยรูปแบบของโครงสร่างภายในที่มีได้ถูกห่อหุ้มด้วยความจริงของร่างกาย โครงกระดูกที่สะท้อนความหมายของร่างกายตามความเป็นจริงของสังขาร

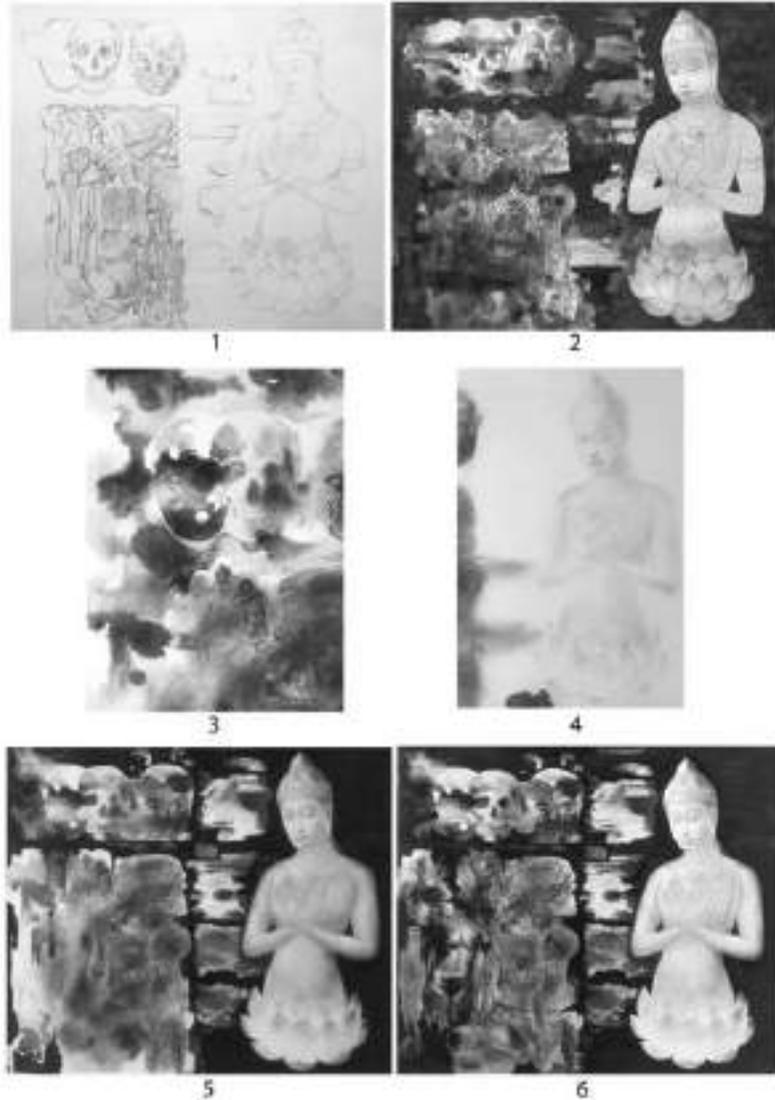
2. ขั้นตอนการลงน้ำหนักภาพร่าง เมื่อทำการคัดเลือกภาพร่างลายเส้นที่เหมาะสมผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของการลงน้ำหนักภาพจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยทดลองการเลือกใช้วัสดุ และการกำหนดค่าน้ำหนักในภาพร่างของผลงานตามความเหมาะสมในด้านสุนทรียศาสตร์ (ภาพที่ 2 หมายเลข 2)

3. ขั้นตอนการสร้างพื้นผิว การสร้างพื้นผิวดำด้วยการเลือกวัสดุด้วยหมึกจีนและสีอะคริลิค ตรงบริเวณรูปทรงย่อย ส่งผลให้เห็นถึงความหมายของการแปรเปลี่ยนและแสดงความเคลื่อนไหวในผลงาน ตามมุมมองของมิติรูปทรงที่แตกต่าง (ภาพที่ 2 หมายเลข 3)

4. ขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนัก การเลือกใช้ลายเส้นด้วยดินสอ เป็นการแทนค่าของภาพสัญลักษณ์ในความหมายของรูปทรงหลักของพระโยคาวจรที่เป็นจุดเด่นของภาพที่แสดงความหมายค่าของความสว่าง และความสงบ (ภาพที่ 2 หมายเลข 4)

5. ขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักโดยรวมในผลงาน ด้วยเส้นสายลายดินสอ การลงน้ำหนักค่าสีที่มีความอ่อนเข้มของหมึกจีน และสีอะคริลิค โดยให้มีค่าน้ำหนักที่ต่างกัน ระหว่างการแทนค่าน้ำหนักความอ่อนของความสว่าง ค่าน้ำหนักกลางไปสู่ค่าน้ำหนักที่เข้มขึ้น เป็นการแสดงความสัมพันธ์กันระหว่างรูปทรงภายในของภาพที่เชื่อมโยงกัน (ภาพที่ 2 หมายเลข 5)

6. ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดของภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ จากทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน และปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านแนวความคิด เทคนิควิธีการ เพื่อสามารถแสดงออกได้ถึงหลักธรรมที่ปรากฏในแง่ของการเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก ของผู้ชม (ภาพที่ 2 หมายเลข 6)



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

ผลงานชิ้นที่ 1 “กายนุปัสสนาสติปัฏฐาน”

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพ “กายนุปัสสนาสติปัฏฐาน” นี้ นอกเหนือจากแนวคิดทางพุทธปรัชญาที่มีการตีความเชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยยังคงนำแนวคิดที่ใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์มาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดวางอย่างมีความหมายและคำนึงถึงความเป็นสากลในลักษณะของจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่มีมิติแฝงด้วยความเรียบง่าย โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้



ภาพที่ 3 “กายานุสัสสนาสติปัฏฐาน” ขนาด 100 x 120 ซม.,เทคนิคจิตรกรรมผสม บนกระดาษ
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

แนวความคิด (Concept) ภาพ “กายานุสัสสนาสติปัฏฐาน” เป็นการถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ที่อธิบายถึงสติปัฏฐาน 4 โดยเน้นการมีสติ เพื่อกำหนดพิจารณาภายในกายให้เห็นกายในกาย คือเห็นตามความเป็นจริงของกาย เช่น กายเป็นเพียงการประชุมกันของเหตุปัจจัยอันมีธาตุ 4 ดิน น้ำ ลม ไฟ หรือการเกิดแต่เหตุที่เป็นของสกปรกปฏิกุลโสโครกประกอบหรือเป็นปัจจัยกันขึ้น หรือการพิจารณาส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดการระงับ หรือดับตัณหาและอุปาทานโดยตรง โดยมีลักษณะของการสร้างสรรค์งานที่ต้องการแสดงเนื้อหาการแสดงออกของศิลปะในความเป็นสากล

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ภาพ “กายานุสัสสนาสติปัฏฐาน” มีรูปแบบของการจัดองค์ประกอบภาพ ที่เกิดจากการถ่วงดุลของสองรูปทรงที่ขัดแย้งกัน คือ การนำรูปทรงที่อยู่ในลักษณะของอุดมคติ (รูปทรงหลัก A) จัดวางในตำแหน่งทางด้านขวาซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของภาพ และมีการถ่วงดุลการจัดวางด้วยกลุ่มรูปทรงของกายวิภาค (รูปทรงรอง B) ทำให้เกิดภาพรวมที่มีเอกภาพของการจัดองค์ประกอบ (ภาพที่ 4 หมายเลข 1)

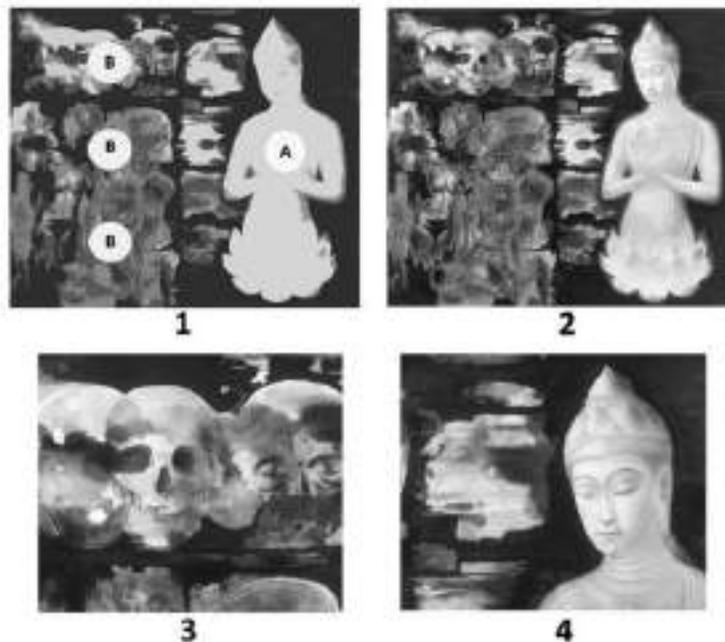
จุดเด่น (Emphasis) จากบริเวณด้านขวาของภาพ ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ด้วยภาพพระโยคาวจรที่อยู่กลางดอกบัว รูปลักษณะที่แสดงออกด้วยอาการที่สงบ ของมือทั้งสองข้างประสานยกขึ้นกลางหน้าอกในปางรำพึง เมื่อพิจารณาส่วนที่เป็นจุดรองของภาพ ผู้วิจัยใช้ภาพแทนของการแสดงออกด้วยรูปทรงของกายวิภาคที่มีลักษณะฉีกขาดเสื่อมสลาย โดยมองตามหลักของความเป็นเอกภาพที่มีความสัมพันธ์ของรูปทรงที่มีการผสมผสานระหว่างกันโดยใช้หลักความเป็นเอกภาพ นั้นหมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืน ซึ่งเกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ นั้นเอง (ชลุต นิมเสมอ, 2542, หน้า101)

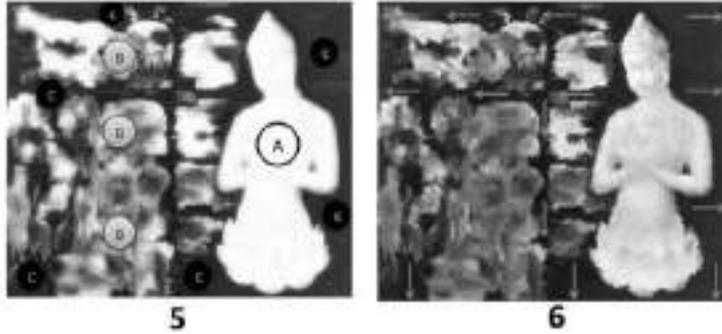
รูปทรง (Form) รูปทรงที่ปรากฏในผลงานเป็นรูปทรงสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบที่ได้รับอิทธิพลจากภาพปริศนาธรรม “ปัญญาเกิดจากกายอันเป็นปฏิถูล” แทนด้วยพระโยคาวจรที่อยู่บนดอกบัวเปรียบเหมือนโคลนเนาหมื่นเป็นที่เกิดของดอกบัว (รูปทรงหลัก เส้นสีแดง) ส่วนรูปทรงย่อยเป็นรูปทรงกายวิภาคมนุษย์ในลักษณะที่ไม่สมบูรณ์แบบต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความไม่เที่ยงของกายสังขาร (รูปทรงรอง เส้นสีเขียว) ตามภาพ (ภาพที่ 4 หมายเลข 2)

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวโดยทั่วไปถือว่าเป็นทัศนธาตุที่มีได้เป็นหลักในการสร้างรูปทรง เพราะตัวมันเองมีข้อจำกัด ไม่มีลักษณะทั่วไปสมบูรณ์เหมือนทัศนธาตุอื่น ๆ ลักษณะพื้นผิวที่ปรากฏในผลงานมี 2 ลักษณะ คือ พื้นผิวเรียบที่เกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยดินสอบริเวณจุดเด่นของภาพ และพื้นผิวหยาบเกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยหมึกจีน และสีอะคริลิคบริเวณจุดรองของภาพ อีกทั้งพื้นผิวทำหน้าที่สนับสนุนความหมายของรูปทรง ที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน (ภาพที่ 4 หมายเลข 3-4)

น้ำหนัก (Tone) คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสง บริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่าง ๆ น้ำหนักยังให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวเอง ค่าน้ำหนักที่สว่างจะอยู่ที่รูปทรงหลักจุดเด่นของภาพ กระจายไปยังส่วนที่เป็นค่าน้ำหนักเทาจุดรองของภาพ และค่าน้ำหนักเข้มปรากฏบริเวณพื้นหลังของภาพอีกทั้งทำหน้าที่เป็นพื้นที่ว่างในภาพ (ภาพที่ 4 หมายเลข 5)

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในผลงานนั้นเกิดจากการแยกรูปร่างรูปทรงจนเกิดพื้นที่ว่างและจังหวะการกระจายตัวของรูปทรงตามทิศทางที่ต้องการ (ลูกศรสีฟ้า) โดยเว้นพื้นที่ว่างหลักเป็นสีดำ เพื่อส่งเสริมรูปทรงองค์ประกอบภาพให้เกิดความโดดเด่น (ภาพที่ 4 หมายเลข 6)





ภาพที่ 4 ภาพแสดงองค์ประกอบภาพ หมายเลข 1, รูปทรง หมายเลข 2,
พื้นผิว หมายเลข 3-4, น้ำหนัก หมายเลข 5, พื้นที่ว่างหมายเลข 6
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

ผลงานชิ้นที่ 2 “เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน”

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพ “เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน” นี้ นอกเหนือจากแนวคิดทางพุทธปรัชญาที่มีการตีความเชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยยังคงนำแนวคิดที่ใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์มาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดวางอย่างมีความหมายและคำนึงถึงความเป็นสากลในลักษณะของจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่มีมิติแฝงด้วยความเรียบง่าย แนวทางการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2 “เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน” สามารถอธิบายได้ดังนี้



ภาพที่ 5 “เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน”ขนาด 90x120 ซม.,เทคนิคจิตรกรรมผสม บนกระดาษ
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

แนวความคิด (Concept) ภาพ “เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน” ผู้วิจัยถ่ายทอดแนวคิดหลักของการมีสติ โดยในการกำหนดพิจารณาเวทนาหรือการเสพรสอารมณ์ที่บังเกิดขึ้นถือเป็นความธรรมดาจากการกระทบ คือผัสสะ และการได้เห็นเวทนาที่เกิดขึ้น แล้วพิจารณาให้เห็นตามความจริงของเวทนาว่า เวทนา เป็นเพียงการรับรู้ของอารมณ์ที่มากระทบสัมผัสผัสสะ (ผัสสะ) ทั้งในทางใจ และทางกาย คือ รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส ธรรมารมณ์ สุขเวทนา ทุกขเวทนา และทุกขมสุข (ไม่สุขไม่ทุกข์) อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นเป็นธรรมดาทุกครั้งทุกที่ไป

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ภาพ “เวทนานุปัสสนาสติปัฏฐาน” ในการจัดองค์ประกอบของดุลยภาพที่เป็นกฎอันหนึ่งของเอกภาพ นั้นหมายถึง การถ่วงน้ำหนักที่เท่ากันสองข้างรูปทรง ดุลยภาพเกิดได้ทั้งจากการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน และจากการรวมตัวหรือการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันทั้งสองข้าง รวมไปถึงลักษณะของดุลยภาพแบบอสมมาตร เมื่อนำหนักของหน่วยในสองข้างของรูปทรงไม่เท่ากัน ให้เคลื่อนเส้นแกนทางตั้งของภาพเข้าหาหน่วยที่มีน้ำหนักมากกว่า ทำให้รูปทรงเกิดเอกภาพในการจัดองค์ประกอบภาพ (ชลุต นิมเสมอ, 2542, หน้า 138)

จุดเด่น (Emphasis) ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ด้วย ภาพแทนด้วยพระโยคาวจรที่อยู่กลางดอกบัวบริเวณด้านซ้าย อยู่ในอาการที่ส่งมือทั้งสองข้างประสานยกขึ้นที่หน้าอกในท่ารำพึงซึ่งได้รับอิทธิพลจากพระพุทธรูปปางรำพึง ซึ่งตำแหน่งการวางจุดเด่นดังกล่าวเปรียบเสมือนการเฝ้าสังเกตความเป็นไปของร่างกายให้เห็นรอบด้าน ส่วนที่เป็นจุดรองของภาพ ผู้วิจัยใช้ภาพของการแสดงออกด้วยรูปทรงของกายวิภาคที่แสดงถึงความแปรเปลี่ยนของร่างกาย ความไม่เที่ยงของสังขาร เวทนา ในร่างกายมนุษย์ โดยมองตามหลักของความความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เมื่อนำรูปหลาย ๆ รูปทรงมาวางใกล้กันรูปทรงเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์หรือดึงดูดซึ่งกันและกันแล้วแต่ลักษณะของรูปทรงเหล่านั้นจะเหมือนหรือต่างกันเพียงไร (ชลุต นิมเสมอ, 2542, หน้า 217) และหลักดุลยภาพเชิงการเห็น (visual balance or visual weight) เป็นดุลยภาพที่เกี่ยวกับความรู้สึก แม้ว่าจะเอนเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งมาก แต่ก็รู้สึกถึงความสมดุลได้ โดยใช้ความรู้สึกไม่ชัดเจนเป็นสิ่งกำหนด บางท่านเรียกว่า การสมดุลมั่นคงทางความรู้สึก (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555, หน้า 232)

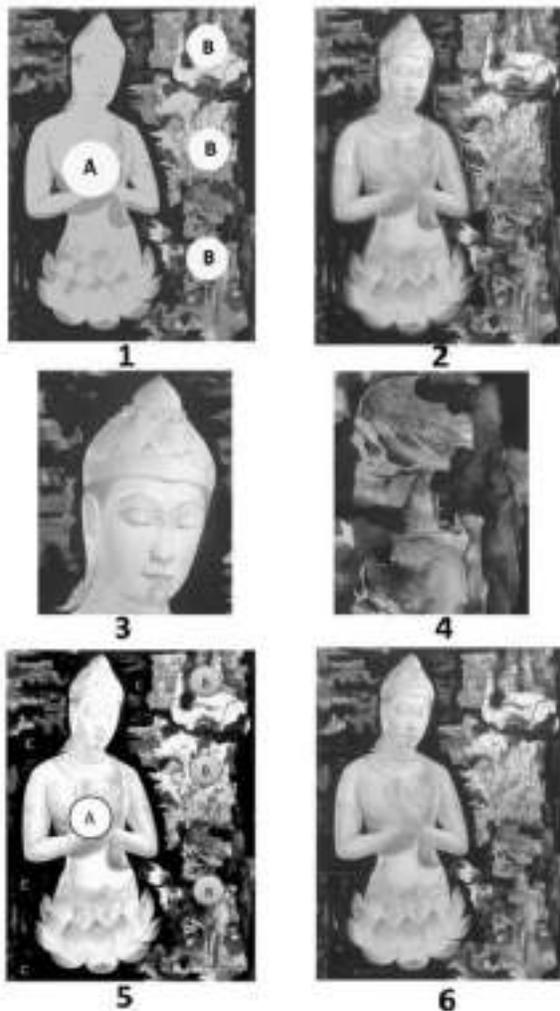
รูปทรง (Form) รูปทรงที่ปรากฏในผลงานเป็นรูปอินทรีย์รูป ที่นำสายตาจากรูปหนึ่งไปยังอีกรูปหนึ่ง เกิดปฏิกิริยาดึงดูดสลับกันทำให้เกิดความเคลื่อนไหวที่แปรเปลี่ยน ผู้วิจัยแทนด้วย รูปทรงอุดมคติสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ แทนด้วยรูปทรงพระโยคาวจรอยู่บนดอกบัวอยู่นอกเหนืออวสวกิเลสที่เป็นเวทนา (รูปทรงหลัก เส้นสีแดง) บริเวณรูปทรงย่อยคือรูปทรงกายวิภาคมนุษย์ในลักษณะต่างๆ ที่สะท้อนถึงความเป็นไปในร่างกายตามความจริงของธรรมชาติ (รูปทรงรอง เส้นสีเขียว) ตามภาพ (ภาพที่ 6 หมายเลข 2)

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวที่ปรากฏในผลงานชิ้นที่ 2 ที่แสดงผลทางอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน มี 2 ลักษณะ คือ พื้นผิวเรียบที่เกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยดินสอบริเวณจุดเด่นของภาพให้ความรู้สึกสะอาดนิ่งสงบ และพื้นผิวหยาบเกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยหมึกจีนและสีอะคริลิคบริเวณจุดรองของภาพให้ความรู้สึกถึงความสลับปรก และการเคลื่อนไหวแปรเปลี่ยน (ภาพที่ 6 หมายเลข 3-4)



น้ำหนัก (Tone) การแสดงค่าน้ำหนักในผลงาน น้ำหนักที่สว่างจะอยู่ที่รูปทรงหลักจุดเด่นของภาพ กระจายไปยังส่วนที่เป็นค่าน้ำหนักเท่าจุดรองของภาพ และค่าน้ำหนักเข้มปรากฏบริเวณพื้นหลังของภาพอีกทั้งทำหน้าที่แบ่งรูปทรง เป็นพื้นที่ว่างในภาพ นอกจากนี้ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสง ตรงบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่างๆ ยังแสดงผลทางความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวเอง (ภาพที่ 6 หมายเลข 5)

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 2 เกิดจากการแยกรูปทรงหลักที่เป็นจุดเด่นของภาพ และรูปทรงรอง ออกจากกันจนเกิดพื้นที่ว่าง และจังหวะการกระจายตัวของพื้นที่ว่างโดยเว้นพื้นที่ว่างหลักน้ำหนักเข้มด้วยสีดำเพื่อส่งเสริมรูปทรงองค์ประกอบภาพให้เกิดความโดดเด่นมีเอกภาพ ตามทิศทางที่ต้องการ (ลูกศรสีแดง) (ภาพที่ 6 หมายเลข 6)



ภาพที่ 6 ภาพแสดงองค์ประกอบภาพ หมายเลข 1, รูปทรง หมายเลข 2,
พื้นผิว หมายเลข 3-4, น้ำหนัก หมายเลข 5, พื้นที่ว่างหมายเลข 6

ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

ผลงานชิ้นที่ 3 “จิตตานุปัตสนาสติปัฏฐาน”

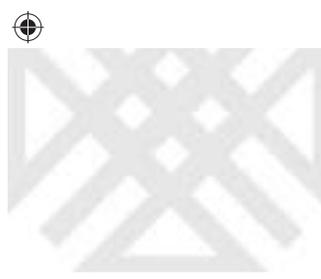


ภาพที่ 8 : ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 “จิตตานุปัตสนาสติปัฏฐาน”,
เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม, ขนาด 90 x 120 ซม.
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

แนวความคิด (Concept) ภาพ “จิตตานุปัตสนาสติปัฏฐาน” ผู้วิจัยถ่ายทอดแนวคิดหลักของการมีสติ การกำหนดพิจารณาจิตหรือการเสพรสอารมณ์ที่เกิดขึ้นเป็นธรรมดาจากการกระทบคือผัสสะ ให้เห็นเวทนาที่เกิดขึ้น แล้วพิจารณาให้เห็นตามความจริงของเวทนาว่า เวทนาเป็นสักแต่เป็นการรับรู้ อารมณ์ที่มากระทบสัมผัส(ผัสสะ) ทั้งในทางใจ และกายคือใน รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส ธรรมารมณ์ สุขเวทนา ทุกขเวทนา และอทุกขมสุข (ไม่สุขไม่ทุกข์) อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นเป็นธรรมดาทุกครั้งทุกที่ไป ผลงานการสร้างสรรคมีการแสดงเนื้อหาด้วยการแสดงออกของศิลปะที่เป็นสากล ด้วยการใช้หลักทัศนธาตุทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ภาพ “จิตตานุปัตสนาสติปัฏฐาน” เป็นการจัดองค์ประกอบโดยใช้เส้นแกนตั้งของรูปทรงที่เป็นจุดเด่น โดยวางในตำแหน่งบริเวณกึ่งกลางภาพเพื่อสร้างองค์ประกอบให้เกิดลักษณะสมมาตรของรูปทรงทั้งสอง และเชื่อมต่อกันด้วยเส้นที่คั่นภาพนำสายตาในตำแหน่งเส้นแกนกลางขององค์ประกอบภาพเพื่อประสานความกลมกลืนของรูปทรง

จุดเด่น (Emphasis) ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ด้วย ภาพแทนด้วยพระโยคาวจรที่อยู่กลางดอกบัวบริเวณตรงกลางภาพ อยู่ในอาการที่สงบมือทั้งสองข้างในท่ายืนสมาธิซึ่งได้รับอิทธิพลจาก



พระพุทธรูปปางสมาธิ ซึ่งตำแหน่งการวาดจุดเด่นดังกล่าวเปรียบเสมือนการเฝ้าสังเกตความเป็นไปของร่างกายให้เห็นรอบด้าน ส่วนที่เป็นจุดรองของภาพ ผู้วิจัยใช้ภาพของการแสดงออกด้วยรูปทรงของกายวิภาคที่แสดงถึงความแปรเปลี่ยนของร่างกาย ความไม่เที่ยงของสังขาร ร่างกายมนุษย์ โดยมองตามหลักของความความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง

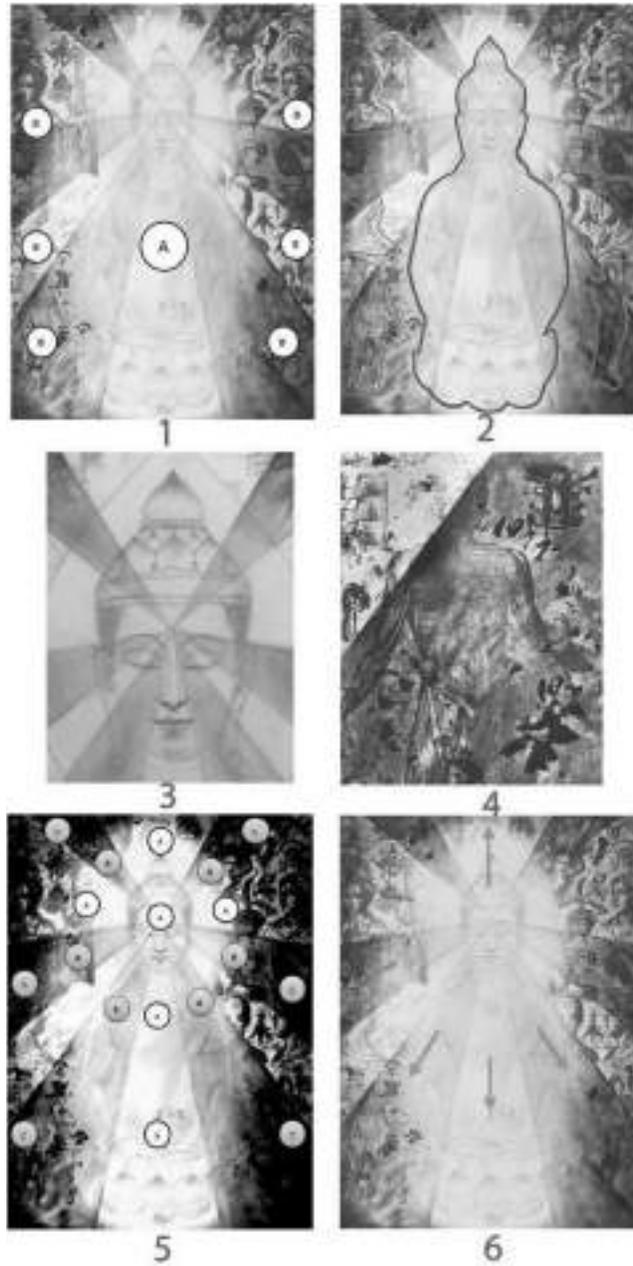
รูปทรง (Form) รูปทรงที่ปรากฏในผลงานเป็นรูปอินทรีย์รูป ที่นำสายตาจากรูปหนึ่งไปยังอีกรูปหนึ่ง เกิดปฏิกริยาดึงดูดสลับกันทำให้เกิดความเคลื่อนไหวที่แปรเปลี่ยน ผู้วิจัยแทนด้วย รูปทรงอุดมคติสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ แทนด้วยรูปทรงพระโยคาวจรอยู่บนดอกบัวอยู่นอกเหนืออภัสวากิเลสที่เป็นเวทนา (รูปทรงหลัก เส้นสีแดง) บริเวณรูปทรงย่อยคือรูปทรงกายวิภาคมนุษย์ในลักษณะต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความเป็นไปในร่างกายตามความจริงของธรรมชาติ (รูปทรงรอง เส้นสีเขียว) ตามภาพ (ภาพที่ 9 หมายเลข 2)

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวที่ปรากฏในผลงานชิ้นที่ 3 ที่แสดงผลทางอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน มี 2 ลักษณะ คือ พื้นผิวเรียบที่เกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยดินสอบริเวณจุดเด่นของภาพให้ความรู้สึกสะอาดนิ่งสงบ และพื้นผิวหยาบเกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยหมึกจีนและสีอะคริลิคบริเวณจุดรองของภาพให้ความรู้สึกถึงความสทปรก และการเคลื่อนไหวแปรเปลี่ยน (ภาพที่ 9 หมายเลข 3-4)

น้ำหนัก (Tone) การแสดงค่าน้ำหนักในผลงาน น้ำหนักที่สว่างจะอยู่ที่รูปทรงหลักจุดเด่นของภาพ กระจายไปยังส่วนที่เป็นค่าน้ำหนักเท่าจุดรองของภาพ และค่าน้ำหนักเข้มปรากฏบริเวณพื้นหลังของภาพอีกทั้งทำหน้าที่แบ่งรูปทรง เป็นพื้นที่ว่างในภาพ นอกจากนี้ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสง ตรงบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่างๆ ยังแสดงผลทางความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวเอง (ภาพที่ 9 หมายเลข 5)

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 3 เกิดจากการแยกรูปทรงหลักที่เป็นจุดเด่นของภาพ และรูปทรงรอง ออกจากกันจนเกิดพื้นที่ว่าง และจังหวะการกระจายตัวของพื้นที่ว่างโดยเว้นพื้นที่ว่างหลักนำหนักเข้มด้วยสีดำเพื่อส่งเสริมรูปทรงองค์ประกอบภาพให้เกิดความโดดเด่นมีเอกภาพ ตามทิศทางที่ต้องการ (ลูกศรสีส้ม) (ภาพที่ 9 หมายเลข 6)





ภาพที่ 9 ภาพแสดงองค์ประกอบภาพ หมายเลข 1, รูปทรง หมายเลข 2, พื้นผิว หมายเลข 3-4, น้ำหนัก หมายเลข 5, พื้นที่ว่างหมายเลข 6
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563



ผลงานชิ้นที่ 4 “ธัมมานุปัสสนาสติปัฏฐาน”



ภาพที่ 10 : ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 “ธัมมานุปัสสนาสติปัฏฐาน”,
เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม, ขนาด 100 x 120 ซม.
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

แนวความคิด (Concept) ภาพ “ธัมมานุปัสสนาสติปัฏฐาน” ผู้วิจัยถ่ายทอดแนวคิดหลักของการมีสติในการกำหนดพิจารณาธรรมารมณ์ คือรู้อารมณ์ได้ทางใจ โดยมีแนวคิดคือ จิตทุกประเภทเป็นธรรมารมณ์ ความสงบในจิตที่ไม่มีตัวตนจากสภาวะที่ปรากฏทั้งภายในและภายนอก

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ภาพ “ธัมมานุปัสสนาสติปัฏฐาน” เป็นการจัดองค์ประกอบโดยใช้เส้นแกนตั้งของรูปทรงที่เป็นจุดเด่น โดยวางในตำแหน่งบริเวณกึ่งกลางภาพเพื่อสร้างองค์ประกอบให้เกิดลักษณะสมมาตรของรูปทรงทั้งสอง และเชื่อมต่อด้วยรูปทรงย่อยเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ว่าง กับบรรยากาศโดยรวม

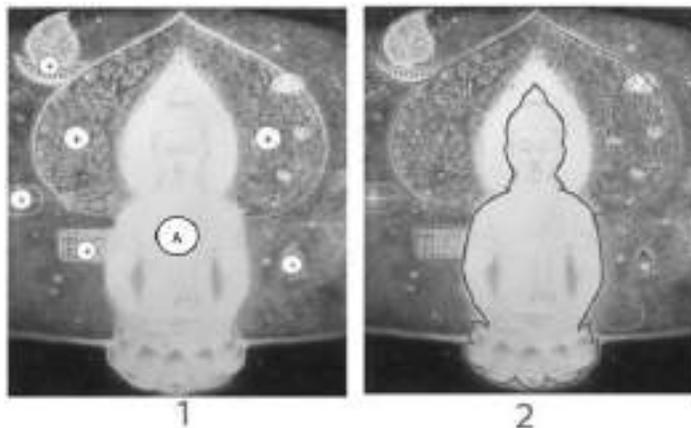
จุดเด่น (Emphasis) ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ด้วย ภาพแทนด้วยพระโยคาวจรที่อยู่กลางดอกบัวบริเวณตรงกลางภาพ อยู่ในอาการที่สงบมือทั้งสองข้างในท่ายืนสมาธิซึ่งได้รับอิทธิพลจากพระพุทธรูปปางสมาธิ ซึ่งตำแหน่งการวางจุดเด่นดังกล่าวเปรียบเสมือนการตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์ของความสงบของจิตภายใน

รูปทรง (Form) รูปทรงที่ปรากฏในผลงานเป็นรูปอินทรีย์รูป ที่นำสายตากรูปร่างหนึ่งไปยังอีกรูปร่างหนึ่ง เกิดปฏิกิริยาดึงดูดสลับกันทำให้เกิดความเคลื่อนไหวที่แปรเปลี่ยน ผู้วิจัยแทนด้วย รูปทรงอุดมคติสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ แทนด้วยรูปทรงพระโยคาวจรอยู่บนดอกบัวอยู่นอกเหนืออาสวกิเลสที่เป็นเวทนา (รูปทรงหลัก เส้นสีแดง) บริเวณรูปทรงย่อยคือรูปทรงของที่แทนความหมายของผู้ปฏิบัติที่อยู่ในสภาวะธรรม เช่นรูปทรงดวงจิตที่อยู่ในนิมานแทนอรุณรูปพรหม รอยพระพุทธรูป แทนแนวทางในการปฏิบัติ เป็นต้น (รูปทรงรอง เส้นสีเขียว) ตามภาพ (ภาพที่ 11 หมายเลข 2)

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวที่ปรากฏในผลงานชิ้นที่ 4 ที่แสดงผลทางอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน มี 2 ลักษณะ คือ พื้นผิวเรียบที่เกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยดินสอบริเวณจุดเด่นของภาพให้ความรู้สึกสะอาดนิ่งสงบ และพื้นผิวหยาบเกิดจากการสร้างพื้นผิวด้วยหมึกจีนและสีอะคริลิคบริเวณจุดรองของภาพให้ความรู้สึกถึงความสับสน และการเคลื่อนไหวแปรเปลี่ยน (ภาพที่ 11 หมายเลข 3-4)

น้ำหนัก (Tone) การแสดงค่าน้ำหนักในผลงาน น้ำหนักที่สว่างจะอยู่ที่รูปทรงหลักจุดเด่นของภาพ กระจายไปยังส่วนที่เป็นค่าน้ำหนักเท่าจุดรองของภาพ และค่าน้ำหนักเข้มปรากฏบริเวณพื้นหลังของภาพอีกทั้งทำหน้าที่แบ่งรูปทรง เป็นพื้นที่ว่างในภาพ นอกจากนี้ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสง ตรงบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่าง ๆ ยังแสดงผลทางความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวเอง (ภาพที่ 11 หมายเลข 5)

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 4 เกิดจากการแยกรูปทรงหลักที่เป็นจุดเด่นของภาพ และรูปทรงรอง ออกจากกันจนเกิดพื้นที่ว่าง และจังหวะการกระจายตัวของพื้นที่ว่างโดยเว้นพื้นที่ว่างหลักน้ำหนักเข้มด้วยสีดำเพื่อส่งเสริมรูปทรงองค์ประกอบภาพให้เกิดความโดดเด่นมีเอกภาพ ตามทิศทางที่ต้องการ (ลูกศรสีส้ม) (ภาพที่ 11 หมายเลข 6)





ภาพที่ 11 ภาพแสดงองค์ประกอบภาพ หมายเลข 1, รูปทรง หมายเลข 2,
พื้นผิว หมายเลข 3-4, น้ำหนัก หมายเลข 5, พื้นที่ว่างหมายเลข 6
ที่มา : ผู้วิจัย , 2563

สรุป

งานวิจัยเรื่อง “แนวปฏิบัติสติปัฏฐาน 4 กับรูปแบบการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย” เป็นการศึกษาแนวความคิดเชิงเปรียบเทียบระหว่างสังขธรรมความจริงของหลักพุทธปรัชญาตามแนวสติปัฏฐาน 4 โดยนำรูปลักษณะภายนอกของร่างกายนำมา แสดงออกผ่านทางรูปทรง และสัญลักษณ์ ที่แทนความหมายภายในจิต โดยแสดงออกผ่านกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ด้วยแรงบันดาลใจและประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยจากการเจริญสติและสมาธิ ผลงานที่สะท้อนจากแนวการปฏิบัติและวิเคราะห์ความคิดผ่านภาพงานจิตรกรรมร่วมสมัยดังกล่าวเป็นการใช้เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ใช้จิตรกรรมเทคนิคผสมแบบ 2 มิติ ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างเป็นระบบ จนได้ภาพผลงานชุด “ดูเลยภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4” ด้วยแนวทางการแสดงออกทางการสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล ตามแนวความคิดและวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ สามารถสรุปผลการวิจัยที่ได้รับ 3 ด้าน ดังนี้

1. คุณค่าด้านความรู้ เพื่อเป็นการเผยแพร่คุณค่าพุทธปรัชญาเรื่องสติปัฏฐาน 4 องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา คือ เจริญสติ และสมาธิ กับดำเนินชีวิตประจำวันของผู้วิจัยได้นำมาบูรณาการผ่านชิ้นงานสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงานศิลปะจิตรกรรมไทยร่วมสมัยด้วยภาษาภาพ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ศึกษาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. คุณค่าด้านศิลปะ ผลจากการศึกษาพุทธปรัชญาเรื่องสติปัฏฐาน 4 ที่ส่งอิทธิพลทางด้านเนื้อหา และความคิด สู่กระบวนการสร้างสรรค์และการค้นหาแนวทางการแสดงออกทางการสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล คุณค่าทางด้านศิลปะที่ปรากฏ คือ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมดังกล่าวได้สอดแทรกคติธรรมจากพุทธปรัชญาแสดงอัตลักษณ์ทางศิลปะของผู้วิจัย ด้วยรูปแบบงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

3. คุณค่าด้านสุนทรียภาพ “สุนทรียภาพ” (Aesthetic) หมายถึง ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่งาม ไพเราะ หรือรื่นรมย์ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติ หรือศิลปะ (พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ, 2530, หน้า 6) สุนทรียภาพที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ “ดุจภาพแห่งชีวิตกับการเจริญสติปัฏฐาน 4” คือ สุนทรียภาพทางด้านความคิด ที่มีแนวเรื่องจากพุทธธรรมเรื่องสติปัฏฐาน 4 คือ แนวเรื่องโครงสร้างทางจิต เป็นความคิดเริ่มต้นของผลงาน รูปความคิดนั้นต้องมีเอกภาพมีความหมายในตัวเองแล้วจึงผลักดันผ่านทัศนธาตุทางศิลปะ ได้แก่ รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว พื้นที่ว่าง เป็นสุนทรียธาตุทางการแสดงออกด้วยรูปทรงแบบอุดมคติ จากความเป็นนามธรรมสู่รูปธรรม ด้วยสุนทรียภาพเฉพาะตัวของผู้วิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กำจร สุนพงษ์ศรี.(2555). สุนทรียศาสตร์.กรุงเทพมหานคร: บริษัทแคคทีฟ ฟริน จำกัด.
 ชลุด นิยมเสมอ. (2557). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อัมรินทร์.
 ทิพย์ธิดา ณ นคร, พระมหาไสยภณ วิจิตตมโม., สติปัฏฐาน 4 กับการพัฒนาตนในชีวิตประจำวัน. วารสารพุทธจิตวิทยา ปีที่4 ฉบับที่1 (มกราคม-มิถุนายน 2562) หน้า 116-128., มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 พศิน อินทรวงศ์ (2561). สมณะเท้าขาว วิปัสสนาเท้าซ้าย.กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์ธรรมะ.
 พุทธทาสภิกขุ. (2538). คำอธิบายปริศนาธรรมไทยชุดกายนคร. กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภา.
 _____. (2547). แก่นพุทธศาสนา. กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภาและสถาบันบวรลีธรรม.
 พระเทพเวที (ประยุทธ์ ปยุตโต) (2532). พุทธธรรม. กรุงเทพมหานคร: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 ในพระบรมราชูปถัมภ์.
 พระอาจารย์มิชโช โคนโค (2550). ทุกขเวทนา. กรุงเทพมหานคร: วิริยะการพิมพ์.
 วิลเลียม ฮาร์ทโก (2554). ศิลปะการดำเนินชีวิต สอนโดยท่านอาจารย์โกเอ็นก้า. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ดี
 หลวงตามหาบัว ญาณสัมปันโน. (2552). สติปัฏฐาน 4. กรุงเทพมหานคร: บจก.ศิลป์สยามบรรจุกัณฑ์และการพิมพ์.
 หอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร. (2545). สมุดภาพปัญญาธรรม. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อาทิตย์ โพรดักส์
 กรุ๊ป จำกัด.
 ธรรมโอวาทหลวงพ่อฤๅษี วัดท่าซุง.(2012). ความหมายของคำว่า พระโยคาวจร. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กันยายน
 2563 ,จาก<https://web.facebook.com /LoveMoralBuddha /posts/142361505909667/?rhc=1∓rd>



แนวทางการออกแบบระบบป้ายบอกทาง สำหรับการให้บริการทางการแพทย์ ในโรงพยาบาล

The approach to Signage System Design for Hospital Healthcare Services

ดัยนยา ภูติพันธุ์¹

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร²

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้มีขึ้นเพื่อหาแนวทางในการออกแบบระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาล โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่ เพื่อสังเกตและเก็บข้อมูล การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึก ในโรงพยาบาลรัฐ สังกัดมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลประเมินสถานการณ์ การใช้สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาลในปัจจุบัน และเพื่อหาภาระของการใช้สื่อชนิดต่าง ๆ ความต้องการและพฤติกรรม ของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะในแผนกที่มีการใช้บริการเป็นจำนวนมาก เช่น แผนกผู้ป่วยนอก โดยเน้นการวิเคราะห์ การใช้งานของสื่อประชาสัมพันธ์ป้ายบอกทางเป็นหลัก การศึกษาคัดเลือกและวิเคราะห์ตัวอย่าง งานประชาสัมพันธ์ ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ที่ดีและมีคุณภาพ รวมถึงการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ถูก นำมาใช้เพื่อหาแนวทางในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ป้ายบอกทาง สำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาล บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต เรื่อง การออกแบบประชาสัมพันธ์สำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาลรัฐสังกัดมหาวิทยาลัย: กรณีศึกษาโรงพยาบาลศิริราช

ผลของการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า แนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ป้ายบอกทาง สำหรับการ บริการทางการแพทย์ที่ดีที่ผู้ออกแบบควรคำนึง ประกอบไปด้วยหลักเกณฑ์หลักในสามเรื่อง คือ 1. รูปแบบ และการใช้งานของระบบป้าย 2. องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ และ 3. การใช้มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์สื่อได้ตอบ โดยผสมผสานแนวทางการปฏิบัติหกอย่าง สำหรับนำมาใช้ในการออกแบบ ดังนี้ 1. การหาและการนำอัตลักษณ์ เรื่องราวของโรงพยาบาล (แบรนด์) มาใช้ 2. การให้ความสำคัญกับความเกี่ยวข้องของโรงพยาบาลกับชุมชน รอบข้าง 3. การออกแบบเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกในเชิงบวกให้ผู้มาใช้บริการ 4. การออกแบบโดยคำนึงถึง ความยืดหยุ่น และยั่งยืน 5. การออกแบบโดยเน้นการตอบสนองของผู้มาใช้บริการเป็นหลัก และ 6. การใช้เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ได้ตอบในงานออกแบบ ซึ่งแนวทางในการออกแบบนี้ จะนำไปสู่การออกแบบระบบป้าย บอทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาลต่อไป

คำสำคัญ : ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม ระบบป้ายบอกทางในโรงพยาบาล การบริการทางการแพทย์

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² รศ., อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก , คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Abstract

The objective of this research is to search for the appropriate approaches and directions to design environmental graphics (EGD), signage system, for healthcare services in hospital settings. The investigation covers on-site observation of the use of communication design media and applications, focusing on EGD systems in healthcare service areas, such as out-patient departments in a large public hospital in Thailand to depict and identify audiences' pain point and design challenge for EGD usage. Questionnaires and in-depth interviews are also distributed and arranged during the investigation along with the review of best practice projects, case studies, related researches and material for analysis. This study is part of the Doctor of Fine and Applied Arts program dissertation for the topic: Designing Graphics for Medical Services of University Hospital: Case Study Siriraj Hospital.

The investigation result shows three main design criteria in the areas of 1.) Form and Usage, 2.) Design Elements, and 3.) Interactive Multimedia. The result also identifies six key design practices for healthcare EGD including 1.) Brand story identification and implementation, 2.) Hospital and surrounding community integration, 3.) Positive experiences creation, 4.) Flexibility and sustainability design approach, 5.) User-centric on patient focused, and 6.) Advanced technology with interactive experience usage. The integration of found criteria and key point practices lead to the design guideline for healthcare EGD diagram.

Key word : Environmental Graphic Design, Hospital Signage System, Healthcare Services

บทนำ

จำนวนผู้มาใช้บริการทางการแพทย์ทุกระดับชั้นและทุกประเภทในโรงพยาบาล มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ทุกปี โดยเฉพาะโรงพยาบาลรัฐและโรงพยาบาลสังกัดมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในแผนกผู้ป่วยนอก ที่มีผู้มาใช้บริการในแต่ละวันสูงถึง 12,000 คน และ 2,000,000-3,000,000 คนต่อปี (ICT.MOPH, 2562) และมีแนวโน้มที่จะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อีกด้วย จากข้อมูลพื้นฐานโรงพยาบาลในสังกัดกระทรวงสาธารณสุขปี 2562 และ สถิติผู้ป่วยนอก-ใน โรงพยาบาลรัฐปี 2562 รวมถึงสถิติผู้ให้บริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาลและศูนย์ใน เครือมหาวิทยาลัยมหิดล (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562) (คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล, 2562) ทำให้เกิด ปัญหาในการให้และใช้

บริการทางการแพทย์ โดยเฉพาะปัญหาประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลที่ดีในการใช้บริการ ทำให้ ผู้ใช้บริการไม่ได้รับความสะดวกในการใช้บริการ ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาการใช้และให้ บริการล่าช้าและปัญหาอื่น ๆ ตามมา เช่น ปัญหาความแออัดของการใช้บริการ นำไปสู่ปัญหาการ ควบคุมการแพร่ระบาดของโรค โดยเฉพาะในช่วงที่มีการระบาดของโรครุนแรง เช่น การระบาดของ โรคโควิด-19 ในปัจจุบันประกอบกับการกำหนดยุทธศาสตร์สุขภาพกระทรวงสาธารณสุขที่มีความ เชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ในด้านสาธารณสุขที่กำหนดให้การบริการทาง การแพทย์ (Service Excellence) เป็นหนึ่งในตัวชี้วัดความเป็นเลิศทางสาธารณสุขของประเทศ (สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2562) จึงเห็นได้ว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหา แนวทางในการแก้ปัญหา กระทรวงสาธารณสุขและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกับโรงพยาบาลรัฐ โรง พยาบาลเอกชน สถาบันวิจัยรัฐและเอกชนทั่วประเทศ ได้มีความพยายามในการแก้ปัญหา โดย การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในแนวทาง “smart hospital” เช่นการใช้ ตู้ดิจิทัล (digital kiosks) หรือ การใช้แอปพลิเคชันของโรงพยาบาล เพื่อช่วยในการบริหารจัดการการนัดหมาย การเช็คอินเข้าตรวจ การชำระค่า บริการ ค่ายา และอื่น ๆ เช่น แอปพลิเคชัน Siriraj Connect ของคณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล Rama App ของคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี Chula Care ของโรง พยาบาลจุฬาลงกรณ์ สภากาชาดไทย หรือ แอปพลิเคชัน QueQ เป็นต้น ทั้งนี้ยังมีการนำองค์ ความรู้ในการออกแบบเรขศิลป์มาปรับใช้กับสื่อ ต่าง ๆ และ เทคโนโลยีเหล่านี้ด้วย

แต่การใช้สื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาลนั้น ยังไม่มีการให้ความสำคัญเท่าที่ควร ทั้ง ๆ ที่ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหา การใช้และการให้บริการทางการแพทย์เมื่อผู้ให้บริการมาที่สถานบริการได้จริง (SEGD, 2014) โดย เฉพาะในเรื่องของการบอกทาง และการนำทางในการใช้สถานที่ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุ (baby boomer) และกลุ่มที่ไม่สามารถเข้าใจและใช้เทคโนโลยี (digital literacy) (MDES, 2562) ที่สถาน บริการจัดให้ได้มากนัก การนำระบบเรขศิลป์ป้ายบอกทางมาใช้เพื่อสนับสนุนการใช้งานสื่อและ เทคโนโลยีต่าง ๆ เหล่านี้ จะช่วยเคลื่อนย้ายผู้ให้บริการอย่างรวดเร็ว และลดความแออัดของการใช้ บริการลงได้ โดยไม่ต้องพึ่งพาบุคลากรและเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูล มากเท่า ที่เป็นอยู่ขณะนี้ นอกจากนั้นระบบเรขศิลป์ป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม ยังสามารถนำมาใช้เพื่อช่วย สนับสนุนการใช้งานสื่อเรขศิลป์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในแนวทาง “smart hospital” ในสถาน พยาบาลได้ดีและทำให้การใช้งานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันระบบเรขศิลป์ป้ายบอก ทางยังสามารถช่วยสื่อสารความรู้สึกเชิงบวก เรื่องราวและอัตลักษณ์ขององค์กรของสถานพยาบาล เหล่านี้ได้อีกด้วย (SEGD, 2014)



วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ มีขึ้นเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางสำหรับการให้บริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาล

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อเวชศิลป์สำหรับสาธารณสุขและบริการทางการแพทย์

สมาคมผู้ประกอบการเวชศิลป์สหรัฐอเมริกา (Professional Association for Design; American Institute of Graphic Arts, AIGA) ได้มีการทำงานและการทำวิจัยเรื่องเกี่ยวกับการใช้งานสื่อเวชศิลป์สำหรับการใช้และการให้บริการทางการแพทย์ ทั้งในสถานพยาบาลทั่วไป ในศูนย์การแพทย์ และในโรงพยาบาลภายใต้หัวข้อ “Design for Good: Public Health in Eye on Design; What role does design play in a public health crisis?” ว่าสื่อเวชศิลป์สามารถช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้บริการทางสาธารณสุขได้ดี ทำให้การให้และการใช้บริการมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น โดยเฉพาะในช่วงเวลาวิกฤติ (AIGA, 2016) สถาบันการบริการทางด้านสาธารณสุขของประเทศอังกฤษ (National Health Service, NHS) ร่วมกับหน่วยงานทางการออกแบบตอบสนองความต้องการในการใช้งานของผู้ใช้บริการสาธารณสุข User-Centered Healthcare Design (UCHD) สนับสนุนและให้ทุนกับงานวิจัยเพื่อการผลิตงานสื่อทางการออกแบบเวชศิลป์ สำหรับการให้และการให้บริการทางการแพทย์และสาธารณสุขในหลากหลายโครงการ เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการให้และการใช้บริการด้านการแพทย์และสาธารณสุข (AHRC, 2016) เช่น โครงการ “Lab4Living; Design, Healthcare, and Creative Practice” ที่มีโครงการย่อย เช่น โครงการออกแบบรายการการตรวจสอบความปลอดภัยในการใช้บริการในโรงพยาบาลสำหรับผู้ป่วยโรคพาร์กินสันสูงอายุ (Frailsafe: Safety checklist for frail older patients entering acute hospital care, Parkinson’s services) เป็นต้น (Lab4Living, 2018)

ในหนังสือชื่อ การออกแบบสำหรับสุขภาพ (Design for Health) แต่งโดย เอ็มมานูเอล ที สกีลีส (Emmanuel Tseklevs) และ ราเชล คูเปอร์ (Rachel Cooper) กล่าวว่า การใช้ตัวหนังสือและการจัดวางที่ดี ช่วยทำให้ผู้ใช้บริการได้รับข้อมูลทางการแพทย์ที่ซับซ้อนได้ง่าย สะดวกและรวดเร็วขึ้น (Tseklevs, Cooper, P.33, 2017) เหมือนกับงานออกแบบข้อมูลสารสนเทศกราฟิก (Infographic Design) สำหรับผู้มาใช้บริการทางการแพทย์ โดย ซู วอกเกอร์ (Sue Walker) ที่เปลี่ยนข้อมูลทางการแพทย์ให้เป็นงานกราฟิกที่เข้าใจง่าย เหมือนกับงานออกแบบข้อมูลสารสนเทศกราฟิกสำหรับผู้สูงอายุของ คาเริน แวน เดอร์ วาร์ด (Karel Van Der Waarde) (Tseklevs, Cooper, P.92-109, 2017) ในโครงการการออกแบบเพื่อสาธารณสุข (Design for Health Organization) ที่สนับสนุนโดย ศูนย์ส่งเสริมนวัตกรรมหน่วยงานเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศสหรัฐฯ (Center for Innovation and Impact, United States Agency for International Development, USAID) และ

มูลนิธิเกสท์ (Bill & Melinda Gates Foundation) ที่นำกระบวนการในการคิดและผลิตงานออกแบบ (Design Thinking Practice) ไปใช้ในการวิจัยเพื่อผลิตนวัตกรรมสำหรับแก้ปัญหาทางด้านสาธารณสุขของโลก (USAID, Gates Foundation, 2019)

ในประเทศไทย มีการส่งเสริมให้น้องศึ่ความรู้เรื่องการออกแบบสื่อเรขาคณิต มาปรับใช้เพื่องานทางด้านสุขภาพและสาธารณสุขแล้ว เช่น โครงการการออกแบบสำหรับสุขภาพ (Design for Health) ในปี 2558 ที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพแห่งชาติ (สสส) ร่วมกับ DegreeShow 2015 โดย ให้นิสิต นักศึกษา ส่งผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสำหรับสุขภาพและสาธารณสุขมาร่วมการประกวดและคัดเลือกผลงาน (DegreeShow, 2015) และโครงการการออกแบบเพื่อสุขภาพและสาธารณสุขต่าง ๆ ภายใต้ การสนับสนุนของศูนย์ความรู้ด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ (Thailand Creative & Design Center, TCDC) (TCDC, 2017)

2. สื่อเรขาคณิตระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์

การใช้งานสื่อเรขาคณิตระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design, EGD) สำหรับการให้และการใช้บริการทางการแพทย์แพร่หลายและเป็นสิ่งจำเป็นในสถานบริการสาธารณสุข ศูนย์การแพทย์และโรงพยาบาล โดยเฉพาะในการใช้เพื่อให้อั้ข้อมูล และการนำทางในสถานที่ให้บริการ (wayfinding signage) รวมถึงการใช้เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์องค์กรและความรู้สึกเชิงบวกของผู้มาใช้บริการอ้างอิงจากบทความของสมาคมสื่อเรขาคณิตระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม (Society for Experiential Graphic Design, SEGD) ในเรื่องการออกแบบระบบป้ายสำหรับการแพทย์และสาธารณสุข (SEG, 2014)

จากบทความวิจัยที่สนับสนุนโดยองค์กรการวิจัยป้ายบอกทาง (Sign Research Foundation) เรื่อง การบริหารจัดการป้ายบอกทางในสถานบริการทางการแพทย์และสาธารณสุข ต้นแบบและวิธีการ (Wayfinding Management: Models & Methods in Healthcare Environments) กล่าวถึงการปรับและผสมผสานศาสตร์ต่าง ๆ อาทิ สถาปัตยกรรม การนำทาง ระบบการจัดการด้านโลจิสติกส์ การออกแบบเรขาคณิตการออกแบบเพื่อการบริการ สื่อดิจิทัลปฏิสัมพันธ์โต้ตอบและการใช้เทคโนโลยีใหม่ เพื่อการออกแบบระบบป้ายบอกทางที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้ใช้งาน (Sign Research Foundation, 2017) ข้อบ่งชี้เพื่อการประเมินงาน ออกแบบสื่อเรขาคณิตระบบป้ายบอกทาง ซึ่งกล่าวไว้ในบทความวิจัยเรื่องกรอบการประเมินสื่อ เรขาคณิตระบบป้ายบอกทาง (The framework for evaluating wayfinding system) โดย แซนดรา กาเบล แอนนา ทีอั้ส แดนนีเยล ฟาทีโน และ บรูส ซีจี (Sandra Gabriele, Anna-Lena Theus, Daniella Briotto Faustino, Bruce Tsuji) ประกอบด้วย 1.องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ ตาราง ป้าย และแผนที่ 2.องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ตึก พื้นที่ และโครงสร้างอื่น ๆ และ 3.ลักษณะเฉพาะของผู้ใช้งาน ในส่วนของเกณฑ์การประเมิน งานจากข้อบ่งชี้มีดังนี้ 1.ความชัดเจนของเนื้อหา 2.การผสมผสานข้อมูลที่เหมาะสม



3.ความครบถ้วนของข้อมูล ที่ผู้ใช้ได้รับเมื่อต้องตัดสินใจในเรื่องทิศทาง 4.ความเพียงพอของแสง และองค์ประกอบอื่น ๆ ของป้าย 5.ความชัดเจนความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Gabrielle, Theus, Faustino, Tsuji, 2018)

นอกจากนี้ การออกแบบสื่อเชิงศิลปะระบบป้ายบอกทาง ยังมีความสัมพันธ์กับทิศทางในการออกแบบตกแต่งภายในของสถานที่นั้นอีกด้วย เช่น ทิศทางในการออกแบบตกแต่งภายในสำหรับปี 2562 จากบริษัท สถาปนิกเอ็มเอชซี (MHC Architects) ที่ประกอบด้วยการสร้างพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นในการใช้งานออกแบบ โดยใช้เทคโนโลยีใหม่ การใช้วัสดุที่ช่วยลดยั้งหรือลดการแพร่กระจายของเชื้อโรค การคำนึงถึง หลักการการออกแบบด้วยธรรมชาติที่ลงตัว (Biophilic) และการออกแบบโดยปรับให้เหมือนการมีผู้ช่วยอำนวยความสะดวก ส่วนตัว (Concierge) เข้าไปในงานด้วย (MHC Architects, 2018) การคำนึงถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ (Inclusive group) ก็มีความสำคัญมากในการออกแบบสื่อเชิงศิลปะระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ เพราะในกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุและกลุ่มผู้เปราะบางอื่น ๆ (vulnerable group) จะมีความต้องการและการใช้งานสื่อเชิงศิลปะระบบป้ายบอกทางที่แตกต่างกัน การออกแบบโดยคำนึงถึงความต้องการเฉพาะกลุ่ม เพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าถึงงานและใช้งานป้ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีความจำเป็น การออกแบบตามคู่มือการออกแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะที่จัดทำโดย สมาคมสื่อเชิงศิลปะระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม (Society for Experiential Graphic Design, SEG D) ชื่อ “White Paper; Standards for Accessible Design Signage Requirements” จะสามารถตอบสนองความต้องการและการใช้งานของกลุ่มเฉพาะนี้ได้ (SEG D, 2012)

ความยืดหยุ่นก็เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบสื่อเชิงศิลปะระบบป้ายบอกทาง สำหรับการบริการทางการแพทย์ เช่น งานระบบป้ายบอกทางในเอ็มเฮลท์ ฟีซีลิตี้ (MHealth facility) ของโรงพยาบาลเด็กมหาวิทยาลัย มินิโซตา (University of Minnesota Health and Lucile Packard Children’s Hospital Stanford) ออกแบบโดยบริษัท เอฟดีทูเอส (fd2s Inc.) ที่มีการใช้ระบบป้ายที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะเฉพาะและความต้องการของผู้ใช้งานเป็นหลัก (fd2s, 2019) ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญและจำเป็นกับการให้และการใช้บริการทางการแพทย์ โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ เช่นการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อย่างรุนแรง (COVID-19 pandemic) โครงการจัดทำระบบป้ายสำหรับสถานการณ์ฉุกเฉิน โควิด-19 (Wayfinding System for Crisis Management) ซึ่งจัดทำขึ้นโดยบริษัท เอ็นบีบีเจ จำกัด (NBBJ) เป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องนี้ เพราะงานออกแบบชิ้นนี้สามารถช่วยโรงพยาบาลให้ปรับตัวควบคุมและบริหารจัดการการใช้บริการทางการแพทย์ รวมถึงการเคลื่อนที่ของผู้มาใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ (SEG D, 2020)

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยของการศึกษานี้ เป็นแบบผสมวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative) และเชิงปริมาณ (quantitative) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย 1.1) การออกแบบ เรขศิลป์สำหรับการบริการทางการแพทย์ องค์ความรู้ วิธีการ และกระบวนการสร้างงานออกแบบสำหรับการบริการทางการแพทย์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้องค์ความรู้ทางด้านเรขศิลป์ เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการใช้ บริการทางการแพทย์ กรณีตัวอย่าง (case studies) 1.2) ปัญหาที่พบในการใช้บริการทางการแพทย์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรณีตัวอย่าง (case studies) 1.3) สื่อเรขศิลป์ รวมถึงสื่อระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการ ทางการแพทย์ที่มีใช้อยู่ในปัจจุบัน

2. เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามปลายปิด (questionnaire) และการสัมภาษณ์เชิง ลึก (in-depth interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล คำถามในเครื่องมือมีจำนวน ทั้งหมด 28 ข้อ เป็น คำถามแบบปลายปิด แบบจัดลำดับและความพึงพอใจแบบ ลิเคิร์ต สเกล (Likert scales) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อทำความเข้าใจ และประเมินสถานการณ์การใช้สื่อเรขศิลป์หลัก 3 สื่อได้แก่ 1.สื่อระบบป้ายบอกทาง 2.สื่อ สิ่งพิมพ์ และ 3.สื่อออนไลน์และสื่อดิจิทัลเทคโนโลยี ปฏิสัมพันธ์ได้ตอบ ในการใช้บริการทางการแพทย์ ในโรงพยาบาลขนาดใหญ่ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา วิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบสื่อเรขศิลป์สำหรับการบริการทางการแพทย์ที่ดีต่อไป โดย คำถามในเครื่องมือแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปด้านประชากร ศาสตร์ของผู้ตอบ แบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้มาใช้บริการ ทางการแพทย์ ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับ พฤติกรรมการใช้สื่อเรขศิลป์ในการใช้บริการ ส่วนที่ 4 การรับรู้และความเข้าใจข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อการใช้ บริการผ่านสื่อเรขศิลป์ และส่วนที่ 5 สัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้และการใช้งานของ สื่อเรขศิลป์

การเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ได้ทำการเก็บจากผู้มาใช้บริการทางการแพทย์ในแผนกผู้ป่วยนอกจำนวน 400 คน แบบไม่จำกัดเพศ อายุ สถานภาพ ประกันสุขภาพ และ/หรือรายละเอียดสาเหตุที่มาใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์ (เวลาทำการระหว่าง 8.00 น. ถึง 16.00 น.) ในโรงพยาบาลศิริราช ซึ่งเป็นสถานที่ ที่กำหนดในขอบเขตของการวิจัย เพราะเป็นโรงพยาบาลรัฐ สังกัดมหาวิทยาลัยที่มีขนาดใหญ่และ รองรับผู้มาใช้บริการในแผนกผู้ป่วยนอกจำนวนสูงถึง 12,000 คนต่อวัน และ 2,000,000-3,000,000 คนต่อปี (คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล, 2018)

3. วิเคราะห์งานออกแบบที่ได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการ ออกแบบสื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design, EGD) ในทางการแพทย์และสาธารณสุข ที่ได้คัดเลือกงานที่ได้รางวัลจาก Society of Experimental Graphic Design (SEGD) ซึ่งเป็น องค์การที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมสนับสนุนทั้งทางด้านวิชาการและใน สายอาชีพ ของการออกแบบเรขศิลป์ระบบ ป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม โดยมีมหาวิทยาลัย สถาบัน



ทางวิชาการและทางสายอาชีพ เข้าร่วมเป็นกรรมการคัดเลือกผลงานได้คัดเลือกผลงานจำนวน 30 ผลงานที่ได้รับรางวัล Healthcare SEGD Global Design Awards ระหว่างปี 2017-2019 มาวิเคราะห์ร่วมกับความคิดเห็นและข้อบ่งชี้ที่สำคัญจากคณะกรรมการ (peer-reviewed and jury comments) เพื่อหาแนวทางการออกแบบสื่อเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (SEGD, 2019)

4.วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ด้วยค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบสรุปอุปนัย (Analytic Induction) และตรวจสอบข้อมูลโดยการตรวจสอบ สามเส้า (triangulation) และแบบผู้ร่วมสายงาน (peer debriefing) ในการสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์งานออกแบบ

5.สรุปผลและเสนอแนะแนวทางในการออกแบบสื่อเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาล

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมีทั้งหมด 5 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้มาใช้บริการทางการแพทย์ ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อเวชศิลป์ในการใช้บริการ ส่วนที่ 4 การรับรู้และความเข้าใจข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้บริการผ่านสื่อเวชศิลป์ และส่วนที่ 5 สัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้และลักษณะการใช้งานของสื่อเวชศิลป์

ผลการวิจัยจากส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามผู้หญิงมีจำนวนมากกว่าผู้ชาย (ผู้หญิงจำนวนร้อยละ 60 และผู้ชายจำนวน ร้อยละ 40) เป็นผู้ที่มียุใน ช่วงระหว่าง 46-65 ปีมากที่สุดร้อยละ 43.5 ผู้มีอายุระหว่าง 25-45 ปี มีจำนวน รองลงมาเท่ากับร้อยละ 36.5 ผู้มีอายุระหว่าง 66-85 ปี คิดเป็น ร้อยละ 12 และผู้มีอายุระหว่าง 14-24 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดที่ร้อยละ 8 กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ใน กรุงเทพฯ และปริมณฑลจำนวนร้อยละ 36 ภาคกลาง จำนวนร้อยละ 35 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวนร้อยละ 10 ภาคใต้จำนวนร้อยละ 7.75 และภาคตะวันออกจำนวนน้อยที่สุดที่ร้อยละ 2.75 ผลการวิจัยยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าเป็น จำนวนมากที่สุดที่ร้อยละ 38 ระดับประถมศึกษาตอนปลายมีจำนวนรองลงมาที่ร้อยละ 13 ระดับประถมศึกษา ตอนต้นที่ ร้อยละ 11 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายร้อยละ 10.5 และระดับ ป.ว.ช และ ป.ว.ส. น้อยที่สุดที่ร้อยละ 10 ใน ส่วนของอาชีพพบว่ากลุ่มตัวอย่างประกอบอาชีพมากกว่าหนึ่งอาชีพมากที่สุดที่ร้อยละ 33 เจ้าของ ธุรกิจหรือผู้ประกอบการส่วนตัวรองลงมาที่ร้อยละ 17.5 ผู้ประกอบอาชีพอิสระร้อยละ 14.5

พนักงานบริษัท เอกชนร้อยละ 13 ข้าราชการที่ร้อยละ 12.75 นิสิตนักศึกษาร้อยละ 7 และพนักงานรัฐวิสาหกิจที่ร้อยละ 2.25

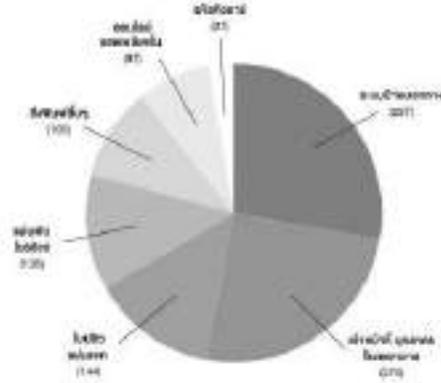
ผลการวิจัยจากส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้มาใช้บริการทางการแพทย์พบว่า ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ให้บริการในแผนกผู้ป่วยนอกของโรงพยาบาล ในระยะเวลา 0-5 ปี มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 54 ระยะเวลา 6-10 ปี มีจำนวนรองลงมาคิดเป็นร้อยละ 16 ระยะเวลา 11-15 ปี อยู่ที่ร้อยละ 11.25 ระยะเวลา 21 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 10.5 และระยะเวลา 16-20 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 8.25 สำหรับการใช้จ่าย และประเภทของประกันสุขภาพ พบว่าสิทธิสวัสดิการการรักษาพยาบาลของข้าราชการ และสิทธิหลักประกันสุขภาพถ้วนหน้า มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 31 รองลงมาคือผู้ไม่ใช้สิทธิประกันสุขภาพที่ร้อยละ 16 ผู้ใช้สิทธิประกันสังคมที่ร้อยละ 10.5 ผู้ใช้สิทธิประกันสุขภาพของตนเองร้อยละ 7 ร้อยละ 2.5 สำหรับผู้ใช้สิทธิ สวัสดิการการรักษาพยาบาลของพนักงานรัฐวิสาหกิจ และร้อยละ 2 สำหรับประกันสุขภาพกลุ่มบริษัทเอกชนซึ่งเป็นจำนวนที่น้อยที่สุด

ผลการวิจัยสำหรับหน่วยบริการทางการแพทย์ ที่กลุ่มตัวอย่างมาใช้บริการในแต่ละครั้ง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า หน่วยตรวจโรคอายุรศาสตร์ หน่วยตรวจโรคศัลยศาสตร์ หน่วยตรวจโรคหู คอ จมูก หน่วยตรวจโรคจักษุวิทยา และหน่วยบริการตรวจทางห้องปฏิบัติการ มีผู้มาใช้บริการมากที่สุด 5 อันดับแรก โดยมี ค่าร้อยละตามลำดับดังนี้ 27.5, 10.75, 9, 8.75, และ 7.75 ส่วนหน่วยตรวจโรคจิตเวชเด็กและวัยรุ่น มีผู้มาใช้บริการน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.75 สำหรับระยะเวลาทั้งหมดที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการรับบริการที่โรงพยาบาล แบบผู้ป่วยนอกในแต่ละครั้ง (ปิดเศษเวลาเป็นชม.) พบว่าระยะเวลา 6 ชั่วโมง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 24.75 รองลงมาคือ 5 ชั่วโมงที่ร้อยละ 18.25 และระยะเวลา 4 และ 3 ชั่วโมงมีจำนวนเท่ากันที่ร้อยละ 12 ส่วน จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างมาใช้บริการในหนึ่งปีนั้น พบว่า 1-3 ครั้ง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.75 ส่วน 4-6 ครั้ง มีจำนวนรองลงมาที่ร้อยละ 29.5 จำนวน 10-12 คิดเป็นร้อยละ 10 และ มากกว่า 12 ครั้ง มีจำนวน น้อยที่สุดที่ร้อยละ 2

ผลการวิจัยในส่วนที่ 3 ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อเรขศิลป์ ในการใช้บริการนั้น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ใน 3 สื่อเรขศิลป์หลักได้แก่ 1.สื่อระบบป้ายบอกทาง 2.สื่อสิ่งพิมพ์ และ 3.สื่อ ออนไลน์และสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ สื่อระบบป้ายบอกทาง (Signage System) เป็นสื่อที่กลุ่ม ตัวอย่างใช้และพึงพามากที่สุด โดยมีตัวเลขที่กลุ่มตัวอย่างเลือกอยู่ที่จำนวน 297 ครั้งตามมาด้วยการไม่ใช้สื่อใด ๆ เลย แต่ถามและพึงพาพนักงานและบุคคลากรในโรงพยาบาลแทนจำนวน 270 ครั้ง ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์นั้น แบ่งเป็น โบปลิ้วแผ่นแจกจำนวน 144 ครั้ง แผ่นพับโบรชัวร์ 135 ครั้ง และสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ จำนวน 105 ครั้ง ส่วนการใช้สื่อออนไลน์และสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบนั้น พบว่าในสื่อออนไลน์และแอปพลิเคชันมีตัวเลขที่กลุ่มตัวอย่างเลือกอยู่ที่จำนวน 87 ครั้ง และรหัสคิวอาร์ (QR code) เป็นสื่อที่กลุ่มตัวอย่างใช้และพึงพา น้อยที่สุดอยู่ที่จำนวน 27 ครั้ง

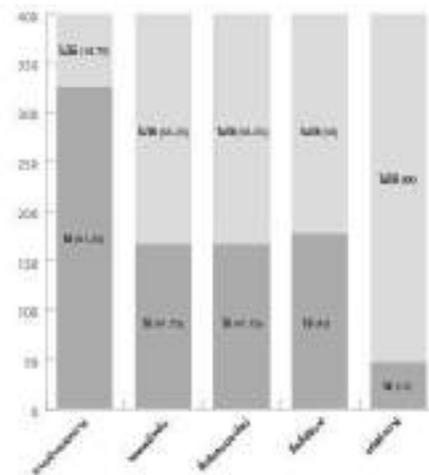
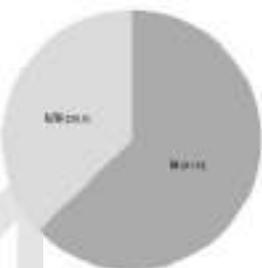


แผนภูมิที่ 1 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อเวชศิลป์ของกลุ่มตัวอย่างในการมาใช้
บริการทางการแพทย์ที่โรงพยาบาล



เมื่อถามถึงรายละเอียดและพฤติกรรมการใช้สื่อเวชศิลป์ในการใช้บริการกลุ่มตัวอย่าง
เลือกใช้สื่อมากกว่าไม่ใช้ โดยเลือกใช้ที่ร้อยละ 61.5 และเลือกไม่ใช้ที่ร้อยละ 38.5 กลุ่มตัวอย่าง
เลือกใช้สื่อระบบป้ายบอกทาง เพื่อนำทางในโรงพยาบาลในการรับบริการ เป็นจำนวนร้อยละ
81.25 มากกว่าที่เลือกไม่ใช้สื่อนี้เป็นจำนวน ร้อยละ 18.75 ส่วนสำหรับสื่อออนไลน์แอฟพลิเคชั่น
กลุ่มตัวอย่างมีและเลือกใช้สื่อนี้ของโรงพยาบาล เพื่อรับทราบข้อมูลและจัดการข้อมูลการใช้บริการ
เป็นจำนวนร้อยละ 41.75 ซึ่งเป็นจำนวนน้อยกว่าที่เลือกไม่ใช้สื่อนี้ ที่คิดเป็นร้อยละ 58.25 นอกจากนี้
นั้น กลุ่มตัวอย่างยังเลือกที่จะหาข้อมูลจากการสแกนรหัสคิวอาร์ที่ร้อยละ 12 ซึ่งมีจำนวนน้อยกว่าที่
ไม่สแกนและไม่ใช้ที่ร้อยละ 88 เมื่อถามถึงการใช้สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติม กลุ่มตัวอย่างอ่าน
และใช้ข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์น้อยกว่าคิดเป็นร้อยละ 42 และไม่อ่านและไม่ใช้ร้อยละ 58

แผนภูมิที่ 2 แสดงรายละเอียดและพฤติกรรมการใช้สื่อเวชศิลป์ในการใช้บริการทางการแพทย์ของ
แพทย์ของ กลุ่มตัวอย่าง



คำถามส่วนที่ 4 เกี่ยวกับการรับรู้และความเข้าใจข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้บริการผ่านสื่อเรขาคณิตแบบระดับความเข้าใจและแบบความพึงพอใจ โดยใช้ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเกณฑ์ในการแปรผลแบ่งเป็นระดับสัมบูรณ์ของเบสท์ โดยที่ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 แทน ความหมายระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง 3.50-4.49 แทนระดับเห็นด้วย 2.50-3.49 แทนระดับกลางหรือไม่แน่ใจ 1.50-2.49 แทนระดับไม่เห็นด้วย และ 1.00-1.49 แทนระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (สุวิมล ว่องวานิช และ นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2546) พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับความสะดวกในการรับและเข้าถึงข้อมูลจากป้ายบอกทาง แผ่นพับ โบรชัวร์ รหัสคิวอาร์ แอปพลิเคชัน หรือ เฟสบุ๊ค ของโรงพยาบาล ในระดับกลางหรือไม่แน่ใจ และ เนื้อหาของข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างได้รับ เข้าใจได้ง่าย และชัดเจนในระดับกลางหรือไม่แน่ใจเช่นกัน เมื่อถูกถามเกี่ยวกับเนื้อหาของข้อมูลว่ามีความเหมาะสมกับผู้อ่าน (ไม่ยาวหรือสั้น หรือยากจนเกินไป) พบว่ากลุ่มตัวอย่างเลือกระดับกลางหรือไม่แน่ใจเหมือนกับเมื่อถูกถามถึงรูปแบบความสวยงาม และความน่าสนใจของสื่อที่ใช้ให้ ข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกระดับกลางหรือไม่แน่ใจเช่นกัน แต่เมื่อถูกถามว่าข้อมูลที่ได้รับมีประโยชน์กับผู้รับและ สามารถนำมาใช้ได้จริงหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างเลือกระดับเห็นด้วย เช่นเดียวกับเมื่อถูกถามว่าข้อมูลที่ได้รับช่วยเพิ่ม ความสะดวกในการใช้บริการแบบผู้ป่วยนอกหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างเลือกระดับเห็นด้วยเช่นกัน โปรดดูตารางที่ 1 ประกอบเรื่องการรับรู้และความเข้าใจข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้บริการผ่านสื่อเรขาคณิต

ตารางที่ 1 การรับรู้และความเข้าใจข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้บริการผ่านสื่อเรขาคณิต

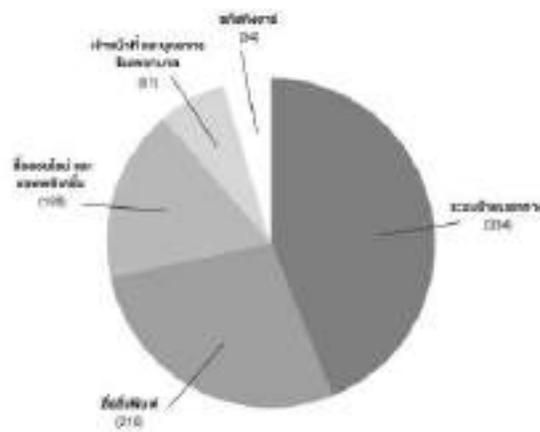
ข้อ	คำถาม	ค่าคะแนนเฉลี่ย	S.D.	การแปรผล
1.	ได้รับความสะดวกในการรับ และ เข้าถึงข้อมูล จากป้ายบอกข้อมูลตามทาง แผ่นพับ โบรชัวร์ รหัสคิวอาร์ แอปพลิเคชัน หรือ เฟสบุ๊คของโรงพยาบาล	3.38	1.28	ระดับกลาง
2.	เนื้อหาของข้อมูลที่ท่านได้รับ เข้าใจได้ง่ายและชัดเจน	3.48	1.31	ระดับกลาง
3.	เนื้อหาของข้อมูลที่ท่านได้รับ มีความเหมาะสมกับผู้อ่าน (ไม่ยาวหรือสั้น หรือยาก จนเกินไป)	3.44	1.32	ระดับกลาง
4.	รูปแบบสื่อที่ใช้ให้ข้อมูล มีความสวยงาม น่าสนใจ	3.31	1.27	ระดับกลาง
5.	ข้อมูลที่ได้รับมีประโยชน์กับผู้รับ ท่านสามารถนำมาใช้ได้จริง	3.58	1.34	เห็นด้วย
6.	ข้อมูลที่ได้รับ ช่วยเพิ่มความสะดวกให้แก่ท่าน ในการใช้บริการแบบผู้ป่วยนอก	3.58	1.32	เห็นด้วย

คำถามส่วนที่ 5 การสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้และลักษณะการใช้งานของสื่อเรขาคณิตของกลุ่มตัวอย่าง (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 334 คน ใน 400 คน (ซึ่งเป็นจำนวนมากที่สุด) เลือกใช้สื่อระบบป้ายบอกทางด้วยเหตุผลว่า ในสภาพแวดล้อมของ



โรงพยาบาลที่มีขนาดใหญ่และซับซ้อน ทำให้ต้องใช้เวลานานในการหาและนำทางไปยังสถานที่ใช้ และให้บริการบางครั้งอาจส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้บริการได้ ถ้าเกิดการหลงทางหรือ ต้องการทางวุ่นๆ ถ้ามีระบบป้ายบอกทางที่มีประสิทธิภาพจะสามารถช่วยประหยัดเวลา ความเหนื่อยล้าและอารมณ์ความรู้สึกกังวลลงได้มาก ส่วนการใช้สื่อสิ่งพิมพ์มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างเลือก 210 คน (ซึ่งเป็นจำนวนมากเป็นอันดับสอง) ลักษณะการใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ของกลุ่ม ตัวอย่าง คือ ใช้เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับโรงพยาบาลและการให้บริการ และ/หรือใช้เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับโรค การปฏิบัติตัว และการรักษา การใช้สื่อออนไลน์และแอปพลิเคชันของโรงพยาบาล มีจำนวนที่กลุ่มตัวอย่างเลือก 128 คน (จำนวนมากเป็นอันดับสาม) เพื่อทราบข้อมูลและบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง ได้ แต่ยังไม่สามารถใช้และเข้าถึงแอปพลิเคชันได้สะดวก ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้และในบางกรณี กลุ่มตัวอย่างก็ไม่สามารถใช้ได้เลยเนื่องจากข้อจำกัดของเครื่องมือ (มือถือหรือแท็บเล็ต) และการเห็นความสำคัญ รวมถึงความเข้าใจในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างจำนวน 51 คน เลือกที่จะถามเจ้าหน้าที่และบุคลากรของโรงพยาบาล เพื่อบอกทางไปสถานที่ให้บริการหรือสอบถามข้อมูลในการใช้บริการอื่น ๆ ส่วนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 34 คน (ซึ่งเป็นจำนวนน้อย ที่สุด) เลือกการสแกนรหัสคิวอาร์ เพื่อหาข้อมูลที่เป็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บริการและข้อมูลอื่น ๆ แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมักจะไม่ใช่ หรืออยากเรียนรู้วิธีการใช้งานรหัสคิวอาร์ด้วยตัวเอง คงยังเลือกที่จะถามวิธีการใช้งานกับเจ้าหน้าที่และบุคลากรของโรงพยาบาลมากกว่าเพราะมีความมั่นใจในความถูกต้องของข้อมูล

แผนภูมิที่ 3 แสดงลักษณะการใช้งานของสื่อเวชศิลป์ของผู้มาใช้บริการ



2. ข้อมูลจากการวิเคราะห์งานออกแบบ

จากผลของการวิจัยที่กล่าวแล้วข้างต้น พบว่าสื่อเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม เป็นสื่อที่มีการใช้งานและพึงพาจากผู้มาใช้บริการมากที่สุด และเป็นสื่อที่มีความจำเป็นสำหรับการให้บริการทางการแพทย์ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำทางให้ข้อมูล และอำนวยความสะดวกในการใช้บริการในโรงพยาบาลขนาดใหญ่รวมทั้งมีส่วนช่วยลดความแออัดในการใช้บริการ และส่งผลกระทบต่อ

น้อยลงกับอารมณ์ความรู้สึกในเชิงลบของผู้มาใช้บริการ ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงเห็นสมควรว่าสื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม ควรจะเป็นสื่อที่คณะผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบเพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้มาใช้และผู้ให้บริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาล ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ต่อไป การคัดเลือกผลงานสำหรับการวิเคราะห์ จะทำการคัดเลือกผลงานออกแบบสื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อมที่จัดทำขึ้นสำหรับการบริการทางการแพทย์ และสาธารณสุข จำนวน 30 ผลงาน ที่ได้รับรางวัลจาก Healthcare SEGD Global Design Awards จาก Society of Experimental Graphic Design (SEGD) ซึ่งเป็นองค์กรที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนทั้งทางด้านวิชาการ และในด้านสายอาชีพของการออกแบบเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม โดยคัดเลือกผลงานที่ได้รางวัลระหว่างปี 2017-2019 จากคณะกรรมการที่ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจากสถาบันทางวิชาการมหาวิทยาลัยและผู้เชี่ยวชาญจากสายอาชีพ เข้าร่วมเป็นกรรมการคัดเลือกผลงาน (SEGD, 2019)

ผลงานทั้ง 30 ผลงานที่คัดเลือกเพื่อทำการวิเคราะห์ มีรายชื่อผลงานดังต่อไปนี้ 1. โรงพยาบาลเด็ก ลูเซีย แพ็คการ์ด (Lucile Packard Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัทคลีสตอรี่ (Clearstory Inc.) (Clearstory, 2019) 2. เอ็มเฮลธ์ ฝะซิลลิที (MHealth Facility) ออกแบบโดยบริษัทเอฟ ดี ทู (fd2s Inc.) (fd2s, 2019) 3. โรงพยาบาลเบเฮ็ธธ (Bayhealth Hospital) ออกแบบโดยบริษัทแคนนอน ดีไซน์ (Cannon Design) และ บริษัทมัลติเทคชั่น (MultiTaction) (Relativescale, 2019) (Multitaction, 2019) 4. สำรวจเมืองที่โรงพยาบาลเด็กแฮนเซ็น (City Explorer at Hasenfeld Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัทพอร์ชั่น (Potion) (Potion, 2019) 5. โรงพยาบาลและคลินิคของมหาวิทยาลัยไอโอว่า (University of Iowa Hospitals and Clinics) ออกแบบโดยบริษัทสถาปนิกเซตจีเอฟ (ZGF Architects) (Healthcare Design Magazine, 2018) 6. ดีเซตเอ็นอีระบบป้ายบอกทาง (DZNE Signage System) ออกแบบโดยบริษัท บูโร เออเบล วิชชัวร์ คอมมูนิเคชั่น (Büro Uebele Visuelle Kommunikation) (SEGD, 2019) 7. ศูนย์บริการผู้มาเยือนเฟลด ฮันท์ (Fred Hutch Visitor Center) ออกแบบโดยบริษัทสตูดิโอแมทเทอร์ (Studio Matthews) (Studio-Matthews, 2019) 8. โรงพยาบาลเด็กเท็กซัส (Texas Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัทฟอร์เมชัน (Formation) (Formation, 2019) 9. โรงพยาบาลเด็กจูเลียน่า (Juliana Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัททิงเกอร์ อิมเมจินีเยอร์ (Tinker Imagineers) (Tinker Imagineers, 2019) 10. โรงพยาบาลเด็กฟูกูโอกะ (Fukuoka Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัท ชิมาสุ เอ็นวายรอมเมนท์ โทกราฟิก (Shimazu Environmental Graphics Co., Ltd.) (SEGD, 2019) 11. โรงพยาบาลเด็กซีแอตทิล (Seattle Children's Hospital) ออกแบบ โดยบริษัทสตูดิโอ เอสซี (Studio SC) (Studio SC, 2019), 12. ศูนย์วิจัยในเด็กซีแอตทิล (Seattle Children's Research Institute) ออกแบบโดยบริษัท เอ็นบีบีเจ สตูดิโอ ศูนย์เจ็ด (NBBJ Studio 07) (NBBJ Studio 07, 2019) 13. โรงพยาบาลศูนย์แมสซาชูเซ็ท (Massachusetts General Hospital) ออกแบบโดยบริษัททูทเวลล์ (Two Twelve Associates) (Two Twelve Associates, 2019) 14. โรงพยาบาลแลงก์เนา (Lankenau Hospital) ออกแบบ

โดยบริษัทเอจีเอส (AGS and Ex;it) (Exploreexit, 2019) 15. ซานไอคลินิค (San-Ai Clinic) ออกแบบโดยบริษัทเม็ท (MED) (SEGD, 2019)

16. สถาบันวิทยาศาสตร์สมองเอเลน (Allen Institute for Brain Science) ออกแบบโดยบริษัทสตูดิโอ เอสซี (Studio SC) (Studio SC, 2019) 17. ผนังรายนามผู้บริจาคมอนเทอร์รี่ (Donor Wall Expansion in Monterey) ออกแบบโดยบริษัทแอมริสตูดิโอ (Amri Studio) (Amri Studio, 2019) 18. แพลนแนต พาเร็นธูด ออฟนิวยอร์ก (Planned Parenthood of NYC) ออกแบบโดยบริษัทอาคิไทป์ (Archetype) (Syarchitecture, 2019) 19. ศูนย์การแพทย์มหาวิทยาลัยเวอมอนท์ (University of Vermont Medical Center) ออกแบบโดย บริษัทเวจจีเนียกีสาน เอฟเอสจีจีดี (Virginia Gehshan, FSEGD) (Cloud gehshan, 2019) 20. ศูนย์การแพทย์ มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย (Columbia Medical Center) ออกแบบโดย บริษัทเวจจีเนียกีสาน เอฟเอสจีจีดี (Virginia Gehshan, FSEGD) (Cloudgehshan, 2019) 21. โรงพยาบาลเด็กซินซินนาติ (Cincinnati Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัทโคลาดี้ไซน์ (Kolar Design) (Kolar design, 2019) 22. ศูนย์การแพทย์มหาวิทยาลัยคอร์เนล (Cornell Medical Center) ออกแบบโดยบริษัท เวจจีเนียกีสาน เอฟเอสจีจีดี (Virginia Gehshan, FSEGD) (Cloudgehshan, 2019) 23. หน่วยผู้ป่วยเด็ก (Pediatric Inpatient Unit) ออกแบบโดย บริษัทโคลาดี้ไซน์ (Kolar Design) (Kolar design, 2019) 24. โรงพยาบาลสำหรับผู้หญิงเบอแฮม (Brigham and Women's Hospital) ออกแบบโดยบริษัทเวจจีเนียกีสาน เอฟเอสจีจีดี (Virginia Gehshan, FSEGD) (Cloudgehshan, 2019) 25. เครือข่ายสุขภาพเมอซี (Mercy Health Network) ออกแบบโดยบริษัทโคลาดี้ไซน์ (Kolar Design) (Kolar design, 2019) 26. โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยเจฟเฟอร์สัน (Jefferson University Hospital) ออกแบบโดยบริษัทเวจจีเนียกีสาน เอฟเอสจีจีดี (Virginia Gehshan, FSEGD) (Cloudgehshan, 2019) 27. ศูนย์การแพทย์เด็กซินซินนาติ (Cincinnati Children's Hospital Medical Center) ออกแบบโดยบริษัทโคลาดี้ไซน์ (Kolar Design) (Kolar design, 2019) 28. ศูนย์การแพทย์แอนเทอโลป (Antelope Valley Medical Center) ออกแบบโดยบริษัทเอ็กซีท (Ex;it) และ เซลเบิร์ตเพอร์กินส์ดีไซน์ (Selbert Perkins Design) (Selbert-perkins, 2019) 29. แผนกผู้ป่วยใน โรงพยาบาลเด็กซินซินนาติ (Liberty Inpatient Expansion, Cincinnati Children's Hospital) ออกแบบโดยบริษัท โคลาดี้ไซน์ (Kolar Design) (Kolar design, 2019) และ 30. โรงพยาบาลบริสเบน (Brisbane Hospital) ออกแบบโดยบริษัทดอตแดช (Dotdash) (Dotdash, 2019)

ภาพประกอบด้านล่าง (ภาพประกอบที่ 1) คือตัวอย่างจาก 30 ผลงานที่คณะผู้วิจัยคัดเลือก เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์ เป็นผลงานออกแบบสื่อเรขาคณิตระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม (signage system) ที่จัดทำขึ้นสำหรับการให้บริการทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ได้รับรางวัลจาก Healthcare SEGD Global Design Awards จาก Society of Experimental Graphic Design (SEGD) (SEGD, 2019)



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างผลงาน ที่ได้รับรางวัลจาก Healthcare SEGD Global Design Awards
ที่คณะผู้วิจัยคัดเลือกมาทำการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ผลงานทั้ง 30 ผลงานนี้จะวิเคราะห์โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานในการประเมินงานออกแบบเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อม จากคู่มือการออกแบบระบบป้ายบอกทาง (Signage Design Manual) เขียนโดย เอโด สมิทชุยจิเซน (Edo Smitsuijzen) (Smitsuijzen, 2007) และคู่มือการออกแบบสำหรับกลุ่มเฉพาะและกลุ่มผู้เปราะบาง จัดทำโดยมูลนิธิการวิจัยเรื่องป้าย (Sign Research Foundation) (Sign Research Foundation, 2017) ผลของการวิเคราะห์ผลงานจำนวน 30 ผลงาน ดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ได้ เกณฑ์ในการออกแบบสื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางในสิ่งแวดล้อมสำหรับการบริการทางการแพทย์ และสาธารณสุขที่ดีดังต่อไปนี้ เกณฑ์หลักประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 รูปแบบและการใช้งาน (Form and Usage) และส่วนที่ 2 การออกแบบ (Design) โดยแบ่งเกณฑ์หลักส่วนที่ 1 (รูปแบบและการใช้งาน) เป็นเกณฑ์ย่อย 6 เกณฑ์ ได้แก่ 1.1 การเข้าถึงงาน (Accessibility) 1.2 การเสนองาน (Presentation) 1.3 ความชัดเจนของเนื้อหาและข้อมูล (Content and Information Clarification) 1.4 ระบบบอกทาง (Navigation System) 1.5 ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้งาน (User-Interaction) และ 1.6 เทคโนโลยี (Technology) และแบ่งเกณฑ์หลักที่ 2 (การออกแบบ) เป็นเกณฑ์ย่อย 3 เกณฑ์ ได้แก่ 2.1 รูปทรงรูปแบบ และวัสดุ (Form,



Format, and Material) 2.2) องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ (Design Elements) และ 2.3) สื่อปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (Interactive Multimedia) ซึ่งใน 2.2) องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ (Design Elements) แบ่งเป็นเกณฑ์ย่อยได้อีก 6 เกณฑ์ ได้แก่ 2.2.1) สี (Color) 2.2.2) ตัวหนังสือ (Typography) 2.2.3) ภาพประกอบแผนที่ และแผนภาพ (Illustration, Map, and Diagram) 2.2.4) ตัวหนังสือภาพ สัญลักษณ์ และไอคอน (Pictogram, Symbol, and Icon) 2.2.5) การจัดองค์ประกอบและตารางกริด (Composition and Grid System) และ 2.2.6) เทคนิคพิเศษ (Special Technique) ดังที่แสดงไว้ใน ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์งาน ออกแบบสื่อเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางทางการแพทย์ 30 ผลงาน

โดยแต่ละเกณฑ์ย่อยมีข้อบ่งชี้ที่มีรายละเอียดดังนี้ ในเกณฑ์ย่อยที่ 1.1) การเข้าถึงงาน (Accessibility) มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 3 ข้อ คือ 1. การมองเห็นงาน (Visibility) 2. ตำแหน่งการติดตั้งงานที่เหมาะสม (Practical sign placement) 3. การจัดลำดับความสำคัญของงานตามการนำทาง (Hierarchy in user-navigation arrangement) เกณฑ์ย่อยที่ 1.2) การเสนองาน (Presentation) มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 3 ข้อ คือ 1. การสร้างจุดสนใจให้งาน (Create user's attention point) 2. ความสวยงามของงาน (Aesthetically pleasing design) และ 3. มีความเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน (User-Friendly design) เกณฑ์ย่อยที่ 1.3) ความชัดเจนของ เนื้อหาและข้อมูล (Content and Information Clarification) มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 2 ข้อ คือ 1. การจัดลำดับข้อมูลและเนื้อหาที่ชัดเจน (Clear hierarchy of information arrangement) และ 2. ความถูกต้องของ ข้อมูลและเนื้อหา (Accuracy of the information) เกณฑ์ย่อยที่ 1.4) ระบบบอกทาง (Navigation System) มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 2 ข้อ คือ 1. การนำทาง/บอกทางที่ชัดเจน (Navigation clarification) และ 2. การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก (User-Centric interaction approach) เกณฑ์ย่อยที่ 1.5) ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้งาน (User-Interaction) มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 3 ข้อ คือ 1. การสนับสนุนให้ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์ ต่อไปได้ (User-Interaction encouragement) 2. สามารถใช้งานได้จริง (Usage practicality) และ 3. มีความเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน (User-friendly design) เกณฑ์ย่อยที่ 1.6) เทคโนโลยี (Technology) มีข้อบ่งชี้ในรายละเอียด 3 ข้อ คือ 1. การใช้เทคโนโลยีใหม่ (Up-to-date technology usage) 2. มีความเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน (User-friendly design) และ 3. คำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก (User-centric based)

ส่วนเกณฑ์ย่อยที่ 2.1) รูปทรง รูปแบบและวัสดุภายใต้เกณฑ์หลักการออกแบบที่มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 5 ข้อ คือ 1. ใหม่และทันสมัย (New and innovative) 2. คำนึงถึงสถานที่และสภาพแวดล้อม (Existing environment integration) 3. คำนึงถึงอารมณ์และการรับรู้ของผู้ใช้งาน (Emotional impact Neuro Design based) 4. เป็นมิตรกับผู้ใช้งานและมีความยั่งยืน (Environmental friendly with sustainable design approach) และ 5. คำนึงถึงความสะอาดและสุขอนามัย (Hygienic based approach) เกณฑ์ย่อยที่ 2.2) องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ (Design Elements) มีข้อบ่งชี้รายละเอียดภายใต้ 2.2.1) สี (Color) 5 ข้อ คือ 1. สะท้อนอัตลักษณ์องค์กร (Reflection of

brand identity) 2. สร้างความน่าสนใจให้งาน (Attention creator) 3. ช่วยในการแบ่งโซนในพื้นที่ (Area and zoning identification) และ 4. คำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก (User-centric based) ข้อบ่งชี้รายละเอียดภายใต้ 2.2.2) ตัวหนังสือ (Typography) มี 3 ข้อดังนี้ 1. สะท้อน อัตลักษณ์องค์กร (Reflect brand identity) 2. อ่านง่าย (Readability and legibility arraignment) 3. การใช้ภาษาเหมาะสม (Pragmatic in linguistic aspect arrangement based) ส่วนข้อบ่งชี้รายละเอียด ภายใต้ 2.2.3) ภาพประกอบ แผนที่ และแผนภาพ (Illustration, Map, and Diagram) มี 2 ข้อดังนี้ 1. สะท้อน อัตลักษณ์องค์กร (Reflect brand identity) และ 2. มีและสื่อความหมายชัดเจน (Meaningful content communication) ข้อบ่งชี้รายละเอียดของ 2.2.4) ตัวหนังสือภาพสัญลักษณ์ และไอคอน (Pictogram, Symbol, and Icon) มี 3 ข้อดังนี้ 1. จัดวางชัดเจน (Clarification arrangement) 2. สะท้อน อัตลักษณ์องค์กร (Reflect brand identity) และ 3. ทันสมัยเข้ากับปัจจุบัน (Up-to-date visual representation usage) ส่วนข้อบ่งชี้รายละเอียดของ 2.2.5) การจัดองค์ประกอบและตารางกริด (Composition and Grid System) มี 2 ข้อ ดังนี้ 1. จัดเรียงตามลำดับความสำคัญ (Hierarchy of information arrangement) และ 2. คำนึงถึงสัดส่วนมาตรฐานของมนุษย์และปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ (Human scale and interaction responsive)

และในข้อบ่งชี้รายละเอียดของ 2.2.6) เทคนิคพิเศษ (Special Technique) ประกอบไปด้วย 4 ข้อคือ 1. สนับสนุนการใช้งานระบบป้ายบอกทาง (Support way-finding usage) 2. เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และมี ความยั่งยืน (Environmental-friendly with sustainable design approach) 3. เข้ากับสถานที่และสิ่งแวดล้อม (Existing environment integration) และ 4. กลุ่มพิเศษและกลุ่มเปราะบางทุกกลุ่มสามารถใช้งานได้ (Supporting various inclusive groups usage) ส่วนในเกณฑ์ย่อยที่ 2.3) สื่อปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (Interactive Multimedia) นั้น มีข้อบ่งชี้รายละเอียด 4 ข้อ ได้แก่ 1. สนับสนุนความชัดเจนของข้อมูล (Information clarification enhancement) 2. การใช้สื่อโต้ตอบในการแสดงแผนที่ (Interactive map display usage) 3. การใช้สื่อโต้ตอบและเทคโนโลยีในสิ่งแวดล้อม (Interactive technology usage in the surrounding environment) และ 4. ใช้ได้ในหลากหลายแพลตฟอร์ม (Availability of various platforms usage) ดังที่ แสดงไว้ในตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์งานออกแบบสื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางทางการแพทย์ 30 ผลงาน

นอกจากนี้คณะผู้วิจัยยังได้ทำการวิเคราะห์ความเห็นจากคณะกรรมการประกวดซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการออกแบบระบบป้ายบอกทาง เพื่อหาข้อปฏิบัติในการออกแบบที่จะทำให้งานเรขศิลป์ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ที่มีประสิทธิภาพ ใช้งานได้จริง ช่วยแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็น 6 กรอบข้อปฏิบัติ (framework) ดังนี้ 1. การหาและการนำเรื่องราวหรืออัตลักษณ์ของโรงพยาบาล (แบรนด์) มาใช้ (Brand story identification and implementation) 2. การให้ความสำคัญ กับความเกี่ยวข้องของโรงพยาบาลกับชุมชนรอบข้าง (Hospital and surrounding community integration) 3. การออกแบบเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกในเชิงบวกให้ผู้มาใช้บริการ (Positive experiences creation)



4.การออกแบบโดยคำนึงถึงความยืดหยุ่นและยั่งยืน (Flexibility and sustainability design approach) 5.การออกแบบโดยเน้นการตอบสนองผู้มาใช้บริการเป็นหลัก (User-centric on patient focused) และ 6.การใช้เทคโนโลยีที่สื่อปฏิสัมพันธ์โต้ตอบในงานออกแบบ (Advanced technology with interactive experience usage)

ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์งานออกแบบสื่อเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางทางการแพทย์ 30 ผลงาน

Item and Code	Performance Indicators																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1. Usability																															
1.1 Usability																															
1.2 Usability																															
1.3 Usability																															
2. Flexibility																															
2.1 Flexibility																															
2.2 Flexibility																															
2.3 Flexibility																															
3. Safety and Hygiene																															
3.1 Safety and Hygiene																															
3.2 Safety and Hygiene																															
3.3 Safety and Hygiene																															
4. Reliability																															
4.1 Reliability																															
4.2 Reliability																															
5. User Interface																															
5.1 User Interface																															
5.2 User Interface																															
5.3 User Interface																															
6. Technology																															
6.1 Technology																															
6.2 Technology																															
6.3 Technology																															
7. Support and Maintenance																															
7.1 Support and Maintenance																															
7.2 Support and Maintenance																															
7.3 Support and Maintenance																															
7.4 Support and Maintenance																															
8. Usability																															
8.1 Usability																															
8.2 Usability																															
8.3 Usability																															
8.4 Usability																															
8.5 Usability																															
8.6 Usability																															
8.7 Usability																															
8.8 Usability																															
8.9 Usability																															
8.10 Usability																															
8.11 Usability																															
8.12 Usability																															
8.13 Usability																															
8.14 Usability																															
8.15 Usability																															
8.16 Usability																															
8.17 Usability																															
8.18 Usability																															
8.19 Usability																															
8.20 Usability																															
8.21 Usability																															
8.22 Usability																															
8.23 Usability																															
8.24 Usability																															
8.25 Usability																															
8.26 Usability																															
8.27 Usability																															
8.28 Usability																															
8.29 Usability																															
8.30 Usability																															

ข้อสรุป และ ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ได้แสดงข้างต้น สามารถนำมาสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ เรขศิลป์ระบบป้าย บอกรทาง สำหรับการบริการทางการแพทย์ในโรงพยาบาล ได้ดังนี้ กรอบข้อปฏิบัติ 6 ข้อ สามารถนำมาผสมผสานและปรับใช้ในกระบวนการออกแบบขั้นเริ่มต้น โดยนำมาใช้ในการหาแนวคิด ธีม และแนวทางในการ ออกแบบโดยรวม (concept/theme/design direction) ตัวอย่างการใช้งาน เช่น ถ้าผู้ออกแบบเลือกกรอบ ข้อปฏิบัติข้อที่ 1 (การหาและการนำอัตลักษณ์เรื่องราวของโรงพยาบาล แบรินด์ มาใช้) และกรอบข้อปฏิบัติที่ 2 (การให้ความสำคัญกับความเกี่ยวข้องของโรงพยาบาลกับชุมชนรอบข้าง) การหาแนวคิด ธีม และแนวทางในการ ออกแบบโดยรวมของงาน ก็จะมาจากการค้นคว้าวิจัยและหาข้อมูลจากประวัติของโรงพยาบาลรวมถึงอัตลักษณ์ และลักษณะเฉพาะของโรงพยาบาล (brand characteristics and archetype) ที่โรงพยาบาล หรือสถานบริการนั้น ต้องการจะสื่อสารถึงผู้มาใช้บริการ รวมทั้งการวิจัยหาข้อมูลและลงพื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนรอบข้างที่โรงพยาบาลหรือสถานบริการนั้นตั้งอยู่เพื่อนำมาปรับใช้เป็นแนวคิด ธีม และแนวทางในการออกแบบโดยรวมของระบบป้ายบอกรทางต่อไป

หรือในอีกตัวอย่างของการเลือกใช้กรอบข้อปฏิบัติ 6 ข้อ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ เช่น ในกรณีที่ผู้ออกแบบเลือกกรอบข้อปฏิบัติที่ 6 (การใช้เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์โต้ตอบในงานออกแบบ) และ ข้อ 4 (การ ออกแบบโดยคำนึงถึงความยืดหยุ่นและยั่งยืน) แนวคิด ธีม และแนวทางในการออกแบบโดยรวมจะเปลี่ยนไป โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ในหลากหลายแพลตฟอร์ม และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์โต้ตอบเป็นหลักแทน พร้อมทั้งการค้นหาวัดและวิธีการ ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบและผลิตป้ายที่ทำให้สามารถปรับใช้ได้ ในหลากหลายรูปแบบ สามารถปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงทดแทนได้ง่าย ยืดหยุ่นและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ที่สำคัญ สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้อีกครั้ง เป็นต้น เมื่อได้แนวคิด ธีม และแนวทางในการออกแบบโดยรวม ของงานที่เหมาะสมแล้ว ผู้ออกแบบสามารถใช้เกณฑ์หลักเกณฑ์และรองและเกณฑ์ย่อยทั้งหมด ในเรื่องรูปแบบ และการใช้งานองค์ประกอบในการออกแบบ และการใช้เทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้ มาเป็นคู่มือเพื่อช่วยในการตรวจสอบและประเมินผลงานได้ เพื่อให้ผลงานที่ผลิตออกมา มีประสิทธิภาพ และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้จริง ๆ ดังที่แสดงไว้ในแผนภาพ (diagram) ที่ 1 ซึ่งแสดงเกณฑ์และข้อปฏิบัติในกระบวนการการออกแบบสื่อเรขศิลป์ระบบป้ายบอกรทางสำหรับการบริการทางการแพทย์



แผนภาพที่ 1 เกณฑ์และข้อปฏิบัติในกระบวนการออกแบบสื่อเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทาง
สำหรับการบริการทางการแพทย์



เนื่องจากการวิจัยนี้ สิ้นสุดที่ทำให้ได้แนวทางในการออกแบบเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทาง
สำหรับการบริการทางการแพทย์เท่านั้น คณะผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะว่าควรจะทำการศึกษาต่อเนื่อง ใน
ระยะที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะนำแนวทางการออกแบบที่ได้ ไปทดลองใช้กับกรณีตัวอย่างเพื่อ
ประเมินผลการใช้งานวิเคราะห์ และระบุปัญหา หาข้อดี ข้อเสีย สำหรับนำมาปรับแนวทางในการ
ออกแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และข้อมูลที่ได้จากการประเมินดังกล่าวนี้ จะยังสามารถนำไปใช้
เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างคู่มือในการออกแบบเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทาง
แพทย์และสาธารณสุข ในสถานบริการทางการแพทย์ประเภทอื่น ๆ ได้อีกด้วย เช่น ในศูนย์การ
แพทย์ คลินิกเฉพาะทางสถานพยาบาล ศูนย์สุขภาพอนามัยชุมชน และ/หรือ การให้บริการทาง
แพทย์เคลื่อนที่หรือชั่วคราวได้อีกด้วย

ในสถานการณ์วิกฤตรุนแรง เช่นสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 นั้นการให้และการ
รับบริการทางการแพทย์และสาธารณสุข จำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับนโยบายการควบคุมโรค
ของรัฐและกระทรวงสาธารณสุขทำให้สถานบริการทางการแพทย์โดยเฉพาะโรงพยาบาลต้องปรับ
เปลี่ยนและบริหารจัดการพื้นที่ให้บริการอย่างต่อเนื่องเพื่อเน้นความสะดวกรวดเร็วและปลอดภัย
ของผู้มาใช้บริการและเพื่อระวังและป้องกันการแพร่ระบาดของโรคให้ดีที่สุด งานออกแบบเวชศิลป์
ระบบป้ายบอกทางสำหรับการบริการทางการแพทย์ที่มีประสิทธิภาพจึงมีความสำคัญและเป็นส่วน

ในการช่วยบริหารจัดการพื้นที่นำทาง และให้ข้อมูลสำคัญที่ถูกต้องกับผู้ใช้บริการได้ เช่น ตัวอย่างงานของบริษัท เ็นบีบีเจ จำกัด (NBBJ) ชื่อ Wayfinding System for Crisis Management ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อสถิติการปรับใช้งานเวชศิลป์ระบบป้ายบอกทาง ให้สามารถช่วยให้บริการทางการแพทย์ในสถานการณ์วิกฤตมีประสิทธิภาพ (SEGD, 2020)

อ้างอิง

- คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล. (2562) รายงานสถิติปี 2562. สืบค้น 9 มิถุนายน 2563 จาก <https://www.si.mahidol.ac.th/office/medrecord/stunit/PDF/Statistical%20report%202018.pdf>
- สุวิมล ว่องวานิช และ นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2546). แนวทางการให้คำปรึกษาวิทยานิพนธ์. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. (2562). ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีด้านสาธารณสุข, หน้า 30-35. สืบค้น 12 มิถุนายน 2562 จาก <https://waa.inter.nstda.or.th/stks/pub/2017/20171117-MinistryofPublicHealth.pdf>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2562). สถิติสุขภาพ: จำนวนผู้ป่วยนอกที่รพช.อำเภอจากรปี 2552-2561. สืบค้น 12 สิงหาคม 2562 จาก <http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/05.aspx>
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center) (TCDC). (2017). Design for Health. สืบค้น 12 มิถุนายน 2562 จาก <https://web.tcdc.or.th/th/search?q=Design+for+Health>
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (ICT.MOPH). (2562). การเข้า สู่การเป็น "Smart Hospital" สืบค้น 12 กรกฎาคม 2562 จาก <https://ict.moph.go.th/th/page>
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (MDES). (2562). สถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทยปี 2562. สืบค้น 12 มิถุนายน 2563 จาก http://ict.hss.moph.go.th/show_topic.php?id=749#!prettyPhoto
- Amri Studio. (2019). Donor Wall Expansion in Monterey. Retrieved May 12, 2020, from <http://www.amr studio.com/blog/category/Donor+Recognition>
- Clearstory, Inc. (2019). Lucile Packard Children's Hospital. Retrieved June 3, 2020, from <https://www.clearstorysf.com/project-details>

- Cloudeghshan, Virginia Gehshan, FSEGD. (2019). Projects Review. Retrieved June 3, 2020, from <https://www.cloudeghshan.com/projects/>
- DegreeShow. (2015). Design for Health. Retrieved June 3, 2019, from <http://www.degree-shows.org/home/detail/2>
- Dotdash. (2019). Brisbane Hospital. Retrieved June 3, 2020, from <http://dotdash.com.au/projects/lady-cilento-childrens-hospital>
- Exploreexit. (2019). Lankenau Hospital. Retrieved May 12, 2020, from <https://exploreexit.com/work/lankenau-medical-center/>
- fd2s, Inc. (2019). MHealth Facility. Retrieved May 3, 2020, from <https://www.fd2s.com/work/m-health-clinics-and-surgery-center/>
- Formation. (2019). Texas Children's Hospital. Retrieved May 12, 2020, from <https://archinect.com/formation-design/project/texas-children-s-hospital-wayfinding-graphics>
- Gabriele, S., Theus, A., Faustino, D., Tsuji, B. (2018). A Framework for Evaluating Wayfinding Systems. York University. ISBN: 978-1-940297-45-3. Retrieved June 3, 2019 from <https://segd.org/framework-evaluating-wayfinding-systems>
- Healthcare Design Magazine. (2018). University of Iowa Hospitals and Clinics. Retrieved May 12, 2020, from <https://www.healthcaredesignmagazine.com/projects/acute-care/photo-tour-university-of-iowa-hospitals-and-clinics-stead-family-childrens-hospital/>
- Kolar Design. (2019). Projects Review. Retrieved June 3, 2020, from <http://www.kolardesign.net/projects>
- Lab4Living, Sheffield Hallam University. (2018). State of the Art of Design Theory and Practice in Healthcare. Retrieved June 12, 2019, from <https://lab4living.org.uk>
- MHC Architects. (2018). Healthcare Interior Design Trends. Retrieved June 3, 2019, from <https://hmcarchitects.com/thought-leadership/2019s-top-healthcare-interior-design-trends-modern-facilities-should-embrace-slp/>
- Multitaction. (2019). Bayhealth Hospital, Sussex Campus. Retrieved May 12, 2020, from <https://www.multitaction.com/news/bayhealth-hospital-lobby/>
- NBBJ Studio 07. (2019). Seattle Children's Research Institute. Retrieved May 12, 2020, from <http://www.nbbj.com/work/seattle-childrens-research-institute/>
- Potion. (2019). Hassenfeld Children's Hospital. Retrieved May 12, 2020, from <https://peterobbin.me/City-Explorer-at-Hassenfeld-Children-s-Hospital>

- Professional Association for Design (AIGA). (2016). Eye on Design; What role does design play in a public health crisis? Retrieved June 12, 2019, from <https://eyeondesign.aiga.org/what-role-does-design-play-in-a-public-health-crisis/>
- Relativescale. (2019). Bayhealth Hospital, Sussex Campus. Retrieved May 12, 2020, from <https://www.relativescale.com/bayhealth-hospital>
- SEGD, Society for Experiential Graphic Design. (2012). ADA White Paper; Standards for Accessible Design Signage Requirements. Retrieved June 12, 2019, from https://segd.org/sites/default/files/SEGD_2012_ADA_White_Paper_Update.pdf
- SEGD, Society for Experiential Graphic Design. (2014). Education and Research; Healthcare. Retrieved July 3, 2020, from <https://segd.org/explore/healthcare>
- SEGD, Society for Experiential Graphic Design. (2019). Healthcare SEG D Global Design Awards. Retrieved June 3, 2020, from <https://segd.org/environmental-graphic-design/health-care/awards>
- SEGD, Society for Experiential Graphic Design. (2020). Healthcare News; Wayfinding System for Crisis Management. Retrieved July 9, 2020, from <https://segd.org/nbbj-proposes-way-finding-system-crisis-management>
- Selbert Perkins Design. (2019). Antelope Valley Medical Center, LA. Retrieved June 3, 2020, from <https://selbertperkins.com/projects/kaiser-permanente-avmc/>
- Sign Research Foundation. (2017). Wayfinding Management: Models & Methods in Healthcare Environments. Retrieved June 3, 2019, from <http://www.signresearch.org/wp-content/uploads/Wayfinding-Management-Models-and-Methods-in-Healthcare-Environments.pdf>
- Smitshuijzen, E. (2007). Signage Design Manual. Lars Müller Publisher, Baden. ISBN 978-3-03778-096-1
- Studio Matthews. (2019). Fred Hutch Visitor Center. Retrieved May 12, 2020, from <http://www.studiomatthews.com/work/fred-hutch-visitor-center/>
- Studio SC. (2019). Projects Review. Retrieved May 12, 2020, from <http://studio-sc.com/>
- Syarchitecture. (2019). Planned Parenthood of NYC. Retrieved May 12, 2020, from <http://www.syarchitecture.com/projects/planned-parenthood-queens>
- Tinker Imagineers. (2019). Juliana Children's Hospital. Retrieved June 3, 2020, from <https://tinker.nl/en/work/experience-juliana-childrens-hospital>
- Tseklevs, E., Cooper, R. (2017). Design for Health. Routledge, London. ISBN 9781315576619.



Two Twelve Associates. (2019). Massachusetts General Hospital. Retrieved May 12, 2020,
from <http://www.twotwelve.com/projects/massachusetts-general-hospital.html>
USAID Center for Innovation and Impact, Bill & Melinda Gates Foundation. (2019). Design
for Health. Retrieved June 12, 2019, from <https://www.designforhealth.org/>







ลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

Physical characteristics of art galleries in Bangkok

ชุตติกาญจน์ อินทร์อนันต์¹

ทรงเกียรติ เที้ยธิทรัพย์²

สมโชค สิ้นนกุล³

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมปัจจัยทางกายภาพของอาคารหอศิลป์ และศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ โดยนำผลวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจและผลสัมฤทธิ์จากผู้ประกอบการมาผ่านกระบวนการวิธีการวิเคราะห์และเปรียบเทียบ เพื่อประเมินหาประเภทของปัจจัยทางลักษณะกายภาพที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ ทั้งนี้ปัจจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์ประกอบด้วย 6 ปัจจัย ได้แก่ โครงสร้าง วัสดุ โทนสี องค์ประกอบตกแต่ง รูปลักษณะอาคาร ลักษณะการใช้งานอาคาร โดยทำการสำรวจกรณีศึกษาจำนวน 6 อาคาร แบ่งเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ อาคารขนาดใหญ่พิเศษ ขนาดมากกว่า 10,000 ตารางเมตรจำนวน 2 อาคาร คือ อาคารหอศิลป์วัฒนธรรมและอาคารหอศิลป์ไทยร่วมสมัย MOCA อาคารขนาดใหญ่ ขนาดมากกว่า 2,000 ตารางเมตร จำนวน 2 อาคาร คือ อาคารหอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ท เซ็นเตอร์และอาคารศูนย์ประติมากรรม และอาคารหอศิลป์ขนาดทั่วไป จำนวน 2 อาคาร ขนาดน้อยกว่า 2,000 ตารางเมตร คือ อาคารหอศิลป์ Bangkok city gallery และอาคารหอศิลป์ Yenakart villa

จากการศึกษาลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ จำนวน 6 อาคารพบว่า มีปัจจัยทางลักษณะกายภาพ อาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ มีลักษณะกายภาพ 6 ปัจจัยครบในทุกอาคาร ซึ่งในส่วนของรายละเอียดแต่ละปัจจัยจะมีความเหมือนและแตกต่างกันตามแต่ละอาคาร และจากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่อาคาร คือ ลักษณะการใช้งานของอาคาร ส่วนปัจจัยอื่นพบว่าปรากฏอยู่ในทุกอาคารแต่ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ของอาคารหอศิลป์

คำสำคัญ: หอศิลป์, ลักษณะกายภาพ

¹ ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

² ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

³ ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง



Abstract

This article was submitted as a partial fulfillment for the requirements of thesis entitled “Physical Characteristics of Art Galleries in Bangkok”. The purposes of this article were to study and gather physical characteristic factors affecting area size of art galleries in Bangkok. Data from surveys and interviews with entrepreneurs were analyzed through the analysis and comparison processes in order to evaluate and determine physical characteristic factors affecting area size of art galleries in Bangkok. For factor analysis, there were six physical factors namely: structure, materials, color tone, decorative elements, building image and building usage. In this study, six buildings were observed and investigated, which were categorized into 3 patterns, 1) two conventional buildings larger than 10,000 square meters which were Art and Culture Center and Museum of Contemporary Art (MOCA), 2) two large buildings larger than 2,000 square meters which were S.A.C. Subhashok The Arts Centre and Museum Thailand, 3) two buildings smaller than 2,000 square meters which were Bangkok city gallery and Yenakert villa.

From fieldwork observation of a case study of physical characteristics of six art gallery buildings in Bangkok, the results indicated that those 6 buildings had complete six physical factors. For the part of the detail of each factor, there was any similarity or difference according to each project and size. The results also revealed that the most important factor affecting the building’s area size was building usage while other factors were found in every studied building but did not affect the art gallery’s size.

Keywords: Art gallery, Physical characteristics

บทนำ

กรุงเทพฯ เป็นแหล่งรวบรวมศิลปะและวัฒนธรรมของไทยที่มีคุณค่า และเป็นเอกลักษณ์ จึงทำให้เกิดอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ ซึ่งทำหน้าที่เป็นอาคารไว้สำหรับเก็บรวบรวมและจัดแสดงงานผลงานศิลปะที่มีคุณค่า อีกทั้งยังพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักษะและมุมมองของผู้คนที่สนใจในงานศิลปะ จึงถือว่าอาคารหอศิลป์เป็นอาคารที่สำคัญต่อสังคมไทย โดยอาคารหอศิลป์แต่ละแห่งมีการออกแบบในส่วนของสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป ส่งผลให้ในแต่ละอาคารมีลักษณะกายภาพที่แตกต่างกันและหลากหลายตามขนาดและรูปแบบของสถาปัตยกรรม การศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยทางลักษณะกายภาพของอาคารหอศิลป์จึงเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการออกแบบอาคารหอศิลป์ในอนาคต

งานวิจัยนี้ทำการศึกษาลักษณะทางกายภาพ 6 ปัจจัย (เสรีชัย ไชติพานิช, 2553) ซึ่งได้แก่ โครงสร้างอาคาร โทนสี วัสดุ ลักษณะการใช้งาน รูปลักษณ์ และองค์ประกอบตกแต่ง ของอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดขนาดพื้นที่ที่แตกต่างกัน ทางผู้วิจัยจึงทำการรวบรวมข้อมูลโดยการลงภาคสนามเก็บข้อมูลลักษณะกายภาพของอาคารหอศิลป์ วิเคราะห์ เปรียบเทียบ ปัจจัยทางลักษณะกายภาพของอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ และวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ภายในเขตกรุงเทพฯ เพื่อนำข้อมูลและประเภทปัจจัยที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์มาเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ และหอศิลป์ในจังหวัดอื่น ๆ ได้ในอนาคต



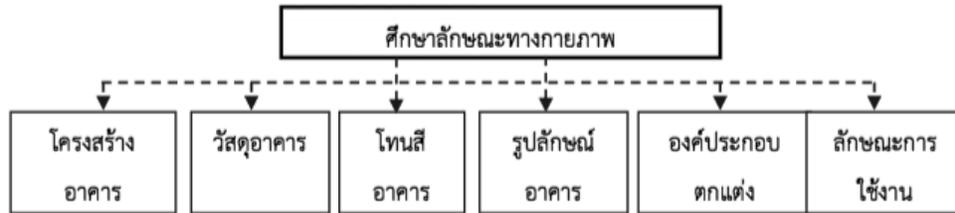
ภาพ 1 ตัวอย่างอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลลักษณะทางกายภาพอาคารหอศิลป์ในกรุงเทพฯ
2. เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลลักษณะทางสถาปัตยกรรม ในแต่ละอาคารหอศิลป์ในกรุงเทพฯ
3. เพื่อวิเคราะห์และสรุปปัจจัยลักษณะทางกายภาพประเภทใดที่มีผลต่อขนาดพื้นที่อาคารหอศิลป์ในกรุงเทพฯ

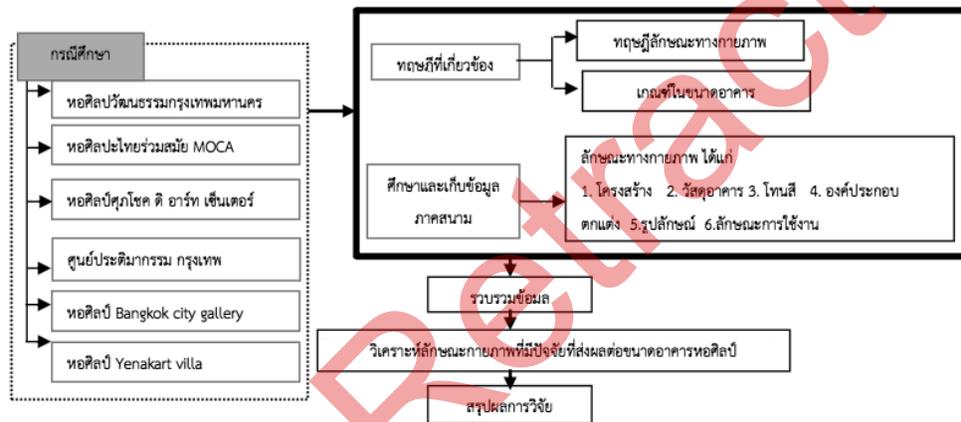
ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาข้อมูลจากเอกสารเชิงวิชาการและทำการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับที่ตั้งอาคารหอศิลป์กรุงเทพมหานครฯ ศึกษาลักษณะทางกายภาพทางสถาปัตยกรรมที่ส่งผลขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ (เสรีชัย ไชติพานิช, 2553) ซึ่งได้แก่ โครงสร้างอาคาร โทนสี วัสดุ ลักษณะการใช้งาน รูปลักษณ์ และองค์ประกอบตกแต่ง โดยมีกรณีศึกษาทั้งหมด 6 อาคาร โดยแบ่งประเภทอาคารตามขนาดอาคารเป็น 3 รูปแบบ (ตามกฎหมายกฎกระทรวงฉบับที่ 33 และ 55 (พ.ศ. 2543)) และเป็นอาคารที่ก่อสร้างขึ้นเพื่อการจัดแสดงนิทรรศการโดยเฉพาะ



วิธีดำเนินการศึกษา

ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะกายภาพอาคาร ทำการลงพื้นที่โครงการเก็บข้อมูล ด้วยการสังเกตการณ์ บันทึกภาพถ่าย จดบันทึกข้อมูล วัดระยะ และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาศึกษาและวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะกายภาพของอาคารหอศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอาคารหอศิลป์ ซึ่งมีรายละเอียดและวิธีการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 2 แสดงกรอบแนวคิดของผู้วิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

การเลือกตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

สำหรับวิธีการเลือกตัวอย่างครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกจากอาคารหอศิลป์ที่ก่อสร้างขึ้นเพื่อการจัดแสดงนิทรรศการโดยเฉพาะ โดยได้เลือก 6 อาคาร โดยนำเกณฑ์กฎหมายขนาดอาคาร (กฎกระทรวงฉบับที่ 33 และ 55 (พ.ศ. 2543)) มาทำการคัดเลือกอาคาร เพื่อเป็นการกำหนดขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ที่จะส่งผลการวิเคราะห์หาค่าปัจจัยทางลักษณะกายภาพที่ส่งผลต่อขนาดอาคารหอศิลป์ โดยเลือกอาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่พิเศษ (ขนาดมากกว่า 10,000 ตารางเมตร) จำนวน 2 อาคาร อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่ (ขนาดมากกว่า 2,000 ตารางเมตร) จำนวน 2 อาคาร และอาคารหอศิลป์ (ขนาดน้อยกว่า 2,000 ตารางเมตร) จำนวน 2 อาคาร รวมทั้งหมดมีกรณีศึกษาจำนวน 6 อาคาร

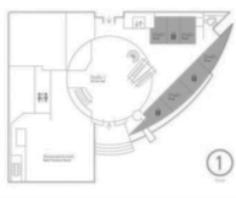
ตารางที่ 1 แสดงกรณีศึกษาอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ

อาคารหอศิลป์ ขนาดใหญ่พิเศษ		อาคารหอศิลป์ ขนาดใหญ่		อาคารหอศิลป์ทั่วไป	
หอศิลป์วัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร	หอศิลป์ไทยร่วมสมัย MOCA	หอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ท เซ็นเตอร์	ศูนย์ประติมากรรม กรุงเทพ	หอศิลป์ Bangkok city gallery	หอศิลป์ Yenakart
					
					
939 ถนน พระรามที่ ๑ แขวง วังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330	499 ถนน กำแพงเพชร 6 แขวง จตุจักร เขต จตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900	160, 3 ซอย พรหมมิตร แขวง คลองเตยเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110	4/18-19 Soi Nuan Chan 56, แขวง นวลจันทร์ เขต บึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10230	13/3 ซอย สาทร 1 แขวง ทุ่งมหาเมฆ เขต สาทร กรุงเทพมหานคร 10120	4 ซอย ประสาทสุข แขวง ชองนบุรี เขต ยานนาวา กรุงเทพมหานคร 10120

ผลการลงภาคสนามและการเก็บข้อมูล

- กรณีศึกษาที่ 1 อาคารหอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 2 แสดงการสำรวจอาคารหอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร

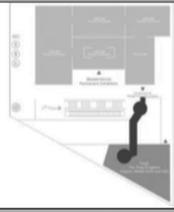
อาคารหอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร											
				ที่ตั้ง : 939 ถนน พระรามที่ ๑ แขวง วังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330							
				เจ้าของโครงการ หน่วยงานรัฐบาล							
				สังกัด : เอกชน							
				วันที่ลงสำรวจ 4/12/62							
ลักษณะทางกายภาพ											
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปลักษณะอาคาร	องค์ประกอบตกแต่ง	โทนสี				
เสา-คาน	ห้องโถง	✓	ห้องน้ำ	✓	คอนกรีต	✓	รูปทรงอิสระ	เชิงชาย	✓	ดำ	
	นิทรรศการถาวร	✓	ร้านค้าแฟฟ	✓	ไม้		ธรรมชาติ	หน้าจั่ว		ขาว	
ผนังสำเร็จรูป	นิทรรศการชั่วคราว	✓	ห้องรับรอง	✓	เหล็ก	✓	ตัดแปลง	✓	บันลม	เหลือง	
	ห้องออดิโอเธียเตอร์	✓	ลานอเนกประสงค์	✓	กระจก	✓	รูปทรงเรขาคณิต		เปลือกอาคาร	✓	เหลืองเข้ม
ผนังรับน้ำหนัก	ห้องประชุม	✓	ห้องแม่บ้าน	✓	กระเบื้อง		วงกลม		ทาสี	✓	ส้ม
	ห้องอเนกประสงค์	✓	ห้องงานระบบ	✓	เมทัลชีท		สี่เหลี่ยมจัตุรัส		ภาพสูง-ต่ำ		แดง
Wide span	ห้องสมุด	✓	ห้องเก็บของ	✓	อลูมิเนียม	✓	สามเหลี่ยม		งานจิตรกรรม	✓	น้ำเงิน
	สำนักงาน	✓	ห้องWorkshop	✓	ยาง		หกเหลี่ยม		แกะสลัก		ฟ้า
	ร้านค้า	✓	ห้องเก็บผลงาน	✓	พลาสติก		ห้าเหลี่ยม		ผ้าพาดาน		เขียวเข้ม
Tunnel form	ประชาสัมพันธ์	✓	เวที		อิปซิม		สี่เหลี่ยมคางหมู		หัวเสา		เขียว
	บันไดเลื่อน	✓	ลิฟต์	✓			วงรี		กรุวัสดุ		อ่อน



จากการสำรวจอาคารหอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร พบว่ามีการใช้โครงสร้างอาคารเป็นระบบเสาคานมีลักษณะการใช้งานครบถ้วน วัสดุอาคารใช้คอนกรีตเสริมเหล็กเป็นส่วนโครงสร้าง คอนกรีต อลูมิเนียม กระจกโปร่งใส และอลูมิเนียมเป็นส่วนผนัง รูปลักษณะอาคารเป็นรูปทรงอิสระ โดยมีโดมกลางเป็นวงกลมถูกล้อมรอบด้วยกรอบสี่เหลี่ยม องค์ประกอบตกแต่ง ประกอบด้วยเชิงชาย และบันลมนในส่วนหลังคา ทาสี และงานจิตรกรรมในส่วนของผนัง โทนสีอาคารภายนอกมีการใช้โทนสีกลางคือ สีขาวเป็นหลัก หลังคาใช้สีเหลืองเข้ม และกระจกใช้สีฟ้า

2) กรณีศึกษาที่ 2 อาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย MOCA

ตารางที่ 3 แสดงการสำรวจอาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย MOCA

อาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย MOCA												
					ที่ตั้ง : 499 ถนน กำแพงเพชร 6 แขวง จตุจักร เขต							
					จตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900							
					เจ้าของโครงการ คุณบุญชัย บุญจงกุล							
					สังกัด : เอกชน							
				วันที่ลงสำรวจ 12/12/62								
ลักษณะทางกายภาพ												
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปทรงอาคาร	องค์ประกอบตกแต่ง	โทนสี					
เสาคาน	ห้องโถง	✓	ห้องน้ำ	✓	คอนกรีต	✓	รูปทรงอิสระ	เชิงชาย	✓	ดำ	✓	
	นิทรรศการถาวร	✓	ร้านค้า	✓	ไม้		ธรรมชาติ	หน้าจั่ว		ขาว	✓	
ผนังสำเร็จรูป	นิทรรศการชั่วคราว	✓	ห้องรับรอง	✓	เหล็ก	✓	ตัดแปลง			บันลมน	เหลือง	
	ห้องออดิโอเธียเตอร์	✓	ลานอเนกประสงค์	✓	กระจก	✓	รูปทรงเรขาคณิต			เปลือกอาคาร	✓	เหลืองเข้ม
ผนังรับน้ำหนัก	ห้องประชุม	✓	ห้องแม่บ้าน	✓	กระเบื้อง	✓	วงกลม			ทาสี	✓	ส้ม
	ห้องอเนกประสงค์	✓	ห้องงานระบบ	✓	เมทัลชีท	✓	สี่เหลี่ยมผืนผ้า			ภาพสูงบน-ต่ำ		แดง
Wide span	ห้องสมุด	✓	ห้องเก็บของ	✓	อลูมิเนียม	✓	สามเหลี่ยม			งานจิตรกรรม		น้ำเงิน
	สำนักงาน	✓	ห้องWorkshop	✓	ยาง		หกเหลี่ยม			แกะสลัก	✓	ฟ้า
	ร้านค้า	✓	ห้องเก็บผลงาน	✓	พลาสติก		ห้าเหลี่ยม			ผ้าเพดาน		เขียวเข้ม
Tunnel form	ประชาสัมพันธ์	✓	เวที	✓	ยิปซัม	✓	สี่เหลี่ยมคางหมู			หัวเสา		เขียว
	บันไดเลื่อน	✓	ลิฟต์	✓			วงรี			กรุวัสดุ		อ่อน

จากการสำรวจพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย MOCA พบว่ามีการใช้โครงสร้างอาคารเป็นระบบเสาคาน โดยเสาคานเป็นเสาคานสี่เหลี่ยม มีลักษณะการใช้งานค่อนข้างครบถ้วน วัสดุอาคารใช้ คอนกรีตเสริมเหล็กเป็นส่วนโครงสร้าง คอนกรีต อลูมิเนียม และกระจกโปร่งใสเป็นส่วนผนัง รูปลักษณะอาคารเป็นรูปทรงเรขาคณิต โดยมีกรอบสี่เหลี่ยมเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า องค์ประกอบตกแต่งประกอบด้วยเชิงชาย และบันลมน ในส่วนหลังคาทาสี และเปลือกอาคาร ในส่วนของโทนสีอาคารภายนอกมีการใช้โทนสีกลาง คือสีขาวเป็นหลัก

3) กรณีศึกษาที่ 3 อาคารหอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ต เซ็นเตอร์

ตารางที่ 4 แสดงการสำรวจอาคารหอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ต เซ็นเตอร์

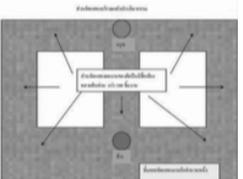
อาคารหอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ต เซ็นเตอร์							
				ที่ตั้ง 160, 3 ซอย พร้อมมิตร แขวง คลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110			
				เจ้าของโครงการ ศุภโชค อังคสุวรรณศิริ			
				สังกัด : เอกชน			
				วันที่ลงสำรวจ 19/12/62			
ลักษณะทางกายภาพ							
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปลักษณะอาคาร	องค์ประกอบตกแต่ง	โทนสี
เสาคาน	ห้องโถง	ห้องน้ำ	คอนกรีต	รูปทรงอิสระ	เชิงชาย	ด้า	✓
✓	นิทรรศการถาวร	ร้านค้าแฟ้	ไม้	✓	✓	✓	✓
ผนังสำเร็จรูป	นิทรรศการชั่วคราว	ห้องรับรอง	เหล็ก	ดัดแปลง	หน้าจั่ว	ขาว	
	ห้องออดิโอเวิ้ม	ลานเอนกประสงค์	กระจก	รูปทรงเรขาคณิต	บันลัม	เหลือง	✓
ผนังรับน้ำหนัก	ห้องประชุม	ห้องแม่บ้าน	กระเบื้อง	✓	เปลือกอาคาร	เขียว	✓
	ห้องเอนกประสงค์	ห้องงนระบบ	แม่ลลลล	✓	ทาสี	ด้า	✓
Wide span	ห้องสมุด	ห้องเก็บของ	อลูมิเนียม	✓	ภาพสูงนูนด้า	✓	ดง
	สำนักงาน	ห้องWorkshop	ยาง	สามเหลี่ยม	งานจิตรกรรม	น้ำเงิน	
	ร้านค้า	ห้องเก็บผลงาน	พลาสติก	ทกเหลี่ยม	แกะสลัก	ฟ้า	
Tunnel form	ประชาสัมพันธ์	เวที	อิปซั้ม	ห้าเหลี่ยม	ผ้าเตทาน	เขียวเข้ม	
	บันไดเลื่อน	ลิฟต์		สี่เหลี่ยมคางหมู	หัวเสา	เขียว	
				วงรี	กรู๊วตตุ	อ่อน	

จากการสำรวจอาคารหอศิลป์ศุภโชค ดี อาร์ต เซ็นเตอร์ พบว่ามีการใช้โครงสร้างอาคารเป็นระบบเสาคาน โดยเสาอาคารเป็นเสาและคานสี่เหลี่ยม มีลักษณะการใช้งานพื้นที่จัดแสดงงานครบถ้วน ส่วนสนับสนุนลดลง วัสดุอาคารใช้ คอนกรีตเสริมเหล็กเป็นส่วนโครงสร้าง คอนกรีตอลูมิเนียม และกระจกโปร่งใสเป็นส่วนผนัง รูปลักษณะอาคารเป็นรูปทรงเรขาคณิต โดยมีกรอบสี่เหลี่ยมเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าแยกเป็นส่วนหน้าและส่วนหลัง องค์ประกอบตกแต่ง ประกอบด้วยเชิงชาย และบันลัม ในส่วนหลังคา ทาสี และเปลือกอาคารในส่วนของผนัง โทนสีอาคารภายนอกมีการใช้โทนสีกลาง คือสีด้าเป็นหลัก



4) กรณีศึกษาที่ 4 อาคารศูนย์ประติมากรรม กรุงเทพฯ

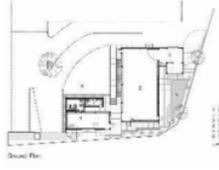
ตารางที่ 5 แสดงการสำรวจอาคารศูนย์ประติมากรรม กรุงเทพฯ

อาคารศูนย์ประติมากรรม												
					ที่ตั้ง 4/18-19 Soi Nuan Chan 56, แขวง นวลจันทร์ เขต บึง กุ่ม กรุงเทพมหานคร 10230							
					เจ้าของโครงการ หน่วยงานส่งเสริมศิลปะเอกชน							
					สังกัด : เอกชน							
					วันที่ลงสำรวจ 19/12/62							
ลักษณะทางกายภาพ												
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปลักษณะอาคาร		องค์ประกอบตกแต่ง		โทนสี			
เสา-คาน	✓	ห้องโถง นิทรรศการถาวร	✓	ห้องน้ำ ร้านค้ากาแฟ	✓	คอนกรีต	✓	รูปทรงอิสระ	✓	เฉิงชาย ทิวัง	✓	ดำ ขาว
ลักษณะทางกายภาพ												
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปลักษณะอาคาร		องค์ประกอบตกแต่ง		โทนสี			
ผนัง สำเร็จรูป		นิทรรศการ ชั่วคราว	✓	ห้องรับรอง		เหล็ก		ดัดแปลง		บันลม		เหลือง
		ห้องออดิโอวีเอ็ม		ลานอเนกประสงค์		กระจก	✓	รูปทรงเรขาคณิต		เปลือกอาคาร	✓	เหลือง เข้ม
ผนังรับ น้ำหนัก		ห้องประชุม		ห้องแม่บ้าน		กระเบื้อง		วงกลม		ทาสี		ส้ม
		ห้องอเนกประสงค์	✓	ห้องงานระบบ		แม่เหล็ก		สีเหลี่ยมผืนผ้า	✓	ภาพสูง-ต่ำ		แดง
Wide span		ห้องสมุด		ห้องเก็บของ		อลูมิเนียม	✓	สามเหลี่ยม		งานจิตรกรรม		น้ำเงิน
		สำนักงาน		ห้องWorkshop		ยาง		หกเหลี่ยม		แกะสลัก		ฟ้า
		ร้านค้า		ห้องเก็บผลงาน		พลาสติก		ห้าเหลี่ยม		ผ้าเพดาน		เขียวเข้ม
Tunnel form		ประชาสัมพันธ์		เวที		อิปซิม		สี่เหลี่ยมคางหมู		หัวเสา		เขียว
		บันไดเลื่อน		ลิฟต์				วงรี		กรุวัสดุ		อ่อน

จากการสำรวจอาคารศูนย์ประติมากรรม พบว่ามีการใช้โครงสร้างอาคารเป็นระบบ Wide span โดยใช้เป็นโครงสร้างแขวนหรือโครงของลักษณะการใช้งานพื้นที่จัดแสดงงานครบถ้วน ส่วนสนับสนุนลดลง วัสดุอาคารใช้คอนกรีตเสริมเหล็กเป็นส่วนโครงสร้าง หอคอนกรีต อลูมิเนียม และกระจกโปร่งใสเป็นส่วนผนัง รูปลักษณะอาคารเป็นรูปทรงเรขาคณิต โดยมีสี่เหลี่ยมผืนผ้า องค์ประกอบตกแต่ง ประกอบด้วยเฉิงชาย และบันลมในส่วนหลังคา และทาสีในส่วนของผนัง โทนสีอาคารภายนอกมีการใช้โทนสีกลางคือสีขาวเป็นหลัก

5) กรณีศึกษาที่ 5 อาคาร Bangkok city gallery

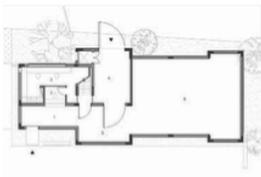
ตารางที่ 6 แสดงการสำรวจอาคาร Bangkok city gallery

อาคาร Bangkok city gallery										
						ที่ตั้ง 13/3 ซอย สาทร 1 แขวง ทุ่งมหาเมฆ เขต สาทร กรุงเทพมหานคร 10120				
เจ้าของโครงการ อรรถพล สุทัศน์ ณ อยุธยา						สังกัด : เอกชน				
วันที่ลงสำรวจ 25/12/62										
ลักษณะทางกายภาพ										
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปลักษณะอาคาร	องค์ประกอบตกแต่ง	โหนดสี			
เสา-คาน	ห้องโถง		ห้องน้ำ	✓	คอนกรีต	✓	รูปทรงอิสระ	เชิงชาย	✓	ดำ
	นิทรรศการถาวร	✓	ร้านกาแฟ		ไม้		ธรรมชาติ	หน้าจั่ว		ขาว
ผนัง	นิทรรศการชั่วคราว	✓	ห้องรับรอง		เหล็ก	✓	ดัดแปลง	บันลุ่ม		เหลือง
	ห้องอดิทยานิยม		ลานอเนกประสงค์		กระจก		รูปทรงเรขาคณิต	เปลือกอาคาร		เหลืองเข้ม
ผนังรับน้ำหนัก	ห้องประชุม		ห้องแม่บ้าน		กระเบื้อง	✓	วงกลม	ทาสี	✓	ส้ม
	ห้องอเนกประสงค์		ห้องงานระบบ		เมทัลชีท		สี่เหลี่ยมจัตุรัส	ภาพสูง-ต่ำ		แดง
Wide span	ห้องสมุด		ห้องเก็บของ	✓	อลูมิเนียม	✓	สามเหลี่ยม	งานจิตรกรรม		น้ำเงิน
	สำนักงาน		ห้องWorkshop		ยาง		หกเหลี่ยม	แกะสลัก		ฟ้า
Tunnel form	ร้านค้า	✓	ห้องเก็บผลงาน		พลาสติก		ห้าเหลี่ยม	ผ้าพาดาน		เขียวเข้ม
	ประชาสัมพันธ์		เวที		อิบซีม		สี่เหลี่ยมคางหมู	หัวเสา		เขียวอ่อน
	บันไดเลื่อน		ลิฟต์				วงรี	กรวยอด		

จากการสำรวจอาคาร Bangkok city gallery พบว่ามีการใช้โครงสร้างอาคารเป็นระบบเสา-คาน โดยเสาอาคารเป็นเสากลมและคานสี่เหลี่ยม มีลักษณะการใช้งานที่จัดแสดงนิทรรศการและร้านค้า วัสดุอาคารใช้ คอนกรีตเสริมเหล็กเป็นส่วนโครงสร้าง คอนกรีต อลูมิเนียม และกระจกโปร่งใสเป็นส่วนผนัง รูปลักษณะอาคารเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า องค์ประกอบตกแต่ง ประกอบด้วยเชิงชาย และบันลุ่มในส่วนหลังคา และทาสีในส่วนของผนัง โหนดสีอาคารภายนอกกลางคือสีเขียว

6) กรณีศึกษาที่ 6 อาคารYenakart villa

ตารางที่ 7 แสดงการสำรวจอาคาร อาคารYenakart villa

อาคารYenakart villa								
					ที่ตั้ง 4 ซอย ประสาทสุข แขวง ชองนนทรี เขต ยานนาวา กรุงเทพมหานคร 10120			
					เจ้าของโครงการ Soichiro Shimizu			
					สังกัด : เอกชน			
					วันที่ลงสำรวจ 25/12/62			
ลักษณะทางกายภาพ								
โครงสร้าง	ลักษณะการใช้งาน			วัสดุอาคาร	รูปลักษณะอาคาร	องค์ประกอบตกแต่ง	โทนสี	
เสา-คาน	ห้องโถง		ห้องน้ำ	คอนกรีต		รูปทรงอิสระ	เจียงชาย	ดำ
	นิทรรศการถาวร	✓	ร้านกาแฟ	ไม้	✓	ธรรมชาติ	หน้าจั่ว	ขาว
ผนังสำเร็จรูป	นิทรรศการชั่วคราว	✓	ห้องรับรอง	เหล็ก	✓	ตัดแปลง	บันลุ่ม	เหลือง
	ห้องออกตีอเวียม		ลานอเนกประสงค์	กระจก		รูปทรงเรขาคณิต	เปิดอาคาร	เหลืองเข้ม
ผนังรับน้ำหนัก	ห้องประชุม		ห้องแม่บ้าน	กระเบื้อง	✓	วงกลม	ทาสี	ส้ม
	ห้องอเนกประสงค์		ห้องงานระบบ	แมทัลลิก		สี่เหลี่ยมจัตุรัส	ภาพสูง-ต่ำ	แดง
Wide span	ห้องสมุด		ห้องเก็บของ	อลูมิเนียม	✓	สามเหลี่ยม	งานจิตรกรรม	น้ำเงิน
	สำนักงาน		ห้องWorkshop	ยาง		หกเหลี่ยม	แกะสลัก	ฟ้า
	ร้านค้า		ห้องเก็บผลงาน	พลาสติก		ห้าเหลี่ยม	สีน้ำตาล	เขียวเข้ม
Tunnel form	ประชาสัมพันธ์		เวที	อิปซัน		สี่เหลี่ยมคางหมู	หัวเสา	เขียวอ่อน
	บันไดเลื่อน		ลิฟต์			วงรี	กรวย	

จากการสำรวจอาคาร Bangkok city gallery พบว่ามีการใช้โครงสร้างอาคารเป็นระบบเสา-คาน โดยเสาอาคารเป็นเสากลมและคานสี่เหลี่ยม มีลักษณะการใช้งานเพียงพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ วัสดุอาคารใช้ คอนกรีตเสริมเหล็กเป็นส่วนโครงสร้าง คอนกรีต อลูมิเนียม และกระจก โปร่งใสเป็นส่วนผนัง รูปลักษณะอาคารเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า องค์ประกอบตกแต่ง ประกอบด้วย เจียงชาย และบันลุ่มในส่วนหลังคา และทาสีในส่วนของผนัง โทนสีอาคารภายนอกมีการใช้โทนสีกลางคือ สีขาว

การวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์

การวิจัยเปรียบเทียบลักษณะกายภาพในแต่ละขนาดของอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ จะกล่าวถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ปรากฏในอาคารหอศิลป์ โดยในการลงพื้นที่ภาคสนามสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะกายภาพโครงสร้าง วัสดุ โทนสี องค์กรประกอบ ตกแต่งอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ

ลักษณะกายภาพ อาคารหอศิลป์	อาคารหอศิลป์						ข้อสังเกต	พื้นที่ใช้สอย
	อาคารหอศิลป์ขนาดพิเศษ		อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่		อาคารหอศิลป์ทั่วไป			
	กรณีศึกษาที่ 1	กรณีศึกษาที่ 2	กรณีศึกษาที่ 3	กรณีศึกษาที่ 4	กรณีศึกษาที่ 5	กรณีศึกษาที่ 6		
โครงสร้าง	-เสาคาน	-เสาคาน	-เสาคาน	-Wide span	-เสาคาน	-เสาคาน	ใช้โครงสร้างเสาคานเป็นหลัก	ไม่มี
วัสดุ	-คอนกรีต -เหล็ก -กระจก -อลูมิเนียม -เมทัลลิก	-คอนกรีต -เหล็ก- กระจก -เมทัลลิก	-คอนกรีต -เหล็ก -กระจก -อลูมิเนียม	-คอนกรีต -เหล็ก -กระจก -อลูมิเนียม -เมทัลลิก	-คอนกรีต -กระจก -อลูมิเนียม -เมทัลลิก	-คอนกรีต -กระจก -อลูมิเนียม -เมทัลลิก	ใช้คอนกรีต เหล็ก กระจก อลูมิเนียม และเมทัลลิกเป็นหลัก	ไม่มี
โทนสี	-สีโทนกลาง -สีโทนร้อน -สีโทนเย็น	-สีโทนกลาง	-สีโทนกลาง	-สีโทนกลาง	-สีโทนกลาง	-สีโทนกลาง	ใช้สีโทนกลางเป็นหลัก	ไม่มี
องค์กรประกอบ ตกแต่ง	-เชิงชาย -บันลอม -ทาสี -ฝ้าเพดาน -เปลือย อาคาร	-เชิงชาย -บันลอม -ทาสี -ฝ้าเพดาน -เปลือย อาคาร	-เชิงชาย -บันลอม -ฝ้าเพดาน -เปลือย อาคาร	-เชิงชาย -บันลอม -ทาสี	-เชิงชาย -บันลอม -ทาสี	-เชิงชาย -บันลอม -ทาสี	นิยมเชิงชาย บันลอม ทาสี เปลือยอาคาร	ไม่มี
รูปลักษณ์อาคาร	-รูปทรง อิสระ	-รูปทรง เรขาคณิต	-รูปทรง อิสระ	-รูปทรง เรขาคณิต	-รูปทรง เรขาคณิต	-รูปทรง เรขาคณิต	ใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นหลัก	ไม่มี



ตารางที่ 9 การวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะกายภาพลักษณะกรใช้งานอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ

ลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์	อาคารหอศิลป์						ข้อสังเกต	พื้นที่ใช้สอย	
	อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่พิเศษ		อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่		อาคารหอศิลป์ทั่วไป				
	กรณีศึกษาที่ 1	กรณีศึกษาที่ 2	กรณีศึกษาที่ 3	กรณีศึกษาที่ 4	กรณีศึกษาที่ 5	กรณีศึกษาที่ 6			
ลักษณะการใช้ งาน	พื้นที่ส่วนจัดนิทรรศการ	-นิทรรศการถาวร -นิทรรศการชั่วคราว (15,000 ตรม.)	-นิทรรศการถาวร -นิทรรศการชั่วคราว (12,000 ตรม.)	-นิทรรศการถาวร -นิทรรศการชั่วคราว (2,000ตรม.)	-นิทรรศการถาวร -นิทรรศการชั่วคราว (2,500ตรม.)	-นิทรรศการถาวร -นิทรรศการชั่วคราว (150 ตรม.)	-นิทรรศการถาวร -นิทรรศการชั่วคราว (100 ตรม.)	มีการจัดนิทรรศการในทุกขนาดอาคารในส่วนพื้นที่ใช้สอยลดลงตามขนาดอาคาร	มี
	พื้นที่ส่วนสนับสนุน	-ห้องโถง -ห้องสมุด -ห้องWorkshop -ห้องนอนกประสงค์ -ห้องประชุม -ห้องออดิโอวีเอ็ม -ห้องรับรอง -สำนักงาน -ร้านค้า -ร้านค้ากาแฟ -ประชาสัมพันธ์ (8,000 ตรม.)	-ห้องโถง -ห้องออดิโอเตรียม -ห้องรับรอง -ร้านค้า -ร้านค้ากาแฟ -ประชาสัมพันธ์ (6,000 ตรม.)	-ห้องโถง -ห้องรับรอง -ร้านค้า -ร้านค้ากาแฟ -ประชาสัมพันธ์ (700 ตรม.)	-ห้องโถง -ห้องรับรอง -ร้านค้า -ร้านค้ากาแฟ -ประชาสัมพันธ์ (1,000 ตรม.)	-ร้านค้า (50 ตรม.)	-	พื้นที่ส่วนสนับสนุนมีความแตกต่างโดยลดลงตามขนาดอาคาร	มี
ลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์	อาคารหอศิลป์						ข้อสังเกต	พื้นที่ใช้สอย	
	อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่พิเศษ		อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่		อาคารหอศิลป์ทั่วไป				
	กรณีศึกษาที่ 1	กรณีศึกษาที่ 2	กรณีศึกษาที่ 3	กรณีศึกษาที่ 4	กรณีศึกษาที่ 5	กรณีศึกษาที่ 6			
ลักษณะการใช้ งาน	พื้นที่ส่วนบริการ	-ห้องน้ำ -ห้องงานระบบ -ห้องเก็บของ -ห้องเก็บผลงาน -ห้องแม่บ้าน (2,000 ตรม.)	-ห้องน้ำ -ห้องงานระบบ -ห้องเก็บของ -ห้องเก็บผลงาน -ห้องแม่บ้าน (2,000ตรม.)	-ห้องน้ำ -ห้องงานระบบ -ห้องเก็บของ -ห้องเก็บผลงาน -ห้องแม่บ้าน (500 ตรม.)	-ห้องน้ำ -ห้องงานระบบ -ห้องเก็บของ -ห้องแม่บ้าน (500 ตรม.)	-ห้องน้ำ -ห้องเก็บของ (25 ตรม.)	-ห้องน้ำ -ห้องเก็บของ (50 ตรม.)	พื้นที่ส่วนบริการมีความแตกต่างโดยลดลงตามขนาดอาคาร	มี

จากตารางที่ 8 และ 9 พบว่า ในส่วนของลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ ในพื้นที่กรุงเทพฯ ตามขนาดอาคารได้ดังนี้

1.โครงสร้างอาคาร

จากการสำรวจค้นพบว่าอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ มีการใช้โครงสร้างเสาคานเป็นหลัก โดยทุกอาคารเป็นคอนกรีตเสริมเหล็ก ซึ่งมีคุณสมบัติรับแรงอัดและแรงดึงได้ดี

2. วัสดุ

จากการสำรวจค้นพบว่าอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ นิยมใช้วัสดุดังนี้

- คอนกรีต และ เหล็ก ใช้ในส่วนของโครงสร้างอาคาร เพราะรับแรงอัดได้ดี เหล็กรับแรงดึงได้ดีเมื่อคู่กัน จึงเป็นโครงสร้างที่สามารถรับน้ำหนักอาคารได้มีประสิทธิภาพ
- กระจก ใช้ในส่วนผนังอาคาร เพราะ กระจกเป็นวัสดุโปร่งใส สามารถให้แสงผ่านเข้ามาในอาคารได้
- อลูมิเนียม ใช้กับกระจกและงานตกแต่ง ทำหน้าที่เป็นกรอบบานยึดให้กับผนังกระจกในอาคาร
- เมทัลชีท ใช้ในส่วนของหลังคาอาคารหอศิลป์ เนื่องจากติดตั้งง่าย และรวดเร็ว สามารถติดตั้งได้

3. โทนสี

จากการสำรวจค้นพบว่าอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ นิยมใช้โทนสีกลางเป็นหลัก ได้แก่ สีขาวและสีดำ เนื่องจากเป็นสีแท้ในธรรมชาติ เป็นสีกลางของแสง

4. องค์ประกอบตกแต่ง

จากการสำรวจค้นพบว่าอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ นิยมใช้องค์ประกอบตกแต่งดังนี้

- เติงชาย ใช้ในส่วนของงานหลังคา ทำหน้าที่ปิดปลายหลังคา เพื่อปกปิดความไม่เรียบร้อยของหลังคาอีกทั้งยังกันนกและแมลงเข้าไปใต้หลังคา
- บันลม ใช้ในส่วนของงานหลังคา ทำหน้าที่ปิดหัวท้ายริมโครงสร้างหลังคา กันลมไม่ให้ปะทะกับหลังคาโดยตรง และช่วยกันน้ำฝน
- งานทาสี นิยมทาสีเพื่อความสวยงาม ปกป้องพื้นผิวของวัสดุ และสามารถปรับความเข้มของแสงได้
- เปลือกอาคาร ใช้ในส่วนของงานผนัง เนื่องจากอาคารหอศิลป์เป็นอาคารที่ต้องการความเป็นเอกลักษณ์ งานเปลือกอาคารจึงเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับอาคารได้

5. รูปลักษณะอาคาร

จากการสำรวจค้นพบว่าอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ นิยมใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นหลัก

6. ลักษณะการใช้งาน

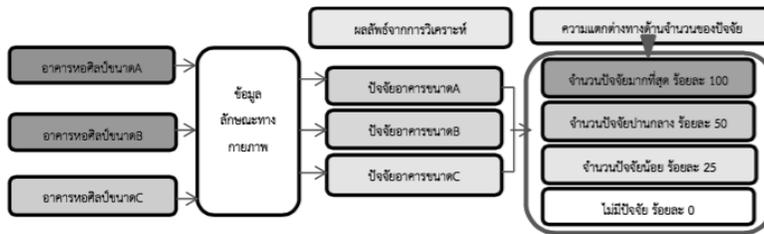
จากการสำรวจค้นพบว่าอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ มีความแตกต่างกัน โดยลดลงตามลำดับของขนาดอาคาร

การวิเคราะห์หาปัจจัยทางลักษณะกายภาพที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ

การวิจัยหาปัจจัยทางลักษณะกายภาพที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ของอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ โดยนำผลลัพธ์ปัจจัยจากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบจากตารางที่ 8 และ 9 มาวิเคราะห์



แปลงเป็นร้อยละ โดยตั้งต้นให้จำนวนข้อมูลมากที่สุดเป็นร้อยละ 100 จำนวนข้อมูลบีจ้ายปานกลางเป็นร้อยละ 50 จำนวนข้อมูลบีจายน้อยเป็นร้อยละ 25 และไม่มีข้อมูลบีจ้ายเป็นร้อยละ 0 ตามลำดับ



ตารางที่ 10 การวิเคราะห์หาบีจ้ายทางลักษณะกายภาพที่ส่งผลต่อขนาดของอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพมหานคร

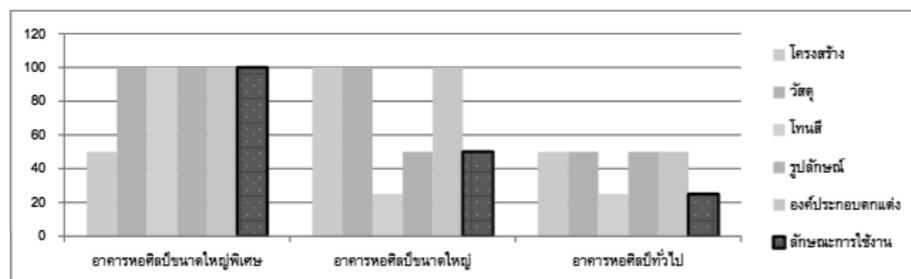
ลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์	อาคารหอศิลป์						หมายเหตุ
	อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่พิเศษ	จำนวนข้อมูล	อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่	จำนวนข้อมูล	อาคารหอศิลป์ทั่วไป	จำนวนข้อมูล	
โครงสร้าง	-เสาคาน	1	-เสาคาน -Wide span	2	-เสาคาน	1	ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ใช้สอยอาคาร
รวม (ร้อยละ)	50		100		50		
วัสดุ	-คอนกรีต	5	-คอนกรีต	5	-คอนกรีต	4	ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ใช้สอยอาคาร
	-เหล็ก		-เหล็ก		-กระฉาก		
	-กระฉาก		-อลูมิเนียม		-เมทัลชีท		
	-อลูมิเนียม		-เมทัลชีท		-		
รวม (ร้อยละ)	100		100		50		
โหนด	-สีโหนดกลาง	3	-สีโหนดกลาง	1	-สีโหนดกลาง	1	ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ใช้สอยอาคาร
	-สีโหนดรอบ						
	-สีโหนดอื่น						
รวม (ร้อยละ)	100		25		25		
องค์ประกอบตกแต่ง	-เชิงชาย	5	-เชิงชาย	5	-เชิงชาย	3	ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ใช้สอยอาคาร
	-บันลอม		-บันลอม				
	-ทาสี		-ทาสี				
	-ฝ้าเพดาน		-ฝ้าเพดาน				
	-เปลือกอาคาร		-เปลือกอาคาร				
รวม (ร้อยละ)	100		100		50		
รูปลักษณ์อาคาร	-รูปทรงอิสระ	2	-รูปทรงเรขาคณิต	1	-รูปทรงเรขาคณิต	1	ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ใช้สอยอาคาร
	-รูปทรงเรขาคณิต						
รวม (ร้อยละ)	100		50		50		
ลักษณะการใช้งาน	-พื้นที่จัดนิทรรศการ	4	-พื้นที่จัดนิทรรศการ	2	-พื้นที่จัดนิทรรศการ	1	ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ใช้สอยอาคาร
	-พื้นที่สนับสนุน		-พื้นที่บริการ				
	-พื้นที่บริการ		-ทางสัญจร				
	-ทางสัญจร						
รวม (ร้อยละ)	100		50		25		

สรุปผลการศึกษา

1.อาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ จำนวน 6 อาคาร โดยแบ่งอาคารตามขนาดได้ 3 รูปแบบ ได้แก่อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่พิเศษ อาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่ และอาคารหอศิลป์ทั่วไป ซึ่งจากการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ปัจจัยทางลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ทั้ง 3 รูปแบบ พบว่าอาคารทั้ง 6 อาคาร มีลักษณะกายภาพทั้ง 6 ปัจจัยครบถ้วนสอดคล้องกับทฤษฎีลักษณะกายภาพอาคารของ ผศ.ดร. เสรีชัย โชติพานิช (2553)

2.การศึกษาและรวบรวมข้อมูลลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ พบว่าโครงสร้าง ใช้ระบบโครงสร้างเสา-คาน วัสดุใช้ คอนกรีต กระจก เหล็ก อลูมิเนียม และ เมทัลชีท โทนสีใช้ โทนสีกลาง ได้แก่สีขาวและสีดำ องค์กรประกอบตกแต่งใช้เซิงชาย ทาสี เปลือกอาคาร รูปลักษณะอาคารใช้ รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า และในส่วนลักษณะการใช้งานนั้นมีการจัดแสดงนิทรรศการในทุกรูปแบบขนาดอาคารหอศิลป์ ด้วยปัจจัยทางลักษณะกายภาพดังกล่าวมานี้ เป็นปัจจัยที่ค้นพบมากที่สุดในอาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพมหานคร

3.ประเภทปัจจัยที่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่อาคารหอศิลป์ คือ ลักษณะการใช้งาน โดยมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านขนาดพื้นที่ภายในอาคารหอศิลป์ทั้ง 3 รูปแบบ โดยจากการวิเคราะห์สังเกตเห็นได้ว่าอาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่พิเศษ จะมีพื้นที่การใช้งานที่ครบถ้วน ได้แก่ พื้นที่จัดนิทรรศการ พื้นที่สนับสนุนที่ครบถ้วน และพื้นที่บริการ ในส่วนของอาคารหอศิลป์ขนาดใหญ่จะมีการใช้งานที่ค่อนข้างครบถ้วน ได้แก่ พื้นที่การจัดนิทรรศการ พื้นที่สนับสนุนในบางส่วน และพื้นที่บริการ และอาคารหอศิลป์ทั่วไป จะมีพื้นที่การใช้งานเพียงพื้นที่จัดนิทรรศการและพื้นที่บริการบางส่วนเท่านั้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าลักษณะการใช้งานลดลงตามลำดับของขนาดอาคารหอศิลป์ สามารถสังเกตได้จากกราฟภาพที่ 2 ในส่วนของลักษณะกายภาพทางด้านลักษณะการใช้งานลดลงในอัตราส่วนครึ่งหนึ่งตามลำดับของขนาดพื้นที่อาคารหอศิลป์ ส่วนปัจจัยโครงสร้าง วัสดุ โทนสี องค์กรประกอบตกแต่ง และรูปลักษณะอาคาร เป็นปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อขนาดพื้นที่ของอาคารหอศิลป์ ซึ่งจะสังเกตได้จากภาพที่ 2 ว่าจะมีอัตราส่วนของปัจจัยในแต่ละด้านเท่ากันใน 3 รูปแบบขนาดพื้นที่อาคาร จึงสรุปได้ว่าลักษณะการใช้งานส่งผลต่อขนาดพื้นที่อาคารหอศิลป์ในเขตกรุงเทพฯ และ โครงสร้าง วัสดุ โทนสี องค์กรประกอบตกแต่ง และรูปลักษณะอาคาร ไม่ส่งผลต่อขนาดอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ



ภาพที่ 2 แสดงอัตราส่วนของปัจจัยลักษณะกายภาพที่ส่งผลต่อขนาดกายภาพอาคารหอศิลป์
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



ข้อเสนอแนะ

การศึกษาลักษณะกายภาพอาคารหอศิลป์ในพื้นที่กรุงเทพฯ จากกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวอาจไม่ครอบคลุม ผู้ศึกษาเสนอแนะว่าหากมีการศึกษาในลักษณะนี้ควรมีการศึกษาจากหอศิลป์ที่มีลักษณะอื่น ๆ เนื่องจากอาคารหอศิลป์บางประเภทอาจมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการใช้งานและงานก่อสร้างของอาคาร ดังนั้นเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาที่หลากหลายและครอบคลุมทุกประเภท ควรมีการวางแผนการเก็บข้อมูลให้ครอบคลุมทุกช่วงเวลาของการใช้งานอาคาร

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

เสริชย์ โชติพานิช (2553) “การบริหารทรัพยากรกายภาพ หลักการทฤษฎี” คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

กิติมา อมรทัต. (2530). “ความหมายของศิลปะ. กรุงเทพฯ:” โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ศิริวัฒน์ แสนเสริม. (2546). การเรียนรู้สหวิทยาการจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ. BU ACADEMIC REVIEW. Vol. 2No.1: 109-119.

ศิริวัฒน์แสนเสริม. (2549). บทความวิชาการ. “การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ร่วมสมัยเพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต.” สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2562,

จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/epaper/july_dec2006/Siriwat.pdf.

ภาษาต่างประเทศ

Blocker, H. G. & Jeffers, J. M. “Contextualizing aesthetics: from Plato to Lyotard.”

Belmont, Calif: Wadsworth Pub, 1999.

Eilean Hooper-Greenhill. “Museums and the Interpretation of Visual Culture.” London:

Routledge, 2000.

Gary Edson and David Dean. “The Handbook for Museums”. London: Routledge, 1996.

Kant, Immanuel. “ Groundwork of theMetaphysics of Morals”. Cambridge: Cambridge

University Press, 2005.





การจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบ้านเวินบึก อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี

A Management of Culture of the Bru Community, Ban Wen Buek, Khong Chiam District, Ubon Ratchatani Province

เยาวรัตน์ เจริญจิตร¹

ภูษา เรืองชีวิน²

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบ้านเวินบึกทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์ของชาวบ้านเวินบึก โดยนำมาวิเคราะห์ถึงแนวทางการจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนในประเด็นที่พบร่วมกัน เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรมของชุมชนชาวบ้านเวินบึก

ผลของการวิจัยพบว่าวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบ้านเวินบึก มีความแตกต่างจากชุมชนดั้งเดิมของตน เนื่องด้วยนโยบายของทางภาครัฐที่มุ่งเน้นพัฒนาโดยขาดบูรณาการกับรากฐานชุมชน จึงทำให้รูปแบบวิถีวัฒนธรรมปรับเปลี่ยนไปตามสภาพบริบทของสังคมสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ชุมชนชาวบรูเคยมีการปรับแนวทางวิถีวัฒนธรรมของตนให้เกิดความใกล้เคียงกับวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวลาวอีสานที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ด้วยการบูรณาการความรู้ที่มีให้เกิดเป็นแนวทางใหม่ใช้ในชุมชนของตนเอง โดยที่ยังคงรากฐานความรู้ดั้งเดิมไว้แต่มีการปรับรายละเอียดส่วนย่อยให้เข้ากับบริบททางสังคม เพื่อมิให้เกิดความแตกต่างและไม่ขัดกับหลักคติค่านิยมความเชื่อในวิถีวัฒนธรรม จนกลายเป็นอัตลักษณ์ทางสังคมที่โดดเด่น อัตลักษณ์ดังกล่าวนี้สามารถปรับเปลี่ยนไปตามค่านิยมความเชื่อของผู้คนในสังคมในแต่ละยุคสมัยได้ ชุมชนชาวบรูมีอัตลักษณ์ทางสังคมที่หลากหลาย เป็นความรู้ภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น ซึ่งอัตลักษณ์เหล่านี้ได้กลายเป็นเอกลักษณ์ทางสังคมที่มีการยอมรับและถือปฏิบัติร่วมกันมา แต่กระแสดความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่เกิดขึ้นได้ส่งผลกระทบต่อวิถีวัฒนธรรมชุมชน เป็นสิ่งที่ชุมชนต้องตระหนักถึงความสำคัญ เพราะการเปลี่ยนแปลงที่เข้ามาทำให้วิถีของชุมชนเกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกด้าน ซึ่งมากน้อยต่างกันไปตามความสำคัญ หากคนในชุมชนมองไม่เห็นความสำคัญ ไม่มีวิธีการจัดการที่เหมาะสม วิถีวัฒนธรรมของชุมชนก็อาจเกิดการสูญหายไปจากสังคมได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นการจัดทำแหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรมในชุมชนจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ชุมชนชาวบรูต้องรีบดำเนินการจัดการ เพื่อเป็นการสืบทอด สืบสาน องค์ความรู้ที่มีให้คงอยู่ ด้วยการอนุรักษ์ พิธีกรรม และพัฒนาโดยให้ชนรุ่นหลังเป็นผู้สืบทอดแบบแผนแนวทาง จะทำให้วิถีวัฒนธรรมชุมชนสามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางสังคมพลวัตที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันได้อย่างรู้เท่าทัน

คำสำคัญ : ชาวบรู, ชาวลาวอีสาน, วิถีวัฒนธรรม, การจัดการ, บ้านเวินบึก, โขงเจียม

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผศ.ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The objective of the research is to study community culture of the Bru people at Ban Wen Buek on the content areas of history, art and culture by analyzing cultural management of the Bru community.

The research findings are as follows : The culture of the Bru people at Ban Wen Buek is different from what it used to be in the past due to the government policies that focused on development without an integration with the community culture thus making the model of community culture adjusted according to the context of society and environment. Besides, the Bru community used to adjust their community culture in order to blend with culture of other Isan communities that are closeby by integrating their existing knowledge to anew their own culture whereas the old community culture is still maintained and adjusted to surrounding social context causing no conflict with moral values and beliefs which finally becomes unique social identity. This social identity may be changed in accordance with values and beliefs in community culture of each time period. The Bru community has various social identities such as knowledge and wisdom which later become unique identities that have been accepted and followed. But change in the world society has affected the culture of community. It is something that the community has to be aware of. The incoming change may cause changes in community in all aspects which may be more or less depending on situations. If the people in the community do not see the importance or not having proper management method, the community culture may be lost. Therefore, having a learning center for a model of community culture is essential. The Bru community has to act quickly in order to pass on their knowledge through conservation, restoration and development by allowing future generations to carry on the given mission to maintain community culture in the midst of a dynamic society that is happening knowingly.

Keywords : The Bru people, Lao Isan people, community culture, management, Ban Wen Buek, Khong Chiam

หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยมีกลุ่มชาติพันธุ์เข้ามาอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ละกลุ่มเมื่อเข้ามาแล้วนำเอาวิถีวัฒนธรรมความเชื่อของชาติพันธุ์ตน เข้ามาดำรงชีวิตอาศัยอยู่ในพื้นที่ประเทศไทย ได้มีการปรับวิถีการดำรงชีวิตให้กลมกลืนไปกับสภาพของภูมิประเทศ ปรับตามชุมชนของคนในพื้นที่ที่อยู่ติดกัน หรือปรับตามทางการไทย การเคลื่อนย้ายเข้ามาในพื้นที่ประเทศไทยย่อมทำให้เกิดปัญหาด้านการปกครองของทางการไทย ด้วยเหตุวิถีสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและเมื่อทางการเข้าไปสนับสนุนให้ความช่วยเหลือ ก็อาจทำให้เกิดผลกระทบกับวิถีชีวิต ผลกระทบตามความเชื่อทางวัฒนธรรม โดยที่รัฐไม่เข้าใจวิถีชีวิตความเชื่อเดิม

กลุ่มชาติพันธุ์บรูเป็นกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่ง ที่แรกเริ่มเดิมเคยอาศัยอยู่ในประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว (สปป.ลาว) เป็นชุมชนที่ดำรงชีวิตด้วยการล่าสัตว์ มีการอพยพเคลื่อนย้ายไปตามพื้นที่ทำกินที่อุดมสมบูรณ์ตามที่ต่าง ๆ ต่อมาได้เดินทางข้ามแม่น้ำโขงมายังฝั่งประเทศไทย โดยเข้ามาตั้งชุมชนอาศัยอยู่ที่บ้านเวินบึก อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ในช่วงปี พ.ศ. 2457 (ภัททิยา ยิมเรวัต, 2525 : 85-86) เข้ามาในครั้งแรกจำนวน 4 ครัวเรือน และเดินทางเข้ามาเรื่อยจนถึงปัจจุบันนี้ ชาวบรูในชุมชนมีจำนวน 140 ครัวเรือน ประชากรทั้งหมด 563 คน (สมัย วงศาคร, 2561) จากที่เคยเป็นชุมชนแห่งการล่าสัตว์ต้องเปลี่ยนมาเป็นชุมชนเกษตรกรรม เนื่องด้วยนโยบายภาครัฐของรัฐบาลไทย ได้จัดสรรพื้นที่ทำกินให้อยู่เป็นสัดส่วนจึงทำให้การเคลื่อนย้ายต้องยุติลง (สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี, 2561) ในช่วงแรกที่เข้ามาอยู่ฝั่งประเทศไทย รูปแบบวิถีชุมชนยังคงเป็นแบบดั้งเดิมมีการใช้ชีวิตแบบเรียบง่ายยึดถือตามฮีตคองของตนเป็นหลักในการดำเนินวิถีชีวิต ต่อมาในปัจจุบันเมื่อทางภาครัฐได้เข้ามาพัฒนาชุมชนจึงส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง ทางสังคมบางส่วน เนื่องด้วยเหตุผลหลายประการ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลให้ชุมชนชาวบรูมีรูปแบบวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปจากเดิม มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตให้เข้ากับสภาพบริบทสิ่งแวดล้อมทางสังคมใหม่ที่แตกต่างจากที่เคยเป็นมา (สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี, 2561) ด้วยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลให้โครงสร้างทางสังคมของชุมชนชาวบรู ในด้านเศรษฐกิจสังคม วิถีชุมชน ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ภาษา ศาสนา คติความเชื่อค่านิยม สภาพแวดล้อมชุมชน จำนวนประชากรและอื่น ๆ เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบแนวทางใหม่ของสังคมไทย

ด้วยสังคมโลกในปัจจุบันที่เข้าสู่สังคมโลกาภิวัตน์ เป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตเพราะสามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลได้ขั้นหนึ่ง กระแสของความเจริญก้าวหน้านี้ให้ข้อพิพาทต่อชุมชนชาวบรู ทำให้เกิดความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมที่ทันสมัยเข้ามามีบทบาทในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดค่านิยมความเชื่อในแนวทางใหม่ ทำให้แนวทางความเชื่อค่านิยมดั้งเดิมของชุมชนบางอย่างเกิดการสูญหายไปจากสังคม คนรุ่นใหม่ในชุมชนไม่ให้ความสำคัญอาจมองว่าเป็นสิ่งที่ล้าสมัยไม่เหมาะกับสภาพสังคมใน

ปัจจุบัน จึงมองข้ามความสำคัญของสิ่งที่มีอยู่ ทำให้วิถีวัฒนธรรมชุมชนบางส่วนถูกลืมเลือนและคุณค่าลดลง เพราะคนในชุมชนไม่ให้ความสำคัญ

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าว จึงทำให้ชุมชนเริ่มเกิดความตระหนักในสิ่งที่เกิดขึ้นเกิดในชุมชน เนื่องจากเกรงว่าภูมิวิถีวัฒนธรรมที่มีจะเกิดการสูญหายไปอย่างถาวร ชุมชนชาวบรูได้มีความพยายามในการพัฒนา ฟันฟู อนุรักษ์ในวิถีแนวทางของตนเองซึ่งมีการดำเนินการ แต่ในการดำเนินการนั้นยังไม่ครอบคลุมเท่าที่ควร ซึ่งเกิดจากปัจจัยหลายประการ ทั้งขาดความรู้ความเข้าใจในแนวทางการจัดการวัฒนธรรมที่เหมาะสม หากมีการจัดการที่ดีจะส่งผลให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็ง และสามารถสืบทอดองค์ความรู้ที่มีให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคมส่วนรวม ดังนั้นแล้วจึงเป็นเรื่องที่จำเป็นหากชุมชนชาวบรูจะดำเนินการอนุรักษ์ ฟันฟู และพัฒนาองค์ความรู้ที่มีในชุมชนให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยการพัฒนาลักษณะที่มีในชุมชนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิถีใหม่ในชุมชน การบูรณาการยุคนี้ใช้ความรู้ที่มีให้เกิดความเหมาะสมกลมกลืนกับบริบทสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยส่วนรวม จะทำให้การบริหารจัดการวัฒนธรรมถูกต้องตามหลักวิชาการสามารถที่จะรักษาภูมิวัฒนธรรมของชุมชนตนได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น อีกทั้งทางราชการสามารถนำไปเป็นตัวอย่างกับชุมชนอื่น ๆ ในทำนองเดียวกับชาวบรู ทำให้ชุมชนเข้มแข็ง ทางการไม่ต้องเสียงบประมาณช่วยเหลือเป็นจำนวนมาก เพราะแต่ละชุมชนมีสภาพเศรษฐกิจที่ดีขึ้นโดยรักษาวิถีวัฒนธรรมของตนไว้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิถีวัฒนธรรมชุมชนบ้านเวินบีกทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์ของชาวบรูบ้านเวินบีก
2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรูบ้านเวินบีก
3. เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรมของชุมชนชาวบรูบ้านเวินบีก และสร้างเครือข่ายชุมชนต้นแบบในอำเภอโขงเจียมด้วยกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยวางกรอบการวิจัยเป็น 3 กระบวนการดังนี้

1. ต้นทาง

ศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์บรูและบริบทสภาพแวดล้อมทางด้านกายภาพที่เป็นธรรมชาติริมฝั่งแม่น้ำโขง ศึกษาแนวทางการจัดการวิถีวัฒนธรรมตามหลักการทางวิชาการโดยการนำแนวความคิดเกี่ยวกับการจัดการวัฒนธรรม การจัดการความรู้ภูมิปัญญา การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และการจัดการ

แหล่งเรียนรู้ ศึกษาข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ ผู้แทนในชุมชน ผู้ประกอบการร้านค้า บุคคลผู้มี
ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชาวบ้านทั่วไป คณะกรรมการชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในพื้นที่บ้านเวินบึก

2.กลางทาง

เมื่อศึกษาทั้ง 3 ทางแล้วนำเอาองค์ความรู้มากลั่นสกัดเป็นแนวทางความคิดปรับใช้ในการ
วิเคราะห์และประเมินพื้นที่ทางวัฒนธรรมในชุมชน โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมเสนอแนวทางการจัดการ
วิถีวัฒนธรรมชุมชน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการ

3.ปลายทาง

นำแนวทางที่ได้นำเสนอกับชุมชนเพื่อจัดทำแหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรม ในพื้นที่ชุมชน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- 1.ทำให้เข้าใจในวิถีวัฒนธรรมความเป็นมาทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์
และความเป็นอยู่ของสังคมชาวบรูบ้านเวินบึก ลุ่มแม่น้ำโขงมากยิ่งขึ้น
- 2.ได้ข้อมูลที่เป็นแนวทางวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรูบ้านเวินบึก และชุมชนโดยรอบ เพื่อ
สร้างแนวทางการจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรูให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบของชุมชน และสร้าง
เครือข่ายชุมชนในอำเภอโขงเจียม
- 3.ช่วยส่งเสริมประชาสัมพันธ์วิถีวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์บรู ให้เป็นที่รู้จักและยอมรับ
ของคนในสังคม อันมีผลต่อการเป็นแหล่งท่องเที่ยวตามนโยบายนวัตวิถีของรัฐบาล และเป็นการ
สร้างรายได้ให้ชุมชนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัยและแนวคิด

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์และสภาพบริบทชุมชนชาว
บรู ซึ่งใช้แนวความคิดการจัดการวัฒนธรรม แนวคิดการจัดการความรู้ภูมิปัญญา แนวคิดการ
เปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และแนวคิดการจัดการแหล่งเรียนรู้ วิเคราะห์แนวทางการจัดการวิถี
วัฒนธรรมและเสนอแนะแนวทางการจัดการวิถีวัฒนธรรมบนพื้นฐาน ให้เป็นไปอย่างเหมาะสมตาม
สภาพความเป็นจริงของสังคมชาวบรู เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสังคมกลุ่มชาติพันธุ์ของชาวบรู
ต่อไป

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลหลัก

ประชากรในการวิจัยคือบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในพื้นที่บ้านเวินบีกและชุมชนโดยรอบ ได้แก่ ชาวบรู ชาวลาวอีสาน และนักท่องเที่ยว ที่เดินทางมายังบ้านเวินบีกสามารถจำแนกได้ 3 กลุ่มคือ กลุ่มประชาชนทั่วไปในพื้นที่ กลุ่มบุคลากรหน่วยงานของรัฐในท้องถิ่น และกลุ่มบุคคลภายนอก โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative research)โดยเน้นกระบวนการวิจัยแบบสหวิทยาการเป็นการศึกษาสถานการณ์ที่เป็นไปตามสภาพจริงของชุมชนชาวบรูบ้านเวินบีก อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในทุกมิติ ทุกรูปแบบ ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ ความเป็นมา ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และสภาพบริบทของชุมชนชาวบรู โดยผู้วิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการวิจัย ใช้วิธีการศึกษาข้อมูลตำราเอกสาร สัมภาษณ์ เป็นวิธีการหลักในการเก็บข้อมูลและอธิบายข้อมูลในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และวรรณกรรม

ทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ตำรา และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา ศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์บรูและบริบทสภาพแวดล้อมทางด้านกายภาพที่เป็นธรรมชาติริมฝั่งแม่น้ำโขง บริบทของชุมชนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงและการส่งต่อทางวัฒนธรรมผ่านวิถีวัฒนธรรมประเพณีพิธีกรรมทางสังคมด้านต่าง ๆ

2. วิธีการวิจัยพัฒนาเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์

โดยการรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม ผู้วิจัยได้สร้างแบบสำรวจ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์เชิงลึกกึ่งโครงสร้าง โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ได้ทำการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลทั้งหมดด้วยตัวผู้วิจัยเอง และทำการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์

3. สร้างความเข้าใจในการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำข้อมูลมาประมวลวิเคราะห์เชื่อมโยงเป็นแนวทางในการจัดการให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ นำเสนอโดยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

ชาวบรู (The Bru people) หมายถึง กลุ่มชาติพันธุ์ที่มีภาษาพูดเป็นอัตลักษณ์ของตน แต่ไม่มีภาษาเขียน ได้อพยพเคลื่อนย้ายมาจากประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เข้าตั้งถิ่นฐานในประเทศไทยบริเวณบ้านเวินบีก อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี บางที เรียกว่า ชาวไทบรู เหมือนเช่น ไทลื้อ ไทเขิน ฯลฯ

ชาวลาวอีสาน (Lao Isan people) หมายถึง กลุ่มชาติพันธุ์คนลาวที่อาศัยอยู่ในพื้นที่รอบ ๆ หมู่บ้านเวินบึกใน เขตพื้นที่อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี บางที เรียกว่า ไทอีสาน

วิถีวัฒนธรรม (Community culture) หมายถึง แนวทางหรือแบบแผนทางสังคม ที่เป็นหลักประพฤติปฏิบัติร่วมกันของคนในสังคมใดสังคมหนึ่งพึงปฏิบัติตาม โดยมีการปลูกฝัง สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่งตามลำดับและเป็นสิ่งที่คนในชุมชนยอมรับร่วมกัน

การจัดการ (Management) หมายถึง กระบวนการรวบรวมองค์ความรู้นำมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถเข้าถึงความรู้แบ่งปันความรู้และส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสรุปผลและนำไปใช้โดยผ่านกระบวนการขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การแสวงหา การจัดเก็บ การสร้างความรู้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมิน การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้จนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

บ้านเวินบึก (Ban Wen Buek) หมายถึง หมู่บ้านของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวที่อพยพจากประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ข้ามมาอยู่ที่ฝั่งประเทศไทย และอาศัยอยู่บริเวณพื้นที่ ที่มีเงืงน้ำเป็นวังน้ำวนซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของเหล่าปลาบึกทั้งหลายนั่นเอง จึงเป็นที่มาของคำว่า เวินบึก

โขงเจียม (Khong Chiam) หมายถึง บริเวณพื้นที่เส้นทางผ่านทางแม่น้ำโขงไหลเลาะผ่านไปตามสภาพภูมิศาสตร์ของชุมชน ที่ตั้งอาศัยอยู่ในพื้นที่ลุ่มน้ำโขงในเขตพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี



ภาพที่ 1 บริบทสภาพแวดล้อมชุมชนบ้านเวินบึก

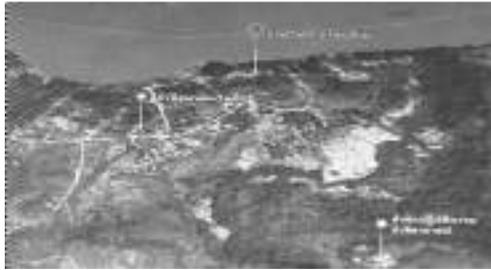
ที่มา : <https://www.google.com/maps/search/@15.3188621,105.5540983,17z/data=!3m1!4b1.19/09/2563>

ผลการวิจัย

1.ความเป็นมา

จากข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์พบว่าชุมชนชาวลาว เป็นชุมชนที่มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานเป็นกลุ่มคนจำนวนน้อยในเขตพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี การตั้งถิ่นฐานของชนกลุ่มนี้มาจากเหตุผลทางการเมืองที่เกิดจากการขัดแย้งอำนาจ และความต้องการที่จะเคลื่อนย้ายถิ่นฐานไปยังที่อยู่ใหม่ จึงได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่บ้านเวินบึก เขตอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ในช่วงปี พ.ศ. 2457 ประกอบด้วยตระกูล พึ่งป่าและพึ่งดง เป็นกลุ่มชาวลาวที่อพยพมาจากชุมชน

บ้านลาดเสือ จากสปป.ลาว โดยอพยพข้ามแม่น้ำโขงมายังฝั่งประเทศไทย ชุมชนชาวบรูมีวิถีชีวิตรวมไปถึงลักษณะสังคมและวัฒนธรรมชุมชนที่ยังคงยึดถือแนวทางแบบแผนดั้งเดิมของตนที่เรียกว่า “ฮีดซาของขอม” แม้ว่าจะอยู่ภายใต้การปกครองจากไทย แต่ชาวบรูมีการปรับโครงสร้างทางสังคมแบบใหม่ให้เข้ากับวิถีวัฒนธรรมเดิมของตน



ภาพที่ 2 พื้นที่ชุมชนบ้านเวินบีก

ที่มา : [https://www.google.com/maps/search/@15.3188621,105.5540983,17z/data=!3m1!4b1.20/04/2562,](https://www.google.com/maps/search/@15.3188621,105.5540983,17z/data=!3m1!4b1.20/04/2562)

2.สาเหตุของการเปลี่ยนแปลง

ลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชน ตลอดจนความเชื่อของชนกลุ่มนี้เดิมเป็นสังคมล่าสัตว์ เมื่อเคลื่อนย้ายเข้ามาอยู่ฝั่งประเทศไทยจึงเปลี่ยนเป็นสังคมเกษตรกรรมเกิดการตั้งถิ่นฐานถาวร เนื่องด้วยนโยบายของภาครัฐที่เข้าไปดำเนินการจัดการชุมชน โดยการปรับโครงสร้างทางสังคมในทุกด้าน ทำให้วิถีชีวิตชุมชนชาวบรูเปลี่ยนรูปแบบหันมาทำการประมง เพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ เป็นวิถีชีวิตที่เรียบง่ายอาศัยทรัพยากรธรรมชาติในการดำรงชีพในแต่ละวัน เน้นการอุปโภคและบริโภคภายในครัวเรือน ผู้คนให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและความเคารพผู้อาวุโสที่นับถือกันในระบบเครือญาติ รวมทั้งแนวทางจารีตประเพณีของตนที่เป็นหลักในการดำเนินชีวิตเน้นหนักในเรื่องการประกอบพิธีกรรมทางสังคม ได้แก่ งานบุญประเพณีต่าง ๆ ในชุมชนที่มีการปรับรูปแบบในเกิดความกลมกลืนกับบริบทสังคมรอบข้าง

3.ผลการเปลี่ยนแปลง

จากการศึกษาสำรวจข้อมูลในชุมชนบ้านเวินบีก ทำให้ทราบว่าภูมิวัฒนธรรมชุมชนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เนื่องจากความสัมพันธ์ของชุมชนกับพื้นที่ทำให้วิถีชุมชนเปลี่ยนแปลงรูปแบบแนวทางใหม่ เพื่อปรับให้เข้ากับสภาพของสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยที่ยังคงวิถีแนวทางดั้งเดิมของตนไว้และปรับรายละเอียดส่วนย่อยของแนวทางประเพณีปฏิบัติให้เหมาะสมกับสภาพบริบททางสังคมโดยส่วนรวม เพื่อเป็นแนวทางใหม่ในการปฏิบัติของผู้คนในชุมชน วราวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ (2546 : 73) ให้ความหมายว่า การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ในสังคมได้กำหนดให้มีขึ้นทั้งที่เป็นวัตถุและ ไม่ใช่วัตถุที่นำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคม เช่น ภาษา ศิลปะ ศาสนา ระบบ

ครอบครัว อาชีพ การเมือง การศึกษา นันทนาการและส่วนประกอบอื่น ๆ ทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับ วิเชียร รักการ (2551)ให้ความหมายว่า การเปลี่ยนแปลง หมายถึง การเปลี่ยนสภาพทั่ว ๆ ไป การเปลี่ยนแปลงจะตั้งอยู่บนรากฐานของเวลา ใช้เวลาเป็นเกณฑ์วัดเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เช่น บทบาทและสถานภาพของมนุษย์ กลุ่มคนและสถาบันต่าง ๆ ที่มีอยู่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างไรในแต่ละช่วงเวลา การเปลี่ยนแปลงเกิดจากการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นและชุมชนอื่น การที่ประติษฐิตคิดค้นสรรพสิ่งต่าง ๆ ได้ เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในชุมชนตลอดเวลา

การลงพื้นที่สำรวจ ทำให้ทราบว่าชุมชนชาวบรูไนนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์ทางสังคมอย่างชัดเจนในทุก ๆ ด้าน เป็นสิ่งที่คนในชุมชนบ้านเงินบีก็ยังคงประเพณีปฏิบัติสืบมา ซึ่งในปัจจุบันชุมชนบ้านเงินบีมีการจัดการองค์ความรู้ของชุมชน โดยการรวบรวมความรู้ที่มีปรับเปลี่ยนวิธีการรักษาแนวทางจารีตประเพณีของชุมชนเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางสังคมพลวัต ด้วยกระบวนการและวิธีต่าง ๆ 4 ประการดังนี้

3.1 การรวมกลุ่มกันในการทำกิจกรรมประเพณีพิธีกรรมทางสังคม

เป็นกระบวนการกลุ่มที่คนในชุมชนทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมทางความเชื่อความศรัทธาของคนในชุมชนที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา การรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมนั้นเป็นการแสดงถึงความเป็นกลุ่มก้อนพวกพ้องเดียวกัน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดจากประสบการณ์จริงให้กับชุมชนด้วยการแบ่งหน้าที่กันทำ เพราะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในชุมชนที่ปฏิบัติต่อกันด้วยการสืบทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีให้คงอยู่ โดยที่คนในชุมชนปลูกฝังความรู้ ค่านิยมที่มีให้กับชนรุ่นหลังสืบต่อไป ทั้งพิธีกรรมในวงจรชีวิตและพิธีกรรมตามเทศกาล



ภาพที่ 3-6 กิจกรรมประเพณีพิธีกรรมทางสังคม งานประเพณีไหลเรือไฟ(เฮือไฟ)

อันเป็นพิธีกรรมตามเทศกาล

ที่มา : ผู้วิจัย , 2561

3.2.การสืบทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากปราชญ์ชาวบ้าน

ชาวบรูไนจะถ่ายทอดความรู้ให้กับบุตรหลานหรือคนในชุมชน โดยการอบรมสั่งสอน บอกรถคำ และการปฏิบัติตนให้เห็นเป็นแบบอย่าง ซึ่งจะแฝงอยู่ในการใช้ชีวิตประจำวัน que ปฏิบัติเป็นประจำ โดยผู้ที่อาวุโสหรือผู้ที่มีอายุในครอบครัวจะเป็นตัวอย่างในการกระทำ การถ่ายทอดความรู้ในลักษณะนี้

ผู้สอนจะสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้จากวิถีชีวิตจริงที่เกิดขึ้นและสอนให้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพราะวิถีชีวิตประจำวันล้วนมีความแตกต่างกันไปตามสภาพบริบททางด้านกายภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างในแต่ละวันหรือแต่ละฤดูกาล เพื่อรู้จักการเอาตัวรอดจากสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด สิ่งที่ชาวบรูส์บอดให้กับคนในชุมชนนั้นคือรากเหง้าหรือแก่นสาระองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่คนในชุมชนปฏิบัติสืบต่อกันมาจากบรรพบุรุษ เป็นความรู้ที่ผู้เรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตด้วยตัวเอง เพราะความรู้เหล่านี้คือแบบแผนแนวทางของสังคมที่คนในชุมชนใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของตนเอง



ภาพ 7-9 ภาพการสืบทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากปราชญ์ชาวบ้าน
ที่มา : ผู้วิจัย , 2561

3.3.การร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกในการพัฒนาชุมชน

ชาวบรูเมื่อเคลื่อนย้ายเข้ามาอยู่ทางฝั่งประเทศไทย ได้มีการปรับโครงสร้างทางสังคมของตนให้เข้ากับรูปแบบโครงสร้างทางการปกครองของไทยด้วยการปรับเปลี่ยนรูปแบบแนวทางของสังคมโดยยังรักษาความรู้ดั้งเดิมของชุมชนตนไว้ เพียงปรับเปลี่ยนรายละเอียดส่วนย่อยของแนวทางให้มีความกลมกลืนกับสภาพบริบทรอบข้างที่เป็นชุมชนชาวลาวอีสาน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลให้ชุมชนบ้านเวินบีก เกิดรูปแบบแนวทางวิถีวัฒนธรรมแนวทางใหม่ที่เป็นพหุวัฒนธรรม เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการบูรณาการทางความคิดความเชื่อค่านิยมของสังคมให้เกิดความกลมกลืนกับวิถีวัฒนธรรมไทยจากส่วนกลาง และวิถีวัฒนธรรมชาวลาวอีสาน ทำให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น เป็นแนวทางที่ทำให้ชุมชนเกิดการพัฒนา เพราะคนในชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมจากหน่วยงานภายนอกที่เข้ามาพัฒนาชุมชนทำให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ก่อให้เกิดความรู้นวัตกรรมใหม่ขึ้นในชุมชนเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลให้เกิดการยอมรับถึงความแตกต่างซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดแบบแผนแนวทางใหม่ที่มาจากสังคมพลวัต นั่นเป็นแนวทางที่ชุมชนชาวบรูจัดการชุมชนของตนเพื่อรักษาความเป็นชาวบรูให้คงอยู่สืบไป



ภาพ 10-11 ภาพการร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกในการพัฒนาชุมชน
ที่มา : สมัย วังสาคร 29/01/2563



ภาพ 12-13 ภาพการร่วมมือของชุมชนและหน่วยงานของรัฐ
ที่มา : ผู้วิจัย , 2561

3.4.การจัดการพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของชุมชนให้เป็นสัดส่วน

การจัดการพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เป็นสิ่งที่ชุมชนชาวบรูให้ความสำคัญ เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งในพิธีกรรมของชุมชนที่ชาวบรูยึดถือปฏิบัติมาอย่างช้านาน ตามฮีดคองของตนที่เรียกว่า “ฮีดข่าคองขอม”^{*} ซึ่งเป็นแบบแผนแนวทางของคนในชุมชน มีลักษณะใกล้เคียงกับฮีดคองของชาวลาวอีสานที่อยู่ในพื้นที่บริเวณเดียวกัน เรียกว่า “ฮีดสิบสองคองสิบสี่” ชุมชนชาวบรูมีการจัดการพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของชุมชนตนเอง โดยพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่เฉพาะคนในชุมชนเท่านั้นที่สามารถจะเข้าไปใช้ในการประกอบพิธีกรรมได้ตามห้วงเวลาที่กำหนด เป็นเขตพื้นที่ต้องห้ามสำหรับบุคคลทั่วไปและบุคคลภายนอกที่จะล่วงละเมิดไม่ได้ พื้นที่ดังกล่าวใช้สืบทอดความรู้พิธีกรรมทางสังคมของชาวบรูเป็นพิธีกรรมที่เกิดจากความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อบรรพบุรุษ และสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติซึ่งมีผลต่อจิตใจของผู้คนในชุมชน เป็นพื้นที่ความรู้ของชุมชนที่แสดงออกถึงวิถีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์อย่างชัดเจน รวมทั้งเป็นแหล่งความรู้ที่คนในชุมชนสืบทอดความรู้ภูมิปัญญาให้กับชนรุ่นหลังตามลำดับ



ภาพ 14 ภาพการจัดการพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของชุมชนให้เป็นสัดส่วน
ที่มา : <https://www.sac.or.th/databases/ethnic-groups/gallery/19>

* หมายถึง ฮีดข่าคองขอม คือ จารีตประเพณีทางสังคมที่เป็นแบบแผนในการอยู่ร่วมกันของชาวบรู ในอดีตชาวข่า คือ ชุมชนโบราณที่อาศัยอยู่ทางฝั่งสปป.ลาว และได้รับวัฒนธรรมจากขอมโบราณ จึงทำให้ชุมชนข่าเชื่อว่าขอมโบราณคือชุมชนดั้งเดิมของตน ในช่วงที่อยู่ทางฝั่งสปป.ลาว ข่าเป็นชุมชนขนาดใหญ่ ชาวลาวนิยมเรียกกุ่มคนนี้ว่า ชาวข่า แต่ชาวข่าชอบให้คนทั่วไปเรียกตนเองว่า บรู เมื่อย้ายมายังฝั่งประเทศไทย ชาวข่าจึงเรียกตนเองว่า ชาวบรู และยังใช้ “ฮีดข่า” คือ

ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางสังคมที่ปฏิบัติร่วมกัน ตามช่วงเวลาที่กำหนดในรอบปี ในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับผีและวิญญาณได้แก่ ผีจ่านัก ผีประจำฮีต ผีไถ่ และผีบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นผีที่ชาวบรูให้ความเคารพ ผลที่ได้คือคนในชุมชนได้ทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน “คองขอม” คือ แนวทางการปกครองของผู้นำชุมชนที่ใช้ปกครองสมาชิกในชุมชนภายใต้กฎระเบียบแบบแผนเดียวกัน ในเวลาต่อมาชุมชนชาวบรูบ้านเวินบีกได้มีการปรับเปลี่ยนแบบแผนแนวทางการสังคม ให้เป็นรูปแบบวัฒนธรรมของตน (พนัส พึ่งป่า.2561),(สุทิศ พึ่งป่า. 2561).

จากแนวทางดังกล่าวชาวบรูได้ดำเนินการจัดการชุมชนของตน จนเกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางวัฒนธรรมที่มีความร่วมสมัย เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากความเจริญก้าวหน้าของสังคมสมัยใหม่และความรู้วิทยาการที่ทันสมัยในการบูรณาการความรู้ของชุมชนให้เกิดความสัมพันธ์กับแนวทางใหม่ เพื่อเป็นแบบแผนและก่อให้เกิดความกลมกลืนกับสังคมส่วนรวม ซึ่งทำให้ชุมชนบ้านเวินบีกสามารถสืบทอดความรู้ของชุมชนผ่านต่อไปยังชนรุ่นหลังได้ด้วยกระบวนการพัฒนาชุมชนที่มีหน่วยราชการ องค์กร ในท้องถิ่นเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

4. สภาพปัจจุบันของชุมชน

ปัจจุบันชุมชนบ้านเวินบีกเกิดการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน ผู้คนในชุมชนเริ่มให้ความสำคัญในองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พยายามแสวงหาแนวทางการอนุรักษ์ ฟื้นฟู พัฒนาชุมชนของตนเองให้เท่าทันกับสังคมภายนอก เพื่อให้องค์ความรู้วิถีวัฒนธรรมของตนคงอยู่ แต่ในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นกระบวนการจัดการองค์ความรู้ในชุมชนยังไม่ครอบคลุมเท่าที่ควร เนื่องด้วยความรู้ภูมิปัญญาของชุมชนยังมีการกระจายอยู่ตามพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ในชุมชน และไม่มีมีการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระบบหมวดหมู่ ขาดการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง พื้นที่ในการดำเนินงานยังไม่มีความพร้อมในจัดเก็บการรวบรวมข้อมูล เนื่องจากขาดสื่ออุปกรณ์ จึงทำให้ข้อมูลองค์ความรู้บางอย่างเกิดการสูญหาย ข้อมูลไม่ครบถ้วนรวมทั้งขาดผู้ดูแลรับผิดชอบอย่างจริงจังและต่อเนื่อง สิ่งทีกล่าวคือสภาพความเป็นจริงในการจัดการของชุมชน เป็นสิ่งที่ชุมชนมีความพยายามที่จะดำเนินการใหม่เพื่อดำเนินการเก็บรวบรวมองค์ความรู้ที่มีไว้ด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่การดำเนินงานยังขาดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดเก็บข้อมูล เอกสารและวัตถุสิ่งของที่เป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่นให้เป็นระบบ จึงทำให้การดำเนินงานเกิดปัญหาอุปสรรค เนื่องจากขาดความพร้อมในการดำเนินงานทำให้การบริหารจัดการยังไม่ได้รับพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

แนวทางการจัดการองค์ความรู้วิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรู

ทางผู้วิจัยจึงได้นำเสนอการใช้แนวทางการจัดการองค์ความรู้วิถีวัฒนธรรมในชุมชน ให้กับชุมชนบ้านเวินบีกได้รับทราบร่วมกันตามแนวทาง เพื่อการจัดการให้ชุมชนบ้านเวินบีกสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรมชุมชน ได้ตามแนวทาง ดังต่อไปนี้

1.การจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรู

เป็นแนวทางในการจัดการในด้านกระบวนการพัฒนา การอนุรักษ์ และการเผยแพร่ ที่คนในชุมชนต้องดำเนินการให้เป็นรูปธรรมด้วยการรักษา พื้นฟู สนับสนุน ส่งเสริม เพื่อเป็นการกำหนดแนวทางใหม่ในการพัฒนาต่อยอดทางความคิดด้วยกระบวนการทางปัญญาอันประกอบด้วยความคิด ความรู้ ความเข้าใจในหลักการทฤษฎีที่คนในชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกัน สร้างความตระหนักให้มีความสำคัญในองค์ความรู้ที่มีการทำตนให้เป็นแบบอย่างด้วยการปลูกฝังค่านิยมความเชื่อให้กับชุมชนโดยอาศัยปัจจัยที่มีในชุมชนเป็นบรรทัดฐาน รวมทั้งเผยแพร่ด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลายมีการใช้สื่อเทคโนโลยี นวัตกรรมสารสนเทศ ในการประชาสัมพันธ์สื่อสารข้อมูลให้สังคมภายนอกได้รับทราบ เป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้สืบสานภูมิปัญญาที่มี เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนและสังคมโดยส่วนรวม

2.การจัดการความรู้ภูมิปัญญาชุมชนชาวบรู

เป็นกระบวนการจัดการองค์ความรู้โดยการใช้บรรทัดฐานทางสังคม ความรู้อัตลักษณ์ของชุมชนและนวัตกรรมความคิด ในการบริหารจัดการองค์ความรู้ที่มีให้เกิดประโยชน์ด้วยการสร้างสรรค์แนวทางความรู้ใหม่ของชุมชนให้กลมกลืนกับสภาพบริบทของสังคมส่วนรวม ให้เป็นรูปธรรมที่แสดงออกถึงพฤติกรรมของบุคคลในชุมชนเชิงสัญลักษณ์จนกลายเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ที่เกิดจากการปรับเปลี่ยนแนวทางการคิด เพื่อให้รูปแบบแนวทางที่เกิดขึ้นมีความเป็นไปได้ รวมทั้งสามารถปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของสังคมพลวัตที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยปราศผู้ท้องถิ่น พระภิกษุ หรือครูอาวุโส ซึ่งท่านเหล่านี้อาจมีประสบการณ์ตรงจากองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ตกผลึกมาแล้วอย่างดี เช่น หมอยาแผนโบราณ ช่างฝีมือ ผู้เชี่ยวชาญอาหารท้องถิ่น ช่างทอผ้า ช่างไม้ ฯลฯ

3.การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมชุมชนชาวบรู

การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการสำคัญในการจัดการวิถีวัฒนธรรม เนื่องจากสังคมโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้ชุมชนชาวบรูมีการปรับโครงสร้างด้วยเช่นกัน ทั้งการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม การเปลี่ยนแปลงฟื้นฟูอนุรักษ์ทางวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางประชากร การเปลี่ยนแปลงทางระบบนิเวศ และการเปลี่ยนแปลงทางค่านิยมความเชื่อ ที่ทำให้ชุมชนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลให้ชุมชนชาวบรูมีแบบแผนแนวทางใหม่ในการประพฤติปฏิบัติที่ส่งผลให้ชุมชนสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

4. การจัดการแหล่งเรียนรู้ชุมชนชาวบรู

การจัดการพื้นที่ชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรูบ้านเงินบึก เนื่องจากชุมชนชาวบรูมีทรัพยากรจัดการเรียนรู้ ปัจจัยแหล่งเรียนรู้ การมีส่วนร่วมของชุมชน ความพร้อมของแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อกุลให้ชุมชนสามารถเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้จากปัจจัยดังกล่าวส่งผลให้การจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวบรูบ้านเงินบึกสามารถที่จะส่งผลให้การดำเนินงานเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนโดยที่ผู้คนชุมชนให้ความสำคัญและร่วมกันดำเนินการตามแนวทางที่วางไว้ จะทำให้การสืบทอดวิถีวัฒนธรรมของชุมชนสามารถดำรงสืบไปได้อย่างยั่งยืน



สรุปและอภิปรายผล

ผลที่ได้จากการศึกษา คือ แนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรมของชุมชน เป็นผลที่เกิดจากการจัดการองค์ความรู้ที่มีในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบชุมชนกลุ่มชาติพันธุ์ โดยสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นภายใต้ปัจจัยเงื่อนไขยุคสมัย เวลา โครงสร้างทางสังคมส่วนรวม การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลให้สังคมเกิดการถ่ายเทเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้เกิดการหลอมรวมกัน เพื่อให้ผู้คนสามารถจะนำความรู้ต่าง ๆ ที่มีมาใช้ในการดำเนินชีวิตได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่กำลังก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว

การเปลี่ยนแปลงในชุมชนชาวนั้น เกิดจากการที่ชุมชนตั้งอยู่ในพื้นที่สภาพภูมิศาสตร์ที่ติดกับแม่น้ำโขง ทำให้ชุมชนมีทรัพยากรที่นำมาใช้ในวิถีชีวิตได้อย่างมากมาย นอกจากนี้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนนั้น คนในชุมชนยังสามารถนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชนในการจำหน่ายได้หลากหลายชนิดได้แก่ อาหารในชุมชน เช่น ปลาในแม่น้ำโขงที่มีจำนวนมาก คนในชุมชนสามารถนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์จัดจำหน่าย เช่น ปลาต้ม ปลาแห้ง ปลาร้า ส้มไข่ปลา ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีเครื่องจักสานจากไม้ไผ่หลากหลายรูปแบบที่คนในชุมชนผลิตเป็นสินค้า เช่น มวนึ่งข้าว หวดข้าว ก่อขังข้าว กระติบข้าว และเครื่องจักสานชนิดต่าง ๆ โดยนำมาดัดแปลงให้มีรูปแบบสมัยนิยมมากขึ้น เพื่อรองรับกับความต้องการของผู้บริโภค ด้านการทอผ้าฝ้ายนั้นคนในชุมชนจะเก็บฝ้ายที่ปลูกไว้มาใช้ทอเป็นผืนผ้าและย้อมด้วยสีที่ได้จากธรรมชาติ สีที่ใช้ส่วนมากจะเป็นสีจากพืชในชุมชน เช่น สีจากเปลือกไม้ขนานชนิด ได้แก่ ต้นคราม ผลมะเกลือ ครั่ง เป็นต้น เมื่อทอเสร็จก็จะเย็บเป็นสิ่งของเครื่องใช้ เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า ถุงย่าม ในการใช้งานและจำหน่ายเป็นสินค้าชุมชน ด้านยาสมุนไพรในชุมชนนั้นจะทำเป็นยาต้ม ลูกประคบ และเครื่องต้มสมุนไพร เพื่อจัดจำหน่ายแก่ผู้ที่สนใจ

สภาพบริบทสิ่งแวดล้อมของชุมชนชาวบ้านเวินบีก จึงมีความเหมาะสมที่ควรจัดทำให้เป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบวิถีวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ เพราะชุมชนมีเอกลักษณ์โดดเด่นชัดเจน รวมทั้งสมาชิกในชุมชนมีความกลมเกลียวยึดมั่นในแนวทางของตนอย่างชัดเจน และรู้จักปรับเปลี่ยนวิถีวัฒนธรรมชุมชนให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน จึงทำให้วิถีวัฒนธรรมของชุมชนสามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัย ผู้ศึกษาขอเสนอแนะแนวทาง“การพัฒนาแหล่งเรียนรู้วิถีชุมชนไทยสู่สวนวัดวิถีที่ยั่งยืน”เพราะเห็นว่ายังมีประเด็นที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย ในลักษณะการศึกษาเชิงบูรณาการเพื่อการพัฒนา รวมทั้งจัดกิจกรรมชุมชน เพื่อเผยแพร่วิถีชุมชนให้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปด้วยกิจกรรม ดังนี้ 1. กินข้าวพาล้าง เบิ่งแสงสุริย์แห่งลำน้ำโขง 2. ถนนวิถีวัฒนธรรมไทย 3. ชุมชนตลาดน้ำไทย บรู ที่ควรจัดเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมของชุมชน และ “โครงการไทยสวนวัด



วิถีที่ยั่งยืน” เป็นโครงการระยะยาวที่จะช่วยพัฒนาชุมชนให้เกิดความยั่งยืนได้ ด้วยการพัฒนาชุมชนให้รู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมด้วยแนวทางนวัตกรรม ที่จะทำให้ชุมชนชาวบรูเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้วัฒนธรรมใหม่ ๆ และสามารถบูรณาการให้เข้ากับวิถีของสังคม นอกจากนี้ควรมีการจัดเวทีประชาคม เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็น ความต้องการของคนในชุมชนว่าต้องการพัฒนาสิ่งใดในการพัฒนาท้องถิ่นของตนอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

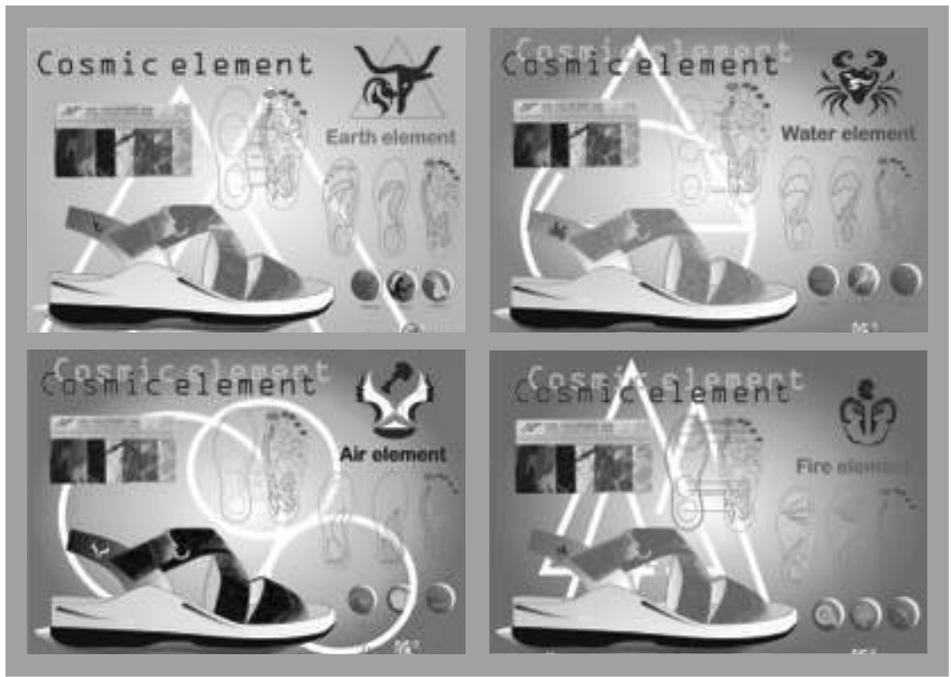
ภัททิยา อิมเรวัต (2525). “ระเบียบ : งานบุญชาวบรู”. ภาษาและวัฒนธรรม.2(2), 85–86.
 วราวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ.(2546). วิถีไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 วิเชียร รักการ. (2551) วัฒนธรรมและพฤติกรรมของไทย, [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :
www.lsc.ru.ac.th/data/Ps0000941.doc, [19 มกราคม 2562]
 สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี (2561) นามานุกรมภูมิศาสตร์จังหวัด
 อุบลราชธานี.

เว็บไซต์

google.com. (2562) แผนที่บ้านเวินบีก โขงเจียม. สืบค้นวันที่ 20 เมษายน 2562,
 จาก : <http://www.google.com/maps/@15.3188621,105.5540983,17z>.
 _____ . (2563) แผนที่บ้านเวินบีก โขงเจียม. สืบค้นวันที่ 19 กันยายน 2563,
 จาก : <https://www.google.com/maps/@15.3188621,105.5540983,17z>.
 วิเชียร รักการ. (2551) วัฒนธรรมและพฤติกรรมของไทย. สืบค้นวันที่ 19 มกราคม 2562,
 จาก : <https://www.lsc.ru.ac.th/data/Ps0000941.doc>,
 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2562) กลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทย. สืบค้นวันที่ 21 พฤศจิกายน 2562,
 จาก : <https://www.sac.or.th/databases/ethnic-groups/gallery/19>

สัมภาษณ์

พนัส พึ่งป่า. (16 เมษายน 2561). ปราชญ์ชาวบ้าน. สัมภาษณ์.
 สมัย วังสาคร. (29 มกราคม 2563). ผู้ใหญ่บ้านเวินบีก. สัมภาษณ์.
 สุทิศ พึ่งป่า. (16 เมษายน 2561). ปราชญ์ชาวบ้าน. สัมภาษณ์.



การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ

The Design of Health Shoes based on the Principle of the Universe Elements.

ทิตย์ พันธุ์โน¹
รุ่งนภา สุวรรณศรี²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคุณสมบัติของรองเท้าสตรีเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพสำหรับสตรีตามหลักจักรวาลธาตุ 3) เพื่อผลิตผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ 4) เพื่อสอบถามความพึงพอใจในการใช้ผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ

กลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการวิจัยซึ่งประกอบด้วยนักวิชาการนักออกแบบผู้ประกอบการแพทย์ และผู้สนใจในการใช้ผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพรวม 100 คน โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความพึงพอใจในการวิจัยออกแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ ส่วนที่ 1 การศึกษาคุณสมบัติของรองเท้าสตรีจากการสัมภาษณ์ ผู้ที่ใช้ผลิตภัณฑ์รองเท้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ รองเท้าทำงาน รองเท้ากีฬาและรองเท้าลำลอง ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพสำหรับสตรีตามหลักจักรวาลธาตุ 3 ประเภทด้วยธาตุ ดิน น้ำ ลม ไฟ ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์การผลิตผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ ได้แก่ การวิจัยทดลองยารักษาการวางจุดนวดในการเสริมหนุนบนพื้นรองเท้าและ ส่วนที่ 4 การสอบถามความพึงพอใจในการใช้ผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ จากกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญพบว่า แบบที่ 1 รองเท้าทำงาน สรุปผลผลิตภัณฑ์ต้นแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุรูปแบบสามารถใช้งานได้จริงในการทำงานในชีวิตประจำวัน จุดนวดรองรับกับเท้าในกลุ่มธาตุต่าง ๆ การสวมใส่พอดีในแต่ละธาตุแบบที่ 2 รองเท้ากีฬาการวางจุดนวดเท้าเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์รองเท้าได้สามารถใช้งานได้จริงในการออกกำลังกายในชีวิตประจำวันและแยกประเภทธาตุได้อย่างชัดเจนแบบที่ 3 รองเท้าลำลองมีรูปลักษณะที่เพิ่มทรงคุณค่าจากรองเท้าลำลองทั่วไปโดยการวางจุดนวดด้วยยารักษาเสริมหนุนที่พื้นบนรองเท้าทั้ง 3 รูปแบบนี้มีความนิยมมากที่สุดของผู้เชี่ยวชาญและผู้สนใจในการใช้ผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพคือเนื้อหารูปแบบองค์ประกอบของธาตุ ที่เป็นรูปแบบสัญลักษณ์ของดิน น้ำ ลม ไฟ และเลือกวัสดุดิบและสีให้ใกล้เคียงกับแบบมากที่สุด โดยใช้เครื่องมือการทำแบบสอบถามในกลุ่มออกแบบมาเป็นเกณฑ์ในการเลือกวัสดุดิบและการวิจัย

คำสำคัญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้า เพื่อสุขภาพ รูปแบบจักรวาลธาตุ

¹ ภาควิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² ภาควิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

This research aimed to 1) study the property of women shoes according to principle of the universe. 2) design women shoes according to principle of the universe. 3) produce women shoes according to principle of the universe. 4) find the satisfaction in women shoes according to principle of the universe.

The sample was 100 people and experts in the research composing of academics, designers, medical staff and those who are interested in shoes product. The research tools are interview form and healthy shoes development from principle of the universe satisfaction form.

The results indicated that healthy shoes development from principle of the universe part 1: the study of the property of women shoes from the interview with people wearing shoes in daily life which were working shoes, sport shoes and casual shoes. Part 2 was the analysis of the design of women shoes according to 3 kinds of principle of the universe which were earth, water, wind and fire. Part 3 was the analysis of women shoes according to principle of the universe which were the experiment on rubber, placing massage spots as the shoes support. Part 4 was the satisfaction interview on healthy shoes development from principle of the universe. It was found that pattern 1 working shoes summary of healthy shoes development from principle of the universe product. The product can be used in real life. Massage spots fit the feet in every element. Every element wears fit. Pattern 2 sport shoes. Massage spots connected with the shoes. The shoes can be used in exercising in daily life and clearly separated the elements. Pattern 3 casual shoes with more value than typical casual shoes by rubber massage spots on the shoes. All 3 patterns were the most popular in the experts and people with interest in healthy shoes products which was elemental pattern which were the symbols of earth, water, wind and fire and the selection of raw material and colors to be the closest to the model by tools in the interview of design group to be the criteria for the selection of raw materials and research.

Keyword: Design, Shoes products, Healthy, Universe

บทนำ

รองเท้าในสมัยโบราณมนุษย์ต้องเดินเท้าเปล่าซึ่งจะได้รับอันตรายจากการเดินเหยียบย่ำลงบนพื้นซึ่งบนมีความคมหรือเดินไปกระทบวัสดุต่าง ๆ เช่น ก้อนหิน เศษไม้ หรือเศษกระดูกสัตว์ เป็นต้น ต่อมาเมื่อมนุษย์รู้จักการล่าสัตว์นำมาใช้เป็นอาหาร ก็ได้นำเอาหนังสัตว์ที่เหลือจากการบริโภค ที่ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ จึงนำเอาออกมาดัดแปลงใช้ห่อหุ้มร่างกายและเท้า เพื่อป้องกันอันตรายจากการเดินทางไปที่ต่าง (สมควร สอนองอุทัย. 2553: 1-4) ปัจจุบันรองเท้า

เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันในการทำงานในการเดินทางไป ที่ รongเท้าจึงมีหลายประเภทให้เลือกใช้งานไม่ว่าจะเป็นการออกงานสังคม รongเท้าใส่ในวันสบาย ๆ และรongเท้าที่เฉพาะออกกำลังกาย รongเท้าในปัจจุบันจึงได้มีการพัฒนาให้มีการดูแลรักษาสุขภาพเท้ามากขึ้น จากกระแสสังคมของมนุษย์กลับมาดูแลเรื่องการรักษาสุขภาพเท้าของตนเอง เพราะสังคมในปัจจุบันเริ่มอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อโรคร้าย และจากสภาวะสิ่งแวดล้อมที่มีมลพิษเพิ่มขึ้น และการละเลยการดูแลสุขภาพในการใช้ชีวิตประจำวัน จึงมีแนวโน้มที่ต้องการเลือกซื้อสินค้าที่ช่วยส่งเสริมสุขภาพ เพื่อต้องการตอบโจทยผู้บริโภคสินค้าในกลุ่มสุขภาพสตรี ที่เลือกสินค้าที่ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายและช่วยสกัดป้องกันโรคต่าง ๆ จึงดำเนินการวิจัยและศึกษาการแก้ไขและพัฒนา รongเท้าเพื่อสุขภาพ ซึ่งได้การออกแบบผลิตภัณฑ์รongเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ ด้วยเทคนิคการวางจุดนิ้วเชื่อมโยงกับธาตุในร่างกายไว้บนพื้นรongเท้า แล้วนำทัศนธาตุทางศิลปะมาประกอบเป็นส่วนต่าง ๆ เช่นคาดหน้านำทัศนธาตุให้เกินลวดลายต่าง ๆ สอดคล้องกับหลักจักรวาลธาตุ

ธาตุตามคติโบราณเป็นสิ่งที่เชื่อว่าเป็นส่วนสำคัญที่ประกอบกันเป็นร่างของสิ่งทั้งหลาย มี 4 ธาตุ คือ ธาตุดิน ธาตุน้ำ ธาตุลม ธาตุไฟ ซึ่งความหมายของธาตุไม่ได้จำกัดแต่ ดินหมายถึงการเกิดตะกอน น้ำหมายถึงของเหลว ลมที่หมายถึงอากาศและไฟหมายถึงเปลวไฟหรือความร้อนต่าง ๆ เท่านั้น ยังมีรวมถึงสิ่งที่เป็นธรรมชาติสร้างขึ้นให้เกิดเป็นโลก (พรรข อรุณเลิศ, 2556:10-14) ธาตุที่เชื่อมโยงกับการออกแบบเป็นสัญลักษณ์ของธาตุที่นำเรื่องทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความงามของเส้นต่าง ๆ มาวิเคราะห์ในลักษณะของธรรมชาติที่ประกอบด้วย ดิน น้ำ ลม ไฟ ตามอิพลของสิ่งแวดล้อม ความรู้สึก เคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดเนื้อหาสอดคล้องคล้องกัน ลักษณะธาตุแบ่งออกเป็นตามราศีดังนี้ ธาตุดิน ได้แก่ราศี พฤษภ กันย์ และมังกร คือกิริยาความเป็นราศีของความหนักแน่น มั่นคง ที่เปรียบเหมือนแห่งพื้นดิน ธาตุน้ำ ได้แก่ราศี กรกฎ พิจิก และมีน คือกิริยาความเป็นราศีของความ เป็นอารมณ์ มั่นคง ธาตุลม ได้แก่ราศี เมถุน ตุลย์ และกุมภ์ คือกิริยาความเป็นราศีของความ เป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวกิริยาอาการของธาตุดิน น้ำ ลม ไฟ นี้จึงอุปมาเหมือนความคิดหมายถึงสติปัญญา และ ธาตุไฟ ได้แก่ราศี เมษ สิงห์ และธนู คือกิริยาความเป็นผู้สร้างที่เปรียบเหมือนไฟแห่งดวงอาทิตย์ ให้พลังงานในการสร้างสรรค์ชีวิต ขอริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ กล่าวหาญ ขอขอความเป็นอยู่ดีที่มีชีวิตเกี่ยวกับความ เลื่อมใสศรัทธา ความเชื่อในการออกแบบรongเท้า

ดังนั้นความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รongเท้า เพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ เป็นการนำศาสตร์ด้านรongเท้า และการนวดกดจุดเท้ามาประยุกต์ เป็นนวัตกรรมรongเท้าเพื่อสุขภาพ เป็นการส่งเสริมภูมิปัญญา การนวดเท้าในท้องถิ่นมาประยุกต์กับ ประเภทรongเท้า โดยการนำจุดนวดจุดฝ่าเท้า ที่เป็นภูมิปัญญาซึ่งนิยมอย่างมากในกลุ่มชาวบ้าน และแพร่หลายในด้านการนวดเท้า และได้รวบรวมทางความเชื่อความสอดคล้องธาตุ ภายใต้ตามหลักจักรวาลธาตุ ซึ่งมีธาตุดิน น้ำ ลม และไฟ ซึ่งเป็นศูนย์กลางที่ผู้คนนั้นรู้จักในเรื่องความเป็นมาของธาตุ จึงดำเนินการวิจัยหาข้อมูลและสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นรูปธรรมและใช้งานได้ในชีวิตประจำวัน ให้เกิดผลงานในความเชื่อของมนุษย์ ที่มีอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องธาตุ การทำนายนราศีต่าง ๆ ตามบุคคลนั้น ๆ โดยเชื่อมโยงด้านความเชื่อเป็นสุขภาพปัญหาในแต่ละธาตุนั้น ๆ มาสร้าง สรรค์ผลงาน เพื่อต้องการตอบโจทยและเป็นทางเลือกผู้บริโภคสินค้าในกลุ่มสุขภาพสตรี



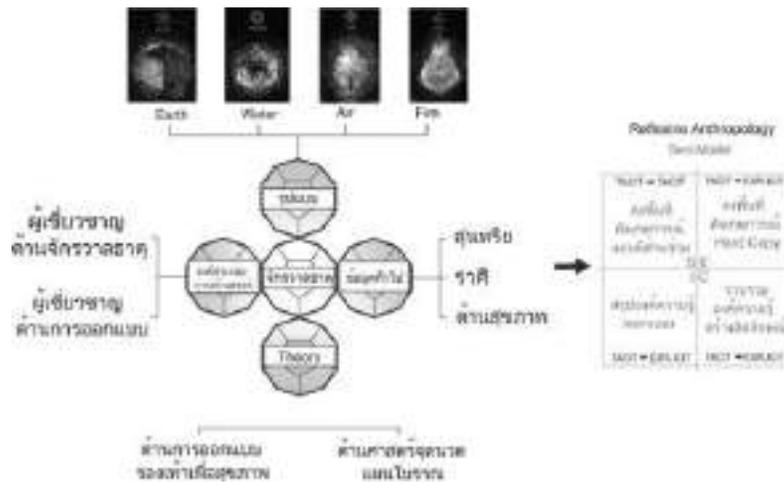
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาคุณสมบัติของรองเท้าสตรี เพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ
2. เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพสำหรับสตรีตามหลักจักรวาลธาตุ
3. เพื่อผลิตผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ
4. เพื่อสอบถามความพึงพอใจในการใช้ผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิเคราะห์แบบประเมินผลงาน

วิเคราะห์แบบประเมินผลงาน การสร้างสรรค์พัฒนาแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพในรูปแบบธาตุ จากผู้เชี่ยวชาญจะเป็นผู้ประเมินผลงานตามแนวความคิดทางทัศนศิลป์ ในขั้นตอนการคัดเลือกภาพก่อนแล้วนำมาผลิตต้นแบบรองเท้า และอีกส่วนหนึ่งทำการประเมินจากผู้ทดลองสวมใส่รองเท้าจำลอง



ภาพที่ 1 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ

2. ข้อมูลภาคสนามความพึงพอใจประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยข้อมูลภาคสนามได้รวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจพฤติกรรมการใช้รองเท้าในสถานที่ต่าง ๆ เช่นกลุ่มคนทำงาน สถานที่ออกกำลังกายและห้างสรรพสินค้า ฯลฯ โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบสังเกตและการวิเคราะห์รวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ต่าง ๆ ในกรุงเทพและปริมณฑล

กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัย กลุ่มนักออกแบบ อาจารย์มหาวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญทั้งภาครัฐและเอกชนและผู้เชี่ยวชาญด้านรองเท้าที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 5 ปี มี 6 ท่านจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าสตรีเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุจำนวน 3 รูปแบบผลงานรวมผลิตภัณฑ์ 12 คู่ ได้แก่ 1) รองเท้าทำงาน 4 คู่ 2) รองเท้ากีฬา 4 คู่ 3) รองเท้าลำลอง 4 คู่

3. ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสาร

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษารูปแบบรองเท้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ศึกษาการแพทย์แผนโบราณที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ครั้งนี้กำหนดขึ้นตามการประเมินประสิทธิผลของผลงานการสร้างสรรค์พัฒนาในรูปแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ เป็นเครื่องมือวัดประเภทมาตราส่วน ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย นำข้อมูลด้านศาสตร์ต่าง ๆ มาสรุปการวิเคราะห์ รูปแบบและที่มาในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษามีดังนี้

หัวข้อ	ออกแบบผลิตภัณฑ์	แพทย์ศาสตร์	กายวิภาค	ขนาดแผนโบราณ	จักรวาลธาตุ
					
ลักษณะการศึกษา	รองเท้าเพื่อสุขภาพในชีวิตประจำวัน	ใช้ในการวัดผลค่าความสุขภาพ	ใช้หลักความถูกต้องของเท้า	ใช้ความเป็นศาสตร์โบราณ	ภาคธาตุ ปัญหาสุขภาพตามธาตุ
รูปแบบ	รองเท้าสตรี	เพื่อสุขภาพ	คำนวณทุกส่วนของร่างกาย	การวัดในตัวรองเท้า	ธรรมชาติ
ประเมินผล	การออกแบบให้รับกับทุกส่วนของเท้า	ระบบสุขภาพระหว่างการใช้	ลดแรงกระแทกหรือรับน้ำหนัก	ความผ่อนคลายสบาย	ป้องกันสุขภาพตนเองและบุคคล
วัสดุ	คาดสายเป็นรูปแบบจักรวาลธาตุ	ใช้ป้อนสกรูในการสวมใส่	เหมาะสมกับลักษณะเท้า	ศาสตร์การวางจุดวัด	การเคลื่อนไหวจากดิน น้ำ ลม ไฟ
สี	สีตัดกันเพื่อให้เห็นชัดเจน	สีโทนอ่อน	สีโทนอ่อน	สีโทนอ่อน	สีน้ำตาล สีน้ำเงิน สีเทา สีแดง
สถานที่	โรงงานผลิตรองเท้าดินแบบ	โรงพยาบาลชื่อและกระดูกเท้า	โรงพยาบาลชื่อกระดูกเท้า	กรมสาธารณสุข	จากสิ่งรอบตัวประสบการณ์

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์



สรุปการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นรองเท้าในชีวิตประจำวันของสตรีจากลดกลายเป็นรูปแบบจักรวาลธาตุการเคลื่อนไหวจากดิน น้ำ ลม ไฟจากสิ่งรอบตัว ประสบการณ์ และด้านการแพทย์กับกายภาพใช้ในการวัดผลค่านวนสุขภาพจากจุดอวัยวะเส้นประสาทที่เชื่อมโยงทุกส่วนของร่างกาย ใช้ความเป็นศาสตร์โบราณการนวดในตัวศาสตร์การวางจุดนวด

4. ศึกษาคุณสมบัติของรองเท้าสตรีเพื่อสุขภาพ

การศึกษาคุณสมบัติรูปแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพหลังจากแบบสอบถาม ทำให้การเลือกหารองเท้าให้เหมาะสมกับลักษณะของเท้าและสามารถใช้งานได้ในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด เพื่อให้การใช้งานเต็มไปด้วยความนุ่ม เบา และสบายเท้าให้มากที่สุดและเหมาะสมกับสถานที่ จากแบบสอบถามและการสำรวจการใช้รองเท้าในชีวิตประจำวันได้แก่ รองเท้าทำงาน รองเท้ากีฬาและรองเท้าลำลอง

5. ศึกษาศาสตร์การแพทย์แผนโบราณและการผลิต

การศึกษาศาสตร์การแพทย์แผนโบราณการนวดจุดสะท้อนเป็นศาสตร์ที่สำคัญในสมัยโบราณ และมีประโยชน์ในการรักษาสุขภาพให้ดีขึ้น ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของกล้ามเนื้อ กระตุ้นการทำงานของอวัยวะภายในร่างกาย ปรับสมดุลของร่างกายให้กลับคืนสู่ภาวะปกติ จึงไม่ก่อให้เกิดอันตราย ประหยัดและปลอดภัย ปัจจุบันการนวดกดจุดสะท้อนฝ่าเท้าจึงจัดอยู่ใน “แพทย์ทางเลือก” และศึกษาศาสตร์กับทางวัดโพธิ์ที่มีการออกพระราชบัญญัติการแพทย์ “การประกอบโรคศิลปะ” โดยแบ่งการแพทย์เป็น 2 แผน คือ แพทย์แผนปัจจุบันและแพทย์แผนโบราณมาประกอบในการวิจัยวิเคราะห์จุดนวดบนพื้นรองเท้าการนวดกดจุด

6. ศึกษารูปแบบจักรวาลธาตุในการออกแบบ

6.1รูปแบบของธาตุ แบ่งออกเป็น 4 ธาตุคือ ดิน น้ำ ลม ไฟ โดยยึดแบบจากลักษณะธรรมชาติ การเชื่อมโยงรูปแบบธาตุได้มาจากการทำนายราศี สีจากธรรมชาติและจะสะท้อนส่วนของหลักการการวิเคราะห์ความหมายพื้นฐานในการมองเห็นจากประสบการณ์มากที่สุดซึ่งประกอบอยู่ในองค์ประกอบตามธรรมชาติในการเชื่อมโยงในการออกแบบ ตารางการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์มีดังนี้

จักรวาลธาตุ	ราศี	องุ่นชาติ	สี	ทัศนธาตุ
ดิน	ราศีพฤษภ ราศีกันย์ ราศีเมษ			
น้ำ	ราศีเมถุน ราศีสิงห์ ราศีมีน ธาตุ			
ลม	ราศีตุลย์ ราศีศุภย์ ราศีแฉ่ง			
ไฟ	ราศีเมษ ราศีสิงห์ ราศีธนู			

ตารางที่ 2 ตารางแนวความคิดวิเคราะห์การออกแบบ

6.2 อารมณ์และสีของธาตุในการออกแบบ อารมณ์และสีของธาตุเป็นสิ่งที่ธรรมชาติสร้างขึ้นโดยมีชีวิตที่พึ่งพาอาศัยกันให้เกิดเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกของธาตุ ดิน น้ำ ลม ไฟ เป็นสิ่งที่คอยหล่อเลี้ยงชีวิตให้กับทุกสิ่ง ธาตุกลายเป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา ยิ่งกลายเป็นสัญลักษณ์หรือสีเพื่อบ่งบอกในการออกแบบได้อย่างชัดเจน สีที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ดิน คือสีน้ำตาล น้ำ คือสีฟ้า น้ำเงิน ลม คือสีเทา ขาว ไฟ คือสีแดง ส้ม ในการออกแบบ

6.3 สัญลักษณ์และธาตุในการออกแบบ สัญลักษณ์ได้มาจากรูปทรงจากธรรมชาติโดยใช้เครื่องมือของทัศนธาตุมาประกอบให้เกิดเส้นตามลักษณะของธาตุต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานสัญลักษณ์ได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไปได้มาจากสิ่งที่เกิดจากธรรมชาติ มาวิเคราะห์เป็นรูปทรงต่าง ๆ เช่น รูปทรงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือรูปทรงอิสระตามรูปทรงธรรมชาติมาประกอบกันเป็นรูปทรง

6.4 ทฤษฎีการออกแบบสัญลักษณ์ของการแสดงออก คือ ความประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุที่ให้อารมณ์ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ เป็นการแสดงออกของสายตาและสมองซึ่งทั้งสองอย่างจะต้องสัมพันธ์กัน ซึ่งศิลปินใช้ในการสังเกตทำการเคลื่อนไหวที่ต่างกัน (สมพร จงจิตต์โพธา. 2558: 97) การนำเรื่องทัศนธาตุแสดงออกจากเรื่องอารมณ์ ความรู้สึกและการมองเห็นด้วยสายตา เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกในรูปแบบที่จะสร้างผลิตภัณฑ์ออกแบบ รูปแบบที่ใช้ในการแสดงออกคือ ธาตุแบ่งออกเป็น 4 ธาตุคือ ดิน น้ำ ลม ไฟ โดยยึดแบบจากลักษณะธรรมชาติ เช่น ดินมาจากการเกิดตะกอนกันจนเป็นก้อนหรือในลักษณะเป็นภูเขา น้ำมีลักษณะเป็นของเหลว ลมมีลักษณะเป็นอากาศ ไฟเกิดจากความร้อนในการเสียดสีกันจนเกิดเป็นเปลวไฟมาเป็นสัญลักษณ์

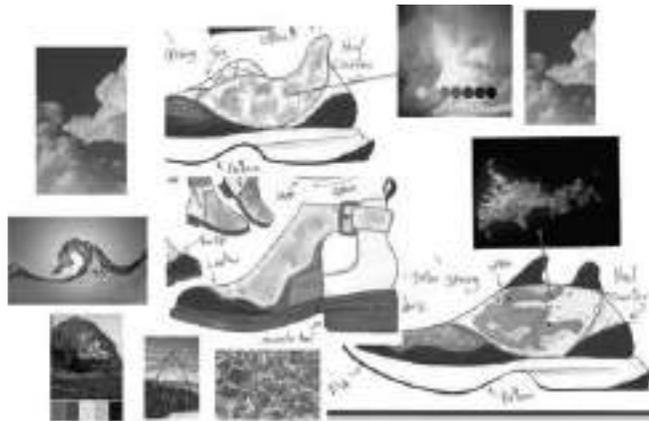
6.5 ทฤษฎีการออกแบบ รูปร่าง รูปทรง ได้มาจากโครงสร้างที่มีระเบียบ มีความงามและความหมายประกอบขึ้นด้วยทัศนธาตุ ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะผิวต่าง ๆ (ชลุด นิยมเสมอ. 2553: 16) สิ่งที่เกิดจากธรรมชาติมาวิเคราะห์เป็นรูปทรงต่าง ๆ มาประกอบกันเป็นรูปทรง ที่แสดงเนื้อหาของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตร มีเส้นขอบที่แยกเป็นตัวพื้นที่ มีความใกล้เคียงจากธรรมชาติอย่างชัดเจน รูปทรงที่นำมาประกอบได้แก่ รูปทรงสามเหลี่ยม วงกลม หรือรูปทรงธรรมชาติที่มองเห็นมาจัดองค์ประกอบให้เกิดรูปทรง

7. ด้านแหล่งวิจัยข้อมูลองค์ประกอบศิลปะเพื่อการออกแบบที่มีผลต่อสุขภาพ

7.1 เอกภาพ คือ ความเป็นหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ของงานศิลปะชัดเจนขึ้นจากกฎเกณฑ์การประสาน (ชลุด นิยมเสมอ. 2553: 135) เนื้อหารูปทรง สุนทรียภาพ ทัศนธาตุต่าง ๆ ที่วิเคราะห์เบื้องต้นจัดให้มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างรองเท่ากับจักรวาลธาตุ และมีพื้นผิวที่มีความเคลื่อนไหวเกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์ของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ผสมผสานที่สื่อถึงความไหลเลื่อนของความรู้สึกที่สงบไหลตามธรรมชาติของธาตุทั้ง 4 มาวิเคราะห์และมารูปแบบของเป็นรองเท่าตามหลักจักรวาลธาตุ



7.2 สັດส่วน การรวมความสมดุลกันถึงความสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน ของสี แสงเงาในการออกแบบต่าง ๆ (ชลุด นิมเสมอ. 2553: 210) สັດส่วนเพื่อการออกแบบโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้ในการทรงตัวการใช้งานตามทฤษฎีที่กำหนด ขึ้นอยู่กับสรีระของพื้นรองเท้าการสร้างพื้นรองเท้าเพื่อสุขภาพ จุดมุ่งหมายในการออกแบบสร้างสรรคงานรองเท้ามาจากกายวิภาคศาสตร์ แต่ละชนิดสັດส่วนของเท้านี้มีการสร้างให้สอดคล้องสัมพันธ์กันโดยการใช้รูปทรง เส้น รูปร่าง ผิวน เป็นตัวเชื่อมต่อกันให้เกิดความความประสานความกลมกลืนและสັດส่วนในการจัดองค์ประกอบ



ภาพที่ 2 การออกแบบตามหลักองค์ประกอบศิลปะเพื่อการออกแบบ

7.3 คติความเชื่อจักรวาลธาตุ ในทางสัญลักษณ์ของความเชื่อธาตุ ธาตุตามลักษณะจะยึดหลักความเชื่อด้านปัญหาสุขภาพของธาตุนั้น ๆ เป็นลักษณะเฉพาะของความเชื่อที่ว่าปัญหาด้านสุขภาพ ตามคติโบราณเป็นสิ่งที่เชื่อว่าเป็นส่วนสำคัญที่ประกอบกัน (พรพรษ อรุณเลิศ. 2556: 2-5) สัญลักษณ์ของความเชื่อธาตุ มาวิเคราะห์หรือออกแบบให้เกิดลวดลายเนื้อหา และการวางจุดเพื่อเชื่อมโยงบอกถึงปัญหาด้านสุขภาพนั้นให้สอดคล้องกับการออกแบบตามธาตุ ตามคติโบราณเป็นสิ่งที่เชื่อว่าธาตุมีปัญหาด้านสุขภาพที่ความเชื่อกัน มี 4 ธาตุมีดังนี้



ภาพที่ 3 การออกแบบตราสัญลักษณ์ทั้ง 4 ธาตุ



Earth element



ภาพที่ 4 การออกแบบจุดนวดได้เท้าธาตุดิน

ธาตุดินปัญหาด้านสุขภาพธาตุดิน คือ ผู้ที่มีธาตุดินมักจะได้รับโรคอ้วน น้ำหนักมาก ความดันโลหิตสูง เบาหวาน อาการปวดตามข้อต่าง ๆ จุดที่วางจะเป็นจุดช่วงท้องกระเพาะอาหารเป็นหลัก

Water element



ภาพที่ 5 การออกแบบจุดนวดได้เท้าธาตุน้ำ

ธาตุน้ำปัญหาด้านสุขภาพธาตุน้ำ คือ ผู้ที่มีธาตุน้ำมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพใกล้เคียงกับธาตุดิน เกี่ยวกับทางเดินหายใจ เช่น หืด ไอ ไข้หวัดเนื่องจากเป็นสองธาตุที่เชื่อมต่อกัน จุดที่วางจะเป็นจุดช่วงปอดทางเดินหายใจ

Air element



ภาพที่ 6 การออกแบบจุดนวดได้เท้าธาตุลม

ธาตุลมปัญหาด้านสุขภาพธาตุลม คือ ผู้ที่มีธาตุลมมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับโรคข้อ กระดูก โรคกระเพาะในระบบย่อยอาหาร เช่น ท้องอืดเฟ้อ ท้องผูก มีลมแน่น จุกเสียดจุดที่วางจะเป็นจุดช่วง กระดูกสันหลัง

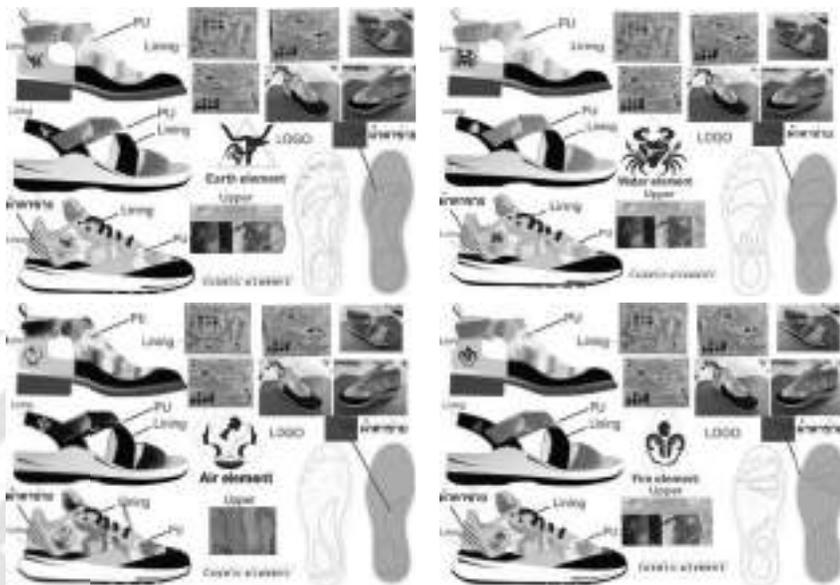


ภาพที่ 7 การออกแบบจุดนวดใต้เท้าธาตุไฟ

ธาตุไฟปัญหาด้านสุขภาพธาตุไฟ คือ ผู้ที่มีธาตุไฟมักจะมีโรคเครียด ซึ่งเกิดขึ้นง่ายตามอุปนิสัยของธาตุไฟที่ใจร้อน อารมณ์เสื่อง่าย จึงมักมีปัญหาโรคกระเพาะอาหาร โรคเครียดและโรคผิวหนังจุดที่วางจะเป็นจุดช่วงสมอง

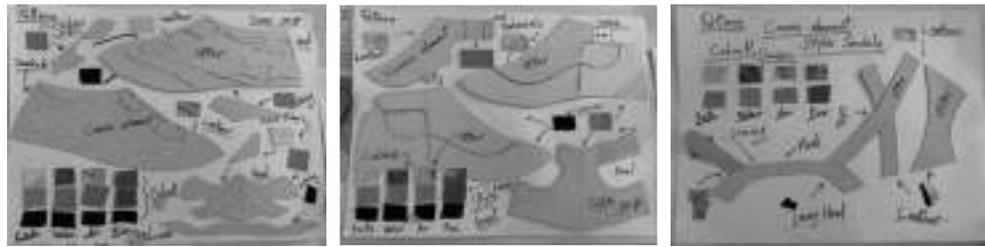
8. ส่วนประกอบส่วนรองเท้าสตรีเพื่อสุขภาพ

8.1. เทคนิคการออกแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นโครงสร้างต้นแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพ เทคนิคการขึ้นโครงสร้างในการออกแบบผลิตภัณฑ์ก็เป็นสิ่งจำเป็นในการออกแบบรองเท้าทั้งเรื่องรูปลักษณะของเท้า ซึ่งจะแบ่งออกเป็น เท้าลักษณะแบน เท้าที่มีลักษณะโค้ง เท้าที่มีลักษณะธรรมดา วิธีการออกแบบรองเท้ามีขั้นตอนในการออกแบบกับสัดส่วนของเท้ามนุษย์ เพื่อการสนับสนุนระหว่างเท้ากับรองเท้าให้สัมพันธ์กันมากที่สุด เป็นเทคนิคการขึ้นโครงสร้างในการออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพ



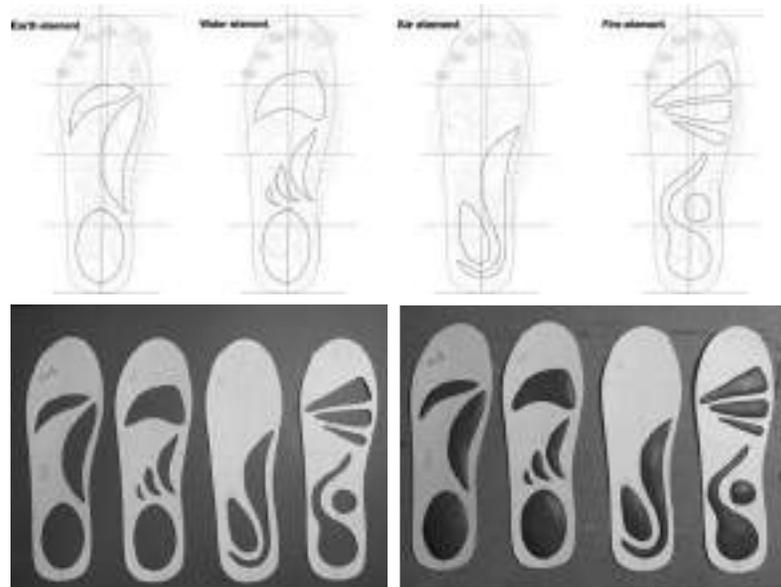
ภาพที่ 8 ภาพส่วนประกอบส่วนรองเท้า

8.2 เทคนิคของส่วนของหน้าผ้า (Upper) เป็นส่วนปกปิดหลังเท้าโดยยึดติดกับพื้นรองเท้าเข้าหากัน เทคนิคการผลิตสามารถปรับระดับได้ การสวมใส่ได้ส่วนหน้าผ้าใช้วิธีการทับซ้อนระหว่างหนังฟิวที่เป็นลวดลายของ ดิน น้ำ ลม ไฟ สลับกับหนังต่างๆ เพื่อให้รับรู้การแสดงเนื้อหาในส่วนที่ออกแบบส่วนหน้าผ้า

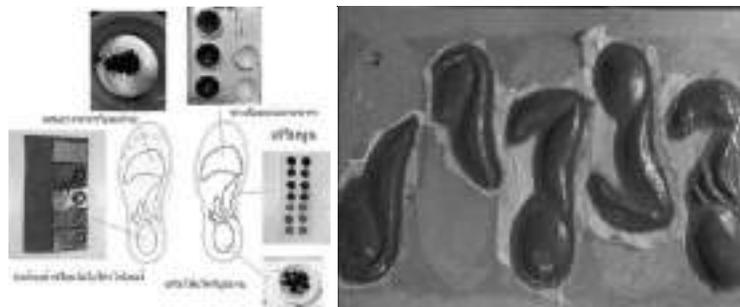


ภาพที่ 9 เทคนิคส่วนหน้าผ้า

8.3 เทคนิคของส่วนของพื้นบน (Insole) เป็นส่วนที่รองรับฝ่าเท้าโดยใช้วิธีการออกแบบตามรูปแบบของเส้นอิสระตามจุดนวดที่สะท้อนถึงเส้นประสาทภายในร่างกาย ส่วนประกอบการใช้เป็นจุดนวดใช้ยางพาราเป็นจุดนวดเพราะมีความยืดหยุ่นได้ดีผสมกับผงถ่านที่สามารถดูดสิ่งสกปรกที่อับชื้นได้ โดยการทดลองครั้งแรกมีความแข็งเกินไปจึงดัดแปลงใช้โฟมโพลียูรีเทน มาเสริมให้เกิดความยืดหยุ่นมากขึ้น ส่วนด้านหน้าใช้ผ้าหรือหนังไมโครไฟเบอร์มาปิดทับบนจุดนวดแล้วใช้ผ้าฟิวเจอร์และเย็บติดเพื่อเกิดความสวยงาม



ภาพที่ 10 เทคนิคส่วนพื้นบนการวางจุดโดยสอดคล้องกับอวัยวะภายในร่างกาย



ภาพที่ 11 เทคนิคส่วนพื้นบนใช้ยางพาราในการทำจุดนวด

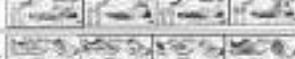
8.4 เทคนิคของส่วนพื้นล่าง (Bottom) คือส่วนที่อยู่ด้านล่างของพื้นบนทำหน้าที่รองรับพื้นบน และรับน้ำหนักเป็นส่วนประกอบส่วนล่างของพื้นบนและหน้าผ้าเป็นรองเท้าสำเร็จรูป ลักษณะพื้นรองเท้าเพื่อสุขภาพจะไม่มี ความสูงมากเกินไป วิธีการศึกษาจากรูปแบบรองเท้าตามลักษณะรองเท้ากีฬา รองเท้าทำงาน รองเท้าล้าลอง แล้วนำมาออกแบบให้ตรงกับลักษณะ พื้นพื้นนำมาเป็นพื้นสำเร็จ



ภาพที่ 12 ภาพวัตถุดิบพื้นล่าง

9. การสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ

9.1 การคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ แบบร่างภาพเมื่อทำการร่างภาพต้นแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว วิธีการคัดเลือกภาพร่างต้นแบบคือ ให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน คือ ท่านที่ 1 อาจารย์ไชยันต์ ไชยสอง ท่านที่ 2 คุณหมอเชิดพงศ์ หังสสุต ท่านที่ 3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์โยธิน แพทย์พิทักษ์ ท่านที่ 4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภาศรี จันทร์โอ ท่านที่ 5 ผอ.สรัญพงศ์ อัครธนนพงษ์ และท่านที่ 6 ดร. อาณัญ ศิริพิชญ์ตระกูล เป็นผู้คัดเลือกแบบที่ร่างไว้ โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินการคัดเลือกภาพร่าง และให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกผลงานภาพร่างตัวอย่างต้นแบบกับแนวความคิดในผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เพื่อนำมาขยายเป็นภาพผลงานจริงต่อไป

ภาพร่าง รองเท้าทำงาน / รองเท้ากีฬา รองเท้า อ้าตอง		แบบประเมินภาพร่างผลงาน					
		อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ					
		อ.วิวัฒน์ โรยทอง	อ.เสาวฤทธิ์ นิลสูง	อ.วิวัฒน์ แพทย์ พิทักษ์	อ.ศ. ประภาณี จันทกิจ	อ.ศ. อานัญ ศิริพิชญ์ สรกุล	อ.ศ. อัญญา ศิริกมลภรณ์
1		✓		✓	✓	✓	
2			✓				
3							✓
4		✓		✓	✓	✓	
5			✓				✓
6							
7			✓	✓	✓	✓	
8							
9		✓					✓

ตารางที่ 3 ตารางการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่างภาพรองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ

สรุปผลจากการวิเคราะห์การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุพบว่ารูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญเลือกมีดังนี้

1) รองเท้าทำงาน ภาพที่ 1 เนื้อหา Elemental pattern โดยผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำรูปแบบรองเท้าทำงานต้องเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการสวมใส่ตามสถานที่ทำงานให้มากที่สุดและเป็นรูปแบบเดียวกันทั้งหมด

2) รองเท้ากีฬา ภาพที่ 4 เนื้อหา Galaxy เป็นรูปแบบที่ผู้เชี่ยวชาญได้เลือกแต่ปรับให้เป็นเนื้อหา Elemental pattern เพื่อให้เป็นงานรูปแบบเดียวกันทั้งหมดปรับให้เป็น เนื้อหา Elemental pattern

3) รองเท้าลำลอง ภาพที่ 7 เนื้อหา Pantone ผู้เชี่ยวชาญได้เลือกแต่ปรับให้เป็น เนื้อหา Elemental pattern ส่วนรูปแบบพื้นรองเท้าควรไม่สูงเกินไปเหมาะสมกับรองเท้าเพื่อสุขภาพมากที่สุด



ภาพที่ 13 ภาพผลงานชุดที่ 1 รองเท้าทำงาน

9.2 การออกแบบสร้างงาน ผลการสรุปของผู้เชี่ยวชาญการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุมีการแก้ไขแบบหลายจุดหลายตำแหน่ง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำเรื่องการออกแบบรองเท้าและการใช้วัสดุที่นำมาประกอบหลักในเรื่องการแพทย์ที่เกี่ยวข้องวิทย์ของเท้าโครงสร้างของเท้า ให้ทดลองนำวัสดุที่ยางพารา มาปรับปรุงผลงานให้ถูกหลักของการผลิตรองเท้าเพื่อสุขภาพให้ได้คุณภาพมาตรฐานให้ตรงกับวัตถุประสงค์การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าทำงานเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุผลการออกแบบมีดังนี้



ภาพที่ 14 ภาพผลงานชุดที่ 1 รองเท้าทำงาน

1) ออกแบบรองเท้าทำงาน จากการวิเคราะห์การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ พบว่ารูปแบบรองเท้าทำงานเป็นรูปแบบ Chelsea boots การใช้งานที่เหมาะสมกับการรองเท้าทำงานมากที่สุด มีความเรียบง่าย มีการคำนวณพื้นที่จุดสัมผัสการกดนิ้วโดยใช้วัสดุที่ยางพาราเป็นจุดนวดพื้นบนมีการออกแบบให้มีลวดลายเฉพาะตามจุดนวดอวัยวะร่างกายตามปัญหาสุขภาพของธาตุ การคำนวณพื้นที่ของส้นรองเท้าให้เหมาะสมกับรองเท้าเพื่อสุขภาพ ผลการทดลองต้นแบบพบว่าเหมาะสมกับการใช้ในชีวิตประจำวันในการทำงาน



ภาพที่ 15 ภาพผลงานชุดที่ 2 รองเท้ากีฬา

2) ออกแบบรองเท้ากีฬา จากการวิเคราะห์การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุพบว่า รองเท้ากีฬาที่ใช้ในการออกกำลังกาย โดยมีแรงบันดาลใจ

จากลักษณะดิน น้ำ ลม ไฟ การออกแบบเหมาะสมกับสรีระเท้าโดยแบ่งชั้นของวัสดุต่างๆ เพื่อรองรับน้ำหนักในการใช้งานให้มากที่สุด วัสดุที่ใช้ผลิตจุดนวดได้ใช้ยางพาราหล่อเป็นรูปทรงตามจุดอวัยวะที่เป็นปัญหาสุขภาพตามราศีธาตุ ส่วนหน้าผ้ามีเสริมผ้าระบายอากาศกับอับชื้น ผลการทดลองต้นแบบพบว่าเหมาะสมกับการเดินออกกำลังกายหรือกิจกรรมเล่นกีฬาต่างๆ ได้ดี



ภาพที่ 16 ภาพผลงานชุดที่ 3 รองเท้าลำลอง

3) ออกแบบรองเท้าลำลอง จากการวิเคราะห์การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุพบว่า รูปแบบรองเท้าลำลองจากผู้เชี่ยวชาญเลือกเหมาะสมกับสรีระเท้าที่คำนวณจากอวัยวะร่างกายตามปัญหาธาตุให้มากที่สุด มีการคำนวณพื้นที่จุดสัมผัสการกดนวดโดยเฉพาะ การคำนวณพื้นที่ของสันเท้าให้เหมาะสมกับรองเท้าเพื่อสุขภาพ ผลการทดลองต้นแบบพบว่ามีความเป็นพื้นเพื่อสุขภาพได้ดี ตรงวัตถุประสงค์กับรองเท้าเพื่อสุขภาพ วัสดุที่ใช้ผลิตจุดนวดโดยใช้วัสดุขยงพาราเป็นจุดนวด



ภาพที่ 17 ภาพผลงานต้นแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ



ภาพที่ 18 ภาพผลงานต้นแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุ



สรุปผลการวิจัย

คุณสมบัติของรองเท้าที่เหมาะสมกับรองเท้าเพื่อสุขภาพได้แก่ รองเท้าทำงาน รองเท้ากีฬา และรองเท้าล้าลอง การนำเส้นทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบให้เกิดงานในรูปแบบให้เกิดรูปทรงที่เป็นอิสระความรู้สึก การบ่งบอกของเส้นต่าง ๆ ที่วิเคราะห์ไว้ในลักษณะของธรรมชาติที่เป็น ดิน น้ำ ลม ไฟ เกิดจากการวิเคราะห์ ให้เกิดรู้สึกเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดเอกภาพของเนื้อหา รูปทรง สุนทรียภาพ ทัศนธาตุต่างๆและมีพื้นผิวที่มีความเคลื่อนไหวของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ผสมผสานกับความเชื่อ ปัญหาสุขภาพในธาตุต่าง ๆ การออกแบบที่สื่อถึงความไหลลื่นของความรู้สึกที่สงบไหลตามธรรมชาติมาประกอบกันเป็นรูปทรง สี และสัดส่วน มีความรู้สึกเคลื่อนไหวจากการแสดงออกให้รู้สึก ซึ่งได้นำรูปทรงนี้มาวิเคราะห์และมารูปแบบของเป็นรองเท้าตามหลักจักรวาลธาตุ

1) รองเท้าทำงาน ผลการทดลองต้นแบบพบว่าเหมาะสมกับการใช้ในชีวิตรประจำวันในการทำงานมีจุดนัดสัมผัสกับเท้าได้ดี จุดสัมผัสการกดนวดโดยใช้วัตถุขี้ผึ้งขางพาราเป็นจุดนวด พื้นบนมีการออกแบบให้มีลวดลายเฉพาะตามจุดนวดอวัยวะร่างกายตามปัญหาสุขภาพของธาตุ การคำนวณพื้นที่ของสันรองเท้าให้เหมาะสมกับรองเท้าเพื่อสุขภาพ

2) รองเท้ากีฬา ผลการทดลองต้นแบบพบว่าวัตถุขี้ผึ้งขางพาราในการใช้ผลิตจุดนวดได้ใช้ขี้ผึ้งขางพาราหล่อเป็นรูปทรงตามจุดอวัยวะ ออกแบบเหมาะสมกับสรีระเท้าโดยแบ่งชั้นของวัสดุต่าง ๆ เพื่อรองรับน้ำหนักในการใช้งานเหมาะสมกับการใช้ในชีวิตรประจำวัน

3) รองเท้าล้าลอง การคำนวณพื้นที่ของสันเท้าให้เหมาะสมกับรองเท้าเพื่อสุขภาพ ผลการทดลองต้นแบบพบว่ามีความเป็นพื้นเพื่อสุขภาพได้ดี ตรงวัตถุประสงค์กับรองเท้าเพื่อสุขภาพ วัตถุขี้ผึ้งขางพาราในการกดนวดโดยใช้วัตถุขี้ผึ้งขางพาราเป็นจุดนวด

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนากระบวนการสร้างต้นแบบรองเท้าเพื่อสุขภาพด้วยแรงบันดาลใจจากหลักจักรวาลธาตุ ผู้วิจัยทราบข้อมูลรวมถึงไปพัฒนากระบวนการผลิตรองเท้าเพื่อสุขภาพ วิเคราะห์ กระบวนการคิดทฤษฎีในการออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพมีความพึงพอใจทั้ง 4 ด้าน สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

ด้านที่ 1 ได้ทราบคุณสมบัติของรองเท้าสตรีเพื่อสุขภาพ ในการทำแบบสอบถามความพึงพอใจในรองเท้าเพื่อสุขภาพพบว่าในชีวิตรประจำวันรองเท้าสตรีมี 3 รูปแบบคือ รองเท้าทำงาน รองเท้ากีฬา และรองเท้าล้าลอง เชื่อมโยงของศาสตร์การแพทย์และศาสตร์ต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของคุณหมอเชิดพงศ์ หังสสุต จนถึงการทดลองแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้เชี่ยวชาญ เป็นการพัฒนากการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบในกระบวนการวิจัยแล้วยังสอดคล้องกับ ไกรสิงห์ รุ่งโรจน์สกุลพร (2561) ในศาสตร์การนวดกดจุดสะทอนเท้า

ด้านที่ 2 ได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ศึกษาลักษณะของรองเท้าเพื่อสุขภาพชนิดต่าง ๆ และกระบวนการ ได้สร้างเทคนิคการขึ้นโครงสร้างในการออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้าทั้งเรื่องรูปลักษณะของเท้า ซึ่งจะได้มาจากโครงสร้างจากทฤษฎีในการออกแบบรูปร่าง รูปทรง ผลิตภัณฑ์ ด้วยทัศนธาตุ ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะผิวต่าง ๆ สิ่งที่เกิดจากธรรมชาติมาวิเคราะห์เป็นรูปทรงต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ ชลุด นิมเมสมอ(2553:135) มาประกอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ด้านที่ 3 ได้สร้างเป็นผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพรูปแบบที่ต้องการ มีการเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบลักษณะจักรวาลธาตุและจุดสำคัญต่าง ๆ เป็นผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุจากแรงบันดาลใจ ดิน น้ำ ลม ไฟ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พระพร อรุณเลิศ (2556: 2-5) สัญลักษณ์ของความเชื่อธาตุมาวิเคราะห์หรือออกแบบให้เกิดลวดลาย เกี่ยวกับรองเท้า 3 ประเภท คือ รองเท้าทำงาน รองเท้ากีฬา รองเท้าลำลอง ธาตุทั้ง 4 การวางจุดรองเท้าให้ตรงกับกายวิภาคศาสตร์ และภาพของลักษณะเท้าให้ความรู้สึกสบาย เลื่อนไหล ต่อเนื่อง นุ่ม ความเป็นชีวิตชีวาความเป็นผู้หญิง เพื่อทำให้เกิดผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพจากสัญลักษณ์ธาตุ

ด้านที่ 4 ได้ทดสอบความพึงพอใจผลิตภัณฑ์รองเท้าและศึกษาลักษณะของรองเท้าเพื่อสุขภาพในตามหลักจักรวาลธาตุ การทดลองสร้างงานผลิตภัณฑ์ในแนวทางทัศนธาตุการออกแบบรองเท้าทำงานรองเท้ากีฬาและรองเท้าลำลอง ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยที่เกี่ยวข้องของ ธีระภัทร ปิยะรัมย์ (2555) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อรองเท้า โดยใช้รูปแบบเดี่ยวแต่แยกสีเป็นดิน น้ำ ลม ไฟ มีการคำนวณพื้นที่จุดสัมผัสการกดนิ้วโดยเฉพาะพื้นล่างมีการออกแบบให้มีลวดลายเฉพาะและสามารถยึดติดกับพื้นได้ดี ผลการทดลองต้นแบบพบว่าเหมาะสมกับการใช้ในชีวิตประจำวันในการทำงานมีจุดสัมผัสสัมผัสกับเท้าได้ดี เหมาะสมกับการใช้งานหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตรงวัตถุประสงค์กับรองเท้าเพื่อสุขภาพ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ในการวิจัยครั้งต่อไปควรใช้ประกอบกับหลักในเรื่องการแพทย์ที่เกี่ยวข้องสรีรวิทยาของเท้า โครงสร้างของเท้าเป็นรองเท้าเพื่อสุขภาพเพื่อป้องกันหรือสกัดการป่วยเท่านั้นอาจจะยังรักษากับผู้ป่วยไม่ได้ และวิเคราะห์การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าเพื่อสุขภาพตามหลักจักรวาลธาตุพบว่าต้องศึกษารูปแบบให้ตรงกับสรีระเท้ามากที่สุดโดยวิเคราะห์การออกแบบ รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับชีวิตประจำวัน เรื่องของวัสดุที่ลองจุดนิ้วให้เป็นวัสดุที่ระบายอากาศได้ดีเพื่อจะใช้วัสดุยางพาราได้ มีประสิทธิภาพในการดูซึมกลิ่นอับได้ดีมากขึ้น

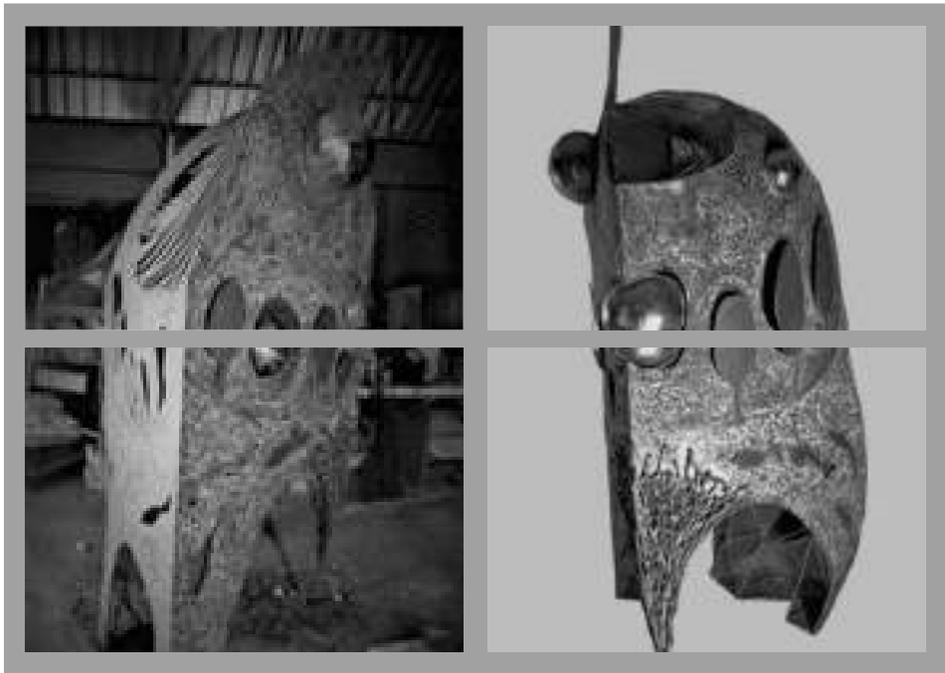


เอกสารอ้างอิง

- ชลูด นิยมเสมอ. (2534). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชุตินถนธ์ ฝอยหิรัญ. (2537). หัตถกรรมงานหนัง. กรุงเทพฯ: ทีพีพีริ้น.
- ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2557). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรราช อรุณเลิศ. (2556). ดวง 5 ธาตุ. กรุงเทพฯ: เพอลังอิ พับลิชชิ่ง.
- สมควร สมองอุทัย. (2553). เครื่องหนังทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ทริปปี้ด กรู๊ป.
- สมพร จงจิตตโพธา. (2558). องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์
- ทำนอง จันทร์มา. (2537). การออกแบบ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาไทย.
- Avarinshop. (2561). ลักษณะเท้าทั่วไป.(ออนไลน์). แหล่งที่มา: www.avarinshop.com
สืบค้นเมื่อ 26 มิถุนายน 2560
- Belldilar. (2560). รองเท้าเพื่อสุขภาพ.(ออนไลน์). แหล่งที่มา:www.belldilar.com
สืบค้นเมื่อ 26 มิถุนายน 2560
- BlogSpot. (2561). ปัญหาด้านสุขภาพของธาตุ. (ออนไลน์). แหล่งที่มา: www.BlogSpot.com
สืบค้นเมื่อ 26 มิถุนายน 2560
- Catalogspa. (2561). รู้ข้อดีข้อเสียการนวด. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :www.catalogspa.com
สืบค้นเมื่อ 26 มิถุนายน 2560







ความสัมพันธ์ของรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ

The relationship of life form with nature

กฤศ จินดารัตน์¹

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม เรื่องความสัมพันธ์ของรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ นำมาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม รูปทรงกึ่งนามธรรม และสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์เฉพาะตนในผลงาน มีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์โดยการรวบรวมข้อมูลจากสภาพแวดล้อมได้แก่ธรรมชาติ ป่า ระบบนิเวศ ช้าง ข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีทางศิลปะและอิทธิพลจากผลงานศิลปกรรมที่เป็นแรงบันดาลใจนำมาวิเคราะห์ข้อมูล เนื้อหา รูปทรง สัญลักษณ์ สื่อแทนตามแนวเรื่องเทคนิคกลวิธีสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนธาตุ วัสดุ กลวิธี หลักการทางทัศนศิลป์ และเทคนิคทางช่างเชื่อม การประกอบไม้ สแตนเลส เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีลักษณะเฉพาะตน ผลการสร้างสรรค์พบว่าในเรื่องการใช้เทคนิคเส้น รูปร่างรูปทรง สี วัสดุ พื้นผิว ในการสร้างรูปทรงกึ่งนามธรรมที่สามารถประสานสัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพ โดยใช้รูปทรงหลักเป็นรูปทรงของช้างเพื่อนำเสนอสื่อแทนถึงสิ่งมีชีวิต ภายในรูปทรงใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะสร้างทัศนธาตุในเรื่องของจุด เส้น ช่องว่าง ร่องรอยพื้นผิว รูปร่างของต้นไม้ สายน้ำ สายลม สายฝน เพื่อสะท้อนถึงความหมายของความสัมพันธ์ของชีวิตกับธรรมชาติ ผลจากการสร้างสรรค์ดังกล่าว รูปทรง และพื้นผิวที่สร้างขึ้นบนรูปทรง เป็นสิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์

คำสำคัญ: สัมพันธภาพ, สิ่งมีชีวิต, ธรรมชาติ

¹ นิสิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

The creation of mixed media sculptures entitled “The Relation of Life Form with Nature” aimed to study the relationship of organisms in the ecosystem then created the semi-abstract form of mixed media sculptures. Moreover, it was to create knowledge in creating personal uniqueness in the work. The creation methodology was from data collecting from environment which were nature, forest, ecosystem, elephants, document data related to art theories and the influence of sculpture works to be the inspiration for the analysis of data, content, forms, signs, story media. The creation techniques used visualization, materials, methods, visual art principles and welding technique, the assemble of woods, stainless, to be the mixed media sculptures with unique identity. The result found that for the line technique, form, color, material and texture of semi-abstract shape of mixed media sculpture that was able to combine with unity by using elephant form as the main shape. The shape represented living things. Inside the shape, there was the metal welding technique creating visualization in terms of dots, lines, spaces, traces of surface, tree shapes, water, wind, rain to reflect the meaning of relationship between life and nature. The result of such creation represented the creator’s personal identity.

Keyword: Relationship, life, nature

บทนำ

“ธรรมชาติ” ป่าไม้ พืชพันธุ์ สายน้ำ สิ่งเหล่านี้คือผู้ให้และผู้สร้างชีวิต ได้อาศัยพึ่งพา และดำรงคงอยู่ต่อไป ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนอยู่ร่วมกัน แบบเกื้อกูล พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน คุณค่าของการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันนี้ เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดจินตนาการความงามขึ้นมาอย่างมีเอกภาพ ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าความงามของสัมพันธ์ภาพของชีวิตกับธรรมชาติในลักษณะพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในแนวทางเฉพาะตน โดยนำความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ นำเสนอผ่านรูปทรงของช้าง เป็นรูปทรงหลักเพื่อแทนค่าของสิ่งมีชีวิต และช้างยังเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ โดยผู้วิจัยสอดแทรกรูปทรงของธรรมชาติไว้ในรูปทรงหลักของผลงานประติมากรรมเพื่อสื่อถึงสัมพันธ์ภาพแบบพึ่งพาอาศัยอย่างสอดคล้องสัมพันธ์กับธรรมชาติ ที่ทุกชีวิตดำรงอยู่โดยเพียงลำพังไม่ได้ต้องมีความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ในการที่จะดำรงอยู่อย่างสอดคล้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันกับทุกสิ่ง ทำให้การอาศัยอยู่บนโลกเต็มไปด้วยความงามอันยิ่งใหญ่ แสดงออกถึงความรู้สึกเคลื่อนไหว

ของรูปทรงที่ทำให้เกิดความนุ่มนวลผ่านวัสดุที่มีความแข็ง สื่อถึงการเชื่อมโยง และการพึ่งพาอาศัยกันของธรรมชาติที่เป็นลมหายใจของทุกสรรพสิ่ง ผสมผสานกับการได้รับความรู้ในเรื่องของกระบวนการสร้างสรรค์ การจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษา และการสร้างสรรค์พื้นผิวลงบนผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน การสร้างสรรค์นี้ประกอบไปด้วยข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ผลงานของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ รวมถึงข้อมูลภาคสนามที่มีความสำคัญต่อความคิดในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานมีดังนี้

สุชาติ เกาทอง (2539 : 94) ได้กล่าวถึงเรื่องของรูปทรงแบบกึ่งนามธรรมไว้โดยสรุปว่า รูปทรงแบบกึ่งนามธรรม หมายถึง ศิลปะที่มีการตัดทอนรูปทรงบางส่วนออกไปจากความเป็นจริง หรือดัดแปลงไปจากธรรมชาติ รูปแบบนี้ที่จริงแล้วอยู่บนเส้นแแกนเดียวกันมีปลายข้างหนึ่งเป็นรูปธรรม และอีกข้างหนึ่งเป็นนามธรรม ตรงกลางเป็นกึ่งนามธรรม ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบทางประติมากรรมในแบบกึ่งนามธรรมที่ใช้การตัดทอนรูปทรงออกไปจากความเป็นจริงจากรูปทรงทางธรรมชาติที่นำเสนอจินตนาการความคิดสร้างสรรค์

พยูร โมสิกรัตน์ (2548: 135) ได้กล่าวถึงกรรมวิธีในการสร้างงานประติมากรรมโดยการประกอบวัสดุไว้ ดังนี้ คือ วิธีการสร้างรูปทรงโดยการใช้วัสดุต่าง ๆ หรือวัตถุสำเร็จรูปมาประกอบให้เกิดรูปทรงตามที่ต้องการด้วยวิธีการประติ ดัด เชื่อม ตอก ทาบ เคาะ มัด เย็บ เป็นต้น ในปัจจุบันแนวทางการสร้างประติมากรรมได้เปิดกว้างและมีการกระตุ้นหรือจูงใจให้ผู้สร้างงานแสวงหาวัสดุ และวิธีการแปลก ๆ มาใช้ในการสร้างงานประติมากรรมของตนอย่างกว้างขวาง ซึ่งอาจเรียกว่า “ประติมากรรมเทคนิคผสม” ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้กรรมวิธีในการสร้างผลงานโดยการประกอบวัสดุคือ วิธีการสร้างรูปทรงโดยการนำวัสดุต่าง ๆ หรือวัตถุสำเร็จรูปมาประกอบให้เกิดรูปทรงตามที่ต้องการ ด้วยวิธีการประติ ดัด เชื่อม ตอก ทาบ เคาะ มัด เย็บ จนเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน ความงามของประติมากรรมเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทั้งในส่วนขององค์ประกอบทางนามธรรม และองค์ประกอบทางรูปธรรม ทั้งนี้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และทฤษฎีทางศิลปะของผู้สร้างสรรค์มีดังนี้

สุชาติ เกาทอง (2532 : 138) ความงามทางรูปทรง (Beauty in Form) ประติมากรรมเป็นศิลปะ 3 มิติ โดยรูปทรงจะให้ความหมายทางด้านการจับต้องสัมผัสและความรู้สึก ปริมาตรและความประสานกลมกลืนของรูปทรงอย่างพอดี จนเกิดเป็นรูปทรงใหม่ขึ้นมาที่มีองค์ประกอบที่เป็นเงื่อนไข 3 ประการ ได้แก่ ที่ว่าง มีความสำคัญต่อรูปทรงมาก เพราะเป็นพื้นที่ที่จะถูกกินเนื้อที่ว่างด้วยปริมาตรของรูปทรง ด้วยการแสดงออกถึงการขยายตัวของรูปทรงในอากาศให้มี ความเด่นชัด ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่างจะต้องได้สัดส่วนที่เหมาะสม มีเอกภาพ

กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2559 : 257) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการแสดงออกในงานศิลปะ ของโกรเซ่ (Groce) และคอลลิงวูด (Collingwood) ไว้โดยสรุปดังนี้หมายถึงการแสดงออกของอารมณ์ และความรู้สึกของศิลปินที่แสดงออกถึงความกระฉ่างชัดในงานศิลปะที่สามารถรับรู้ได้ว่าศิลปิน และผล



งานปารณาต้องการแสดงออกอะไร มิใช่เกิดจากการโน้มน้าวของสิ่งอื่น ๆ อีกทั้งไม่ใช่เพียงแค่เทคนิคกลวิธีเท่านั้น แต่หากต้องมาจากความปรารถนาภายในจิตของศิลปินซึ่งก่อปรด้วยความรู้ความกระจ่างชัดในมโนภาพ และรสนิยม และผู้ชมต้องมีอารมณ์ร่วมในการรับรู้ถึงการแสดงออกนั้น

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ความงามแบบ Identity คือ มีการแสดงอัตลักษณ์ที่เด่นชัดมีลักษณะเฉพาะ และทฤษฎีการแสดงออกทางศิลปะทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์คือ ทฤษฎีนิยามรูปทรง และทฤษฎีการแสดงออกในงานศิลปะผสมผสานความคิดจินตนาการของผู้สร้างสรรค์จนได้เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตีความหมาย เนื้อหาของความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ และ รูปทรงของช้าง
2. เพื่อนำผลการศึกษามาสร้างสรรค์ ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง รูปลักษณะทางธรรมชาติ สู่รูปทรงกึ่งนามธรรม ที่เป็นแนวทางลักษณะเฉพาะตนอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีลักษณะเฉพาะตน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดด้านการสร้างสรรค์เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ประมวลเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม “สัมพันธ์ภาพของรูปทรงจากชีวิตกับธรรมชาติ” ดังนี้



แผนผังที่ 1 ผังแสดงกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม





แผนผังที่ 2 แสดงองค์ประกอบของประติมากรรมสื่อผสม

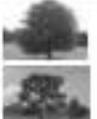


2. การทำภาพร่าง (sketch)

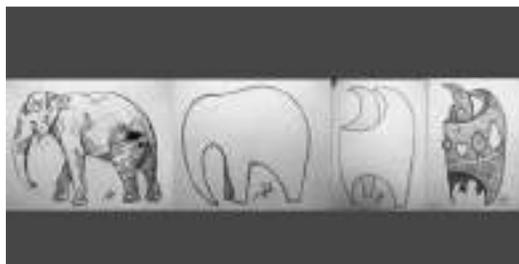
ทำการวิเคราะห์รูปทรงของข้างและรูปทรงธรรมชาติตามหลักการขององค์ประกอบศิลป์ โดยการลดทอน คลี่คลาย นำรูปทรง และเส้น มาผสมกันเกิดเป็นรูปทรงที่มีลักษณะของเส้นโค้ง นุ่ม นวล กลมกลืน เชื่อมสัมพันธ์กัน ให้คงเหลือเพียงความรู้สึกที่ผู้ชมมองแล้วรู้ได้ว่ามีที่มาของรูปทรงอะไร และยังปรับรูปทรงบางส่วนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กับรูปทรงอื่นๆ ที่มาประกอบกันด้วย



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์รูปทรงของช้างและรูปทรงธรรมชาติ

ข้อมูล	การนำไปใช้สื่อความ	รูปแบบ	การนำไปใช้
	ช้าง.....เป็นรูปทรงหลักของผลงานเพื่อสื่อแสดงถึงชีวิตในธรรมชาติโดยลวดทอนรูปทรงความเหมือนจริงลงจนเป็นรูปทรงกึ่งนามธรรม	กึ่งนามธรรม	รูปทรงหลักของผลงาน
	งาช้าง.....เป็นรูปทรงหลักของผลงานประติมากรรมเพื่อสื่อแสดงถึงชีวิตในธรรมชาติและระบบนิเวศทั้ง	กึ่งนามธรรม	ประกอบกับรูปทรงหลักของผลงาน
	ผิวช้าง สร้างร่องรอยของพื้นผิวบนผิวโลหะ	จุด เส้น	เป็นพื้นผิวของผลงาน
	ต้นไม้ สื่อถึง พรรณไม้, ป่าไม้ ผู้ให้ชีวิตได้ดำรง คงอยู่	กึ่งนามธรรม	ประกอบรูปทรงหลักของผลงาน
	ก้อนเมฆ สื่อถึงธรรมชาติส่วนหนึ่งของผู้ให้ในระบบนิเวศ	กึ่งนามธรรม	จุดลงบนรูปทรงหลักของผลงาน
	สายน้ำ สื่อถึงธรรมชาติส่วนหนึ่งของผู้ให้ในระบบนิเวศ	เส้น	พื้นผิว และจุดลงบนรูปทรงหลักของผลงาน

2.1 ร่างภาพ 2 มิติ ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลในส่วนของที่มาของรูปทรงหลักมาจากรูปทรงของช้างเพื่อสื่อแทนสิ่งมีชีวิต ที่ได้ทำการตัดทอนรูปทรงออก และคลี่คลายรูปทรงเพื่อให้ได้รูปทรงที่ตอบสนองแนวความคิด และเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ และสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้ดีที่สุด คือเริ่มต้นจากการร่างภาพสองมิติ



ภาพที่ 1 ภาพการตัดทอนรูปทรง



ภาพที่ 2 ร่างภาพ 2 มิติ

2.2 สร้างโมเดล 3 มิติ ทำการเลือกจากภาพร่างที่สมบูรณ์ และมีความเป็นไปได้มากที่สุดในการนำมาสร้างเป็นภาพร่างสามมิติโดยเลือกใช้วัสดุจำลองที่เหมาะสมในการสร้าง และมีลักษณะหรือคุณสมบัติที่ใกล้เคียงกับวัสดุจริงที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ประติมากรรมให้มากที่สุด ได้แก่ กระดาษลัง แผ่นสังกะสี เป็นต้นในการสร้างโมเดลผู้วิจัยเลือกใช้กระดาษลังมาสร้าง



ภาพที่ 3 ร่างภาพ 3 มิติ

3. เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 ขยายต้นแบบให้ได้ขนาดตามต้องการ และถอดแบบขนาดจริงลงบนแผ่นโลหะและตัดแผ่นโลหะตามแบบที่ร่างไว้โดยใช้เครื่องตัดพลาสมา



ภาพที่ 4 ขยายต้นแบบลงบนแผ่นโลหะ

3.2 ประกอบรูปทรงต่างๆ ให้ได้รูปทรงที่สมบูรณ์ตามต้นแบบที่ต้องการ



ภาพที่ 5 ประกอบรูปทรง

3.3 เชื่อมประกอบส่วนของรายละเอียด ดำเนินการทำพื้นผิว และประกอบวัสดุลูมิเนียมบนชิ้นงาน



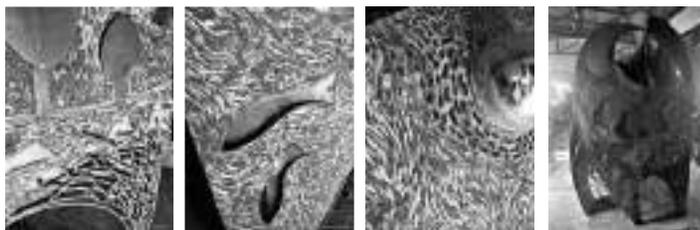
ภาพที่ 6 ร่างรายละเอียดลงบนชิ้นงาน



ภาพที่ 7 ฤดูรายละเอียดลงบนชิ้นงาน



ภาพที่ 8 ประกอบวัสดุบนชิ้นงาน



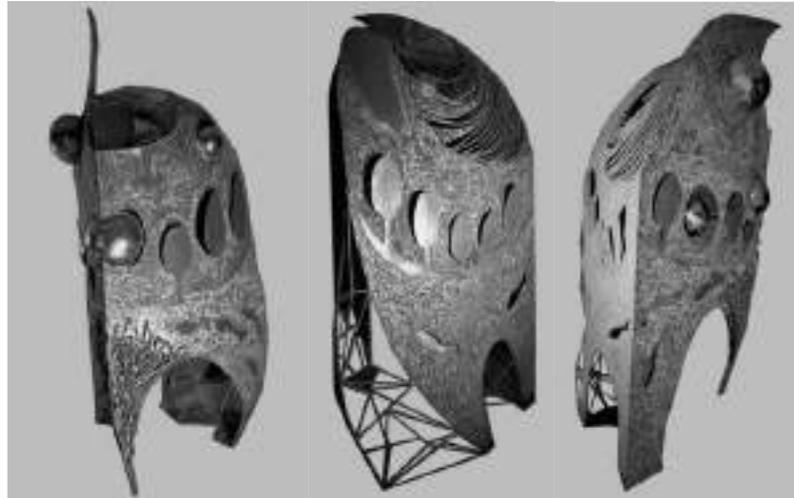
ภาพที่ 9 ทำพื้นผิวบนชิ้นงานที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนของผู้วิจัย

3.4 ทำสีผลงานประติมากรรมโดยใช้สีของตัววัสดุ



ภาพที่ 10 การทำสีของผลงานโดยใช้สีของวัสดุเป็นตัวนำเสนอ

3.5 ผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 11 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม “สัมพันธภาพของรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ” ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติที่มีความสัมพันธ์ ฟังพาดำซึ่งกันและกัน โดยได้นำเสนอผ่านรูปทรงของช้างเป็นรูปทรงหลักเพื่อสื่อแทนสิ่งมีชีวิต และนำรูปทรงธรรมชาติที่ตัดทอนความเหมือนจริงเข้ามาประกอบในรูปทรงหลักเพื่อแสดงถึงการมีความสัมพันธ์ภาพกันของสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ สองสิ่งนี้ที่ต้องฟังพาดำซึ่งกัน เติมเต็มซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตในธรรมชาติ

โครงการวิจัย “ความสัมพันธ์ของรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ” เกิดเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบทางประติมากรรมในแบบกึ่งนามธรรมที่ใช้การตัดทอนรูปทรงออกไปจากความเป็นจริงจากรูปทรงทางธรรมชาติเพื่อนำเสนอจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่ใช้กรรมวิธีในการสร้างผลงานโดยการประกอบวัสดุคือ วิธีการสร้างรูปทรงโดยการใช้วัสดุต่าง ๆ หรือวัสดุสำเร็จรูปมาประกอบให้เกิดรูปทรงตามที่ต้องการ ด้วยวิธีการประกอบ เชื่อม ตอก ทาบ เคาะ จนเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตนในเรื่องของรูปทรงของผลงาน การประกอบวัสดุ การสร้างร่องรอยบนพื้นผิว และช่องว่างในรูปทรงของผลงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ แสดงอัตลักษณ์เฉพาะของผู้วิจัยคือ ความงามแบบ Identity คือ มีการแสดงอัตลักษณ์ที่เด่นชัดในส่วนของรูปทรง การสร้างพื้นผิววัสดุ การสร้างช่องว่างในรูปทรงของผลงาน ที่มีลักษณะเฉพาะตน ส่วนของทฤษฎีการแสดงออกทางศิลปะทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์คือ ทฤษฎีนิยมรูปทรง ผู้วิจัยถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ให้สวยงามด้วยการลดทอนรูปทรง พื้นผิว เทคนิค วิธีการเชื่อม โลหะ และประกอบวัสดุ และทฤษฎีการแสดงออก เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการของผู้วิจัยจนได้เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน



สรุปผล

ในการทำงานประติมากรรมในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้พัฒนารูปทรง (Form) ที่เป็นลักษณะเฉพาะตนโดยมากมักจะประสบปัญหา ทำให้ในขั้นตอนของการศึกษามีความจำเป็นที่ต้องศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม อันเป็นภาษาของประติมากรรมซึ่งไม่มีรูปแบบกำหนดไว้ อย่างตายตัวของการสร้างสรรค์ เพียงแค่ให้ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาทดลองเรียนรู้และพัฒนาผลงานให้เป็นรูปแบบเฉพาะตน

ผลงานประติมากรรมสื่อผสมชุด “สัมพันธ์ภาพของรูปทรงสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ” เป็นการปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ คือ

1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตีความหมาย เนื้อหาของความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ และ รูปทรงของช้างที่นำมาเป็นรูปทรงหลักของผลงานเพื่อสื่อแทนถึงสิ่งมีชีวิต จากการค้นคว้าเอกสาร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีศิลปะ รวมถึงผลงานของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ และ เป็นการศึกษาค้นคว้ารูปทรงอื่นต่อเนื่องจากผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ โดยผลงานมีเนื้อหาเรื่องราวของความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ ที่มาจากประสบการณ์ ความประทับใจในธรรมชาติ ตระหนักถึงความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติที่ทั้งสองสิ่งต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกัน โดยวิธีการศึกษา และการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

2. เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงรูปทรงทางธรรมชาติ ผู้รูปทรงกึ่งนามธรรมโดยนำรูปทรงกึ่งนามธรรมของช้างเป็นรูปทรงหลักของผลงานในการแสดงออกแทนสิ่งมีชีวิต และนำรูปทรงธรรมชาติที่ตัดทอนความเหมือนจริงเข้ามาประกอบในรูปทรงหลักเพื่อแสดงถึงการมีความสัมพันธ์ภาพกันของสิ่งมีชีวิตกับธรรมชาติ สองสิ่งนี้ที่พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันโดยใช้เทคนิคการเชื่อมโลหะ การประกอบวัสดุ และการสร้างพื้นผิวบนวัสดุด้วยลวดเชื่อมโลหะ ที่สามารถสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนให้ผู้วิจัย เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงานที่แสดงต่อผู้พบเห็นที่สามารถมองผ่านรูปทรงเพื่อสื่อสารกันในด้านอารมณ์ และความรู้สึกร่วมกัน

3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมในแต่ละขั้นตอนให้เห็นถึงกระบวนการ กรรมวิธี การตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรงทางธรรมชาติ ผู้รูปทรงกึ่งนามธรรม และที่สำคัญคือ กระบวนการสร้างพื้นที่ว่าง ขั้นตอน และเทคนิควิธีการสร้างพื้นผิวบนวัสดุด้วยลวดเชื่อมโลหะ อย่างเป็นระบบ

จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมทำให้เกิดการเรียนรู้ถึงกระบวนการอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งทำให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม ให้เห็นถึงกระบวนการ กรรมวิธี การลดตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรงทางธรรมชาติ ผู้รูปทรงกึ่งนามธรรมอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ขึ้นในผลงานประติมากรรม และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ในอนาคต



กิตติกรรมประกาศ

บทความฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชย พจน์ หวลมานพ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านทั้งสองได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัยและบทความฉบับนี้ อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอขอบคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบทุกท่านสำหรับคำแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการทำวิจัย นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ร่วมหลักสูตรทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมา

เอกสารอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). สุนทรียศาสตร์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พยุร โมกสิกรัตน์. (2548). ความรู้เกี่ยวกับประติมากรรม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัย

สุโขทัยธรรมมาธิราช.

สุชาติ เกาทอง. (2538). หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.







การพัฒนาสีจากบัวสายสีแดงและบัวฉลองขวัญสำหรับการวาดภาพ

The development of pigment produced from the explants of *Nymphaea rubra* Roxb. and *Nymphaea* 'Chalongkwan' for painting

เยาวมาลย์ น้อยใหม่¹

รัตนฤทธิ์ จันทรงสี²

อิศราพงษ์ แคนทอง³

บทคัดย่อ

การศึกษการพัฒนาสีที่ได้จากบัวดอกบัวสายสีแดง ดอกและเหง้าบัวฉลองขวัญ พบว่าการสกัดโดยวิธีการต้มในน้ำเดือด และแช่ในตัวทำละลายที่มีสภาวะความเป็นกรด ต่างต่างกัน แล้วนำไปทำสารสกัดเข้มข้น ทำให้ได้สารสกัดที่มีสีต่าง ๆ การแปรรูปเป็นผงสีโดยการใส่สารดูดซับ 3 ชนิด พบว่าดินสอพองสามารถดูดซับสีได้ดีที่สุด ร้อยละ 55.40 รองลงมาคือซิลิกาเจล และดินเบนทอไนท์ ร้อยละ 48.38 และ 38.11 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาการดูดซับของสาร 3 ชนิดร่วมกับวิธีการสกัด 4 วิธี พบว่าค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับความเชื่อมั่น 95% การวัดค่าสีสามารถคัดเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสีมาตรฐานจากการคำนวณค่าความถูกต้อง ได้สีจำนวน 15 สี การทดสอบคุณลักษณะสีตามคุณลักษณะที่กำหนดจากผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 103 คน ประเมินความพึงพอใจด้านความโปร่งใสของสี ความกึ่งทึบแสงของสี ระดับค่าของสี และคุณภาพโดยรวมของสี ได้ผงสีที่มีคะแนนความพึงพอใจในภาพรวมของสีสูงสุดจำนวน 5 สี และนำไปใช้ในการประเมินคุณลักษณะของสีจากกิจกรรม Art workshop ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจต่อการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ พบว่าคะแนนความพึงพอใจด้านความกึ่งทึบแสงของสี มีมากที่สุดร้อยละ 76.6 รองลงมาคือความทึบแสงของสีร้อยละ 75.33 และความโปร่งใสของสีร้อยละ 72.00 ตามลำดับ ส่วนระดับค่าของสี มีคะแนนความพึงพอใจร้อยละ 70.00 และคุณภาพโดยรวมของสี มีคะแนนความพึงพอใจร้อยละ 74.67

คำสำคัญ: พืชวงศ์บัวอุบลชาติ, รงควัตถุ, การวาดภาพ

¹ ส่วนงานพิพิธภัณฑ์บัว กองอาคารสถานที่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

³ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

This study was aimed to develop the pigment produced from the explants of *Nymphaea rubra* Roxb. and *Nymphaea* 'Chalongkwan'. Using the extraction by boiling in the water, soaking in the concentrated solvents that has different pH conditions, The crude extracts were evaporated. The pigment powders were absorbed the moisture through three absorbents, The results revealed that the best absorption percentage was marly lime stone (55.40%), compared to silica gel (48.38%) and bentonite (38.11%). When considering the absorption of 3 substances with 4 extraction methods. Found that the average absorption percentage within three absorbents was not significant level ($p > 0.05$), whereas the different extraction methods were significantly resulted. The color measurement of fifteen selected pigments were evaluated by correlation coefficient, comparing to the standard. Testing the quality of pigments were demonstrated by 103 respondents, who satisfied in each feature, for example the transparency, the semi opaque, the value scale and color quality of pigments. The maximum satisfaction rating of five pigments used for painting in the art workshop. The results showed that the highest satisfaction rating in semi opaque was 76.6%, followed by the opacity (75.33%) and the transparency (72.00%), respectively. While the satisfaction rating in value scale and color quality were 70% and 74.67%.

Keywords: Nymphaeaceae, adsorbent, pigment, painting

บทนำ

จากยุทธศาสตร์ด้านวิจัยและพัฒนาของกรมวิชาการเกษตร ปี 2554 - 2558 พบว่ามี การปรับเปลี่ยนนโยบายด้านการวิจัยและพัฒนาโดยมุ่งเน้นงานวิจัยด้านพืชและกลุ่มพืช (commodity) เป็นหลักโดยใช้องค์ความรู้แบบสหสาขาวิชามานุกรณาการ ซึ่งหนึ่งในแผนกลยุทธ์ด้านการวิจัย คือ มิติด้านไม้ดอก-ไม้ประดับ ประกอบด้วยกล้วยไม้ และบัว เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว การพัฒนาบัวประดับจึงเป็นการตอบโจทย์และขยายผลให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม (ภาณุพงศ์, 2556) บัวเป็นไม้ประดับประเภทพืชล้มลุก ที่มีลำต้นและหัวอยู่ในดินใต้น้ำ โดยจะชูก้านใบ และดอกขึ้น มาบนผิวน้ำ ดอกมีหลากหลายสี และหลากหลายสายพันธุ์ แต่ละสายพันธุ์จะมีลักษณะเฉพาะทาง พฤกษศาสตร์ที่แตกต่างกันออกไป สกุลบัวสาย (*Nymphaea*) ถือว่าเป็นสกุลที่ใหญ่ที่สุดและมี จำนวนสมาชิกมากที่สุดเมื่อเทียบกับบัวสกุลอื่น ๆ คือประมาณ 50 ชนิด พบได้ทั้งเขตร้อนและเขตอบอุ่น ปัจจุบันประเทศไทยพบพืชสกุล *Nymphaea* อยู่หลายชนิดและหลากหลายสายพันธุ์ บัวสาย

สีแดง รูปทรงใบกลมหรือรี ขอบจัก หรือหยักแหลมเป็นระเบียบ เส้นหลังใบนูนไปขึ้นเห็นได้ชัด การเจริญเติบโตของเหง้า และหัวเป็นไปในแนวดิ่ง ดอกชูพุ่มน้ำสูง บานกลางคืน ดอกจะบานได้อยู่ราว 3 วัน ตัวอย่างพันธุ์พื้นเมือง เช่น โกมุต หรือสัตตบรรณ (บัวสายสีแดง) กมุต หรือเสวตอุบล (บัวสายสีขาว) ลินจง (บัวสายสีชมพู) บัวฉลองขวัญ (Nymphaea 'Chalongkwan') หรือ 'King of Siam' มีถิ่นกำเนิดในประเทศไทย เป็นบัวลูกผสมระหว่างพันธุ์ลามาประเสริฐ กับโคโลราด้า ลักษณะพันธุ์เป็นอุบลชาติล้มลุกบานกลางวัน หรือบัวผัน กลีบดอกสีม่วงน้ำเงิน กลีบดอกซ้อนมากพิเศษ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10-12 เซนติเมตร ดอกมีกลิ่นหอมอ่อนๆ (ภูรินทร์ และสมพร, 2550) เกสรเพศผู้เปลี่ยนไปเป็นกลีบดอกอย่างสมบูรณ์ ส่วนเกสรเพศเมีย แม้ว่าจะมีโครงสร้างเกือบปกติ แต่ก็ไม่สามารถใช้เป็นตัวแม่ได้เลย (ณรงค์ และ ณ.นพชัย, 2550) สีธรรมชาติ เป็นสีที่ได้จากแหล่งวัตถุดิบ สามารถหาได้จากต้นไม้ ใบไม้ ที่ให้สีสันทวยงาม ปัจจุบันมีการส่งเสริมให้ใช้วัสดุจากธรรมชาติกันมากขึ้น เพราะผลิตภัณฑ์ที่ได้จากธรรมชาติจะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยมาก พืชให้สี หรือพืชสี (dye plants) หมายถึง พืชที่มีสารสี หรือรงควัตถุ (pigment) ในเซลล์หรือในเนื้อเยื่อ และสามารถสกัดออกมาได้โดยกรรมวิธีต่าง ๆ เช่น หมัก ต้ม หรือแยกด้วยน้ำหรือสารเคมี ให้สีแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับสารเคมีในต้นพืชและกรรมวิธีในการสกัดสีจากพืชชนิดนั้น ๆ ซึ่งสารสีเหล่านี้สามารถใช้เป็นสีได้ สีธรรมชาติจากพืชมีความปลอดภัยต่อผู้ผลิตและผู้บริโภค หาง่าย ใช้วัตถุดิบจากท้องถิ่นราคาถูก สีอ่อนนุ่มนวล สบายตา ลดการใช้สารเคมีที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ช่วยลดปริมาณการนำเข้าสีสังเคราะห์จากต่างประเทศ สร้างความตระหนักในการอนุรักษ์ต้นไม้และสิ่งแวดล้อม (ขวัญตา สุดเสน่ห์, 2557) การใช้ประโยชน์ด้านสีจากบัวมีการศึกษาน้อยมาก และยังไม่มียางานการศึกษานำสีจากบัวมาใช้ในงานด้านศิลปะ การศึกษาครั้งนี้จึงได้เล็งเห็นศักยภาพของบัวไทยในการนำมาเป็นต้นแบบการผลิตผงสี ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวาดภาพ โดยมีสารตัวกลางในการดูดซับสี ได้แก่ ดินสอพอง ซิลิกาเจล และดินเบนทอไนท์ แล้วนำมาแปรรูปเป็นผงเพื่อเป็นการรักษาสภาพของสีให้คงอยู่ เมื่อนำผงสีมาผสมกับกาวกระถินซึ่งกาวธรรมชาติ เพื่อให้เกิดการติดยึดกับกระดาษ และคงคุณสมบัติของสีให้สามารถเทียบเคียงกับสีที่ละลายด้วยน้ำที่มีขายในท้องตลาด ทำการทดสอบคุณลักษณะของสี และทำ workshop ประเมินความพึงพอใจ ด้านความโปร่งใสของสี ความกึ่งทึบแสงของสี ระดับค่าของสี และคุณภาพโดยรวมของสี จากนักศึกษา อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ เพื่อให้เกิดสุนทรีย์ะด้านศิลปะ และพัฒนาศักยภาพสูงสุดของการใช้ประโยชน์จากบัวระดับกับงานตกแต่งผลิตภัณฑ์ หากได้รับการสนับสนุนในการศึกษาและพัฒนาอย่างต่อเนื่องก็น่าจะเป็นการเพิ่มมูลค่าแก่บัวประดับในเชิงพาณิชย์ต่อไปได้



วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาและพัฒนาความเป็นไปได้ในการใช้สีจากบัวมาทำสีวัตถุทางด้านงานศิลป์ โดยการแปรรูปจากส่วนให้สีของดอกบัวสายสีแดง ดอกและเหง้าบัวฉลองขวัญ ให้เป็นผงสีสำหรับวาดภาพบนกระดาษ

วิธีดำเนินการวิจัย

การเตรียมตัวอย่างบัว เก็บตัวอย่างดอกบัวที่มีความสมบูรณ์ ไม่มีลักษณะอาการของโรค นำตัวอย่างมาล้างให้สะอาด ตัดเฉพาะกลีบดอก สำหรับเหง้าหั่นเป็นชิ้นเล็กบาง ตัวอย่างสดปั่นละเอียดด้วยเครื่องปั่นผลไม้ ตัวอย่างแห้งตากที่อุณหภูมิห้อง หรืออบที่อุณหภูมิ 60 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 16 ชั่วโมง (วิเคราะห์ปริมาณความชื้นตัวอย่างบัว)



ภาพที่ 1 ดอกบัวสายสีแดง ดอกบัวฉลองขวัญ และเหง้าบัวฉลองขวัญ

การสกัดรงควัตถุจากบัวประดับ

1. ชั่งตัวอย่างน้ำหนัก 100 กรัมสำหรับตัวอย่างสด และ 50 กรัมสำหรับตัวอย่างแห้ง ใส่ในบีกเกอร์ขนาด 500 มิลลิลิตร เติมน้ำหรือตัวทำละลายประมาณ 200 มิลลิลิตร
2. สกัดด้วยวิธีร้อนและเย็น วิธีร้อนโดยการต้มในน้ำเดือดนาน 30 นาที วิธีเย็นโดยการแช่สกัดด้วยตัวทำละลาย เอทานอล ความเข้มข้น 60 เปอร์เซ็นต์ สารละลายกรดไฮโดรคลอริก ความเข้มข้น 1 เปอร์เซ็นต์ ในเอทานอล ความเข้มข้น 60 เปอร์เซ็นต์ และสารละลายโซเดียมไฮดรอกไซด์ ความเข้มข้น 1 เปอร์เซ็นต์ ในเอทานอล ความเข้มข้น 60 เปอร์เซ็นต์ คนให้เข้ากันเป็นระยะ ๆ แช่ในตัวทำละลายแต่ละชนิด นาน 48 ชั่วโมง (ตัวอย่างสดปั่นละเอียด ส่วนตัวอย่างแห้งไม่ต้องปั่น)
3. กรองแยกกากออกจากสารสกัดแล้ววัดค่า pH ของสารสกัดที่ได้
4. นำสารสกัดที่ได้ไประเหยตัวทำละลายให้ได้สารสกัดเข้มข้น โดยเครื่องระเหยแบบสูญญากาศ (Rotary Evaporator) ที่สภาวะอุณหภูมิ 50 องศาเซลเซียส
5. แปรรูปผงสีจากบัวประดับ ด้วยสารดูดซับ 3 ชนิด คือ ดินสอพอง ซิลิกาเจล และดินเบนทอไนท์ โดยการอบสารสกัดและสารดูดซับที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส เพื่อไล่ความชื้นออกเป็นเวลา 4 - 6 ชั่วโมง นำผงสีที่ได้ไปบดให้ละเอียด และบรรจุในขวดที่มีฝาปิด

$$6. \text{ การคำนวณหาร้อยละของสีที่ได้จากการสกัด จากสูตรร้อยละของสีที่ได้จากการสกัด} \\ = \frac{(a-b) \times 100}{w} (1)$$

a = น้ำหนักของผงสี

b = น้ำหนักของสารดูดซับ

w = ปริมาตรของสารสกัด

การวัดความเข้มสี

1. นำผงสีที่ได้มาซึ่งน้ำหนักใส่ภาชนะ ละลายด้วยน้ำในอัตราส่วน 1:1, 1:2, 1:3, 1:4 และ 1:5 คนให้ละลายเข้ากัน แล้วระบายบนกระดาษ ขนาด 2 x 2 เซนติเมตร ทิ้งไว้ให้แห้ง
2. ถ่ายรูปในสภาวะแห้ง (ในกล่องถ่ายภาพ) นำรูปประเมินเทียบความเข้มสี โดยใช้โปรแกรม Photoshop Image J ในการอ่านค่า RGB ของสีที่ได้จากการถ่ายภาพ
3. เทียบกับสีมาตรฐาน 5 สี ได้แก่ Yellow Brown, Grey, Burnt Umber, Burnt Sienna และ Yellow Ochre และตัดเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสีมาตรฐานโดยการคำนวณค่าความถูกต้อง (Correlation)

การทดสอบคุณลักษณะสี และการนำสีไปใช้ในการวาดภาพบนกระดาษ

1. นำผงสีที่ได้มาผสมกับตัวประสาน คือ กาวกระถิน แล้วนำสีไประบายบนกระดาษ เพื่อทดสอบคุณลักษณะของสีและประเมินคุณสมบัติค่าความโปร่งแสงของสี กิ่งทึบแสงของสี ทึบแสงของสี การยึดติดของสีบนกระดาษ โดยการประเมินคุณภาพตามคุณลักษณะที่กำหนด จากนักศึกษาคณาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์
2. การประเมินคุณลักษณะสีจากการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ (Art Workshop) โดยนักศึกษาศิลปกรรม อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ และศิลปิน จำนวน 30 คน ประเมินความพึงพอใจต่อการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ
3. ประเมินความแตกต่างทางสถิติ วิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance ANOVA) และวิเคราะห์ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยวิธี F-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซ็นต์

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

1. ผลการวิเคราะห์ความขึ้นตัวอย่างบัว

ผลการวิเคราะห์ความขึ้นตัวอย่างบัว โดยการอบที่อุณหภูมิ 105 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 3 ชั่วโมง พบว่าเปอร์เซ็นต์ความขึ้นตัวอย่างบัวสดและบัวแห้ง คือ 4.45-4.74 และ 1.46-1.93 ตามลำดับ ทั้งนี้ความขึ้นเป็นค่าที่บ่งชี้ปริมาณน้ำที่มีอยู่ในพืช ถ้ามีความขึ้นหรือปริมาณน้ำสูงจะมีผลต่อ



คุณภาพของสารสกัด ปริมาณความชื้นสามารถบอกเปอร์เซ็นต์ของน้ำต่อน้ำหนักของของแข็งได้ ซึ่งปริมาณความชื้นตัวอย่างบัวอยู่ในเกณฑ์คุณภาพสมุนไพร คือไม่เกิน 8 เปอร์เซ็นต์ (ปิยพร, 2558) หากปริมาณความชื้นสูงกว่า 20 เปอร์เซ็นต์จะส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการสกัดลดลง (ยุพาพร, 2547)

2. การสกัดรงวัตจากบัวประดับ

ผลการสกัดรงวัตจากตัวอย่างบัว ด้วยวิธีการสกัด 4 วิธี

วิธีการต้ม หรือการสกัดแบบร้อน การสกัดสีธรรมชาติจากพืช ส่วนใหญ่นิยมใช้การสกัด โดยวิธีการต้ม โดยการใช้ความร้อนในการสกัดสารให้สีในพืชออกมา ปริมาณความเข้มข้นของสี ขึ้นอยู่กับอัตราส่วนและเวลาของการสกัด (นันทิพย์, 2552) ผลการสกัดโดยการต้มในน้ำเดือดนาน 30 นาที อัตราส่วนตัวอย่างสดและแห้งต่อน้ำ คือ 1 : 2 และ 1 : 4 ตามลำดับ สีของสารสกัดที่ได้ใกล้เคียงกับสีจริงของตัวอย่างบัว (ชนะพงษ์ และคณะ, มปป.) คือดอกบัวสายสีแดง ได้สารสกัดสีชมพูแดง ดอกบัวฉลองขวัญ ได้สารสกัดสีม่วง ส่วนเหง้าบัวฉลองขวัญ ได้สารสกัดสีเหลือง โดยตัวอย่างแห้งจะมีสีเข้มกว่าตัวอย่างสด ทั้งนี้เนื่องจากตัวอย่างแห้งมีปริมาณความชื้นน้อยกว่าตัวอย่างสด ทำให้สามารถสกัดรงวัตได้มากกว่า ทั้งนี้ในการเลือกวิธีการสกัดสีจากพืช ควรคำนึงถึงวิธีการที่เหมาะสมของพืชแต่ละชนิด และอัตราส่วนที่เหมาะสมระหว่างตัวทำละลายต่อวัตถุดิบ ดังรายงานของเสรี สุขุมาลพันธ์ (2544) พบว่าสภาวะที่เหมาะสมในการสกัดสารละลายจากดอกกระเจี๊ยบแดง คือการสกัดด้วยน้ำที่อุณหภูมิ 75 องศาเซลเซียส ระยะเวลา 60 นาที ใช้อัตราส่วนของดอกกระเจี๊ยบแดงบดอบแห้งต่อน้ำเท่ากับ 1 : 10 (น้ำหนักต่อปริมาตร) จากการสกัดโดยวิธีการต้มสารสกัดที่ได้จะมีตะกอน หรือยางของพืชออกมาด้วย โดยเฉพาะในตัวอย่างเหง้าบัวฉลองขวัญ ทำให้สารสกัดที่ได้มีสีไม่สดใส นอกจากนี้สารสกัดยังมีระยะเวลาในการใช้งานสั้น ต้องเก็บรักษาไว้ที่อุณหภูมิต่ำ (4-6 °C) เพื่อป้องกันการเกิดเชื้อราหรือแบคทีเรีย

วิธีแช่ในตัวทำละลาย หรือการสกัดแบบเย็น โดยการหมักหรือแช่พืชที่ให้สีเพื่อให้สกัดสารให้สีละลายออกมา พิจารณาตัวทำละลายร่วมกับความเป็นกรด ต่าง (pH) ของสารสกัด พบว่าจากการแช่ในตัวทำละลายเอทานอลที่มีสภาวะความเป็นกรด (pH 1-4) และความเป็นด่าง (pH 8-11) ที่อุณหภูมิห้อง (27-35 องศาเซลเซียส) เป็นเวลา 48 ชั่วโมง สารสกัดที่ได้มีสีแตกต่างไปจากสีจริง (แสดงดังตารางที่ 4.2) เนื่องจากอิทธิพลของ pH ในตัวกลางนั้นๆ เมื่ออยู่ในสภาวะที่เป็นกรดต่างต่างกัน ดังในตัวอย่างกลีบดอกบัวฉลองขวัญสด เมื่ออยู่ในสภาวะสมดุล (ในน้ำ) สารสกัดมีสีม่วง เมื่อละลายอยู่ในตัวทำละลายที่เป็นกรด สารสกัดมีสีแดงอมชมพู และเมื่อละลายอยู่ในตัวทำละลายที่เป็นด่าง สารสกัดมีสีน้ำตาลแดง ทั้งนี้เนื่องจากแอนโทไซยานินในดอกบัวฉลองขวัญ (สุธารัตน์, 2551) แอนโทไซยานินเป็นรงควัตถุ หรือสารสี (pigment) ที่ให้สีแดง ม่วง และน้ำเงิน สามารถพบแอนโทไซยานินได้ในแควคิวโอล และเซลล์เนื้อเยื่อชั้นนอกของดอก ผล และใบของพืชดอก (angiosperms) สีของแอนโทไซยานินจะเปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะความเป็นกรด ต่าง โดยมีสีน้ำเงินเข้ม

ในสภาวะที่เป็นด่าง (pH มากกว่า 7) มีสีม่วงเมื่อเป็นกลาง (pH 7) และจะเปลี่ยนเป็นสีแดงส้มในสภาวะที่เป็นกรด (pH น้อยกว่า 7) ปัจจัยที่มีผลต่อความเสถียรของแอนโทไซยานินนอกจากความเป็นกรด ต่าง ได้แก่ อุณหภูมิ และแสง (สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2553) การสกัดแอนโทไซยานินสามารถใช้ตัวทำละลายได้หลายตัว เช่น เมทานอล อะซิโตน เอทานอล และน้ำ การสกัดด้วยตัวทำละลายแอลกอฮอล์ในสภาวะกรด เพื่อให้ได้แอนโทไซยานินใกล้เคียงกับธรรมชาติ (อรุษา เขาวนลิขิต และ ธีรารัตน์ อธิธิโสภณกุล, 2554) เช่นเดียวกับรายงานวิจัยของ บุศรารัตน์ สายเชื้อ (2545) พบว่าสภาวะที่เหมาะสมต่อการสกัดแอนโทไซยานินจากกระเจี๊ยบแดง คือ น้ำและเอทานอล (1:1) ในสภาวะกรด (pH 2.5) และ ยุพพพร ผลาขจรศักดิ์ (2547) สกัดแอนโทไซยานินจากเปลือกมังคุดโดยใช้ 1% HCl ใน 95% ethanol รายงานของเกียรติศักดิ์ (2534) พบว่าสภาวะในการสกัดแอนโทไซยานินสัจากดอกอัญชันเพื่อให้ได้ปริมาณแอนโทไซยานินสูงสุด คือใช้สารละลายกรดไฮโดรคลอริก pH 4.5 เช่นเดียวกับรายงานของสุภาพรพรหม (2529) พบว่า 1 N HCl มีประสิทธิภาพในการสกัดแอนโทไซยานินจากดอกอัญชันสูงสุด โดยชนิดและ pH ของตัวทำละลายที่ใช้สกัดมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพของสารสกัด (นันทิยา และคณะ, มปป.) เนื่องจากกรดแก่มีคุณสมบัติในการย่อยผนังเซลล์สูง และทำให้ pH ของตัวทำละลายต่ำ สารสกัดที่ได้จึงมีเสถียรภาพดีขึ้น ซึ่งแอนโทไซยานินมีความคงตัวดีในสารละลายที่เป็น กรด (จินตหรา เล็กประยูร และคณะ, 2553) และสีแอนโทไซยานินจะเข้มที่สุดในสภาพที่แตกตัวเป็นอิออนที่ pH 1.0-3.5 (ดวงรัตน์ แซ่ตั้ง, 2559)

เมื่อพิจารณาการสกัดด้วยน้ำ และเอทานอล พบว่าสารสกัดที่ได้มีสีและความหนืดที่แตกต่างกัน อาจขึ้นอยู่กับชนิดของพืชด้วยการสกัดด้วยเอทานอล สามารถละลายสารสีออกมาได้มากกว่าการสกัดด้วยน้ำกลั่น เนื่องจากเอทานอล เป็นตัวทำละลายที่มีประสิทธิภาพ ใช้ทำละลายสารละลายอินทรีย์ในพืช มีความไวในการละลายมากกว่าน้ำ และยังมีฤทธิ์ในการยับยั้งการเจริญเติบโตของจุลินทรีย์ (ทัศนีย์ นवलชัย และจิตรา ดวงแก้ว, 2559) สารสกัดที่ได้มีสีสดและใสกว่าการสกัดด้วยน้ำ ลักษณะไม่ขุ่นและไม่ตกตะกอน เก็บไว้ได้นานที่อุณหภูมิปกติ แต่ต้องปิดฝาให้มิดชิดเพื่อป้องกันการระเหยของแอลกอฮอล์

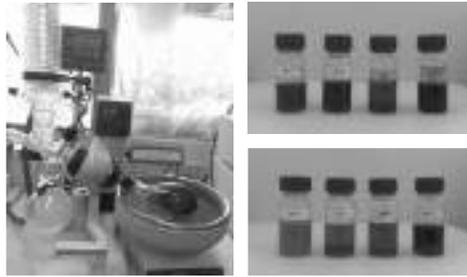
การทำเข้มข้นสารสกัดโดยการระเหยตัวทำละลายจากสารสกัดภายใต้สภาวะสุญญากาศที่อุณหภูมิ 50 องศาเซลเซียส มีผลทำให้สีของสารสกัดเข้มข้นขึ้น โดยอุณหภูมิและความดันที่ใช้ในการระเหยตัวทำละลายเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้สารสกัดเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับรายงานของ บุศรารัตน์ สายเชื้อ (2545) พบว่าสภาวะที่เหมาะสมในการทำเข้มข้นสารละลายสกัดแอนโทไซยานินจากกระเจี๊ยบแดง แบบสุญญากาศ คือที่สภาวะอุณหภูมิ 55 องศาเซลเซียส เวลา 30 นาที



ภาพที่ 2 การสกัดดอกบัวสายสีแดงโดยวิธีการต้ม และการวัดค่า pH



ภาพที่ 3 การสกัดดอกบัวฉลองขวัญด้วยตัวทำละลาย และสารสกัดที่ได้จากการต้มและสกัดด้วยตัวทำละลาย



ภาพที่ 4 การระเหยสารสกัดแบบสุญญากาศ และสารสกัดดอกบัวฉลองขวัญ และเห็บบัวฉลองขวัญที่ได้จากการระเหยแบบสุญญากาศ

3. การแปรรูปผงสีจากบัวประดับ

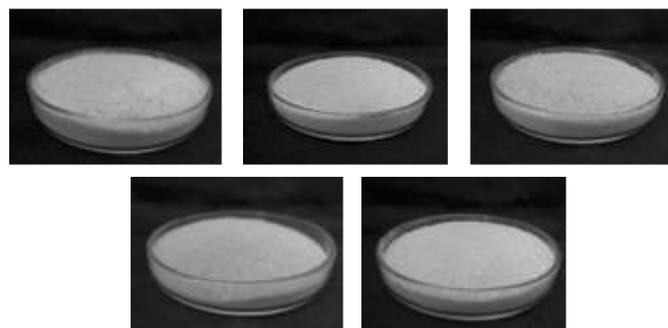
การแปรรูปผงสีจากบัวประดับโดยวิธีอบแห้งด้วยสารดูดซับที่อุณหภูมิ 80 °C ระยะเวลา 4-6 ชั่วโมง แล้วบดเป็นผงละเอียด เพื่อให้สามารถเก็บไว้ได้นานและนำไปใช้ได้อย่างสะดวก เนื่องจากสารสกัดที่ได้นำมาประเหยแห้ง ไม่สามารถทำให้แห้งสนิทได้ จึงต้องใช้ตัวกลางเป็นสารดูดซับสีจากสารสกัด ได้แก่ ดินสอพอง ซิลิกาเจล และดินเบนทอไนท์ เนื่องจากคุณสมบัติที่มีพื้นที่ผิวมากจึงทำให้สามารถอุ้มสารให้สีไว้ได้มาก เมื่อนำไปทำให้แห้งจะได้สีที่เคลือบบนตัวดูดซับ และเมื่ออบให้เป็นผง จะได้ผงสีที่มีความเสถียรตามชนิดของตัวดูดซับ จากผลการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยระหว่างสารดูดซับ 3 ชนิด ไม่แตกต่างกันทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยดินสอพองมีร้อยละการดูดซับสูงสุด แสดงดังตารางที่ 4.4 สอดคล้องกับรายงานของพรพิมล ม่วงไทย(2552) การใช้ดินสอพองเป็นสารดูดซับให้ปริมาณผงสีบริสุทธิ์สูงสุด เกิดการดูดซับเฉพาะสารสีได้ดี เนื่องจากดินสอพองมีสารประกอบหลักเป็นแคลเซียมคาร์บอเนตมากถึง 75 % การที่มีโครงสร้างเป็นหินปูนจึงมีความเป็นเบสอ่อน ทำให้สามารถจับกับโครงสร้างสารแอนโทไซยานิน ซึ่งแอนโทไซยานินเป็นสารที่มีโครงสร้างเบส จึงทำให้เกิดการเกาะบนสารดูดซับประเภทดินสอพองได้ดียิ่งขึ้น การสกัดด้วยสารละลายกรดอะซิติกจะทำให้ได้สีที่ดีที่สุด ในเกือบทุกสารดูดซับ โดยเฉพาะการใช้ดินสอพอง เพราะสารแอนโทไซยานินและสารอนุพันธ์มีฤทธิ์เป็นเบสจึงถูกสกัดได้ดีด้วยสารละลายกรด และจะยอมติดได้ดีบนวัสดุที่เป็นเบส ดินสอพองมีความเป็นเบสจึงสามารถดูดซับสารสีได้ค่อนข้างมาก (พรพิมล

ม่วงไทยและคณะ, 2553) พิจารณาร้อยละการดูดซับของสาร 3 ชนิด ร่วมกับวิธีการสกัด 4 วิธี (ตารางที่ 4.4) พบว่าค่าเฉลี่ยแตกต่างทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 95% การสกัดด้วยเอทานอล เข้มข้น 60 เปอร์เซ็นต์ (pH เท่ากับ 4) พบร้อยละการดูดซับสูงสุดในดินสอพอง และซิลิกาเจล เท่ากับ 55.40 และ 48.38 ตามลำดับ เนื่องจากค่า pH ของสารละลาย และความเข้มข้นของสารละลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดูดซับสี ทั้งนี้เกี่ยวข้องกับกระบวนการดูดซับทางกายภาพด้วย ความสามารถในการดูดซับไม่ได้เกิดเฉพาะบนพื้นผิวของสารดูดซับ ขนาดช่องว่างรูพรุนของสารดูดซับที่มีความเหมาะสมมีผลให้สารที่ถูกดูดซับถูกกักไว้ในโครงสร้างรูพรุนได้ดี (บุญณมา ศิริพันธ์โนน, 2557)

พิจารณาลักษณะทางกายภาพและการละลายของผงสีที่ได้จากสารดูดซับ 3 ชนิด ดินสอพอง ลักษณะผงสีละเอียด มีน้ำหนัก มีสีเหลืองถึงสีน้ำตาลแดง การละลายด้วยน้ำสามารถละลายได้ดีในอัตราส่วน 1 ต่อ 1 ซึ่งสีมีการตกตะกอนหากตั้งทิ้งไว้นาน สำหรับซิลิกาเจล ลักษณะผงสีละเอียดมาก และมีน้ำหนักเบา จึงได้ปริมาณผงสีมากที่สุด มีสีเหลืองถึงสีน้ำตาล ละลายได้ดีด้วยน้ำในอัตราส่วน 1 ต่อ 2 สีนุ่มลื่นมีความโปร่งใส ส่วนดินเบนทอไนท์ ลักษณะผงสีไม่ค่อยละเอียด เป็นก้อนแข็ง และมีน้ำหนักมาก ได้ปริมาณผงสีน้อยเมื่อเทียบกับน้ำหนัก มีสีน้ำตาลถึงสีเทา ดำ ละลายได้ดีด้วยน้ำในอัตราส่วน 1 ต่อ 5 เนื้อสีมีความเหนียวและหนืด สีติดพู่กัน ทำให้ระบายยาก การที่อนุภาคของเบนทอไนท์มีขนาดเล็ก ทำให้มีพื้นที่ผิวมาก ซึ่งเป็นคุณสมบัติด้านความเหนียวของดิน จึงทำให้มีค่าความหนืดสูง การเติมเบนทอไนท์ต่อระมัดระวังในการใช้ ไม่ควรเติมลงไปปริมาณที่มากเกินไป เพราะคุณสมบัติการดูดน้ำของเบนทอไนท์นั้นจะส่งผลต่อความหนืด (คชินท์, มปป.) และอุณหภูมิก็มีผลต่อประสิทธิภาพการดูดซับของเบนทอไนท์ด้วย (Muttaree, Y., 2012)



ภาพที่ 5 ดินสอพอง ซิลิกาเจล และดินเบนทอไนท์



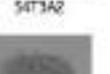
ภาพที่ 6 ลักษณะผงสีที่ได้จากบัวประดับ



4. การวัดความเข้มสี

ผลการประเมินเทียบความเข้มสี โดยใช้โปรแกรม Photoshop Image J ในการอ่านค่า RGB ของสีที่ได้จากการถ่ายภาพ คัดเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสีมาตรฐานโดยการคำนวณค่าความถูกต้อง (Correlation) สีเทียบกับสีมาตรฐานกลุ่มเอิร์นโทน (สีธรรมชาติ) 5 สี ได้แก่ Yellow Brown, Grey, Burnt Umber, Burnt Sienna และ Yellow Ochre การหาค่าความเข้มสีเฉลี่ย (RGB) จากโปรแกรม Image J เป็นการวัดค่าระดับสารสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สี คือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) สีน้ำเงิน (Blue) ซึ่งในโปรแกรม Image J จะวัดค่าของสารสี สีแดง (Red) สีเขียว (Green) สีน้ำเงิน (Blue) ออกมาเป็นค่า RGB (Red Green Blue) 3 ค่า ซึ่งสารสีทั้ง 3 สี เมื่อผสมสีแล้วจะได้เป็นสีดำ (Black) ดังนั้นค่าบันทึกได้ เป็นค่าที่เกิดจากการผสมกันของสารสีทั้ง 3 ซึ่งในโปรแกรมได้ระบุเงื่อนไขระดับของสารสีไว้ดังนี้ คือ สารสีดำ (Black) มีค่าระดับที่ต่ำสุดคือ (1, 1, 1) ส่วนสารสีขาว (White) มีค่าระดับที่สูงที่สุดที่ (255, 255, 255) ซึ่งหมายถึง ค่าของ (R, G, B) แล้วหาค่าเฉลี่ยออกมา 1 ค่า นำค่าที่ได้เทียบกับสีมาตรฐานทั้ง 5 สี ซึ่งพบว่าบางสีมีค่าเข้าใกล้สีมาตรฐานมากกว่า 1 สี ทั้งนี้เนื่องจากสีมาตรฐานที่นำมาใช้ทดสอบในการเทียบสีเป็นสีที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน คือสีโทนร้อน มีสีเหลือง สีน้ำตาลและสีเทาดำ จึงทำให้ค่า RGB ที่ได้มีค่าใกล้เคียงกัน ซึ่งจากการประเมินเทียบความเข้มสี โดยใช้โปรแกรม Photoshop Image J ในการอ่านค่า RGB ของสี จากการคำนวณค่าความถูกต้อง (Correlation) ทำให้สามารถคัดเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสีมาตรฐานกลุ่มเอิร์นโทน 5 สี สีละ 3 ตัวอย่าง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะของสีเมื่อเทียบกับสีมาตรฐาน

สีมาตรฐาน	ตัวอย่างสี		
Yellow Brown (A)			
	S3T1A3	S4T2A1	S1T3A2
Grey (B)			
	S6T1A3	S1T3A1	S3T2A2
Burnt Umber (C)			
	S1T1A3	S3T3A3	S2T1A3
Burnt Sienna (D)			
	S1T3A3	S3T2A1	S4T3A2
Yellow Ochre (E)			
	S2T3A1	S2T2A2	S3T3A2

S1 = กลีบดอกบัวสายสีแดง (สด)	T1 = ต้ม	A1 = ดินสอพอง
S2 = กลีบดอกบัวสายสีแดง (แห้ง)	T2 = 60%EtOH	A2 = ซิลิกาเจล
S3 = กลีบดอกบัวฉลองขวัญ (สด)	T3 = 1%HCl/60%EtOH	A3 = ดินเบนทอไนท์
S4 = กลีบดอกบัวฉลองขวัญ (แห้ง)	T4 = 1%/NaOH/60%EtOH	
S5 = เหง้าบัวฉลองขวัญ (สด)		
S6 = เหง้าบัวฉลองขวัญ (แห้ง)		

5. การทดสอบคุณลักษณะสี

ผลการทดสอบคุณลักษณะของสีจากบัวประดับ ตามคุณลักษณะที่กำหนด จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 103 คน เมื่อพิจารณาจากสารดูดซับ พบว่าดินสอพองได้คะแนนระดับค่าของสีที่ดีที่สุด ร้อยละ 47.57 ในดอกบัวสายแดง (แห้ง) HCl/EtOH สำหรับดินเบนทอไนท์ ได้คะแนนด้านความกึ่งทึบแสงของสีที่ดีที่สุด ร้อยละ 46.60 ในดอกบัวสายแดง (สด) ต้ม และดอกบัวสายแดง (สด) NaOH/EtOH ส่วนซิลิกาเจล มีคะแนนความโปร่งใสของสี และความทึบแสงของสีที่ดีที่สุด ร้อยละ 43.69 และ 39.81 ตามลำดับ จากการประเมินคุณลักษณะของสี ได้ข้อคิดเห็นจากผู้ทดสอบ คือ คุณภาพของสีเหมาะกับการเขียนเทคนิคสีน้ำ สีที่มีสารดูดซับเป็นดินสอพอง เนื้อสีส่วนบนอ่อน แต่ความเข้มข้นไม่ต่างกัน สีมีความลื่น มีความโปร่งใส เป็นสีที่มีความละเอียด เรียบเนียนที่สุด มีความทึบแสงน้อย มีความโปร่งแสงคล้ายกับสีน้ำ สีติดฟูกันดี เนื้อสีระบายง่ายที่สุด ไม่เกิดการสะดุด และดูเรียบที่สุด สำหรับสีที่มีสารดูดซับเป็นซิลิกาเจล มีความทึบแสงของสีและคุณภาพโดยรวมดี คุณภาพของเนื้อสีที่เวลาที่ฟูกันสัมผัสกับกระดาษแล้วนุ่มมือมาก ให้ความรู้สึกมีค่าความโปร่งใสของสีดีกว่าสีกลุ่มอื่น ๆ ส่วนสีที่มีสารดูดซับเป็นดินเบนทอไนท์ มีวัสดุหลงเหลือในเนื้อสีมาก และเนื้อสีมีความเหนียวและหนืด ทำให้ระบายยาก

6. การประเมินคุณลักษณะของสีจากการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ (Art Workshop)

การประเมินการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ พบว่าคะแนนความพึงพอใจด้านความกึ่งทึบแสงของสี มีมากที่สุดร้อยละ 76.6 รองลงมา คือความทึบแสงของสี และความโปร่งใสของสี มีคะแนนความพึงพอใจร้อยละ 75.33 และ 72.00 ตามลำดับ ส่วนระดับค่าของสี มีคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุดร้อยละ 70.00 คุณภาพโดยรวมของสี มีคะแนนความพึงพอใจร้อยละ 74.67 ซึ่งคุณลักษณะของสีจากการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับจากผู้ประเมิน พบว่าเป็นสีผสมน้ำที่วาดได้ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สำหรับผู้มีประสบการณ์วาดสีน้ำมาก่อน ตัวคุณภาพสีเหมาะสมกับงานที่เป็นเทคนิคเฉพาะตัว ด้วยมีความพิเศษบางอย่างโดยเฉพาะโทนของสี แต่สียังขาดน้ำหนักเข้มที่สุด เพิ่มสีที่ค่าน้ำหนักที่เข้มดำจัดอีกหนึ่งน้ำหนักจะดีมาก ควรปรับปรุงระดับค่าของสี ควรปรับความละเอียดของผงสี สีไม่คงสภาพของค่าของสี คือผงสีแดงแต่ค่าเป็นสีน้ำตาล สีใกล้เคียงกันมาก ควรแยกโทนอุ่น โทนร้อนให้ชัดเจน และ



ควรผลิตให้มีหลายเฉดสี ควรพัฒนาให้น้ำหนักสีคงที่ ตอนแห้งแล้วน้ำหนักสีเปลี่ยนแปลงมาก ยังขาดสีที่มีน้ำหนัก และระดับของสีที่แตกต่างกัน ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมในเรื่องของสีแต่ละตัวเกี่ยวกับความอ่อนแ่้มของสี และหากมีสีที่สามารถสร้างความเข้มได้ในระดับมาก จะช่วยให้สามารถนำมาผสมเพื่อสร้างน้ำหนักได้ตามที่ต้องการ ด้านความโปร่งใสของสียังไม่มากนัก แต่มีความโปร่งใสรดับหนึ่ง หากมีการพัฒนาได้ระดับที่ดูแล้วโปร่งใสมากในบางสีจะน่าสนใจยิ่งขึ้น ต่อการนำมาสร้างสรรคผลงานด้านศิลปะในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเป็นทางเลือกในการใช้สีแสดงออกในงาน โดยภาพรวมถือว่าอยู่ในระดับดีมากแต่ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบของการถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้สอดคล้องกับสีที่พัฒนาขึ้น ซึ่งเป็นงานวิจัยที่สมควรได้รับการสนับสนุนให้พัฒนาต่อเนื่อง อาจมีการทดลองในกระดาษชนิดอื่น เช่น กระดาษสา เป็นต้น และควรนำมาพัฒนาต่อในเชิงพาณิชย์ พัฒนาเป็นดินสอสี หรือสีอื่นๆ ให้ผู้ที่สนใจได้ทดลองใช้ต่อไป

7. การประเมินผลงาน “การประเมินภาพวาดจากสีบัวประดับตามคุณลักษณะที่กำหนด”

การประเมินภาพวาดจากสีบัวประดับตามคุณลักษณะที่กำหนด ประเมินจากผลงานภาพวาดของผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 30 ผลงาน โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านทัศนศิลป์ พบว่าคุณสมบัติของสีโดยรวมและระดับค่าของสีอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ส่วนมิติของสีอยู่ในเกณฑ์ดี ซึ่งการประเมินความแตกต่างของค่าน้ำหนักความลึก โกล้ไกล และน้ำหนักอ่อนแก่ เข้มข้นของสีจะประกอบด้วยความสามารถ และลักษณะเฉพาะของผู้สร้างผลงาน ซึ่งมีผลให้ประเมินค่าคะแนนสูงต่ำได้



ภาพที่ 7 การทดสอบคุณลักษณะสี



ภาพที่ 8 กิจกรรม Art Workshop



ภาพที่ 9 ภาพวาดด้วยสีจากบัวประดับ

สรุปผล

การพัฒนาผงสีจากบัวประดับ โดยการสกัดสารสีจากดอกบัวสายสีแดง ดอกและเห่าบัว ฉลองขวัญ แบบสดและแห้ง ศึกษาการสกัด 4 วิธีการ ได้แก่ ต้ม ตัวทำละลายเอทานอล สารละลายเอทานอลในสภาพกรด และสารละลายเอทานอลในสภาพด่าง แล้วจึงนำไปทำสารสกัดเข้มข้นด้วยการระเหยภายใต้สูญญากาศ จากนั้นนำมาทำผงสีด้วยการใช้สารดูดซับ 3 ชนิด คือ ดินสอพอง ซิลิกาเจล และ ดินเบนโทไนท์ การอบที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 4-6 ชั่วโมง ทำให้ได้ผงสีที่มีลักษณะสีธรรมชาติ คือ มีสีเหลือง และสีน้ำตาล ซึ่งดินสอพองสามารถดูดซับสีได้สูงสุด รองลงมาคือซิลิกาเจล และดินเบนโทไนท์ ร้อยละ 55.40, 48.38 และ 38.11 ตามลำดับ แล้วจึงทำการวัดความเข้มสี โดยใช้โปรแกรม Photoshop Image J ในการอ่านค่า RGB ของสีที่ได้จากการถ่ายภาพ คัดเลือกสีที่ใกล้เคียงกับสีมาตรฐานโดยการคำนวณค่าความถูกต้อง (สหสัมพันธ์) เทียบกับสีมาตรฐานกลุ่มสีธรรมชาติ 5 สี ๆ ละ 3 ตัวอย่าง ทำการประเมินคุณลักษณะของสีตามคุณลักษณะที่กำหนดจากแบบสอบถาม โดยนักศึกษาคณะศิลปกรรม อาจารย์สอนศิลปะ และผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ จำนวน 103 คน คัดเลือกผงสีสำหรับวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับจำนวน 5 สี สำหรับปฏิบัติการ Art workshop ประกอบด้วยศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ อาจารย์ และนักศึกษา จำนวน 30 คน ประเมินความพึงพอใจต่อการวาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ และการประเมินภาพวาดจากสีบัวประดับตามคุณลักษณะที่กำหนดระดับค่าของสีมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คิดเป็นร้อยละ 80.00 ส่วนมิติของสีมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 คิดเป็นร้อยละ 78.00 ซึ่งการพัฒนาสีสำหรับวาดภาพบนกระดาษ สีที่ได้มีลักษณะเด่นเฉพาะตัว ให้สีสวย เย็นตา ไม่ฉูดฉาด คุณค่าด้านความงามอันเกิดจากความงามของสีที่นุ่มนวล มีความกลมกลืนของสี มีเอกภาพในชิ้นงาน และมีความงามด้านสังคมวัฒนธรรม นอกจากนี้สีธรรมชาติ มีคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย คุณค่าด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และคุณค่าด้านการรักษาสุขภาพ



กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิจัย “โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ อพ.สธ.” ขอขอบคุณผู้ร่วมโครงการทดสอบสี และร่วมกิจกรรม Art workshop วาดภาพด้วยสีจากบัวประดับ และกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี ในการประเมินผลงานภาพวาดจากสีบัวประดับ และขอขอบคุณ อาจารย์มังกร กิติพัฒน์มนตรี ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ ที่ปรึกษาโครงการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- ขวัญตา สุดเสน่ห์. (2557). ความสัมพันธ์ของสีพุกษาและอินทรีรูป. วิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คชินท์ สายอินทวงศ์. เบนโทไนท์ (Bentonite) แหล่งที่มา http://www.thaiceramicsociety.com/rm_paint_bentonite.php สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2559
- จินตหรา เล็กประยูร นวลจันทร์ มัจฉริยะกุล และศิริลักษณ์ เอี่ยมธรรม. (2553). สารสกัดแอนโทไซยานินจากพืชเพื่อใช้เป็นสีย้อมโครโมโซม: แหล่งที่มา ความเข้มข้นและโครงสร้างทางเคมี การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ครั้งที่ 7 ณ อาคารศูนย์เรียนรวม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จ.นครปฐม.7-8 ธันวาคม 2553. 1615- 1623 น.
- ชนะพงษ์ คำทันเจริญ และ เอกชัย โถเหล็ก. การจัดกลุ่มสีของบัวเพื่อนำไปใช้ในโปรแกรมออกแบบเทคโนโลยีการพิมพ์ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน.
- ญาณี จินดามัง และปิยวิทย์ ทิพรส. (2555). ความคงตัวของสารสีแอนโทไซยานินจากกากกลีบดอกกระเจี๊ยบแดง (*Hibiscus sabdariffa* Linn.)วารสารสุทธิปริทัศน์ ปีที่ 26(80):129 146.
- ดวงรัตน์ แซ่ตั้ง.(2559). การพัฒนาเครื่องตีผสมสารสกัดจากอัญชันและกระเจี๊ยบแดง. วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตร์. สาขาคหกรรมศาสตร์. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ทัศนีย์ นวลชัย และ จิตรา ดวงแก้ว. (2559). ผลของสารสกัดสมุนไพรไทยต่อการยับยั้งเจริญเติบโตของเชื้อ *Aromonas hydrophila*. แก่นเกษตร 44 ฉบับพิเศษ 1:124-129.
- นันทิพย์ หาสิน และฉัตรดาว ไชยหล่อ.(2552). การศึกษากระบวนการสกัดสีธรรมชาติจากพืชเพื่องานมัลติมีเดีย. สาขาวิชาธุรกิจคหกรรมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- นันทิยา วงศ์แสงตา ศรีสมพร ปรีเปรม นาฏศจี นวลแก้ว และ อรุณศรี ปรีเปรม. (มปป.) การสกัดแยกแอนโทไซยานินจากกลีบดอกอัญชันสีน้ำเงิน.คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จ.ขอนแก่น



- บุศรรัตน์ สายเชื้อ. (2545). การสกัดแอนโทไซยานินส์จาก ดอกอัญชัน (*Clitoria ternatea* L.).
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. วิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยีทางอาหาร) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
บัณฑิตวิทยาลัย. 92 น.
- _____. (2545). แอนโทไซยานินส์จากกระเจี๊ยบแดง *Hibiscus sabdariffa* L.
เพื่อใช้เป็นสีผสมอาหาร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ปิยพร พัทธพรม. (2558). การควบคุมคุณภาพของผลิตภัณฑ์สมุนไพร. องค์การเภสัชกรรม.ปีที่ 22
ฉบับที่ 4 ประจำเดือน ตุลาคม – ธันวาคม. 2-7.
- ปยุตธมา ศิริพันธ์โนน. (2557). การพัฒนาแร่ดินเหนียวเหล็กออกไซด์ฟิลเลอร์ที่มีรูพรุนขนาดนาโน
สำหรับการบำบัดน้ำเสียปนเปื้อนสีย้อม. คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- พรพิมล ม่วงไทย. (2552). การเตรียมผงสีจากพืช (Preparation of Dye Powder from Plant)
ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (ระบบออนไลน์).
แหล่งที่มา http://cms2.swu.ac.th/Portals/155/ภาควิชาเคมี/เอกสารอ้างอิง/CHEM_55_สกอ.5.2_5_2.pdf. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2559.
- พรพิมล ม่วงไทย สุจิตรา ศรีสังข์ นงนุช พรณรงค์ และชุตติมาพร วรรณวงษ์. (2553). การเตรียมผงสีย้อม
จากเปลือกผลมังคุดบนสารดูดซับ. การประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตกำแพงแสน ครั้งที่ 7.
- ภาณุพงษ์ หงษ์ภักดี. (2556). บั้วหลวง: ศักยภาพไม้ดอกไทยสู่ตลาดอาเซียน. เกันเกษตร.
41 (3):213-220.
- ยุพาพร ผลาจรศักดิ์. (2547). การสกัดและความคงตัวของแอนโทไซยานินส์ที่สกัดได้จากเปลือก
มังคุด. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีอาหาร บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมาคมวิศวกรรมและสิ่งแวดล้อมแห่งประเทศไทย. (2559). สารานุกรม “เบนทอนต์ สำหรับงาน
วิศวกรรมและสิ่งแวดล้อม”. สมาคมวิศวกรรมและสิ่งแวดล้อมแห่งประเทศไทย.
- เสวี สุขุมาลพันธ์. (2544). การพัฒนาผงสีธรรมชาติจากกระเจี๊ยบแดงเพื่อนำมาใช้เป็นสีย้อมกระดาษสา.
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. วิทยาศาสตร์ (พัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเกษตร).
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย.
- สุดารัตน์ ชุนเมือง. (2551). การวิเคราะห์แอนโทไซยานินในดอกบัวบางพันธุ์ในกลุ่มอุบลชาติ.
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีหลังการเก็บเกี่ยว) คณะทรัพยากรชีวภาพและ
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- อนงค์พรรณ หัตถมาศ และสุวรางค์ ศรีเทพ. (2555). การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากฝ้ายย้อมสีจาก
มะขามหวาน. คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.



อรุษา เชาวน์ลิขิต และ วีรรัตน์ อธิธิโสภณกุล. (2554). สีธรรมชาติจากเปลือกมังคุด.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Muttaree, Y., Tengjaroenkul, B., Pimpukdee, K., Sukon, P. and Tengjaroenkul. U. 2012.
Effect of Temperature on Efficacy of Bentonite to Adsorb Aflatoxin B1. KKU Vet J.
Vol. 22(2):234-241.







จิตรกรรมฝาผนังล้านนาสู่จิตรกรรมร่วมสมัยสะท้อนวิถีชีวิตไทย

Lanna Mural Painting towards Contemporary Painting Reflecting Thai Way of Life

ภาคจิรา อองค์ศิริพร¹สมพร ฤทธิ์²

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง จิตรกรรมฝาผนังล้านนาสู่จิตรกรรมร่วมสมัยสะท้อนวิถีชีวิตไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา วิเคราะห์ตีความ จิตรกรรมฝาผนังของล้านนา รวมทั้งสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตนและสร้างผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่สะท้อนวิถีชีวิตไทย

กระบวนการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ในรูปศิลปะแบบร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคสีอะคริลิก (Acrylic) บนผ้าใบ (Canvas) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากแรงบันดาลใจจากการศึกษาจิตรกรรมฝาผนังล้านนา โดยมีเนื้อหาที่สะท้อนการดำรงชีวิต ความอบอุ่น การพึ่งพาอาศัย และความสุข โดยนำเอาวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของล้านนามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของจิตรกรรมฝาผนังล้านนา ทั้งในด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณีอันดีงาม มาพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความเป็นร่วมสมัย โดยการนำเอาศิลปะตะวันตกและตะวันออกมาผสมผสานเพื่อให้เกิดศิลปะรูปแบบใหม่ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยในการสร้างผลงานที่มีเนื้อหาที่สื่อถึงความสุข ความสนุกสนานของผู้คนที่ดำเนินชีวิตแบบเรียบง่าย ความอบอุ่นของผู้คนที่แสดงออกผ่านสีหน้าท่าทางอารมณ์ความรู้สึกใบหน้าที่ยิ้มแย้ม สื่อให้เห็นถึงความรู้สึกที่บริสุทธิ์ภายในจิตใจการสื่อสารของผู้คนที่ตรงไปตรงมาทั้งท่าทางและอารมณ์บริบทของสังคมล้านนานั้นถือเอาความเชื่อประเพณีเป็นสิ่งที่ถือปฏิบัติในการสร้างศิลปกรรม ให้เกิดขึ้นแก่ผู้คนในสังคมเป็นอย่างดี

ผลการสร้างสรรค์แสดงออกถึงความสุขสนุกสนานความอบอุ่น ได้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของไทยที่สืบต่อกันมาโดยแสดงให้เห็นถึงความสุขผ่านทางใบหน้าของผู้คนและองค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ที่ทำให้เห็นถึงการผสมผสานของเส้น สี รูปทรง น้ำหนักและความกลมกลืนของรูปทรงและเนื้อหาช่วยถ่ายทอดให้งานเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนาน โดยถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตของคนไทย

คำสำคัญ: จิตรกรรมฝาผนังล้านนา, จิตรกรรมร่วมสมัย, วิถีชีวิตไทย

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
² รศ.ดร., อาจารย์ที่ปรึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

The objectives of this study were to study, analyze, interpret Lanna's mural painting, to create knowledge in creating unique contemporary paintings and to create contemporary paintings that reflect the Thai way of life.

The creative process was a 2D painting work in contemporary art form by using acrylic paint technique on canvas. It was a creation of works inspired by the study of Lanna murals, with content reflecting life, warmth, dependence and happiness by using Lanna's unique culture as inspiration to create unique and outstanding works of Lanna's mural painting in terms of lifestyle, living and beautiful traditions to develop in creating a contemporary work, with combination of Western and Eastern art to create a new, unique style of art. The creation of works mainly focus on conveying the joy and fun of people who live a simple life, the warmth of the people expressed through facial expression, emotion, feeling, smiling face which convey pure feelings within the mind, as well as the communication of people that is straightforward, both in gesture and emotion, in the context of the Lanna society, based on belief and tradition as a practice to creates morality for people in society.

The creative works symbolized happiness, joy, warmth to see the Thai way of life, which have been passed down by showing happiness through the faces of people and the elements that show unity, through the combination of drawing lines, colors, shapes, weights and harmony of shapes and content, helping to convey the work to create fun emotions by conveying various stories that occur in Thai people's way of life.

Keywords: lanna mural painting, contemporary painting, thai way of life

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จิตรกรรมฝาผนังล้านนาของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและมีรูปแบบ และเนื้อหาที่ถ่ายทอดเรื่องราวของวิถีชีวิตได้เป็นอย่างดี โดยผู้เขียนได้แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกในผลงานออกมาได้อย่างชัดเจน ผ่านใบหน้า ท่าทาง การแต่งกายของผู้คนที่ผสมผสานความเป็นล้านนามีรูปแบบการเขียนภาพที่เท่าขนาดคนจริง และการจัดองค์ประกอบของภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

จิตรกรรมฝาผนังล้านนา แบ่งผลงานออกได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ช่วงพุทธศตวรรษที่ 20 – 21 เป็นจิตรกรรมยุคแรก พบที่วัดอุโมงค์ จังหวัดเชียงใหม่ เพียงแห่งเดียว ระยะที่ 2 ช่วงพุทธ

ศตวรรษที่ 22 – 24 พบที่เขตจังหวัดลำปางเท่านั้น ลักษณะภาพจิตรกรรมฝาผนังของทั้ง 2 ระยะเวลา ได้รับอิทธิพลจากศิลปะพม่า ระยะเวลาที่ 3 ช่วงพุทธศตวรรษที่ 25 เป็นผลงานในยุคปลายลักษณะโดยทั่วไปของจิตรกรรมอยู่ในแบบกึ่งคลาสสิกถึงพื้นบ้าน มีความนิยมรูปแบบภาพเล่าเรื่องเป็นหลัก เรื่องราวที่เขียนเป็นคตินิยมเฉพาะของชาวล้านนา โครงสร้างที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นสีแดงและสีน้ำเงิน นิยมเขียนขึ้นภายในวิหารต่างจากจิตรกรรมภาคกลางที่นิยมเขียนในอุโบสถ (ภาณุพงษ์ เลาหสม, 2541: 15) เรื่องราวที่นิยมเขียนยังคงเป็นพุทธประวัติ ทศชาติชาดก เป็นหลัก มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีรูปลักษณะเป็นแบบอุดมคติ เกิดจากความเชื่อ ศรัทธาทางศาสนา จิตรกรรมของล้านนายังทำหน้าที่บันทึกสิ่งแวดล้อม บริบทของสังคมล้านนา ความคิด ความเชื่อ ประเพณีนิยม ประวัติศาสตร์ เป็นสิ่งที่เกาะเกี่ยวทางจิตวิญญาณ สร้างคุณธรรม ศีลธรรมคุณค่าต่าง ๆ ในสังคม จิตรกรรมของล้านนาจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น ควรค่าแก่การศึกษาอนุรักษ์พัฒนา และสร้างสรรค์ไปพร้อมกัน เพื่อไม่ให้มรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่านี้สูญหายไป (เกรียงไกร เมืองมูล , 2554 : 25)

จิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์เขียนบนผนังทุกด้าน ตั้งแต่ส่วนบนของผนังจนถึงระดับเสมอขอบหน้าต่างเขียนภาพบุคคลขนาดใหญ่อยู่ส่วนบนของผนังทุกด้าน และเขียนเป็นภาพเล่าเรื่อง ขนาดเล็กอยู่ด้านล่าง เนื้อเรื่องของภาพจิตรกรรมเป็นเรื่องคันธกุมาร จิตรกรรมฝาผนังที่วัดภูมินทร์มีชื่อเสียงได้รับการกล่าวถึงเนื่องมาจากรูปแบบศิลปะกรรมมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างไปจากรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังทั่วไปที่มักจะเขียนภาพสัดส่วนของคน สัตว์ สิ่งของขนาดเล็กตามความจำกัดของพื้นที่ แต่ด้วยรูปแบบการเขียนภาพที่แสดงถึงรสนิยมเพราะตัวของศิลปินที่แตกต่างด้วยการเขียนภาพบุคคลที่มีขนาดเท่ากับสัดส่วนของคนจริง วิธีการเขียนรูปหน้า ภายวิภาค การแต่งกายที่ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกตลอดจนรายละเอียดต่าง ๆ ออกมาได้อย่างมีชีวิตชีวา จากลักษณะที่เป็นธรรมชาติแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นของคนพื้นเมืองที่ผสมผสานกัน กับวัฒนธรรมความหลากหลายของแต่ละชาติพันธุ์ รวมถึงภาพสัตว์ที่ศิลปินมักจะเขียนสอดแทรกอยู่ทั่วไป ผลงานที่มีความสำคัญและได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ที่มีชื่อเสียงของวัดภูมินทร์คือ ภาพกระซิบ หรือภาพปูม่าน ย่อม่าน (ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง, 2556 : 1)

จิตรกรรมฝาผนังล้านนา มีความสำคัญ โดยมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งในด้าน วัฒนธรรม ประเพณี ความเป็นอยู่วิถีชีวิตของชาวล้านนา โดยการนำเอาความเป็นเอกลักษณ์ของล้านนาและแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกมาในรูปแบบของตนเอง ด้วยเทคนิควิธีการในการจัดรูปแบบองค์ประกอบภายในงานที่ผสมผสานรูปทรง เส้น และสีให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ผ่านเรื่องราวของการดำรงชีวิต เนื้อหาในงานที่เน้นไปในเรื่องความสุข ความสนุกสนาน ในการดำรงชีวิต



วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษา และวิเคราะห์รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังล้านนาของวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ในการจัดองค์ประกอบและเทคนิคในงานจิตรกรรม
2. เพื่อสร้างสรรค์งานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนาที่แสดงถึงความสุขในวิถีชีวิตไทย
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

ขอบเขตการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

- 1) จิตรกรรมฝาผนังล้านนา โดยศึกษารูปแบบ เทคนิค และเนื้อหาของจิตรกรรมฝาผนัง ล้านนาวัดภูมินทร์ และวัดหนองบัว จังหวัดน่าน
- 2) ศึกษาและวิเคราะห์ แนวความคิด รูปแบบการจัดองค์ประกอบ และทฤษฎีในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1) พรชัย ใจมา ชุด “ชาวนา”

2.2) ประสงค์ ลือเมือง ชุด “นก กา วัว ควาย 2550”

2.3) ทนงศักดิ์ ปากหวาน ชุด “ลิขิตปา”

จากการศึกษาแหล่งข้อมูลจากฝาผนังล้านนาวัดภูมินทร์ และวัดหนองบัว เพราะมีรูปแบบ เทคนิค เนื้อหาและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่สัมพันธ์กัน มีวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นที่คล้ายคลึงกัน และได้ศึกษาผลงานจิตรกรรมของศิลปิน พรชัย ใจมา, ประสงค์ ลือเมืองและทนงศักดิ์ ปากหวาน โดยศึกษารูปแบบ เทคนิค และเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสัมพันธ์กันตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

2. ขอบเขตของการวิเคราะห์

1) วิเคราะห์จากจิตรกรรมฝาผนังทางภาคเหนือ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ด้านรูปแบบ การจัดองค์ประกอบ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และเนื้อหา เรื่องราวในผลงานที่สร้างสรรค์

2) วิเคราะห์แนวคิด รูปแบบ ทฤษฎีการสร้างสรรค์ การจัดองค์ประกอบ ของศิลปิน พรชัย ใจมา, ประสงค์ ลือเมือง,ทนงศักดิ์ ปากหวาน เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่มีความเป็นร่วมสมัย

จากการวิเคราะห์รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และวัดหนองบัว โดยมีเนื้อหาเล่าถึงเรื่องราวชาดกล้านนาแสดงถึงวิถีชีวิตของผู้คนตามยุคสมัย มีรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบของทัศนธาตุที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การเขียนภาพที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านทางใบหน้า ได้อย่างชัดเจน แสดงความรู้สึกแบบตรงไปตรงมา เนื้อหาที่ปรากฏให้เห็นถึงวิถีชีวิต ชุมชน ความเป็นอยู่ และขนบธรรมเนียมของคนชาวล้านนาได้อย่างงดงาม

วิเคราะห์แนวคิด รูปแบบการจัดองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ของ ศิลปิน พรชัย ใจมา, ประสงค์ ลือเมืองและทงศักดิ์ ปากหวาน ที่มีเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล นำเอารูปแบบและเทคนิคในงานของศิลปินมาประยุกต์ ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

3. ขอบเขตการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ 3 ชุด (5 ชิ้นงาน)

1) รูปแบบผลงาน เป็นการนำเสนอผลงานจิตรกรรมสองมิติ โดยมีรูปแบบและเอกลักษณ์ที่ ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนา นำมาสร้างสรรค์งานให้เกิดเป็นจิตรกรรมร่วมสมัย ที่แสดงถึงวิถีชีวิตไทย

2) เทคนิค

- เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบในการสร้างสรรค์เพราะมีคุณสมบัติแห้งช้า และสีสดและการ วาดเส้นจากสีอะคริลิก เพื่อให้เกิดการสร้างน้ำหนัก บรรยากาศ การทับซ้อน ที่มีความเป็นเอกภาพ

- ขนาดผลงาน 100x120 เซนติเมตร 3 ชิ้นงาน และขนาด 120x80 เซนติเมตร 2 ชิ้นงาน รวม 5 ชิ้นงาน

3) แนวความคิด การแสดงออกถึงวิถีชีวิตไทยของผู้คนในสังคม ความเป็นอยู่ที่สะท้อนให้เห็นถึงความอบอุ่นความเรียบง่าย การพึ่งพาอาศัยกัน ความสุขสนุกสนานในผู้คนที่แสดงออกผ่าน สีหน้า ท่าทาง อารมณ์ความรู้สึก โทนสีที่ขี้มแย้มสื่อให้เห็นถึงความรู้สึกที่บริสุทธิ์ภายในจิตใจ การ สื่อสารของผู้คนที่ตรงไปตรงมาทั้งท่าทางและอารมณ์ บริบทของสังคมนั้นถือเอาความเชื่อ ประเพณี เป็นสิ่งที่ยึดถือปฏิบัติในการสร้างศีลธรรมให้เกิดขึ้นแก่ผู้คนในสังคมเป็นอย่างดี

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสองมิติ เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ มีรูปแบบในการสร้างสรรค์ ที่มีความเป็นเอกภาพของรูปทรง ความกลมกลืนกันของเส้นและสีที่ใช้ โดยสร้างน้ำหนักของ บรรยากาศให้มีช่องว่างให้อากาศไหลผ่าน ไม่หนาแน่นเกินไป ผลงานแสดงออกถึงวิถีชีวิตของผู้คน ความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย ขนบธรรมเนียมและประเพณีที่ดีงาม

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสู่จิตรกรรมร่วมสมัย สะท้อนวิถีชีวิตไทย สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นการสร้างสรรค์ ผลงานที่แสดงถึงเนื้อหาเรื่องราวของวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของไทย โดยมีการศึกษาข้อมูลจากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ ผลงาน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



1. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลภาคเอกสาร

1) ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ที่มีความโดดเด่นในเรื่องเนื้อหา รูปแบบ ของผลงาน โดยมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งในเรื่องการจัดวางองค์ประกอบ ความกลมกลืนของสี เส้น และรูปทรง เนื้อหาภายในงานที่มีความสุข สนุกสนาน และวิถีชีวิตอันดีงาม

- งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่ศึกษาและสร้างสรรค์เกี่ยวกับจิตกรรมฝาผนังล้านนา

ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง (2556) การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบจิตกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์กับจิตกรรมฝาผนังวัดหนองบัว จังหวัดน่าน การเขียนภาพจิตกรรมฝาผนังวิหารของพุทธสถาปัตยกรรมล้านนาเป็นภาพเรื่องราวชาดกล้านนา วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรม โดยนำเสนอเนื้อหาจากการวิเคราะห์รูปแบบของจิตกรรมฝาผนังทั้งสองที่ นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง

สรยุทธ ดวงใจ (2546) การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมล้านนา ได้นำรูปแบบการเขียนใบหน้าของผู้คนที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกตรงไปตรงมา เรียบง่าย และเน้นไปทางความสนุกสนาน

ประสงค์ ลือเมือง ได้นำแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานมาใช้ในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ของตนเอง และนำรูปแบบการใช้สี เส้น ให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นภายในงาน เอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่สำคัญของประสงค์ ลือเมือง เป็นการเว้นช่องว่างไว้ในงานให้เป็นพื้นที่ของอากาศ ทำให้ภาพดูไม่ทึบหนาจนเกินไป ทำให้งานมีชีวิตชีวา

การดำเนินชีวิตของคนไทยตั้งแต่เกิดจนกระทั่ง ตาย รวมถึงปัจจัยที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต อันได้แก่ ที่อยู่อาศัย อาหารการกิน เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค นอกจากนี้วิถีชีวิตยังหมายถึงความรู้เรื่องสังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประพฤติปฏิบัติการศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันวัฒนธรรม จึงหมายถึงทุกสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นทั้งที่เป็นรูปธรรมและ นามธรรม และยังหมายถึงแบบแผนพฤติกรรมทั้งหมดของสังคมที่สืบทอด (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ,2559)

การศึกษาวิถีชีวิตไทย ความเป็นอยู่ของไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วิถีชีวิตเป็นแนวทางการดำเนินชีวิตของคนไทย วิถีชีวิตจะแตกต่างกันไปเมื่อผ่านช่วงเวลาและการพัฒนาซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากปัจจัยต่าง ๆ เช่นความคิด อุดมการณ์ การเมืองการปกครอง และปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง วิถีชีวิตดั้งเดิมของคนไทยซึ่งมีมาตั้งแต่บรรพบุรุษ คือ การเป็นสังคมเกษตรกรรมที่ทุกคนในครอบครัวอาศัยอยู่รวมกัน ในครอบครัวจะผู้คนหลาย ๆ อยู่ร่วมกันตั้งแต่รุ่นปู่ย่าตายาย จนถึงรุ่นหลาน โดยชุมชนที่อาศัยอยู่จะมีศูนย์รวมของชุมชน อย่างเช่น วัด มัสยิด หรือคริสตจักรต่าง ๆ วิถีชีวิตของคนไทยจึงเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทที่อยู่รอบตัว

2) ศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ

- พรชัย ใจมา ผลงานชุด “ชาวนา” สร้างสรรค์เป็นงานจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีลักษณะสองมิติและมีการวางองค์ประกอบตามแบบจิตรกรรมไทยประเพณี คือเขียนดำเนินเรื่องไปโดยการไล่เส้นสีที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยง

- ประสงค์ ลือเมือง ผลงานชุด “นก กา วัว ควาย 2550” ได้นำแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานมาใช้ในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ของตนเอง และนำรูปแบบการใช้สี เส้น ให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นภายในงาน การเว้นช่องว่างไว้ในงาน ทำให้ภาพดูไม่ทึบ มีชีวิตชีวา

- ทนงค์ดี ปากหวาน ผลงานชุด “ลิขิตป่า” เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เด่นชัดในเรื่องการนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ มาประสานกันได้อย่างกลมกลืน

1.2 ข้อมูลภาคสนาม

เก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่สำรวจวิถีชีวิตของคนไทยในชุมชนของตนเอง ความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิต และการหาเลี้ยงชีพของคนไทย โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์แบบสังเกตและวิเคราะห์

2. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 วิเคราะห์ และตีความจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ภาพวิถีชีวิตที่สะท้อนความเป็นอยู่ของชาวบ้านการดำเนินชีวิตที่เรียบง่ายและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีเสน่ห์ ลักษณะของผู้คนที่มีรูปร่าง หน้าตา และการแต่งกายที่มีเสน่ห์อันน่าพิศวงสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้เป็นอย่างดีโดยมีลักษณะบนใบหน้าที่เด่นชัดได้แก่คิ้วรูปวงพระจันทร์ ใบหน้ากลมแป้น นัยน์ตาที่แฝงเลศนัย ริมฝีปากเรียวเล็ก ลักษณะใบหน้าที่เปื้อนรอยยิ้มของผู้คนทำให้แสดงออกทางด้านอารมณ์ที่สื่อความรู้สึกได้อย่างตรงไปตรงมา เปิดเผย และจริงใจ เป็นเสน่ห์ที่น่าประทับใจที่ช่างเขียนสกุลช่างล้านนาได้สร้างสรรค์ขึ้นและสืบต่อกันมา โดยเนื้อหาภายในงานนั้นยังแสดงถึงหลักธรรมคำสอน คติความเชื่อต่าง ๆ ทำให้ผู้พบเห็นสามารถเข้าใจ จินตนาการในการมองภาพที่พบเห็นและเกิดสุนทรียภาพในงานจิตรกรรม



ภาพที่ 1 จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน
ที่มา : Backpackerthai (2557)



รูปแบบ งานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์มีรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน มีความกลมกลืน และการผสมผสานกันของสี รูปทรง ได้อย่างลงตัว

เนื้อหา วิถีชีวิตของผู้คนในอดีต ขนบธรรมเนียมประเพณี และแสดงเรื่องราวพุทธประวัติ และชาดก สอดแทรกหลักธรรมคำสอน ความเชื่อของผู้คนในสมัยนั้น แสดงออกถึงความสนุกสนานและเศร้าใจด้วยใบหน้าและท่าทาง

เทคนิค การระบายสีแบบเรียบด้วยสีฝุ่นบนผนัง โดยมักจะใช้สีแดง ส้ม ขาว เขียว น้ำตาล ดำ น้ำเงิน และม่วง มีการตัดเส้นเป็นภาพสองมิติ ด้วยดำ หรือน้ำตาล ระบายไล่น้ำหนักอ่อน - แก่ ไม่ปรากฏแสงเงาในภาพ

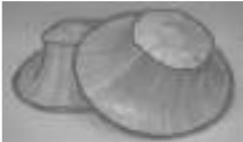
รูปแบบการจัดวางภาพ โดยการเล่าเรื่องเป็นตอน ตามผนังและช่องต่าง ๆ รอบโบสถ์ วิหาร และหลังพระประธาน มีเนื้อเรื่องที่สัมพันธ์กับภาพ

จิตรกรรมฝาผนังล้านนามีรูปแบบ เนื้อหา ที่สะท้อนวิถีชีวิตของคนในอดีต เนื้อหาที่ปรากฏแสดงให้เห็นถึงการดำรงชีวิตที่เรียบง่าย และความสุข ความอบอุ่น มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น คือ การจัดวางภาพหรือการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานมีความเป็นเอกภาพของรูปทรงและความกลมกลืนกันของสีได้อย่างลงตัว

2.2 วิเคราะห์ และตีความหมายของวิถีชีวิตไทย

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม รวมทั้งผลงานของศิลปินที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับ จิตรกรรมฝาผนังล้านนาสู่จิตรกรรมร่วมสมัยสะท้อนวิถีชีวิตไทย ได้มีการสื่อความหมายในการสร้างสรรค์ผลงาน จากกรณีวิเคราะห์ดังนี้

ที่	วิเคราะห์องค์ประกอบ	รูปทรง	ความหมาย
1.	 ที่มา : peeyapnon (2559)	เครื่องมือประมงพื้นบ้าน (ข้อง)	เครื่องจักสานชนิดหนึ่งสานด้วยผิวไม้ไผ่ ใช้สำหรับใส่ ปลา ปู กุ้ง หอย สัตว์น้ำต่างๆ เป็นสัญลักษณ์แทนความอุดมสมบูรณ์
2.	 ที่มา : lannacorner (2559)	เครื่องมือประมงพื้นบ้าน (ชูด)	เครื่องมือใช้สำหรับดักปลาน้ำจืด นิยมใช้กับในทุกๆภาค เป็นสัญลักษณ์ของเครื่องมือหากินที่สำคัญของวิถีชีวิตไทย
3.	 ที่มา : lannacorner (2559)	เครื่องมือประมงพื้นบ้าน (ลอบ)	ใช้สำหรับดักสัตว์น้ำต่างๆ เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์

ที่	วิเคราะห์องค์ประกอบ	รูปทรง	ความหมาย
4.	 <p>ที่มา : lannacomer (2559)</p>	เครื่องสวมหัว (งอบ)	เครื่องสวมหัว กันแดดกันฝน สานด้วยดอกไม้ไม้ไผ่ แสดงถึงสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตไทย กับการดำรงชีวิต
5.	 <p>ที่มา : ศูนย์วิจัยและพัฒนาพันธุ์กรรมสัตว์น้ำ อุดรดิตถ์(2552)</p>	ปลา	สัตว์น้ำที่มีมากมายหลากหลายชนิด เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของท้องนา และแหล่งน้ำ
6.	 <p>ที่มา : lannacomer (2559)</p>	นก	นกชนิดต่าง ๆ กินปลา กินหอย เป็นอาหาร เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความเป็นไปของชีวิตของสัตว์
7.	 <p>ที่มา : thai-snake (2557)</p>	งู	งูกินปลา สัญลักษณ์ที่แสดงถึงความสมบูรณ์ของธรรมชาติ
8.	 <p>ที่มา : pinterest (2554)</p>	เต่า	เต่า เป็นสัตว์ที่แสดงถึง สุขภาพสมบูรณ์ อายุยืนยาว
9.	 <p>ที่มา : tiewlanna (2551)</p>	วิถีชีวิตชาวล้านนา	แสดงถึงวัฒนธรรมการแต่งกาย และการอยู่อาศัยของผู้คนในสมัยนั้น
10.	 <p>ที่มา : tiewlanna (2551)</p>	วิถีชีวิตชาวล้านนา	แสดงถึงวัฒนธรรมการแต่งกาย และการอยู่อาศัยของผู้คนในสมัยนั้น

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพ



2.3 การวิเคราะห์แนวคิดศิลปิน

รูปแบบ ศึกษาการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting)

เทคนิค การสร้างสรรคผลงานที่สื่อความหมายแบบตรงไปตรงมา การใช้สี เส้น ให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นภายในงาน

เนื้อหา ศึกษา การแสดงออกถึงวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม ความเป็นอยู่ที่สะท้อนให้เห็นถึงความอบอุ่นในผู้คนที่แสดงออกผ่านสีหน้า ท่าทาง บริบทของสังคมล้านนา

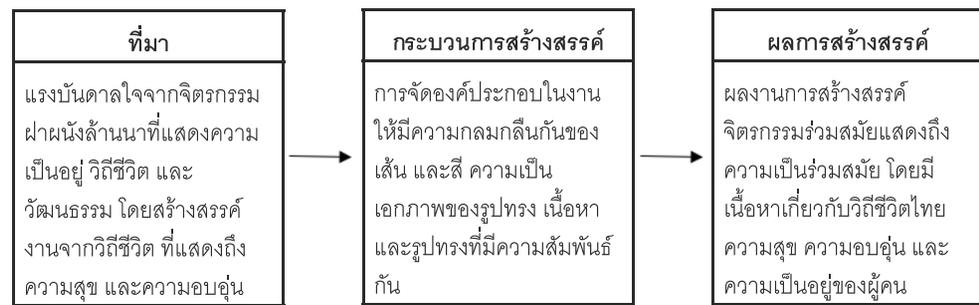
โดยได้วิเคราะห์เป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์แนวคิดศิลปิน

ชื่อศิลปิน	รูปแบบผลงาน	เทคนิค	เนื้อหา
พรชัย ใจมา ชุด “บ้านฉัน”  ที่มา : sombatpermpoon-gallery (2558)	ผลงานจิตรกรรมแบบประเพณี (Traditional Painting)	การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความสดใสของสี ความเคลื่อนไหวของเส้น การเคลื่อนไหวของกลุ่มรูปทรงและความมีเอกภาพในการประกอบกันของทัศนธาตุศิลปะทั้งหมด	มีแนวคิดในการถ่ายทอดความรู้สึกอบอุ่นที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ความสงบสุข ในการดำเนินชีวิตแบบเรียบง่าย โดยใช้แบบแผนและวิถีชีวิตของชาวล้านนาไทย
ประสงค์ ลือเมือง ชุด “นก กา วัว ควาย 2550”  ที่มา : tucarryon (2551)	ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย (Contemporary Painting)	นำรูปแบบการใช้สี เส้น ให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นภายในงาน การเว้นช่องว่างไว้ในงานให้เป็นพื้นที่ของอากาศ ทำให้ภาพดูไม่ทึบหนาจนเกินไป ทำให้งานมีชีวิตชีวา	ความเชื่อในวิถีชีวิต ตัวตนกับธรรมชาติ ความกลมกลืนที่ทุกสรรพสิ่งต้องเกี่ยวเนื่องกันอยู่ตลอดเวลา การใช้สัญลักษณ์ ความเป็นธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมอันสงบสุขประกอบกับชั้นเชิงการถ่ายทอดที่เว้นขาวให้กับภาพ ภาพที่ไม่ทึบหนาจึงคล้ายมีลมหายใจ มีมิติให้จินตนาการลอดผ่านแถบสีเส้นสายไปกับช่องว่างของอากาศที่ว่างไว้
ทองศักดิ์ ปากหวาน ชุด “เมื่อน้ำหลาก”  ที่มา : thanongsak (2551)	ผลงานแนวประเพณี (Thai Traditional Painting)	การนำเอาทัศนธาตุต่างๆ มาประสานกันได้อย่างกลมกลืน โดยใช้ทัศนธาตุ เส้น สี น้ำหนักที่คลี่คลายมาจากรูปทรงในศิลปะพื้นถิ่นล้านนา	วิถีชีวิตชนบท อันเรียบง่าย สุข สงบ มีศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี คติความเชื่อ และนิทานพื้นบ้าน เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจมาตั้งแต่เด็ก จึงเป็นจุดเริ่มของความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. วิธีการสร้างสรรค์

ตารางที่ 3 กรอบแนวคิดวิธีการสร้างสรรค์



ที่มาของการสร้างสรรค์งานเกิดจากการศึกษาจิตรกรรมฝาผนังล้านนา วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยมีเนื้อหาที่แสดงถึงวิถีชีวิตคนไทย ที่อบอุ่นและมีความสุข

3.1 การสร้างภาพร่าง เป็นขั้นตอนการประมวลความคิด แรงบันดาลใจ ที่เกิดจาก ความคิด และจินตนาการ หลังการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ ออกมาในรูปแบบของภาพร่าง โดยสังเคราะห์ ข้อมูล จัดองค์ประกอบของภาพตามแนวคิดและผลการศึกษาที่ได้จากการลงสำรวจพื้นที่ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นการจัดวางแนวทางให้มีเอกภาพในผลงาน จากนั้นลงสีบนกระดาษ เพื่อเป็นการวางแผน ก่อนสร้างสรรค์งานจริง

รูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจิตรกรรมร่วมสมัยสะท้อนวิถีชีวิตไทย แนวความคิดได้จากการศึกษาจิตรกรรมฝาผนังล้านนา และวิถีชีวิตไทย โดยการประกอบกันของรูปทรงที่สัมพันธ์กัน ที่ได้จากจิตรกรรมฝาผนังล้านนา รูปทรงที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ และรูปทรงที่เกิดจากกระบวนการคิด จินตนาการของตนเอง โดยสีภายในงานจะให้ความรู้สึกอบอุ่น มีความสุข เพลิดเพลิน สอดคล้องกับเนื้อหาของงาน โดยผ่านรูปแบบของผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting)

เนื้อหา การแสดงออกถึงวิถีชีวิตของคนในสังคม ความเป็นอยู่ที่สะท้อนให้เห็นถึงความอบอุ่นในผู้ที่แสดงออกผ่านสีหน้า ท่าทาง อารมณ์ความรู้สึก ใบหน้าที่ยิ้มแย้มสื่อให้เห็นถึงความรู้สึกที่บริสุทธิ์ภายในจิตใจ การสื่อสารของผู้คนที่ตรงไปตรงมาทั้งท่าทางและอารมณ์ บริบทของสังคมล้านนานั้นถือเอาความเชื่อ ประเพณี เป็นสิ่งที่ยึดถือปฏิบัติในการสร้างศิลปกรรมให้เกิดขึ้นแก่ผู้คนในสังคมเป็นอย่างดี จึงเกิดเป็นการศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาสร้างภาพร่างขึ้น เพื่อเป็นการถ่ายทอดแนวความคิด โดยอาศัยหลักทัศนธาตุ และสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting)

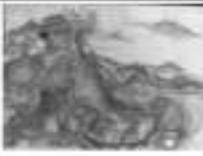
3.2 การคัดเลือกแบบร่างภาพ เมื่อทำการร่างภาพต้นแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว วิธีการคัด



เลือกภาพร่างต้นแบบคือ ให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี และรองศาสตราจารย์ ดร.สกล ภูงามดี เป็นผู้คัดเลือกแบบที่ร่างไว้ โดยใช้แบบประเมินการคัดเลือกภาพร่าง และให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกผลงานภาพร่างที่มีความเหมาะสมเพื่อนำมาขยายเป็นภาพผลงานจริงต่อไป

ตารางที่ 4 แบบประเมินผลงานภาพร่างชุดที่ 1-2

ภาพร่างชุดที่ 1		อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย เป็นสิบ
		ศาสตราจารย์ วิโชค มุกดามณี	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี	รองศาสตราจารย์ ดร.สกล ภูงามดี	
	ชื่อผลงาน รัชชวชิ ความสูง เนื้อหา การดำรงชีวิต ความเป็นอยู่		✓		
	ชื่อผลงาน คนหาปลา 2 เนื้อหาการดำรงชีวิต ความ เป็นอยู่	✓	✓	✓	
	ชื่อผลงาน ความสูง เนื้อหา ความเป็นอยู่ ความ อบอุ่น	✓			
	ชื่อผลงาน วันเวียง เนื้อหา ความเป็นอยู่ของ ผู้คน		✓		
	ชื่อผลงาน ขามเย็น เนื้อหา วิถีชีวิตของคนไทย		✓	✓	
	ชื่อผลงาน ท่ามาหากิน เนื้อหา วิถีชีวิตของคนไทย			✓	

ภาพร่างชุดที่ 2		อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ			คำอธิบายเพิ่มเติม
		ศาสตราจารย์ จิโรศ สุภาวณี	ศาสตราจารย์ ดวงมณี สุวี	รองศาสตราจารย์ ศร.เอก ภู่งามดี	
	ชื่อผลงาน คนหาปลา 1 เนื้อหา การดำรงชีวิต ความเป็นอยู่	✓	✓	✓	
	ชื่อผลงาน รื่นเสียง เนื้อหาความเป็นอยู่ ของชุมชน	✓			
	ชื่อผลงาน คนหาปลา 3 เนื้อหา การดำรงชีวิต ความเป็นอยู่	✓			
	ชื่อผลงาน หาเข้ากินค่ำ เนื้อหา การดำรงชีวิต ความเป็นอยู่			✓	
	ชื่อผลงาน ยามเย็น เนื้อหา วิถีชีวิตของคน ไทย		✓		
	ชื่อผลงาน ท่ามาหากิน เนื้อหา วิถีชีวิตของคน ไทย		✓		

จากการคัดเลือกภาพร่างสรุปได้ภาพร่างของชุดที่ 1 คือหมายเลข 2 และภาพร่างของชุดที่ 2 คือหมายเลข 4 เพื่อนำมาขยายเป็นผลงานจริง

3.3 จากการคัดเลือกของผู้ทรงคุณวุฒิ ที่เป็นไปตามกรอบแนวคิด นำมาสร้างสรรค์ผลงาน 2 ชุดที่มีแนวคิดดังนี้ คือการสร้างงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนา ที่โดดเด่นในเรื่ององค์ประกอบ สีและรูปทรง โดยมีเนื้อหาที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำมาสร้างสรรค์งานเป็นของตนเองการลดรายละเอียด และความเหมือนจริงของสิ่งต่าง ๆ ภายในงาน และสีบรรยากาศที่สดใส เรียบง่าย ตามแนวความคิดของผลงาน และช่องว่างในงาน เพื่อให้ภาพดูไม่หนาแน่นจนเกินไป



ภาพที่ 2-3 ชื่อผลงานชุด “คนหาปลา 2” ขนาด 100x120 เซนติเมตร
ชื่อผลงานชุด “ทำมาหากิน” ขนาด 100x120 เซนติเมตร

ผลงาน “คนหาปลา 2. และ ผลงาน “ทำมาหากิน”

เนื้อหา แสดงออกถึงวิถีชีวิตชาวไทย การทำมาหากินเพื่อเลี้ยงชีพของตนเอง และครอบครัว รูปแบบ การใช้สีเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกถึงความอบอุ่น เรียบง่าย และมีความสุข การใช้เส้นเพื่อให้งานเกิดความเคลื่อนไหว แต่ยังคงความสงบที่เกิดภายในจิตใจและความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผลงาน

เทคนิค การใช้สีบรรยากาศของเส้นที่ดูเคลื่อนไหวตามแนวทางการสร้างสรรค์ของอาจารย์ ประสงค์ ลือเมือง ด้วยการลงสี และเส้น ให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นภายในงาน การเว้นช่องว่างไว้ในงานให้เป็นพื้นที่ของอากาศ ทำให้ภาพดูไม่ทึบหนาจนเกินไป ทำให้งานมีชีวิตชีวา การจัดองค์ประกอบ การประกอบกันของรูปทรงที่ไม่ยึดหลักความเป็นจริง มาประกอบกันเพื่อให้เกิดเรื่องราว เน้นเทคนิคที่แสดงออกถึงจิตรกรรมฝาผนังล้านนาด้วยการใช้รูปทรงที่มีขนาดที่แตกต่างกัน การเน้นภาพคนที่มีขนาดใหญ่เกินจริง

ทฤษฎีในการสร้างสรรค์งาน ทฤษฎีนิยมอารมณ์ (Emotionalism Theory) เป็นทฤษฎีการสร้างงานศิลปะโดยเน้นการ แสดงออกซึ่งความรู้สึกและ อารมณ์เป็นสำคัญ



ภาพที่ 4-5 ชื่อผลงาน “คนหาปลา 1” ขนาด 100x120 เซนติเมตร
ชื่อผลงาน “หาเช้า กินค่ำ” ขนาด 100x120 เซนติเมตร

ผลงาน “คนหาปลา 1” และ ผลงาน “หาเช้า กินค่ำ”

เนื้อหา ความเป็นอยู่ และวิถีชีวิตของคนไทย ที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิต การหาเลี้ยงชีพ เพื่อดำรงชีวิตและหาเลี้ยงครอบครัว ความสุขในการใช้ชีวิต

รูปแบบ มีรูปแบบในการสร้างสรรค์งานที่เน้นสุนทรียภาพของทัศนธาตุ และความสดใสของบรรยากาศภายในงาน

เทคนิค เน้นการเคลื่อนไหวของเส้นและสีในการสร้างสรรค์งาน การเว้นที่ว่างในงานเพื่อ ทำให้ภาพในงานดูไม่หนาแน่นจนเกินไป

การจัดองค์ประกอบ การประกอบกันของรูปทรงที่เน้นความประสานกลมกลืน และความ สั้นไหลของเส้นและสี ในการจัดองค์ประกอบ

ทฤษฎีในการสร้างสรรค์งาน ทฤษฎีรูปทรง (Formalism Theory) เป็นทฤษฎีการสร้างงาน ศิลปะที่ใช้ส่วนประกอบมูลฐาน ของศิลปะ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง มาใช้โดยตรง และอาจจะเป็นการ ลด ตัดทอน สิ่งที่เป็นจริง ในธรรมชาติ มาสร้างขึ้นใหม่ โดยนำหลักทฤษฎีรูปทรงมาลด ตัดทอน รูป ทรงภายในงานเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่มากขึ้น

การจากศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบ เทคนิค และเนื้อหาในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ที่แสดงให้ถึงวิถีชีวิตของผู้คน ความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมและความสุนทรียภาพ โดยมีรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้เส้นโค้งที่ทำให้ ความรู้สึกเคลื่อนไหว บรรยากาศของสีที่สดใส ทำให้ผลงานการสร้างสรรค์มีความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะของตนเอง



4. ปรับปรุงผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานในชุดที่ 1 และชุดที่ 2 ได้มีการศึกษาค้นคว้ารูปทรงของคน และธรรมชาติเพื่อพัฒนาด้านรูปทรงให้กลมกลืนและสมจริงเพื่อพัฒนาผลงานในชุดต่อไป รวมทั้งได้ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีการปรับปรุงผลงานตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จึงส่งผลให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผลการสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์จิตรกรรมฝาผนังล้านนา จนนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยมีเนื้อหาที่ถ่ายทอดวิถีชีวิตไทย ความสุข และความอบอุ่น ในการดำรงชีวิต มีเทคนิคและการจัดองค์ประกอบภายในงาน ที่มีความกลมกลืนของเส้น สี และรูปทรง ที่ว่างภายในงานที่ทำให้งานเกิดความรื่นเริง

1. การศึกษา วิเคราะห์ ดีความ จิตรกรรมฝาผนังล้านนา

การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังล้านนา ทำให้ได้ข้อมูล รูปแบบเนื้อหา และเทคนิคเชิงช่าง หลักการเขียนที่สัมพันธ์กับคติความเชื่อ และลักษณะเฉพาะความโดดเด่นของในเนื้อหาเรื่องราวบริบทของสังคม เชื่อมโยงความสำคัญทางประวัติศาสตร์โดยจิตรกรรมมีรูปแบบสองมิติ แสดงความรู้สึกและท่าทางที่แสดงถึงความแตกต่างระหว่างการใช้สีและเส้นที่ทำให้ภาพจิตรกรรมเสมือนมีชีวิต

2. การสร้างสรรค์งานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนาที่แสดงถึงความสุขในวิถีชีวิตไทย

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่สะท้อนวิถีชีวิตไทย โดยการประกอบกันของรูปทรงที่ไม่ยึดหลักความเป็นจริงมาประกอบกันเพื่อให้เกิดเรื่องราว เน้นเทคนิคที่แสดงออกถึงจิตรกรรมฝาผนังล้านนาด้วยการใช้รูปทรงที่มีขนาดที่แตกต่างกัน ภาพคนที่มีขนาดใหญ่เกินจริง เช่น ภาพคนที่ใหญ่เท่าตัวปลา การไม่ยึดขนาดรูปทรงตามหลักความจริง อุปกรณ์จับปลา สัตว์ชนิดต่าง ๆ เพื่อให้งานมีชีวิต และเกิดความสนุกไปพร้อม ๆ กัน

3. การสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

เกิดองค์ความรู้ใหม่ในการสร้างสรรค์งาน และการพัฒนาผลงานเพื่อให้มีลักษณะเฉพาะตนมากขึ้น โดยมีเนื้อหา การจัดองค์ประกอบภายในงานที่สัมพันธ์กัน โดยผลงานสามารถแสดงออกได้ถึงอารมณ์ของผู้สร้างงานได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยนี้นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในชุดต่อไป โดยเพิ่มรายละเอียดให้มากขึ้น การใช้รูปทรงที่หลากหลายเพื่อให้เกิดความรูปร่างใหม่ ๆ ในองค์ประกอบของงาน

บรรณานุกรม

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). วัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญา.

สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, จาก : http://www.culture.go.th/culture_th/article_at_tach/publication.pdf

เกรียงไกร เมืองมูล. (2556). ประวัติความเป็นมา จิตรกรรมฝาผนังล้านนา(Lanna Mural Painting) .

สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2563, จาก : <http://culture.mome.co/muralpainting/>

ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง. (2556). การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบจิตรกรรมฝาผนังวัด ภูมินทร์กับ

จิตรกรรมฝาผนังวัดหนองบัวจังหวัดน่าน (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาณุพงษ์ เลาสสม. (2541). จิตรกรรมฝาผนังล้านนา. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

สรยุทธ ดวงใจ (2546). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก

จิตรกรรมล้านนา (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร



ศักยภาพและขีดความสามารถในการรองรับได้ของแหล่งท่องเที่ยวพุร้อน กลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา

The Potential and Tourism Carrying Capacity in Hot Spring of Lanna Tourism Cluster

นิพล เชื้อเมืองพาน¹

นิออน ศรีสมยง²

ธนธร วชิรขจร³

อรรธรณ บุญพัฒน์⁴

วงศ์ระวิทย์ น้อมนำทรัพย์⁵

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ศักยภาพการท่องเที่ยวและขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่เชิงการท่องเที่ยวในแหล่งพุร้อนกลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาบริบททางการท่องเที่ยวของพุร้อนในกลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา 2) เพื่อศึกษาศักยภาพและรูปแบบการบริหารจัดการพุร้อน 3) ศึกษาขีดความสามารถในการรองรับได้ของแหล่งท่องเที่ยวพุร้อน 4) เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวสำหรับนักท่องเที่ยวร่วมกับชุมชนในพื้นที่พุร้อน และ 5) เพื่อขยายผลสู่ข้อเสนอแนะแผนแม่บทการพัฒนาแหล่งพุร้อนในระดับภูมิภาคภายใต้ตักขณการอารยธรรมล้านนา 3 แห่ง คือ พุร้อนดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ พุร้อนโป่งปูเฟือง จังหวัดเชียงราย และพุร้อนเมืองแปง จังหวัดแม่ฮ่องสอน เป็นการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพ โดยการใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ประชุมกลุ่มย่อย กับกลุ่มเป้าหมายผู้มีส่วนได้เสียจากการท่องเที่ยว ในแหล่งพุร้อน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงประเด็น (Content Analysis) เพื่อนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ผลการศึกษาพบว่า

1) แหล่งท่องเที่ยวพุร้อนมีศักยภาพด้านกายภาพที่แตกต่างกัน กล่าวคือ มีอัตราการใช้ของน้ำร้อนต่อวัน และอุณหภูมิ ที่สามารถรองรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพเพื่อการอาบ แช่ได้ แต่ด้านศักยภาพทางการท่องเที่ยวขึ้นอยู่กับปัจจัยทางการท่องเที่ยว ด้านการเข้าถึง สิ่งอำนวยความสะดวก จุดสนใจทางการท่องเที่ยว และที่พัก ซึ่งพื้นที่ที่พบว่ามีความเหมาะสม คือ พุร้อนดอยสะเก็ด

2) รูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวในแหล่งพุร้อนควรอยู่ภายใต้การบริหารจัดการโดยชุมชน เช่น พุร้อนดอยสะเก็ด และโป่งปูเฟือง แต่ทั้งนี้จำเป็นต้องอยู่ภายใต้การปรึกษาจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล เป็นต้น

3) จากศักยภาพของพุร้อนด้านปริมาณน้ำ และกายภาพ พบว่าทั้ง 3 แห่งมีขีดความสามารถในการรองรับได้ทางการท่องเที่ยวไม่เกินขีดความสามารถ คือ พุร้อนดอยสะเก็ดรองรับได้ 1,800 คน ในขณะที่การไหลของน้ำรองรับได้ 3,330 คน พุร้อนโป่งปูเฟืองรองรับได้ 30 คน ใน

¹ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

² สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

³ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

⁴ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

⁵ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม



ขณะที่การไหลของน้ำรองรับได้ 2,457 คน และพุ่น้ำร้อนเมืองแปงรองรับได้ 60 คน ในขณะที่การไหลของน้ำรองรับได้ 39,544 คน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยและสิ่งอำนวยความสะดวกที่รองรับได้ของแต่ละพื้นที่

4) ด้านกิจกรรมท่องเที่ยวในแต่ละแห่งจำเป็นต้องมี เน้นกิจกรรมเสริมตามบริบทแต่ละแหล่ง เช่น ชมวิถีชีวิตชาวไทยลื้อที่ดอยสะเก็ด ชมสวนสมุนไพร และวิถีชนเผ่าที่โป่งปู้เฟือง และเดินป่า ล่องแก่งที่เมืองแปง เป็นต้น

5) ผลการศึกษาด้านแนวทางการพัฒนาแผนแม่บทเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ จำเป็นต้องเน้น 4 ประเด็นหลัก คือ 1) การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวภายใต้การมีส่วนร่วมของชุมชน 2) การสร้างกิจกรรมท่องเที่ยวจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์ของทรัพยากรในพื้นที่ และสร้างความหลากหลายภายใต้ขีดความสามารถของทรัพยากรท่องเที่ยวในแต่ละแหล่ง 3) การจัดสร้างเขตการใช้ประโยชน์ของพื้นที่จำเป็นต้องจัดทำภายใต้กรอบของพื้นที่ ความเปราะบางของพื้นที่ และ

4) การสร้างสิ่งก่อสร้างใด ๆ ในพื้นที่ จำเป็นต้องศึกษาด้านความเหมาะสม สอดคล้องกับภูมิสถาปัตยกรรม อุตลักษณ์และวัฒนธรรมของชุมชน

จากผลการศึกษาการวิจัยเพื่อพัฒนาศักยภาพและขีดจำกัดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่เชิงการท่องเที่ยวของพุ่น้ำร้อนกลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา จะสามารถเป็นแหล่งตัวอย่างและแหล่งเรียนรู้สำหรับการเรียนการสอนในด้านการท่องเที่ยว การจัดการการท่องเที่ยว การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และการจัดการท่องเที่ยว โดยชุมชน ชีดจำกัดการรองรับได้ของพื้นที่เชิงการท่องเที่ยว รวมทั้งการวางแผนด้านกายภาพและทัศนียภาพและการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนได้

Abstract

The research of the potential and tourism carrying capacity in hot spring of Lanna tourism cluster aims were to: 1) study the tourism of hot spring in Lanna; 2) study the potential and patten of hot spring administration; 3) study the hot spring tourism carrying capacity; 4) study and create tourism activities in Lanna and 5) guidelines for policy implementation for hot spring sites in the Northern Thailand. The study used qualitative techniques. The target group were, stakeholders in and off the sites by questionnaires, in-depth interview and focus groups and survey observation. There were 3 hot spring sites: 1) Doi Saket hot spring, Chiang Mai; 2) Pong Poo Fuang hot spring, Chiang Rai and 3) Muang Paeng, Mae Hong Sorn. The data were analysed by content analysis. Then they were all explain as description.

The results found that:

1) The potential of hot spring tourism in the 3 areas were difference from their phys-

ical attractions, hot spring temperatures and total amount of hot water per day for body treatment. However, the potential of hot spring sites depend on their tourism factors. One of the site was found that Doi Saket had potentially high in tourism destination.

2) The pattern of tourism administration had found that all 2 sites: Doi Saket and Pong Poo Fuang were success for tourism administration as they were in controlled of local community, except Muang Paeang. However, they all needed consultancy by organisers both inside and outside.

3) The study of the carrying capacity of the 3 areas, were one of the site, Doi Saket was faced with tourism carrying capacity of 1,800 people perday while the hot spring can produce the water for 3,330 people. For the Pong Poo Fuang site was found that tourism carrying capacity of 30 people perday while the hot spring can produce the water for 2,457 people. At the Muang Paeng showed tourism carrying capacity of 60 people perday while the hot spring can produce the water for 39,554 people. This capacity depends on their tourism facilities for visitors.

4) For the tourism activities related to hot spring tourism related to their community context. At Doisaket shows their ethnic tourism. The Pong Poo Fuang focuses on their herbal yard and tribal groups. Whereas, the Muang Paeng bring trekking and rafting to join the hot spring activities.

5) The result of guidelines for hot spring tourism in Lanna had found that there were 4 components had to be focused on: 1) the management of the sites by local 2) the tourism activities should related to the use of hot spring resources and rethinking about biodiversity; 3) the zoning of land use had to be thinking about related resources and the effectiveness to local livelihoods in the site and 4) any construction for tourism in the site must think about landscaping, local culture and ethics.

Moreover, the research could be examples of other tourism sites in hot spring in terms of tourism management, health tourism activities, landscaping and also the planning for sustainable tourism.



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อุตสาหกรรมท่องเที่ยวมีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศ ในหลายด้าน เช่น เศรษฐกิจ ก่อให้เกิดการสร้างรายได้ การจ้างงานและอาชีพ ด้านสังคม เกิดการพัฒนาสังคม ชุมชน ยกระดับคุณภาพชีวิต เกิดการเรียนรู้ ตลอดจนวัฒนธรรม เกิดการถ่ายทอด ควบคู่การอนุรักษ์ เป็นต้น (Mowforth and Munt, 2003; Duffy, 2006) ทั้งนี้องค์การท่องเที่ยวโลกหรือ United World Tourism Organization (UNWTO) ได้คาดการณ์ถึงสถานการณ์การท่องเที่ยวว่า ในปี พ.ศ.2563 หรือ ปี ค.ศ.2020 มีนักท่องเที่ยวเดินทางท่องเที่ยวแบบก้าวกระโดดถึง 1.6 พันล้านคน โดยกระจุกตัวกันอยู่ที่กลุ่มประเทศเอเชียแปซิฟิก (Asia Pacific) ประมาณ 400 ล้านคน กระจายตัวอยู่ในกลุ่มประเทศอาเซียน (ASEAN) ประมาณ 160-200 ล้านคน อันเป็นผลส่วนหนึ่งจากการที่อาเซียนได้ประกาศจะจับมือถือเป็นหนึ่งเดียวกัน ตั้งแต่ ปีพ.ศ. 2558 ก่อให้เกิดการขยายตัวทางการท่องเที่ยว จึงจำเป็นต้องรีบสร้างภูมิคุ้มกันทางการท่องเที่ยว และการศึกษาศักยภาพและขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่ในแหล่งท่องเที่ยว สำหรับทุกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อเตรียมความพร้อม และรองรับรวมถึงการยกระดับสังคม (ประชาคมอาเซียน, 2562)

ประเทศไทยได้นำการท่องเที่ยวมาเป็นยุทธศาสตร์ในการพัฒนาด้านเศรษฐกิจของประเทศ สามารถสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวได้ ในปีพ.ศ.2561 มูลค่า 3.08 ล้านล้านบาท (BTL Bangkok, 2562) และผลจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวมากขึ้น เกิดการกระจายตัวของการท่องเที่ยว ทั้งรูปแบบการท่องเที่ยว เช่นการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Thailand Development Research Institute, 1997) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเป็นการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่สวยงามในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรม ตลอดจนการเรียนรู้วิถีชีวิตและพักผ่อนหย่อนใจ โดยแบ่งเวลาส่วนหนึ่งจากการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อทำกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพและกิจกรรมรักษาฟื้นฟูสุขภาพ และสามารถนำกลับไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ปัทมา ตันติเวชกุล, 2546) ถือเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่สร้างจิตสำนึกต่อการส่งเสริมและรักษาสุขภาพและสิ่งแวดล้อม (Hall, 2000)

เขตอารยธรรมล้านนา มีเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น รูปแบบการท่องเที่ยว ตลอดจนทุนวัฒนธรรมพื้นฐาน และทรัพยากรท่องเที่ยว จะแสดงถึงศักยภาพด้านการท่องเที่ยวในภูมิภาคนี้ ประกอบกับพื้นที่เชื่อมต่อประเทศเพื่อนบ้านในกลุ่มอาเซียน (ASEAN) จึงถือได้ว่าการท่องเที่ยวเป็นประตูด่านแรกที่จะนำไปสู่การทำธุรกิจท่องเที่ยวในอาเซียน ด้วยความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ ก่อให้เกิดมรดกทางวัฒนธรรมมากมาย โดยเฉพาะวัฒนธรรมท้องถิ่น วิถีการดำรงชีวิตและสถาปัตยกรรม (วิกิพีเดีย, 2562) อันก่อให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวต่าง ๆ ตามความสนใจ เช่น การท่องเที่ยวทางธรรมชาติ การท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การท่องเที่ยวชุมชน และการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เป็นต้น

จากการศึกษาด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในแหล่งพุร้อนที่ผ่านมา และจากการลงพื้นที่สำรวจแหล่งพุร้อนใน 3 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย และแม่ฮ่องสอนของผู้วิจัย พบว่าการบริการและกิจกรรมพื้นฐานที่พบในแหล่งพุร้อน มีความหลากหลาย และยังขาดมาตรการควบคุมใด ๆ รวมถึงการใช้ทรัพยากรไม่เต็มศักยภาพ หรือ เกินศักยภาพ อันส่งผลต่อการควบคุมปริมาณการใช้ และปริมาณนักท่องเที่ยวที่ล้นพื้นที่ ทำให้การพัฒนาหรือการบริหารจัดการเป็นไปในทิศทางที่ไม่ถูกต้อง (นิพล เชื้อเมืองพาน และคณะ, 2555; อรรณพ หอมจันทร์ และคณะ, 2555) การศึกษาครั้งนี้จึงจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาขีดความสามารถในการรองรับได้ทางการท่องเที่ยวเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาในทิศทางที่ยั่งยืนโดยมีประเด็นในมิติของการศึกษาศักยภาพทรัพยากรท่องเที่ยว (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2552) ในมิติที่ทรัพยากรการท่องเที่ยวเป็นผลิตภัณฑ์และบริการ (Tourism Products and Services) ที่ตอบสนองรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายขึ้น (Cooper, and Cooper, 2009) เพื่อให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวและบริการอย่างเหมาะสมตามศักยภาพ ภายใต้การมีส่วนร่วมของชุมชน (พจนา สอนศรี, 2546) และการควบคุมการท่องเที่ยวทั้งด้านปริมาณและคุณภาพโดยการคำนึงถึงขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่เชิงการท่องเที่ยว (Tourism Carrying Capacity) เพื่อกำหนดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทการท่องเที่ยวและรูปแบบการบริหารของพุร้อนในกลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนาในพื้นที่
2. เพื่อศึกษาศักยภาพพุร้อน รวมทั้งรูปแบบองค์การบริหารพุร้อนในกลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา
3. เพื่อศึกษาขีดความสามารถในการรองรับได้ของแหล่งท่องเที่ยวพุร้อนในกลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา
4. เพื่อศึกษาและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมท่องเที่ยวสำหรับนักท่องเที่ยวร่วมกับชุมชนในพื้นที่พุร้อนล้านนาและเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยว โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ล้านนา
5. เพื่อขยายผลสู่ข้อเสนอแนะแผนแม่บทการพัฒนาแหล่งพุร้อนในระดับภูมิภาคภายใต้อัตลักษณ์อารยธรรม ล้านนา

แหล่งพุร้อนที่ศึกษา

- 1) แหล่งพุร้อนบ้านโป่งปุ้เพื่ออง อยู่ที่ตำบลแม่สรวย อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย เป็นแหล่งพุร้อนทางธรรมชาติ จำนวน 3 บ่อ (กรมทรัพยากรธรณี, 2562) ซึ่งพุร้อนโป่งปุ้เพื่อองได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวและชาวบ้านที่เข้ามาใช้บริการอาบน้ำแร่แช่น้ำ (เทศบาลตำบลเวียงสรวย, 2562)



2) แหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด พุน้ำร้อนดอยสะเก็ด หรือน้ำพุโป่งกุ่ม เป็นพุน้ำร้อนที่มีลักษณะคล้ายกับออนเซ็นในประเทศญี่ปุ่น เพราะมีลักษณะบรรยากาศล้อมรอบด้วยทุ่งนาและภูเขา โดยตั้งอยู่ที่บ้านแม่โป่ง หมู่ที่ 6 ตำบลป่าเมี่ยง อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งทางเทศบาลตำบลป่าเมี่ยง จัดสร้างโดยปรับภูมิทัศน์บริเวณพุน้ำ และจุดชมพุน้ำร้อน จนได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวญี่ปุ่นที่เดินทางมาถึงพุน้ำร้อนแห่งนี้ จึงเรียกได้ว่าเป็นออนเซ็นแบบไทย (สำนักพัฒนาการท่องเที่ยว, 2562)

3) แหล่งพุน้ำร้อน เมืองแปง จังหวัดแม่ฮ่องสอน มีลักษณะเป็นบ่อน้ำร้อนขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ใจกลางไร่นาของชุมชนบ้านเมืองแปง ใกล้หน่วยพิทักษ์ป่าแม่ปิงห่างจากตัวเมืองปายประมาณ 35 กิโลเมตร ภายในบริเวณโป่งน้ำร้อน และน้ำพุร้อนเมืองแปงไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกนักท่องเที่ยวสามารถนำเต็นท์มากางพักแรมได้โดยไม่เสียค่าธรรมเนียมใด (อำเภอปาย, 2562)

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำการศึกษากลุ่มประชากรได้แก่ ประชาชนที่เกี่ยวข้องและอาศัยอยู่ในแหล่งพุน้ำร้อนในพื้นที่ท่องเที่ยวกลุ่มอารยธรรมล้านนาของประเทศไทย พื้นที่ศึกษา 3 แห่ง ดังนี้

- 1) แหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด บ้านโป่งกุ่ม ตำบลป่าเมี่ยง อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
- 2) แหล่งพุน้ำร้อนบ้านโป่งปุเพื่ออง อยู่ที่ตำบลแม่สรวย อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย
- 3) แหล่งพุน้ำร้อน เมืองแปง อำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยตัวแทนกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียจากการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวพุน้ำร้อนทั้ง 3 แห่งและพื้นที่เชื่อมโยง ทั้งภาครัฐและเอกชน และโดยเฉพาะคนในพื้นที่ที่ทั้งชาวบ้านเจ้าของพื้นที่ ผู้นำชุมชนทั้งในและนอกพื้นที่ ผู้ประกอบการด้านต่าง ๆ ตลอดจนองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ใน 3 จังหวัด จำนวน 105 คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงตามหน้าที่และโครงสร้างชุมชน รวมถึงบทบาททางการท่องเที่ยวของผู้มีส่วนได้เสียจากการท่องเที่ยว รวมถึงนักท่องเที่ยวที่ไปเยือนพื้นที่ในช่วงเวลาเก็บข้อมูลจำนวน 400 คน ด้วยวิธีสุ่มแบบบังเอิญ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1) ใช้แบบสัมภาษณ์ตามกลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นแบบสัมภาษณ์แนวลึก ซึ่งยึดประเด็นคำถามแนวเดียวกันแต่คำถามแต่ละข้ออาจแตกต่างกันตามกลุ่มเป้าหมายรวม 3 แห่ง 105 คน โดยสุ่มแบบเจาะจงตามโครงสร้างหน้าที่และบทบาททางการท่องเที่ยวในแต่ละแหล่ง (แหล่งละ 35 คน) โดยมีประเด็นคำถามหลักประกอบไปด้วยข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของแหล่งท่องเที่ยว ข้อมูลด้านทรัพยากรทั่วไปและทรัพยากรท่องเที่ยวในพื้นที่ ข้อมูลด้านรูปแบบการท่องเที่ยวในพื้นที่ ข้อมูลด้านศักยภาพการท่องเที่ยว ตามหลักปัจจัยทางการท่องเที่ยว 5 ด้าน (ข้อมูลด้านศักยภาพการท่องเที่ยว ด้านการเข้าถึง ข้อมูลด้านศักยภาพการท่องเที่ยว ด้านที่พัก ข้อมูลด้านศักยภาพการท่องเที่ยว ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว ข้อมูลด้านศักยภาพการท่องเที่ยว สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว และข้อมูลด้านศักยภาพการท่องเที่ยว สิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ) รวมถึง รูปแบบการสร้างสรรค์กิจกรรมการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว และเส้นทางเชื่อมโยง ข้อมูลด้านรูปแบบและการมีส่วนร่วมของชุมชน รูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และข้อเสนอแนะอื่น ๆ

2) แบบประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการประชุมกลุ่มย่อย แต่ละกลุ่ม อย่างน้อย 6-8 กลุ่ม (กลุ่มละ 4- 12 คน) ในแหล่งพุน้ำร้อนตัวอย่างศึกษา 6 แห่ง อันประกอบไปด้วยประเด็นเช่นเดียวกับแบบสัมภาษณ์ประกอบการแสดงความคิดเห็นแต่ละกลุ่ม

3) แบบสำรวจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจ การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน และพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว ตามหลักการท่องเที่ยวชุมชน และการสังเกตพฤติกรรมทั้งชุมชนเจ้าบ้าน และนักท่องเที่ยว โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมทั้งระหว่างการประชุมและการเก็บข้อมูลในชุมชน

4) แบบสำรวจด้านขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่เชิงการท่องเที่ยว ในประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านกายภาพ 2) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านชีวภาพ 3) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านสังคม และ 4) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านเศรษฐกิจ

วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนของการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1: ดำเนินการสำรวจพื้นที่ศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งทางกายภาพและข้อมูลในมิติทางสังคมและวัฒนธรรมของพื้นที่ ข้อมูลทางกายภาพจะอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยอิงจากการเก็บข้อมูลภาคสนามประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลทางภูมิสารสนเทศ เพื่อให้ทราบถึงสภาพทางกายภาพโดยรวมของพื้นที่ โดยการสำรวจข้อมูลในมิติทางสังคมและวัฒนธรรมของพื้นที่ ด้านเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของพื้นที่



ระยะที่ 2 : วิเคราะห์ศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวในแต่ละแหล่งพุน้ำร้อน ที่ได้รับการคัดเลือก ทั้ง 3 แห่ง เพื่อเก็บตัวอย่างในช่วงในฤดู และนอกฤดูฤดูกาลการท่องเที่ยวในแต่ละแหล่ง โดยเน้นการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน เพื่อหาและพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวและการบริการ และร่วมออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ด้านการท่องเที่ยว และเพื่อนำเสนอเป็นในรูปแบบการท่องเที่ยว และสู่แผนเพื่อการพัฒนา

ระยะที่ 3 : ศึกษาการพัฒนาแหล่งพุน้ำร้อนตามขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่ ใน 4 ด้าน 1) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านกายภาพ 2) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านชีวภาพ 3) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านสังคม และ 4) ขีดความสามารถการรองรับได้ด้านเศรษฐกิจ และตามหลักการจัดการเขตท่องเที่ยว ภายใต้หลักการการท่องเที่ยวอย่าง ในแหล่งท่องเที่ยวตัวแทนศึกษา 3 แห่ง จะศึกษาในวงรัศมีพื้นที่ 1 กิโลเมตร ตั้งแต่ทางเข้าจนถึงตัวแหล่งพุน้ำร้อน พร้อมทั้งมีการศึกษาเพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการพัฒนาการท่องเที่ยว

การวิเคราะห์ข้อมูล

1) แบบประชุมกลุ่มย่อย และแบบสัมภาษณ์เชิงลึกสำหรับหน่วยงานภายในแหล่งศึกษารวมถึงประเด็นข้อคิดจากการประชุมชุมชน และแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นหรือ เนื้อหา โดยการจำแนกถ้อยคำหรือข้อความที่กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็น แล้วนำมาตีความ สังเคราะห์ และวิเคราะห์ด้วยหลักและเหตุผล สร้างข้อสรุปแบบอุปนัย อภิปรายถึงข้อเท็จจริงที่ค้นพบตามสภาพการณ์ และประเด็นสำคัญ เพื่อตอบคำถามการศึกษา ตามประเด็นสำคัญ

2) แบบประเมินขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่ ประเมินโดยใช้เกณฑ์การวัดขีดความสามารถในการรองรับการท่องเที่ยวโดยพัฒนาจากแบบประเมินระดับการใช้ประโยชน์ 3 ระดับ (สำนักอุทยานแห่งชาติ, 2551) คือ การจัดแบ่งการใช้ประโยชน์ แบ่งดังนี้

1) การใช้ประโยชน์น้อยกว่า 50% แสดงว่ามีการใช้ประโยชน์ต่ำกว่าขีดความสามารถ

2) การใช้ประโยชน์ระหว่าง 50-80% แสดงว่ามีการใช้ประโยชน์กำลังอยู่ที่ขีดความสามารถหรือหรือเข้าใกล้ขีดความสามารถ

3) การใช้ประโยชน์มากกว่า 80% แสดงว่ามีการใช้ประโยชน์เกินขีดความสามารถ

จากนั้นวิเคราะห์และประเมินด้วยค่าเชิงสถิติด้านปริมาณตามน้ำหนักคะแนน และอธิบายเชิงคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพตามเกณฑ์ประเมินในด้านต่าง ๆ 4 ด้าน ตามเครื่องมือวิจัยที่เสนอไว้

ผลการศึกษา

ในการศึกษาศักยภาพและขีดความสามารถการรองรับได้ทางการท่องเที่ยวของแหล่งพุน้ำร้อนอารยธรรมล้านนา ทั้ง 3 แห่ง ได้แก่ พุน้ำร้อนดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ พุน้ำร้อนเมืองเปียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน และ พุน้ำร้อนโป่งเปือย สามารถนำเสนอผลการศึกษาเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ด้านบริบทพื้นที่ ส่วนที่ 2 ด้านศักยภาพของพื้นที่ ส่วนที่ 3 ด้านขีดความสามารถการรองรับได้ทางการท่องเที่ยว

บริบทชุมชนและบริบททางการท่องเที่ยว และศักยภาพการท่องเที่ยว

1. แหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

แหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด (บ้านโป่งสามัคคี) ตั้งอยู่ที่หมู่ที่ 6 ตำบลป่าเมี่ยง อำเภอ ดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ เป็นพุน้ำร้อนที่มีการกระจายตัว มีอุณหภูมิ 45.5-78 องศาเซลเซียส ครอบคลุมพื้นที่กว่า 7 ไร่ ดังนั้นจึงมีบ่อพุน้ำร้อนเกิดหลายบ่อ เช่น บ่อเพื่อการต้มหม้อไม้ไว้จำหน่าย บ่อสำหรับอาบแช่ทั้งอาบเช่นส่วนตัวและอาบแช่รวม บ่อสำหรับซักล้างเสื้อผ้าจากกิจกรรมการนวดแผนไทย และบ่อสำหรับตักอาบในช่วงเวลาเย็น โดยเฉพาะฤดูหนาว คนในชุมชนจะเดินทางมาตักอาบพุน้ำร้อนในยามเย็น ซึ่งเป็นที่มาของ คำกล่าว “ออนเซนล้านนา”

ลักษณะทางการท่องเที่ยวโดยรวมเป็นพุน้ำร้อนที่มีลักษณะบรรยากาศล้อมรอบด้วยทุ่งนา และภูเขา เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่บริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนบ้านโป่งสามัคคีเป็นผู้รับผิดชอบและมีเทศบาลตำบลป่าเมี่ยงเป็นที่ปรึกษา มีการจัดสร้างให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและพักผ่อนหย่อนใจโดยปรับภูมิทัศน์บริเวณพุน้ำร้อนจากเดิมที่ชาวบ้านให้ใช้อาบน้ำ ต่อมาสร้างที่นั่งเพื่ออำนวยความสะดวกให้ชาวบ้าน มีจุดชมพุน้ำร้อน จนได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวญี่ปุ่นที่เดินทางมาถึงพุน้ำร้อนแห่งนี้ นักท่องเที่ยวญี่ปุ่นจึงเรียกได้ว่าเป็นออนเซนแบบไทย

ส่วนกิจกรรมท่องเที่ยว ได้แก่ การชมพุน้ำร้อนตามเส้นทางบริเวณรอบ การนวดแผนโบราณโดยกลุ่มนวดแผนไทยพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด ซึ่งมีบริการทั้งนวด อบ ประคบ ด้วยสมุนไพร



ภาพที่ 1 บ่อแช่ตัวรวมสำหรับเด็ก ภาพที่ 2 บ่อตักอาบในยามเย็น ภาพที่ 3 บ่ออาบแช่ส่วนตัว



2. แหล่งพุน้ำร้อนโป่งปุเพือง จังหวัดเชียงราย

แหล่งพุน้ำร้อนโป่งปุเพืองตั้งอยู่ที่บ้านโป่งปุเพือง ตำบลแม่สรวย อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงรายเป็นพุน้ำร้อนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ มีอุณหภูมิ 69-73 องศาเซลเซียส แต่พอน้ำร้อนมีการจัดตกแต่งขึ้นเพื่อการท่องเที่ยว 1 จุด และบ่อต้มหน่อไม้และต้มไข่ เพื่อการบริโภคและจำหน่าย มีกลิ่นกำมะถันรุนแรง ปัจจุบันพบว่ามีการใช้ประโยชน์ด้านการต้มไข่ และต้มหน่อไม้เพื่อการบริโภค และจำหน่ายแก่ผู้สัญจรผ่านทางเป็นหลัก นอกจากนี้พุน้ำร้อนที่ไหลผ่านไปยังไร่นา และสวนเกษตร ชุมชนสามารถหล่อเลี้ยงอาชีพเกษตรกรรมในชุมชนได้เป็นอย่างดี ตลอดปี

ด้านการท่องเที่ยว พบว่า ยังไม่มีกิจกรรมท่องเที่ยวเป็นกิจจะลักษณะ เป็นเพียงแต่แหล่งพักผ่อนหย่อนใจและที่ให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชม ถ่ายภาพกับพอน้ำร้อนบ้าง เบื้องต้นพบว่านักท่องเที่ยวจะมาน้อยมาก ประกอบกับการขาดปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก จึงยังไม่ได้เป็นที่นิยมในกลุ่มนักท่องเที่ยว ด้านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในพื้นที่ ได้แก่ การท่องเที่ยว/นันทนาการ ชมพอน้ำร้อน ต้มหน่อไม้แล้วนำไปขายริมถนนใหญ่ (เส้นทางสายหลัก เชียงใหม่ – เชียงราย) โดยมีจุดเด่นด้านพื้นที่ คือ สวนสมุนไพรขนาดใหญ่ มีชุมชนพื้นเมืองและหมู่บ้านชาวเขา ที่ควรค่าแก่การท่องเที่ยวเยี่ยมชม ทั้งศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตพื้นบ้าน



ภาพที่ 4 พอน้ำร้อนเพื่อการท่องเที่ยว ภาพที่ 5 บริเวณสวนสมุนไพรในพื้นที่ ภาพที่ 6 บริเวณพื้นที่ต้มหน่อไม้

3. แหล่งพุน้ำร้อนเมืองแปง จังหวัดแม่ฮ่องสอน

แหล่งพุน้ำร้อนเมืองแปง ตั้งอยู่ที่หมู่บ้านคอนตัน ตำบลเมืองแปง อำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน เป็นพุน้ำร้อนที่มีอุณหภูมิสูงถึงประมาณ 95 องศาเซลเซียส ลักษณะเป็นธารน้ำร้อนไหลผ่านโขดหินต่าง ๆ ซึ่งเป็นหินประเภทอัคนี และมีน้ำพุร้อนผุดขึ้นมาหลายจุด ความสูงของน้ำร้อนที่ผุดขึ้นมาแต่ละจุดไม่เกิน 5 เซนติเมตร ปริมาณน้ำร้อนมีค่อนข้างมาก พื้นที่โดยรอบพุน้ำร้อนเป็นพื้นที่เพาะปลูก และมีต้นไม้สลัดกับทุ่งหญ้า แต่ช่วงฤดูร้อนพื้นที่จะค่อนข้างแห้งแล้ง และสภาพอากาศที่ร้อนมาก ซึ่งปัจจัยนี้อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวในช่วงฤดูร้อน อย่างไรก็ตามชุมชนยังคงใช้ประโยชน์จากพุน้ำร้อนในการต้มไข่และต้มหน่อไม้ในการประกอบอาหารสำหรับชุมชนเท่านั้น

สภาพการท่องเที่ยวในช่วงที่ศึกษาและเก็บข้อมูล เป็นเพียงแหล่งพักผ่อนหย่อนใจสำหรับ

นักท่องเที่ยวผ่านทางมีทั้งต่างชาติแต่ละวันจำนวนน้อยมาก หรือบางวันไม่มีนักท่องเที่ยวเลย เนื่องจากสภาพพื้นที่ขาดความร่มรื่น แม้จะมีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ทางเดินเท้าสำหรับเข้าชมพื้นที่ แต่ด้วยอุณหภูมิของน้ำร้อนที่สูงมาก ประกอบกับพื้นที่เป็นโขดหิน ทำให้ขาดต้นไม้ใหญ่ที่จะสามารถให้ร่มเงาแก่นักท่องเที่ยวได้ ดังนั้นกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวจึงเป็นเพียงการต้มไข่ เดินชมพื้นที่เท่านั้น



ภาพที่ 7-8 สภาพทางกายภาพของแหล่งท่องเที่ยว ภาพที่ 9 เส้นทางเดินชมทัศนียภาพ

ศักยภาพทางการท่องเที่ยวของพุร้อนทั้ง 3 แห่ง ตามปัจจัยทางการท่องเที่ยว (5As)

จากการศึกษาด้านศักยภาพเชิงคุณภาพการท่องเที่ยวของพื้นที่ศึกษาทั้ง 3 แห่ง โดยใช้ปัจจัยทางการท่องเที่ยว (5As) ซึ่งประกอบด้วย ศักยภาพด้านการเข้าถึง (Accessibility) ศักยภาพด้านสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Tourist attraction) ศักยภาพด้านกิจกรรมท่องเที่ยว (Tourist activity) ศักยภาพด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (Amenity) และศักยภาพด้านที่พัก (Accommodation) เป็นเกณฑ์ในการประเมิน รายละเอียดการวิเคราะห์ศักยภาพทางการท่องเที่ยวของพุร้อนทั้ง 3 แห่ง

ด้านที่ 1 การเข้าถึง (Accessibility) พบว่า

1. พุร้อน ดอยสะเก็ด มีความสะดวกในการเข้าถึง มีป้ายบอกทางเข้าจากถนนสายหลักชัดเจนถนนลาดยางจากถนนสายหลักเชียงใหม่-เชียงใหม่ สามารถเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างสะดวก
2. พุร้อนโป่งปูนเพียง มีความสะดวกในการเข้าถึงจากถนนสายหลักและมีป้ายบอกทางค่อนข้างชัดเจน แต่เส้นทางเข้าจากถนนหลักระยะทาง 500 เมตร เป็นทางลูกรัง ซึ่งต้องได้รับการปรับปรุง
3. พุร้อนเมืองแปง เส้นทางเดินทางค่อนข้างไกลและชันชัน แต่สามารถพัฒนาการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว โดยการตัดถนนเชื่อมเส้นทางสู่เชียงใหม่ผ่านอำเภอภักดีพัฒนาเพื่อเพิ่มความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

ด้านที่ 2 สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction) พบว่า

1. พุร้อนดอยสะเก็ดมีบ่อพุร้อนกระจายระยในพื้นที พร้อมจุดชมวิวนาข้าว และทัศนียภาพธรรมชาติอันร่มรื่นรอบ ๆ พื้นที รวมถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมชาวไทลื้อ และมีความเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวใกล้เคียง
2. พุร้อนโป่งปูนเพียง มีแต่บ่อพุร้อนซึ่งปัจจุบันใช้ต้มหน่อไม้และไข่เท่านั้น ยังไม่ค่อยมี



สิ่งดึงดูดใจที่มีในพื้นที่เนื่องจากขาดการพัฒนา และการประชาสัมพันธ์ แต่มีแหล่งท่องเที่ยวสำคัญใกล้เคียงเช่นวัดแสงแก้ว และเขื่อนแม่สรวย

3. พุน้ำร้อนเมืองแปง มีพุน้ำร้อนขนาดใหญ่ ที่มีอุณหภูมิน้ำที่สูงถึง 95 องศาเซลเซียส มีความสวยงามจากการลดระดับของพุน้ำร้อน แต่เนื่องจากอยู่กลางแจ้งและขาดร่มเงาต้นไม้บังความร้อน พื้นที่ใกล้เคียงมีวัดศรีวิชัย หรือวัดเมืองแปงอันเป็นวัดเก่าแก่ของชุมชน

ด้านที่ 3 กิจกรรมท่องเที่ยว (Activity) พบว่า

1. พุน้ำร้อนดอยสะเก็ด สามารถดำเนินกิจกรรมอาบน้ำแช่ตัว ในบ่อส่วนตัว และบ่ออาบน้ำรวมได้ อีกทั้งมีบริการนวดตัว และชุมชนสามารถนำหน่อไม้มาเพื่อการบริโภคได้

2. พุน้ำร้อนโป่งปุ้มเพียง ขาดกิจกรรมท่องเที่ยวเป็นเพียงการมาชมพุน้ำร้อนและถ่ายภาพ ชมวิวโดยรอบ รวมถึงการนำไข่มาต้ม และการแช่หน่อไม้จากชุมชน เท่านั้น

3. พุน้ำร้อนเมืองแปง มีเพียงกิจกรรมต้มไข่ หรือหน่อไม้ พร้อมถ่ายภาพบริเวณบ่อพุน้ำร้อน แต่ด้านล่างที่เชื่อมกับลำห้วยธรรมชาติสามารถแช่ตัว และเล่นน้ำได้

ด้านที่ 4 สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenity) พบว่า

1. พุน้ำร้อนดอยสะเก็ด มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบ ทั้งที่จอดรถสามารถรองรับได้กว่า 100 คัน มีถึงขยะแยกขยะ และร้านค้าทั้งอาหารเครื่องดื่มอำนวยความสะดวกนักท่องเที่ยว

2. พุน้ำร้อนโป่งปุ้มเพียง ขาดสิ่งอำนวยความสะดวก ทั้งที่จอดรถ (ยังเป็นสภาพทุ่งหญ้า) ห้องน้ำ ที่ทิ้งขยะ ในพื้นที่

3. พุน้ำร้อนเมืองแปง ขาดที่จอดรถที่เป็นสัดส่วน รวมถึงขาดถังขยะ และมีห้องน้ำแต่ไม่สามารถใช้บริการได้

ด้านที่ 5 ที่พัก (Accommodation) พบว่า

1. พุน้ำร้อนดอยสะเก็ด มีบริการที่พักแบบรีสอร์ทขนาดเล็กในพื้นที่ และอนาคตชุมชนมีความคิดอยากเปิดโฮมสเตย์

2. พุน้ำร้อนโป่งปุ้มเพียง มีที่พักแบบรีสอร์ทโดยเอกชนในพื้นที่ และมีบริการแช่/อาบน้ำ พุน้ำร้อนที่เช่าจากพื้นที่

3. พุน้ำร้อนเมืองแปง ยังไม่มีบริการที่พักในพื้นที่ แต่ชุมชนมีแนวคิดอยากเปิดโฮมสเตย์

สรุปและอภิปรายผล

ขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่ทางการท่องเที่ยว

1. แหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด

ตอนที่ 1 ขีดความสามารถในการรองรับด้านกายภาพ

พื้นที่บริการนักท่องเที่ยวในแหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ดมีขนาดพื้นที่เดิม 7 ไร่ 12 ตารางวา สามารถจุคนได้ 50 %ของพื้นที่ หรือประมาณ 282 คน ต่อชั่วโมงโดยเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมการ

ท่องเที่ยวในพื้นที่ ตลอดพื้นที่ จากการประเมินโดยพัฒนาจากแบบประเมินระดับการใช้ประโยชน์ 3 ระดับ (สำนักอุทยานแห่งชาติ, 2551)

จากจำนวนนักท่องเที่ยวเฉลี่ยของพุน้ำร้อนดอยสะเก็ดต่อวันสูงสุดใน 1 ชั่วโมง คือ 180 คน คิดเป็น 63.8% ของพื้นที่ ในภาพรวมสรุปได้ว่าการใช้ประโยชน์ของแหล่งท่องเที่ยวด้านกายภาพยังอยู่ในระดับเข้าใกล้ขีดความสามารถแต่ยังอยู่ในขีดความสามารถที่จะรองรับได้ของการท่องเที่ยว เมื่อพิจารณาเฉพาะจุดที่เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวแวะชม หากนักท่องเที่ยวปกติเฉลี่ยครั้งละ 200 คน ไปรวมอยู่ในที่เดียวกันพร้อมกันทั้งหมด ขีดความสามารถในการรองรับได้ของจุดที่จะมีปัญหา มีจุด คือ บ่ออาบแช่เดี่ยว บ่ออาบแช่รวม จุดแช่เท้า ร้านนวดแผนไทย และร้านบริการอาหารและเครื่องดื่ม จำเป็นต้องมีการจัดการในอนาคต โดยการสร้าง หรือเสริมกิจกรรมรองรับเพื่อการท่องเที่ยวเพื่อกระจายตัวนักท่องเที่ยวจากจุดดังกล่าว ดังรายละเอียดตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ขีดความสามารถในการรองรับได้ของพุน้ำร้อนดอยสะเก็ด

จุดที่ให้บริการ	ขีดความสามารถในการรองรับ (คน)	จำนวนนักท่องเที่ยวสูงสุดต่อช่วงเวลา	ร้อยละ	ขีดความสามารถ
ปริมาณน้ำโดยรวมต่อวัน	66.61 ลบ.ม. (66,610 ลิตร) ต่อคนใช้น้ำประมาณ 20ลิตร	1,800	46.04	ต่ำกว่าขีดความสามารถ
จุดบ่ออาบแช่เดี่ยว	จำนวน 12 บ่อ, VIP 2 บ่อ (รับได้ 16 คน)	16	100.00	เกินขีดความสามารถ
จุดบ่ออาบแช่รวม (เก้าอี้)	ขนาด 25 x 5 เมตร (25 คน)	25	100.00	เข้าใกล้ขีดความสามารถ
จุดแช่เท้า	ยาว 60 เมตร (รับได้30คน)	30	100.00	เกินขีดความสามารถ
ร้านอาหารเครื่องดื่ม	จำนวน 10 ร้าน (รับได้50ที่นั่ง)	50	100.00	เกินขีดความสามารถ
ห้องน้ำ	ห้องน้ำรวม 8ห้อง (รับได้ 8 คน)	8	100.00	เกินขีดความสามารถ
ร้านนวดแผนไทย	ขนาด 8 x 12 เมตร มีทุกที่นอนจำนวน 12 แผ่น หมอน 11 ใบ (รับได้ 12คน)	12	100.00	เกินขีดความสามารถ
บ่อพักอาบฮามเย็น	จำนวน 6 บ่อ (รับได้12 คน)	8	66.66	เข้าใกล้ขีดความสามารถ
ถังขยะ	8 จุด จุดละ 1 ใบ (ใบละ 300 กก.)	600	33.33	ต่ำกว่าขีดความสามารถ
ลานจอดรถ	100 คัน รับได้ 500คน	500	40.00	ต่ำกว่าขีดความสามารถ



ตอนที่ 2 ขีดความสามารถในการรองรับได้ด้านเศรษฐกิจ

การบริหารจัดการการท่องเที่ยวของพุน้ำร้อนดอยสะเก็ดมีชุมชนบ้านโป่งสามัคคีเป็นผู้บริหารจัดการภายใต้การปรึกษาจากองค์การบริหารส่วนตำบลป่าเมี่ยงเป็นผู้ให้คำแนะนำ

เมื่อวิเคราะห์ขีดความสามารถจากการท่องเที่ยวจากสภาพรายรับและรายจ่ายแล้วพบว่า รายได้มีมากกว่ารายจ่ายถึงร้อยละ 24.46 (จากการสัมภาษณ์ครัวเรือน) จึงสรุปได้ว่ามีศักยภาพและขีดความสามารถทางการท่องเที่ยวในด้านรายได้เชิงเศรษฐกิจจากการท่องเที่ยวเกิดขึ้นในชุมชน

ตอนที่ 3 ขีดความสามารถในการรองรับด้านสังคม

ผลการศึกษารับรู้ของคนที่ไปโป่งสามัคคีที่มีต่อการท่องเที่ยวด้านสังคม (จากแบบสัมภาษณ์) พบว่า การท่องเที่ยวไม่ส่งผลกระทบต่อชุมชน แต่กลับพบว่าชุมชนให้ความเห็นว่าการท่องเที่ยวช่วยส่งเสริมผลในเชิงบวกแก่ชุมชน เนื่องจากชุมชนมีความเป็นเอกลักษณ์และความรู้จักพอเพียงตามเอกลักษณ์ของไทย

โดยภาพรวมขีดความสามารถในการรองรับได้ทางสังคมของชุมชนพุน้ำร้อนดอยสะเก็ดไม่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกแออัดทางการท่องเที่ยว หรือไม่ส่งผลกระทบต่อขีดความสามารถในการรองรับทางสังคมในชุมชนดังกล่าว กล่าวคือยังไม่เกิดผลกระทบในเชิงลบในชุมชน ทั้งด้านวิถีชีวิตประจำวัน สุขภาพอนามัย ความสามัคคี ความสงบสุข และการอนุรักษ์ทรัพยากร

ตอนที่ 4 ขีดความสามารถด้านการรองรับนักท่องเที่ยว

จากการศึกษาความรู้สึกรู้สึกด้านความแออัดในแหล่ง หรือจุดกิจกรรมท่องเที่ยว พบว่า มี 4 จุดกิจกรรมท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวรู้สึกถึงความแออัดด้วยขนาดจำกัดด้านพื้นที่ในช่วงเวลาที่นักท่องเที่ยวใช้บริการสูงสุด คือ จุดอาบน้ำแช่เตี้ยๆ ร้านอาหารและเครื่องดื่ม ห้องน้ำ และร้านนวด อาจเนื่องจากจำนวนสิ่งอำนวยความสะดวกที่ให้บริการมีจำนวนจำกัดจึงทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความแออัดในช่วงเวลาดังกล่าว เป็นต้น

2. แหล่งพุน้ำร้อนโป่งปุเฟือง

ตอนที่ 1 ขีดความสามารถในการรองรับด้านกายภาพ

พุน้ำร้อนโป่งปุเฟืองมีพื้นที่บริการนักท่องเที่ยวในแหล่งพุน้ำร้อนดอยสะเก็ดมีจำนวนพื้นที่รวม 19 ไร่ หรือประมาณ 16,000 ตารางเมตร สามารถจุคนได้ 50 %ของพื้นที่ หรือประมาณ 8,000 คน ต่อครั้งละ 1 ชั่วโมงโดยเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ ตลอดพื้นที่ จากการประเมินโดยใช้เกณฑ์การวัดขีดความสามารถในการรองรับการท่องเที่ยวโดยวัดจากระดับการใช้ประโยชน์ 3 ระดับ (สำนักอุทยานแห่งชาติ, 2551) แต่จากการศึกษาในพื้นที่ พบว่าจำนวนนักท่องเที่ยวเฉลี่ยของพุน้ำร้อนดังกล่าว มีต่ำกว่า 100 คน ต่อเดือน กล่าวคือ เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวยังไม่มีการอำนวยความสะดวก หรือยังขาดการสร้างสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ ทำให้นัก

ท่องเที่ยวทั่วไปยังไม่รู้จัก และยังไม่เกิดการใช้ประโยชน์เชิงการท่องเที่ยวอย่างเต็มที่ในพื้นที่ ดังนั้น ในภาพรวมสรุปได้ว่าการใช้ประโยชน์ของแหล่งท่องเที่ยวด้านกายภาพยังอยู่ในระดับต่ำกว่าขีดความสามารถหรือ อยู่ในขีดความสามารถที่จะรองรับได้ของการท่องเที่ยว ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ขีดความสามารถในการรองรับได้ของพุน้ำร้อนโป่งปุเพื่อ

จุดให้บริการ	ขีดความสามารถในการรองรับ (คน)	จำนวนนักท่องเที่ยวสูงสุดต่อช่วงเวลา	ร้อยละ	ขีดความสามารถ
บริการรถนำโดยกรมศอว	2,457/วัน	5	99.80	ต่ำกว่าขีดความสามารถ
โต๊ะ	25	5	20	ต่ำกว่าขีดความสามารถ
ลานจอดรถ	100	5	5.0	ต่ำกว่าขีดความสามารถ

ตอนที่ 2 ขีดความสามารถในการรองรับได้ด้านเศรษฐกิจ

การบริหารจัดการการท่องเที่ยวของพุน้ำร้อนโป่งปุเพื่ออยู่ภายใต้การดูแลของชุมชนบ้านโป่งปุเพื่อ ผู้บริหารจัดการภายใต้การปรึกษาจากองค์การบริหารส่วนตำบลเวียงสวายเป็นผู้ให้คำแนะนำ และยังไม่มีการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการพื้นที่ เนื่องจากยังไม่มีการใช้ประโยชน์ในพื้นที่อย่างเต็มระบบ แต่อย่างไรก็ตามจากการศึกษาและการประชุมชุมชน พบว่า ชุมชนมีกลุ่มที่ให้ความสนใจและเกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการพื้นที่ และมีการวางแผนในอนาคตในการบริหารจัดการพื้นที่หากเกิดกิจกรรมการท่องเที่ยวเกิดขึ้นในพื้นที่

ตอนที่ 3 ขีดความสามารถในการรองรับด้านสังคม

ผลการศึกษาการรับรู้ของคนในพื้นที่ ที่มีต่อการท่องเที่ยวด้านสังคม (จากการสัมภาษณ์) พบว่า การท่องเที่ยวไม่ส่งผลกระทบต่อชุมชน เนื่องจากยังไม่เกิดการท่องเที่ยวในชุมชนขึ้น ชุมชน ทั้งด้านวิถีชีวิตประจำวัน สุขภาพอนามัย ความสามัคคี ความสงบสุข และการอนุรักษ์ทรัพยากร

ตอนที่ 4 ขีดความสามารถด้านการรองรับนักท่องเที่ยว

เนื่องจากพื้นที่ยังไม่เกิดการท่องเที่ยวเต็มระบบดังนั้นจึงยังไม่ส่งผลกระทบต่อระดับการรับรู้ทางด้านความแออัดในพื้นที่ท่องเที่ยว หากแต่รอการพัฒนาและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อรองรับการท่องเที่ยวที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยเฉพาะการกำหนดการใช้ประโยชน์ในพื้นที่และการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวให้สัมพันธ์กับพื้นที่ เป็นต้น



3. แหล่งพุน้ำร้อนเมืองแปง

ตอนที่ 1 ขีดความสามารถในการรองรับด้านกายภาพ

พุน้ำร้อนเมืองแปงมีพื้นที่บริการนักท่องเที่ยว จำนวนพื้นที่รวม 1,875 ไร่ หรือประมาณ 3,000 ตารางเมตร สามารถจุคนได้ 50 %ของพื้นที่ หรือประมาณ 1,500 คน ต่อครั้งละ 1 ชั่วโมงโดยเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่ ตลอดพื้นที่ จากการประเมินโดยใช้เกณฑ์การวัดขีดความสามารถในการรองรับการท่องเที่ยวโดยวัดจากระดับการใช้ประโยชน์ 3 ระดับ (สำนักอุทยานแห่งชาติ, 2551)

แต่จากการศึกษาในพื้นที่ พบว่าจำนวนนักท่องเที่ยวเฉลี่ยของพุน้ำร้อนดังกล่าว มีต่ำกว่า 100 คน ต่อเดือน กล่าวคือ เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวยังไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก หรือยังขาดการสร้างสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยวในพื้นที่ ทำให้นักท่องเที่ยวทั่วไปยังไม่รู้จัก และยังไม่เกิดการใช้ประโยชน์เชิงการท่องเที่ยวอย่างเต็มที่ในพื้นที่ ดังนั้น ในภาพรวมสรุปได้ว่าการใช้ประโยชน์ของแหล่งท่องเที่ยวด้านกายภาพยังอยู่ในระดับต่ำกว่าขีดความสามารถหรือ อยู่ในขีดความสามารถที่จะรองรับได้ของการท่องเที่ยว ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ขีดความสามารถในการรองรับได้ของพุน้ำร้อนเมืองแปง

จุดให้บริการ	ขีดความสามารถในการรองรับ (คน)	จำนวนนักท่องเที่ยวสูงสุดต่อช่วงเวลา	ร้อยละ	ขีดความสามารถ
บริเวณคอกม้าโดยรอบต่อวัน	39,554 คน/วัน	10	99.98	ต่ำกว่าขีดความสามารถ
ถ้ำงูชะ	25	10	40	ต่ำกว่าขีดความสามารถ
ลานจอดรถ	50	10	20	ต่ำกว่าขีดความสามารถ

ตอนที่ 2 ขีดความสามารถในการรองรับด้านเศรษฐกิจ

จากการศึกษา พบว่า การบริหารจัดการการท่องเที่ยวของพุน้ำร้อนเมืองแปงอยู่ภายใต้การดูแลขององค์การบริหารส่วนเมืองแปง และยังไม่มีการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการพื้นที่ เนื่องจากยังไม่มีมีการใช้ประโยชน์ในพื้นที่อย่างเต็มระบบ และอยู่ระหว่างการรอโอนถ่ายกรรมสิทธิ์การบริหารจัดการสู่ชุมชนบ้านใหม่ดอนตัน แต่อย่างไรก็ตามจากการศึกษาและการประชุมชุมชนพบว่า ชุมชนมีกลุ่มที่ให้ความสนใจและเกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการพื้นที่ และมีการวางแผนในอนาคตในการบริหารจัดการพื้นที่หากเกิดกิจกรรมการท่องเที่ยวเกิดขึ้น

ตอนที่ 3 ขีดความสามารถในการรองรับด้านสังคม

ผลการศึกษารับรู้ของคนในพื้นที่ ที่มีต่อการท่องเที่ยวด้านสังคม (จากการสัมภาษณ์ครัว) พบว่า การท่องเที่ยวไม่ส่งผลกระทบต่อชุมชน เนื่องจากยังไม่เกิดการท่องเที่ยวในชุมชนขึ้น ดังนั้น

จึงยังไม่ส่งผลลบแก่ชุมชน ชุมชน ทั้งด้านวิถีชีวิตประจำวัน สุขภาพอนามัย ความสามัคคี ความสงบสุข และการอนุรักษ์ทรัพยากร

ตอนที่ 4 ขีดความสามารถด้านการรองรับนักท่องเที่ยว

เนื่องจากพื้นที่ยังไม่เกิดการท่องเที่ยวเต็มระบบดังนั้นก็ยังไม่ส่งผลต่อระดับการรับรู้ถึงด้านความแออัดในพื้นที่ท่องเที่ยว หากแต่รอการพัฒนาและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อรองรับการท่องเที่ยวที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยเฉพาะการกำหนดการใช้ประโยชน์ในพื้นที่และการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวให้สัมพันธ์กับพื้นที่

ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว

โดยพบว่า แต่ละแห่งควรสร้างรูปแบบกิจกรรมเสริมทางการท่องเที่ยวเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวที่หลากหลายขึ้น คือ เช่น พุดอวยสะเกิด ควรมีกิจกรรมชมวิถีชีวิตชาวไทยลื้อที่อันเป็นชาติพันธุ์ที่โดดเด่น การชมสวนสมุนไพรและนำสมุนไพรมาใช้ประกอบการอาบแช่ และวิถีชนเผ่าที่พุ่น้ำร้อนโป่งปู่เฟื่อง และการเดินป่า และล่องแก่งที่พุ่น้ำร้อนเมืองแปง เป็นต้น

ด้านข้อเสนอแนะเพื่อจัดทำแผนแม่บท

1) แนวนโยบายด้านการท่องเที่ยวในแหล่งพุ่น้ำร้อนอารยธรรมล้านนาเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน โดยส่วนมาก พบว่าคนในชุมชนในพื้นที่พุ่น้ำร้อนทั้ง 3 แห่ง นอกจากมีความสนใจในด้านการท่องเที่ยวในแหล่งพุ่น้ำร้อนในชุมชนของตนเองแล้ว ชุมชนยังมีแนวคิดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมในพื้นที่ อันเป็นการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวโดยเน้น อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีอยู่ในพื้นที่ ผสานกับกิจกรรมและโครงการอันสอดคล้องและสนับสนุนการท่องเที่ยวในพื้นที่ให้เกิดขึ้น เพื่อให้เกิดการกระจายความรู้ แล้วสร้างจิตสำนึกรักในวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมในชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับพจนานุกรม สอนศรี (2546) ที่กล่าวถึงการให้ความสำคัญกับชุมชนในการมีส่วนร่วมการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์ทรัพยากร โดยคนภายในชุมชนมีข้อเสนอแนะ คือ อยากให้คนในชุมชนทุกกลุ่ม ตระหนักและมีส่วนร่วมในการจัดการท่องเที่ยวและพื้นที่ รวมถึงการเผยแพร่และเป็นรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืนสืบต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว (2546) และ Duffy (2006) กล่าวถึงการท่องเที่ยวชุมชนโดยชุมชนมีส่วนร่วม มีบทบาทในการจัดการและร่วมกิจกรรมจะก่อให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนในชุมชนนั้น ๆ สืบไป

โดยแนวนโยบายที่ควรจัดอยู่ในระดับแผนแม่บทด้านการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในแต่ละพื้นที่ ควรมีมุมมองในประเด็นด้านมิตินิเวศเศรษฐกิจศาสตร์ กล่าวคือให้มีมุมมองการวางแผนทั้งด้านทรัพยากร เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมซึ่งสอดคล้องกับ ปิติตตา ต้นดิเวชกุล (2546) และ Mowforth and Munt (2003) ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้จึงได้นำเสนอข้อเสนอแนะในรูปตารางประกอบการอภิปราย ดังตารางที่ 4

ตาราง 4 แนวนโยบายด้านการจัดทำแผนแม่บทแหล่งท่องเที่ยวในแหล่งน้ำพุร้อนอารยธรรมล้านนา

วิสัยทัศน์	พัฒนาศักยภาพน้ำพุร้อนอารยธรรมล้านนาตามขีดความสามารถทางการท่องเที่ยวเพื่อให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ				
พันธกิจ	1. รวบรวมข้อมูลทางกายภาพของแหล่งน้ำพุร้อนอารยธรรมล้านนา 2. พัฒนาศักยภาพแหล่งน้ำพุร้อนเพื่อให้เตรียมความพร้อมสู่การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ 3. ค้นหาศักยภาพเสริมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในพื้นที่ 4. การพัฒนาที่คำนึงถึงขีดความสามารถในการรองรับได้ของพื้นที่ทางการท่องเที่ยว 5. หาแนวทางการพัฒนาแหล่งน้ำพุร้อน เน้นการพัฒนาเชิงภูมิสถาปัตย์ 6. ทามาตรการเพื่อพัฒนาแหล่งน้ำพุร้อนตามมิติการพัฒนาคุณภาพแหล่งน้ำพุร้อน 6 ด้าน				
นโยบายด้านภูมิทัศน์	นโยบายด้านสิ่งแวดล้อม	นโยบายด้านความปลอดภัย	นโยบายด้านการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว	นโยบายด้านกิจกรรมท่องเที่ยว	นโยบายด้านการสร้างคุณค่าแหล่งท่องเที่ยว
1. การออกแบบพื้นที่ (Landscape) ให้คำนึงถึงความสัมพันธ์ของระบบนิเวศและสิ่งแวดล้อมกับการท่องเที่ยวในพื้นที่ 2. การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวให้คำนึงถึงความสะดวกคล่องกับสภาพแวดล้อม	1. มาตรการสำหรับบ่อแช่ตัว แช่เท้าให้คำนึงถึงความสะดวก และ สุขอนามัย 2. มาตรการสำหรับห้องเปลี่ยนเสื้อผ้าให้คำนึงประโยชน์การใช้ ความ ทนทาน 3. มาตรการด้านห้องน้ำ ให้	1. มาตรการรักษาความปลอดภัย 2. มาตรการด้านอุปกรณ์ด้านการปฐมพยาบาล เบื้องต้นพร้อมบุคลากรที่มีความรู้เบื้องต้นด้านการปฐมพยาบาล 3. ให้มี มาตรการด้านการอพยพ	1. ให้มีแผนผังโครงสร้างการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวที่ชัดเจน 2. มีแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ทั้งระยะสั้นและระยะยาว และสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้ 3. ให้สร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมที่	1. ให้มีข้อกำหนดที่ชัดเจนในกิจกรรมแช่ตัว และแช่เท้า ในพื้นที่บริการ 2. เพิ่มกิจกรรมเสริมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่เชื่อมโยง เช่นการนวดแผนไทยที่ได้มาตรฐาน 3. ส่งเสริมกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่	1. มีมาตรการการอนุรักษ์ และรักษาบ่อน้ำร้อน 2. มาตรการด้านการสร้างการเรียนรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (น้ำพุร้อน) ทั้งแก่นักท่องเที่ยว และชุมชนเจ้าบ้าน 3. มาตรการด้านกิจกรรมเสริมเพื่อเพิ่มคุณค่าในแหล่งท่องเที่ยว เช่นการเชื่อมโยงแหล่ง
	คำนึงถึงความปลอดภัย และ ประโยชน์การใช้โดยเฉพาะกับกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างวัฒนธรรม	เคลื่อนย้ายคน (นักท่องเที่ยว และคนในพื้นที่) กรณีเกิดปัญหากลุ่มภัยทาง ธรรมชาติ	ชุมชนในพื้นที่ 4. มีมาตรการด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมในพื้นที่อย่างชัดเจน	4. ส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การท่องเที่ยว 5. พัฒนาเส้นทางศึกษาธรรมชาติที่สอดคล้องกับพื้นที่	ท่องเที่ยว และ พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวทางเลือก

จากตารางคุณวิสัยฯ ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาแหล่งน้ำพุร้อนโดยมีเป้าหมาย คือ เพื่อพัฒนาศักยภาพตามความเหมาะสมของน้ำพุร้อนแต่ละแห่ง ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกัน แต่มีจุดมุ่งหมายร่วมกันคือการพัฒนาศักยภาพน้ำพุร้อนเพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพประเภทน้ำพุร้อน พร้อมทั้งกำหนดพันธกิจที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์เพื่อเป็นแนวทางสู่ นโยบายและมาตรการดำเนินงาน ภายใต้แนว 6 พันธกิจหลัก คือ

- 1) รวบรวมข้อมูลทางกายภาพของแหล่งน้ำพุร้อน เป็นการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานทางกายภาพของน้ำพุร้อนเพื่อเป็นแนวทางสู่การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวในแหล่งน้ำพุร้อนนั้น ๆ
- 2) พัฒนาศักยภาพแหล่งน้ำพุร้อนเพื่อให้เตรียมความพร้อมสู่การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เพื่อทราบข้อมูลพื้นฐาน บริบทพื้นฐานทางการท่องเที่ยวในพื้นที่แต่ละแห่ง เพื่อผลักดันสู่การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (น้ำพุร้อน) ตามเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และความสอดคล้องในด้านระบบนิเวศ สิ่งแวดล้อม สังคม และชุมชนในพื้นที่
- 3) ค้นหาศักยภาพเสริมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในพื้นที่ เป็นการเติมเต็มศักยภาพทางการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (น้ำพุร้อน) เนื่องจากแหล่งน้ำพุร้อนแต่ละแห่งมีคุณค่าที่ต่างกัน เช่นด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ด้านความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ และหรือ แหล่งท่องเที่ยวใกล้เคียงกับพื้นที่
- 4) หาแนวทางการพัฒนาแหล่งน้ำพุร้อน เน้นการพัฒนาเชิงภูมิสถาปัตยกรรม เพื่อให้เกิดการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวด้านภูมิสถาปัตยกรรมภายใต้หลักความสอดคล้องและกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมในพื้นที่
- 5) หามาตรการเพื่อพัฒนาแหล่งน้ำพุร้อนตามมิติการพัฒนาคุณภาพแหล่งน้ำพุร้อน 5 ด้าน (ภายใต้กรอบมิติทางการท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำพุร้อน โดยกรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา) และทางผู้วิจัยได้เพิ่มแนวทางด้านภูมิทัศน์อีก 1 ด้าน รวมทั้งหมด 6 ด้าน

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

ในการศึกษางานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำพุร้อน เนื่องจากพบว่าในแหล่งน้ำพุร้อนหลาย ๆ แหล่งได้รับการเปลี่ยนแปลงและดัดแปลงการใช้ประโยชน์จากน้ำพุร้อนในทิศทางที่สวนกระแสกับการอนุรักษ์ ทำให้คุณค่าของน้ำพุร้อน และคุณค่าการใช้ประโยชน์ทั้งด้านการท่องเที่ยว เศรษฐกิจ และสังคมไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควร ในขณะที่เดียวกันหลาย ๆ แหล่งท่องเที่ยวกลับถูกลดคุณค่าทางการท่องเที่ยวลงไป จำเป็นต้องเน้นการศึกษาวิจัยในการอนุรักษ์แหล่งน้ำพุร้อนทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม กายภาพ สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนระบบนิเวศในพื้นที่

คำขอบคุณ

ขอขอบคุณสถาบันวิจัยแห่งชาติ (วช) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว) ที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี รวมถึงทีมงานผู้วิจัยที่ช่วยดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณชุมชนในพื้นที่ศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ให้ความร่วมมือ ให้ข้อมูลประกอบการทำวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี



บรรณานุกรม

- กรมทรัพยากรธรณี. (2562) พุน้ำร้อนในประเทศไทย สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2562 จาก <http://www.dmr.go.th/main.php?filename=hotthai>
- เทศบาลตำบลเวียงสรวย (2562) ไปงปูเฟื่อง สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2562) จาก <http://www.wiangsuai.com/data/page01.php>
- นิพล เชื้อเมืองพาน และคณะ (2555) การพัฒนาศักยภาพแหล่งพุน้ำร้อนภาคตะวันตกของประเทศไทยเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ รายงานวิจัย 2555
- ปัทิตตา ตันติเวชกุล (2546). การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ. จุลสารการท่องเที่ยว. 22(1) มกราคม-มีนาคม: 30 - 41
- ประชาคมอาเซียน (2563) การท่องเที่ยวเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2562 จาก <http://www.thai-aec.com>
- พจนา สนวนศรี (2546). คู่มือการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน, กรุงเทพฯ: โครงการท่องเที่ยวเพื่อชีวิตและธรรมชาติ.
- วิกิพีเดีย (2562) การดำรงวิถีชีวิตและวัฒนธรรม สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2562 จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมวิราช (2552) เอกสารการสอนชุดวิชาทรัพยากรท่องเที่ยวของไทย หน่วยที่ 1-8. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมวิราช
- สำนักพัฒนาการท่องเที่ยว (2556). แหล่งพุน้ำร้อนธรรมชาติในแหล่งท่องเที่ยว สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2562 จาก <http://61.19.236.142/hotspring/index.php>
- สำนักอุทยานแห่งชาติ. (2551). แนวทางการพัฒนาชุมชนเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวเชิงนิเวศ. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2556, จาก www.dnp.go.th/parkreserve/nationalpark.asp?lg=1
- อรรถนพ หอมจันทร์ และคณะ (2555) การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมพุน้ำร้อนภาคตะวันตกของประเทศไทย รายงานวิจัย 2555
- อำเภอปาย (2562) อำเภอปาย สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2562 จาก <http://www.อำเภอปาย.com/nampurongpang.htm>
- BLT Bangkok (2562) รายได้จากการท่องเที่ยว สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2562 จาก <https://www.bltbangkok.com/bangkok-update/> สืบค้นเมื่อ
- Cooper P., Cooper M. (2009) Health and Wellness Tourism Spas and Hot Springs. Britol: Channel View Publications.
- Duffy, R (2006). The politics of ecotourism and developing world. Journal of Ecotourism, 5(1&2): 1-6.

- Hall, C.M. (2000) *Tourism Planning: Policies, Processes and Relationships*. Harlow: Pearson.
- Mowforth, M. and Munt, I. (2003) *Tourism and Sustainability: Development and New Tourism in The Third World*. London: Routledge.
- Thailand Development Research Institute (TDRI). (1997) *Thailand Tourism: Vision 2012*, 12(2):14-24.





พิพิธภัณฑ์ : แหล่งการเรียนรู้ในภาวะการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลกับฐานวิถีชีวิตใหม่

Museum : Learning resources in digital disruption and new normal

เอกวิทย์ โทปรีรินทร์¹

บทคัดย่อ

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้สำคัญมีวิวัฒนาการเริ่มต้นเกิดจากการรวบรวมหลักฐานวัตถุที่เป็นเนื้อหาเดียวกันหรือเกี่ยวเนื่องกันมาไว้ในแหล่งเดียวกัน เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าแล้วจึงนำมาเผยแพร่สู่สาธารณชน ในยุคเริ่มต้นเน้นการแสดงการจัดวางของหลักฐานวัตถุเนื่องจากการเข้าถึงในยุคก่อนนั้นยังมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดแสดงรวมถึงการส่งผ่านเนื้อไปยังผู้ชมค่อนข้างจำกัด ประกอบกับเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่งเกิดขึ้นมาในภายหลัง โดยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาการส่งผ่านข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นยังมีข้อจำกัดทั้งการส่งผ่านและการเข้าถึงข้อมูล ทำให้การเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้รวมถึงพิพิธภัณฑ์ในยุคก่อนจึงเป็นลักษณะของการเข้าถึงโดยผู้เรียนหรือผู้ชมต้องเดินทางเข้าไปยังแหล่งดังกล่าวด้วยตนเอง ซึ่งมีความแตกต่างจากยุคปัจจุบันอย่างชัดเจนที่นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการส่งผ่านข้อมูลที่มีความรวดเร็วทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้โดยง่ายทั้งอุปกรณ์แบบมือถือหรืออุปกรณ์แบบตั้งโต๊ะ ส่งผลให้ข้อจำกัดในการเข้าถึงจากระยะทางและระยะเวลาลดลงทำให้ภาพจำของแหล่งการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันแตกต่างจากยุคก่อนอย่างชัดเจน แต่ในขณะเดียวกันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องส่งผลโดยตรงต่อแหล่งการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา การเข้าถึงเนื้อหา ตลอดจนกระบวนการบริหารงานพิพิธภัณฑ์จนเกิดภาวะการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัล (digital disruption) ต่อความคืบหน้าในการพัฒนาในส่วนของโลกความเป็นจริง (real world) กับโลกความเป็นจริงแบบผสม (Mixed Reality : MR) ที่เริ่มมีการสอดรับกับความต้องการของผู้ชมที่มีความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการรับข้อมูลอันเนื่องมาจากภาวะการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จนเกิดฐานวิถีชีวิตใหม่ (new normal) ที่ต้องรักษาระยะห่างทางสังคมกับหลีกเลี่ยงการไปยังสถานที่ชุมชน ซึ่งเป็นความท้าทายของพิพิธภัณฑ์ที่มีวัตถุประสงค์หลักในการเป็นแหล่งการเรียนรู้แบบเปิดสำหรับผู้เข้าชมทุกกลุ่ม มีกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาจากแบบเดิมที่ต้องให้ผู้เข้าชมเป็นผู้เข้าถึงแหล่งเนื้อหาด้วยตนเอง มาเป็นพิพิธภัณฑ์ต้องเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐานที่สามารถตอบโจทย์ของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคได้ แต่ก็สร้างโจทย์ใหม่สำหรับความสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์กับผู้เข้าชม ชุมชน และสถานศึกษาที่เริ่มมีระยะห่างระหว่างกันเพิ่มมากขึ้นตามสถานการณ์การแพร่ระบาดที่ยังไม่สามารถควบคุมได้ในปัจจุบันนั่นเอง

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ ภาควิชาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

Museums are important learning resources their ideas originate from collecting evidence and objects of the same or related content in the same source. To conduct research and then to be published to the public in the early days, emphasizing the placement of evidence, since the early accessibility of technology was also used to assist in the exhibition including the transmission of the material. Still, the audience is quite limited. In addition, information technology

has only emerged later, over the past 10 years the transmission of information over the Internet has been limited in both transmission and access. Making access to learning resources, including museums in the past, was a type of access by the learner or the audience to travel to the source on their own. It is clearly different from the present day that brings information technology and the speedy transmission of information, making it easy for audiences to access learning resources, either handheld or tabletop devices. As a result, the limitations of access from distance and time have been reduced, making the memory of current learning resources significantly different from those the past. But at the same time, the rapid and continuous advancement of technology has directly affected the learning resources. Both forms of content display access to content as well as the museum administration process, leading to a digital disruption for the cost-effectiveness of development in the real world and mixed reality (MR) that began to meet the needs of audiences with changes in data acquisition behavior due to the coronavirus outbreak (COVID-19) and a new lifestyle base (new normal). That must maintain a social distance and avoid going to places of assembly. This is a challenge for the museum whose main objective is to be an open learning resource for all audiences. There is a traditional broadcasting process that requires the visitor to be the one who can reach the content source themselves. A museum, need to increase accessibility channels by using digital technology as a base that can meet the needs of the epidemic situation. But it creates a new problem for the relationship of museums with visitors, communities and educational establishments that have become increasingly spaced between them in line with the current outbreak of the epidemic situation.

พิพิธภัณฑ์กับแหล่งการเรียนรู้

หากเปรียบเทียบพิพิธภัณฑ์ เป็นเหมือนกับตลาดซึ่งเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนสินค้าแล้ว สินค้าที่ต้องแลกเปลี่ยนนั้นก็คือความรู้ที่เกิดขึ้นจากแหล่งการเรียนรู้ดังกล่าว โดยผู้เข้าชมเปรียบเสมือนกับผู้ที่เข้ามาจับจ่ายซื้อสินค้าจากร้านค้าต่าง ๆ ในตลาดได้โดยอิสระตามกำลังซื้อและความสนใจของตนเอง ส่วนร้านค้าก็มีหน้าที่เตรียมสินค้าตลอดจนบริการให้ตรงความต้องการ หรือวัตถุประสงค์ของทั้งผู้ซื้อและผู้ขายในอดีตลักษณะการให้บริการจะมีสถานที่ทำการถาวรมีเวลาทำการเปิดปิดอย่างชัดเจน ในบางครั้งอาจจะมีการออกไปจัดกิจกรรมสัญจรในลักษณะของพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ ซึ่งความถี่จะแปรผันตามลักษณะของเนื้อหาตลอดจนการขนส่งหรือนำพาหลักฐานวัตถุจัดแสดงออกจากพิพิธภัณฑ์ไปยังในพื้นที่จัดกิจกรรมซึ่งถือว่าเป็นข้อจำกัดหลักในการทำกิจกรรมในลักษณะสัญจร รวมถึงข้อจำกัดรองลงมาคือหากมีเพียงแต่หลักฐานวัตถุจัดแสดงแต่ไม่มีการบริหารจัดการและการออกแบบสารสำหรับการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างความสนใจของผู้ชมได้แล้ว ความน่าสนใจตลอดจนทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อเนื้อหาหรือพิพิธภัณฑ์ก็จะลดได้ในระยะเวลาอันสั้น ถึงแม้จะมีความพยายามจัดกิจกรรมสัญจรในลักษณะของพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ขนาดเล็กแต่ก็ยังมีข้อจำกัดตรงเนื้อหาที่ต้องเป็นเนื้อหาเฉพาะเจาะจงอีกทั้งไม่สามารถรองรับผู้เข้าชมจำนวนมากพร้อมกันได้แต่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่ายเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ชมขนาดเล็ก เช่น พิพิธภัณฑ์สัตว์ในถ้ำกลุ่มมอลลัสก์ขนาดเล็ก (The Smallest Mollusk Museum Brings Science Education to Unexpected Places) ของกลุ่ม MICRO ซึ่งเป็นองค์กรเอกชนเชิงสร้างสรรค์ ที่สร้างการรับรู้ของผู้ชมจากสื่อของจำลองที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ในถ้ำกลุ่มมอลลัสก์ขนาดเล็กบรรจุลงในตู้ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้โดยใช้คนจำนวนน้อยหรือยานพาหนะขนาดเล็ก จึงสามารถเคลื่อนย้ายหรือตั้งแสดงไว้ในชุมชนหรือสถานที่ส่วนกลางที่เข้าร่วมกันสามารถสร้างประสบการณ์ตรงต่อของจำลองได้ด้วยตนเอง



VDO CLIP

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างของ The Smallest Mollusk Museum โดย <https://micro.ooo/>
(ที่มา <https://vimeo.com/236788817> : Science Sandbox, 2018)

ในส่วนของพิพิธภัณฑ์หลักนอกจากมีการจัดแสดงสำหรับผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลทั่วไปตามกำหนดเวลาแล้วยังจัดสำหรับสถานศึกษาเป็นกลุ่มเฉพาะทั้งในรูปแบบกิจกรรมนำชมประกอบการ

บรรยายในพิพิธภัณฑ์แล้วยังมีการจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จัดแสดง ในพิพิธภัณฑ์กับรายวิชาที่สอนในสถานศึกษา เช่น The Brooklyn Museum ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยหน่วยการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ได้มีความร่วมมือกับสถานศึกษาที่อยู่ในพื้นที่ให้บริการในการจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ผ่านการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ตลอดจนการมาจัดกิจกรรมเสริมในสถานศึกษาให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมดังกล่าว จนสามารถเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์กับการเรียนปกติในชั้นเรียน ตามโครงการ Brooklyn Museum School Partnerships ที่ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิการกุศลในท้องถิ่นซึ่งสะท้อนภาพของความร่วมมือกันในชุมชนกับพิพิธภัณฑ์เพื่อคงบทบาทในการเป็นแหล่งการเรียนรู้เสริมของสถานศึกษา



VDO CLIP

ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างของ Brooklyn Museum School Partnerships โดย Brooklyn Museum
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=HFDfnqslzsM> : Brooklyn Museum, 2019

ส่วนพิพิธภัณฑ์ The British Museum ประเทศสหราชอาณาจักรนอกจากการจัดกิจกรรมร่วมกับสถานศึกษายังมีการส่งเสริมการเข้าเยี่ยมชมแบบเสมือนจริง (Virtual Visits) เพื่อลดข้อจำกัดเรื่องการเดินทางและระยะเวลาการเข้าชมโดยสอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ ArtScience Museum ประเทศสาธารณรัฐสิงคโปร์ที่เพิ่มช่องทางในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลแบบดิจิทัลในรูปแบบการเข้าเยี่ยมชมแบบเสมือนจริง (Virtual Visits) ที่เรียกว่า การท่องเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tour) ที่มีการแบ่งเนื้อหาตามหมวดหมู่ในรูปแบบไฟล์วีดิทัศน์แสดงผลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ มีเนื้อหา จำนวน 8 เรื่อง ดังนี้ 1) สายพันธุ์ที่น่าตื่นตา (Spectacular Species) 2) ชีวิตในมหาสมุทร (Ocean Life) 3) โลกและสุดขอบฟ้า (Earth & Beyond) 4) การดำรงชีพ (Survival) 5) สถาปัตยกรรมของพิพิธภัณฑ์ (Architecture of ArtScience Museum) 6) โลกแห่งอนาคต (Future World) 7) จินตนาการของอนาคต (Futures Imagined) และ 8) ศิลปะหลากหลายมุมมอง (Art with Diverse Perspectives) ซึ่งจะแตกต่างจาก พิพิธภัณฑ์ The British Museum ที่ใช้แสดงผลผ่านหน้าเว็บเบราว์เซอร์เช่นเดียวกัน แต่จะเป็นรูปแบบแผนที่ในมุมมองตัวบุคคล



VDO CLIP

ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างของ Free Virtual Tour of The British Museum โดย Chris Waite

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=RrXpHOG5-k> : Chris Waite, 2020

ที่มองเห็นเป็นภาพแบบมุมมองในท้องถนน (street view) ซึ่งจะมีอิสระในการเข้าถึงเนื้อหาที่หลากหลายแต่อาจขาดความครบถ้วนได้หากมีความมุ่งหมายให้ผู้เข้าชมได้รับรู้เนื้อหาให้ครบทุกหัวข้อ ส่วนของ ArtScience Museum จะกำหนดให้ทุกคนชมผ่านทางไฟลีวิตทัศน์แสดงผลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ซึ่งจะได้เนื้อหาครบถ้วนตามจุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์แต่จะไม่สามารถควบคุมมุมมองที่ใกล้เคียงกับการเดินบนท้องถนนตลอดจนระยะเวลาที่จะมุ่งความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามความต้องการของผู้ชมได้



VDO CLIP

ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างของ ArtScience Museum Virtual Tours โดย ArtScience Museum

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=nICtiNHA1hw&list=PL4snQ0KICxmFmY0Xax-DPSM dZmkVoGKWIU> : ArtScience Museum, 2020

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพิพิธภัณฑ์มีบทบาทในฐานะแหล่งการเรียนรู้แบบเปิดสำหรับผู้เข้าชมที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล มีระดับการรับรู้และเรียนรู้ที่ต่างกัน ซึ่งแต่เดิมาก่อนเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ได้มีความพยายามปรับตัวในภาพรวม ได้แก่ ลักษณะการจัดแสดงที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในการถ่ายทอดเนื้อหา การเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ผ่านสื่อดิจิทัล รวมถึงการสร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมกับผู้เข้า



ชมสถานศึกษา ตลอดจนชุมชนเพื่อสร้างความร่วมมือจนเป็นเครือข่ายอันเป็นการรักษาฐานผู้เข้าชมเก่าพร้อมสร้างผู้เข้าชมใหม่ไปพร้อมกัน แต่เมื่อเกิดการแพร่ระบาดของโรคดังกล่าว ส่งผลให้กระบวนการเข้าถึงพิพิธภัณฑที่มีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมกับพิพิธภัณฑต้องมีการปรับเปลี่ยนไปจากการสามารถเดินเข้าไปเข้าชมด้วยตนเอง หรือการเข้าถึงผ่านจากเว็บไซต์ซึ่งแสดงภาพแบบ 360 องศา ต้องมาเสริมด้วยการจัดรายการแบบนำชมพิพิธภัณฑผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นต้น แต่ก็ยังไม่สามารถเพิ่มรายรับให้กับบางพิพิธภัณฑของเอกชนที่ต้องจัดหางบประมาณด้วยตนเอง ถึงแม้ว่าจะมีความพยายามขายสินค้าหรือของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ และการเข้าชมแบบออนไลน์ที่ช่วยในการรักษา ระยะห่างสังคมเป็นการลดการแพร่ระบาดของโรคแต่ยังสร้างระยะห่างระหว่างพิพิธภัณฑกับผู้เข้าชมซึ่งควรจะได้รับการส่งเสริมเชิงบวกจากการเข้าชมด้วยตนเองมากขึ้นตามลำดับตามระยะเวลาการแพร่ระบาดที่ไม่สามารถประเมินวันสิ้นสุดของสถานการณ์ดังกล่าวได้ ณ ขณะนี้

ภาวการณ์เปลี่ยนฉบับพลังทางดิจิทัล

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา โดยคณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้มีมติให้ความหมายของ การเปลี่ยนฉบับพลังทางดิจิทัล (digital disruption) เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2562 คือ การเปลี่ยนรูปแบบการทำงานให้ใช้คอมพิวเตอร์ในลักษณะที่ก้าวหน้าขึ้น จนอาจถึงขั้นไม่ต้องใช้แรงงานคน มักเป็นการเปลี่ยนอย่างทันทีทันใดจนทำให้รูปแบบการทำงานแบบเดิมต้องยุติลง เช่น การใช้หุ่นยนต์ทำงานซ้ำซากแทนแรงงานคน การถ่ายภาพที่ใช้ฟิล์มมาเป็นการใช้กล้องดิจิทัลซึ่งบันทึกภาพเป็นข้อมูลทันที การทำให้อุปกรณ์ต่าง ๆ มีความสามารถในการตัดสินใจเองโดยใช้หลักปัญญาประดิษฐ์ (ราชบัณฑิตยสภา, 2562)

อาจกล่าวโดยย่อได้ว่าเป็นสถานการณ์ที่บางสรรพสิ่งที่เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถเข้ามามีบทบาททดแทนจนบางสรรพสิ่งนั้นได้รับผลกระทบและหมดคุณค่าไปโดยปริยายหากไม่มีการปรับตัวหรือสร้างนวัตกรรมมาทดแทนในช่องว่างที่เกิดการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ที่มีกระบวนการสืบเสาะ ค้นหา คัดเลือกและทดลอง จากนั้นนำผลที่ได้ไปพัฒนาต่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน เมื่อมีการใช้งานพร้อมปรับปรุงลดข้อจำกัดได้แล้วจึงนำไปขยายผลเพื่อเผยแพร่ต่อไปในวงกว้างจนเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายต่อไป

ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลที่ปรับเปลี่ยนมาเป็นการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงแบบผสมผสาน (Mixed Reality : MR) ที่มีการผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง (Reality) กับโลกของความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ที่ช่วยสร้างประสบการณ์เสมือนจริงสามารถแสดงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตหรือสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตรวมถึงเหตุการณ์จำลองโดยผู้เข้าชมมีส่วนร่วมในการสถานการณ์เสมือนจริงนั้น แต่มีข้อจำกัด คือ หากต้องการประสบการณ์ที่เสมือนจริงสมบูรณ์แบบเท่าใดต้นทุนในการพัฒนาเนื้อหาและอุปกรณ์ประกอบต้องเพิ่มขึ้นตามระดับของความเสมือนจริงนั้นด้วย และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) ซึ่ง

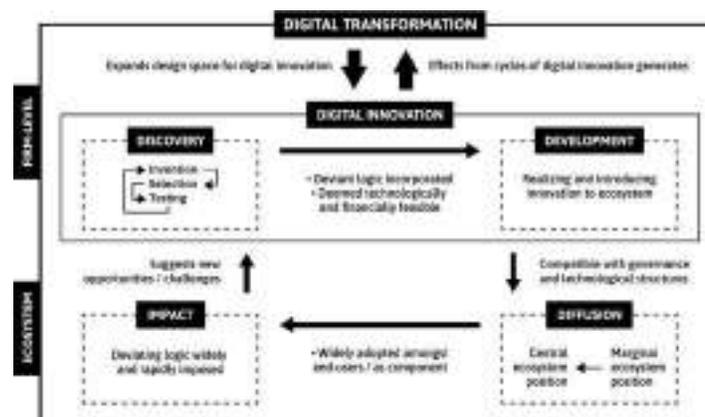


เป็นการซ้อนความเป็นจริงเสมือนลงในพื้นที่จริง ซึ่งผู้เข้าชมต้องมีอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น โทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาอื่น มาเป็นเครื่องมือในการทำงาน ซึ่งในขั้นตอนการพัฒนามีความซับซ้อนในแง่ของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่ต้องสอดคล้องกับสถานที่จริง เมื่อทั้งสองเทคโนโลยีมาใช้งานร่วมกันจนเป็น เทคโนโลยีเสมือนจริงแบบผสมผสาน (Mixed Reality : MR) ที่เพิ่มประสบการณ์การเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายมิติมากขึ้น แต่ก็เกิดข้อจำกัดทั้งระยะเวลาในการพัฒนาเนื้อหา และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้เข้าชมที่ยังต้องมีอุปกรณ์เสริมรวมถึงค่าใช้จ่ายแฝง เช่น ค่าบริการอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นต้นทุนของผู้เข้าชมและพืพิภักดิ์โดยตรงอาจส่งผลกระทบต่อการขายตัวของจำนวนผู้เข้าชม รวมถึงต้นทุนการบริหารจัดการของพืพิภักดิ์ทีเอนอนาคด แต่สถานการณ์ดังกล่าวสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามกลไกการตลาดหากมีความต้องการของผู้บริโภคเทคโนโลยีมาก ต้นทุนการผลิตอุปกรณ์ ตลอดจนการพัฒนาเนื้อหาจะลดลงส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีดังกล่าวอาจเพิ่มมากขึ้นได้



VDO CLIP

ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างของ Transform and Digitalize Now โดย Digital Council of Thailand
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=h_9ExTXx08o&feature=youtu.be : Digital Council of Thailand, 2020



ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างของ Conceptual model of digital disruption dynamics
ที่มา : <https://link.springer.com/article/10.1007/s12599-018-0550-4/figures/1> : Daniel Skog, Henrik Wimelius and Johan Sandberg, 2018



VDO CLIP

ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างของ Mansfeld 2.0 - bringing digital disruption to the City Museum
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=JLoLPNUf2EY> : Lëtzebuerg City Museum, 2019

ตัวอย่างของการถูกการเปลี่ยนแปลงระดับพลังทางดิจิทัล (digital disruption) ของพิพิธภัณฑ์ Lëtzebuerg City Museum ประเทศลักเซมเบิร์ก ที่มีการนำจอภาพแสดงผลแบบ 3 มิติ มาแทนที่ภาพเขียนของปีแอร์ – เออร์เนสต์เดอมาแนสเฟลด์ ผู้ว่าการรัฐลักเซมเบิร์กตั้งแต่ปี 1545 ถึง 1604 ภาพถูกเขียนขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 16 สำหรับภาพ 3 มิติดังกล่าวจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้มากกว่าภาพเขียน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการดำเนินการแบบเดียวกับพิพิธภัณฑ์ Miyoshi Mononoke Museum ประเทศญี่ปุ่น ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมผ่านทางจอแสดงผลขนาดใหญ่ที่มีการเชื่อมโยงข้อมูลหลากหลายมิติ มีการแสดงผลที่หลากหลายแต่สามารถควบคุมได้ง่ายจากการออกแบบการแสดงผลที่ให้สัดส่วนที่พอดีกันระหว่างประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (UX : User experience) กับความสะดวกในการใช้งาน (UI : User Interface) มีการเข้าถึงได้โดยเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน (User-friendly) ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าชมได้รับประสบการณ์ตามจุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์



VDO CLIP

ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่าง Digital Collection Wall ของ Miyoshi Mononoke Museum
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=4Yj3F1d87wc> : Miyoshi Mononoke Museum, 2019

ส่วนพิพิธภัณฑ์ The Natural History Museum ประเทศสหราชอาณาจักร ได้ดำเนินโครงการ Digital Twin Technology Vision ซึ่งเป็นนำเอาเทคโนโลยีทั้งหมดที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์ทั้งกายภาพ ระบบ หรือกระบวนการ เช่น เทคโนโลยีข้อมูล เทคโนโลยีดิจิทัล ระบบนิเวศดิจิทัล ตลอดจนเทคโนโลยีอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์ นำมาประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันโดยมุ่งเน้นที่การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้ได้ประสบการณ์เสมือนจริงที่ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด ในช่วงต้นของ Digital Twin Technology นั้น คือ การนำเอาเทคโนโลยีที่มากกว่าหนึ่งมาใช้งานร่วมกัน ตัวอย่างเช่น การนำเอาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) มาใช้ควบคุมอุปกรณ์ (Hardware) ในพื้นที่ใช้งานจริงผ่านการควบคุมผ่านจากแผงควบคุมความเป็นจริงเสริมในอุปกรณ์มองภาพที่เป็นแว่นใส่ครอบศีรษะ จากนั้นผู้ใช้งานสามารถควบคุมอุปกรณ์จริงได้ด้วยมือเปล่าโดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมอื่นในการควบคุม



VDO CLIP

ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างของ Digital Twin Museum ของ The Natural History Museum
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=on8Ci_rQIoA : The Natural History Museum, 2019

ตัวอย่างของ Digital Twin Technology ในงานเชิงวิศวกรรมศาสตร์โดยอาศัยอุปกรณ์แสดงผลที่มีลักษณะเป็นแว่นตาสวมครอบศีรษะ (Virtual reality headset) พัฒนาโดยบริษัท Microsoft ในชื่อว่า HoloLens ซึ่งสามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมอื่นอย่างในกรณีของความเป็นจริงเสมือน (Virtual reality) ที่ต้องมีอุปกรณ์เสริมสำหรับควบคุมการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยมือ (motion controllers) เพิ่มเติมจากการใช้แว่นตาสวมครอบศีรษะ (Virtual reality headset) ที่ทำหน้าที่เพียงแสดงผลเท่านั้น จะเห็นว่าสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดังกล่าวได้ในหลายภารกิจโดยเฉพาะการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ แต่มีข้อจำกัดอยู่ในด้านของอุปกรณ์ในการเข้าถึงประสบการณ์ดังกล่าวกับต้นทุนในการพัฒนาเนื้อหาให้แสดงผลในรูปแบบที่รองรับกับอุปกรณ์ที่มีลักษณะเฉพาะยังคงมีต้นทุนที่สูงหากเปรียบเทียบกับเทคโนโลยีอื่นที่ให้ประสบการณ์ได้ใกล้เคียงโดยยึดหลักการใช้เทคโนโลยีตามความเหมาะสม (Appropriate Technology) กับทั้งธรรมชาติของเนื้อหา ธรรมชาติของผู้เข้าชม และงบประมาณในการผลิต

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพิพิธภัณฑ์มีความพยายามปรับตัวเองจากภาวการณ์เปลี่ยนแปลงับพลังทางดิจิทัลที่ทำให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ลดลงทั้งเนื่องจากการถ่ายทอดเนื้อหาที่ขาด

ความน่าสนใจไม่ตรงกับพฤติกรรมกรรมการรับสารที่เปลี่ยนแปลงไปกับการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์โดยตรงที่เปลี่ยนตามพฤติกรรมกรรมการดำรงชีวิตของมนุษย์ ส่งผลให้พิพิธภัณฑ์ต้องอาศัยพัฒนาการของเทคโนโลยีในทุกมิติที่สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เข้าชม เนื่องจากพิพิธภัณฑ์มีข้อจำกัดทั้งการเข้าถึงสถานที่ เวลา ระยะเวลา ตลอดจนการถ่ายทอดเนื้อหาแบบเก่าที่ผู้ชมต้องทำความเข้าใจด้วยตนเองแล้วเทียบเคียงกับประสบการณ์เดิมของตนเองซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนได้



VDO CLIP

ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างของ Augmented Reality: Digital Twins Demonstration with Microsoft HoloLens ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=vIX9IWAke6M&t=3s> : Avnet Silica, 2019

ประการต่อมาวิธีการนำเสนอที่ขาดความน่าสนใจหากเทียบเคียงกับสื่ออื่นที่ผู้เข้าชมรับสารจากช่องทางหลักในชีวิตประจำวัน ประการสุดท้าย คือ ความพยายามสร้างความแตกต่างและคุณลักษณะที่ชัดเจนหากได้เข้ามาเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์แล้วจะได้รับประสบการณ์ที่น่าสนใจครบถ้วนในเนื้อหาที่มีขอบเขตในการบริการที่ขยายออกไปในวงกว้างกว่าในอดีตเพื่อแสดงจุดยืนว่าพิพิธภัณฑ์ที่มีที่ตั้งแบบกายภาพยังมีความสำคัญและจำเป็นในฐานะแหล่งการเรียนรู้แบบเปิดขนาดใหญ่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย

ฐานวิถีชีวิตใหม่

ฐานวิถีชีวิตใหม่ หรือความปกติใหม่ (new normal) ราชบัณฑิตยสภาได้แต่งตั้งคณะกรรมการบัญญัติศัพท์ที่เกี่ยวข้อง อธิบายว่า ความปกติใหม่ หรือ ฐานวิถีชีวิตใหม่ หมายถึง สถานการณ์หรือปรากฏการณ์ ที่แต่เดิมเป็นสิ่งที่ไม่ปกติ ผู้คนไม่คุ้นเคย ไม่ใช่มาตรฐาน ต่อมา มีเหตุหรือเกิดวิกฤติบางอย่าง จึงมีการเปลี่ยนแปลง ทำให้สถานการณ์หรือปรากฏการณ์นั้นกลายเป็นสิ่งที่ปกติและเป็นมาตรฐานกรรมการได้ให้ความเห็นว่าคำจำกัดความของคำว่า New normal เป็นพลวัตและคำนี้ที่ใช้ในหลายบริบท ไม่ใช่เฉพาะในทางธุรกิจหรือวิถีชีวิตเท่านั้น จึงเป็นการยากที่จะหาคำกลาง ๆ ที่จะใช้ได้ในทุกบริบท กล่าวโดยสรุป คือ สรุป New normal หมายถึง นิวนอร์มัล, ความปกติใหม่, ฐานวิถีชีวิตใหม่ กับ New norm หมายถึง บรรทัดฐานใหม่ (ราชบัณฑิตยสภา, 2563) ซึ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ ทำให้มนุษย์ต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบันมากกว่า

จะรักษาวิถีดั้งเดิม ในกรณีสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัส (COVID-19) ช่วงปลาย พ.ศ. 2562 ถึง พ.ศ. 2563 ซึ่งเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรงจนแพร่กระจายไปในหลายประเทศทั่วโลก ส่งผลให้กลไกการเอาชีวิตรอดของมนุษย์กระตุ้นการปรับตัวโดยเฉพาะรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันเป็นแบบรักษาระยะห่างทางสังคม การรักษาความสะอาดส่วนบุคคล และความรับผิดชอบต่อผู้อื่นในการป้องกัน ต่อส่วนรวมด้วยการสวมหน้ากากอนามัย หรือกักบริเวณตนเองในกรณีที่เดินทางกลับจากพื้นที่หรือสัมผัสใกล้ชิดกับบุคคลที่มีความเสี่ยงในการแพร่เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จนระยะเวลาผ่าน ส่งผลให้มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างชัดเจนและยาวนานจนการปฏิบัติปกติในการใช้ชีวิตประจำวันของตนเอง



VDO CLIP

ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างของ New Normal กับ พฤติกรรมหลัง COVID-19 จาก Siriraj channel
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=q9as_jP_RAY : Siriraj channel, 2020

พิพธิภันท์กับฐานวิถีชีวิตใหม่และการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

ผลกระทบระยะสั้นและระยะยาวของวิกฤต COVID-19 ต่อพิพธิภันท์จะมีผลกระทบอยู่ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เป็นของรัฐหรือได้รับการสนับสนุนจากรัฐ กับกลุ่มที่เป็นของเอกชนหรือองค์กรการกุศล กรณีกลุ่มแรกจะได้รับผลกระทบน้อยเนื่องจากรัฐซึ่งเป็นเจ้าของหรือผู้ให้การสนับสนุนจะเป็นผู้รับความเสี่ยงในการดำเนินกิจการ ส่วนใหญ่จะเป็นการลดชั่วโมงทำงานหรือบชอมบำรุงรวมถึงงบประมาณในบางจุดอาจกล่าวได้ว่ามีการพัฒนาที่ชะลอตัวลงอย่างเห็นได้ชัดเนื่องจากหน่วยงานที่สนับสนุนจะต้องบริหารงบประมาณใหม่โดยนำไปใช้ในการกิจที่เร่งด่วนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัส 2019 (COVID-19) ก่อนตามลำดับความจำเป็นเร่งด่วน ส่วนกลุ่มที่สอง อาจจะต้องพักการดำเนินกิจการหรือถึงขั้นปิดกิจการเนื่องจากโดยสถานการณ์ที่ผ่านมาการปิดแบบงตให้บริการทุกกรณีในระยะเวลายาวเป็นรายเดือนต่อเนื่องกันซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อรายรับของพิพธิภันท์ดังกล่าว และอาจจะส่งผลในระยะยาวที่หลายพิพธิภันท์อาจจะทยอยปิดตัวลงอย่างถาวร สอดคล้องกับรายงานขององค์การศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – UNESCO) ว่าในปี 2020 จำนวนพิพธิภันท์ทั่วโลกประมาณ 95,000 แห่ง มีจำนวนเพิ่มขึ้นถึง 60% เมื่อเทียบกับปี 2012



พิพิธภัณฑ์ : แหล่งการเรียนรู้ในภาวะการเปลี่ยนระดับพลังทางดิจิทัลกับฐานวิถีชีวิตใหม่

โดยพิพิธภัณฑ์ได้รับผลกระทบโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการระบาดของโรคเนื่องจาก 90% ของพิพิธภัณฑ์ทั่วโลกต้องปิดให้บริการในช่วงวิกฤตและตามรายงานของสภาพิพิธภัณฑ์สากล (International Council of Museums : ICOM) พบว่า มากกว่า 10% อาจไม่กลับมาเปิดให้บริการอีกเนื่องจากการเผชิญกับวิกฤตของพิพิธภัณฑ์ ส่งผลให้มีการพัฒนาพัฒนาเนื้อหาเพื่อแสดงผลผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบเนื้อหาดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น แต่ไม่สามารถดำเนินการได้ในทุกแห่งเนื่องจากมีความพร้อมที่แตกต่างกัน (UNESCO, 2020)



VDO CLIP

ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างของ 13% of museums worldwide may never reopen after COVID-19 pandemic: UNESCO จาก ARIRANG NEWS

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=mdV3eEIWfo8> : ARIRANG NEWS, 2020

ทางเลือกหรือทางออกที่เป็นนวัตกรรมใหม่สำหรับพิพิธภัณฑ์เป็นโอกาสสำหรับพิพิธภัณฑ์ในการวิเคราะห์องค์การเพื่อจัดโครงสร้างใหม่ให้มีขนาดที่เหมาะสม เสริมจุดแข็งหรือจุดเด่นของตนเอง วิเคราะห์สถานการณ์ทางการเงิน ปรับรูปแบบการบริหารบุคลากรแบบควบคุมต้นทุนโดยพนักงานบางลักษณะงานอาจสามารถปฏิบัติที่พักอาศัยเป็นหลักมากกว่าเดินทางมาปฏิบัติยังพิพิธภัณฑ์ สสำรวจความเข้มแข็งของเครือข่ายทางวิชาชีพ ตลอดจนพัฒนาเนื้อหา สร้างช่องทางใหม่การส่งผ่านเนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์ไปยังผู้เข้าชมที่โดนจำกัดบริเวณโดยปริยายเนื่องจากสถานการณ์ของ COVID-19 การเติบโตของช่องทางดิจิทัลจะมีอย่างชัดเจน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลเชิงลึกแบบไม่มีค่าใช้จ่ายจะเพิ่มมากขึ้น การนัดหมายเวลาเพื่อถ่ายทอดการนำเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์จะเพิ่มจำนวนมากขึ้น การทำสินค้าที่ระลึกราคาสมเหตุสมผลแทนการระดมทุนจะเริ่มหลังจากที่มีการผ่อนปรนไปได้ประมาณ 1 – 2 ไตรมาส เพื่อให้ผู้เข้าชมกลับมาอยู่ในกลุ่มที่มีกำลังซื้อมากขึ้น เป้าหมายหลักจะเริ่มเข้าหาสถานศึกษามากขึ้นในรูปแบบจัดกิจกรรมร่วมกันในหลายกรณีอาจเพิ่มช่องทางในการประสานกับชุมชนโดยรอบอีกด้วย

นโยบายสนับสนุนโดยรัฐบาล เช่น กระทรวงวัฒนธรรมของสหราชอาณาจักร (United Kingdom) ให้การสนับสนุนพิพิธภัณฑ์ โรงละคร รวมถึงองค์กรทางวัฒนธรรม จำนวน 1,385 แห่ง ด้วยงบประมาณ 257 ล้านปอนด์ ผ่านทางกองทุนฟื้นฟูทางวัฒนธรรม (Government Digital Ser-



vice, 2020) หรือการสนับสนุนช่วยเหลือฉุกเฉิน จำนวน 53 ล้านดอลลาร์ (COVID-19 Emergency Support Fund for Heritage Organizations) ของรัฐบาลแคนาดา (Canadian Museums Association, 2020) เป็นต้น ส่วนรัฐบาลท้องถิ่น เช่น รัฐนิวเซาท์เวลส์ เครือรัฐออสเตรเลีย (Commonwealth of Australia) ได้ให้ทุนช่วยเหลือองค์กรสร้างสรรค์งานศิลปะขนาดกลางซึ่งรวมถึงพิพิธภัณฑ (COVID-19 support for NSW small-medium arts and screen sector) จำนวน 6.34 ล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย (Government of New South Wales, 2020) เพื่อบรรเทาผลกระทบระยะสั้นและระยะยาวของวิกฤต COVID-19 นอกเหนือการให้งบประมาณสนับสนุนหรือความช่วยเหลือด้านอื่นแล้ว องค์กรด้านพิพิธภัณฑยังได้ออกแนวปฏิบัติในการรับมือสถานการณ์ปัจจุบันกับในอนาคต เช่น สภาพพิพิธภัณฑสากล ได้ออกแนวปฏิบัติ Museums and end of lockdown: Ensuring the safety of the public and staff ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะตั้งแต่การเตรียมการ การให้บริการ การทำความสะอาด รวมถึงการบริหารจัดการ (International Council of Museums, 2020) ซึ่งสอดคล้องกับสมาพันธ์พิพิธภัณฑสหรัฐอเมริกา ได้ออกแนวปฏิบัติ COVID-19 Resources & Information for the Museum Field (American Alliance of Museums, 2020) ที่มีเนื้อหาแนวทางเดียวกับสภาพพิพิธภัณฑสากล แต่มีการเพิ่มเติมในส่วนการรักษาความสัมพันธ์กับผู้เข้าชม (Staying connected with your audiences) กับการมีส่วนร่วมระหว่างกันของสมาชิกสมาพันธ์ (Engaging with the Alliance) ซึ่งจะเป็นการสร้างเสริมความเข้มแข็งในการแก้ไขปัญหาในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการให้ความช่วยเหลือพิพิธภัณฑ จะมีทั้งในรูปแบบเงินช่วยเหลือในการบริหารจัดการ การบำรุงรักษา และการพัฒนาในส่วนที่จำเป็นเร่งด่วน ภาครัฐสามารถช่วยในการลดหย่อนภาษีหรือค่าสาธารณูปโภค ส่วนของพิพิธภัณฑควรดำเนินการจัดกิจกรรมร่วมกันเพื่อขยายเครือข่ายความร่วมมือระหว่างกันให้เพิ่มมากขึ้น และสำหรับพิพิธภัณฑที่มีสถานที่ของตนเองอาจจะต้องปรับเป็นการให้เข้าสถานที่ในการจัดกิจกรรมสำหรับชุมชนหรือเอกชนเพิ่มเติมจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาหรือตัวพิพิธภัณฑเพิ่มเติมเข้าไปอีกด้วย เพื่อเป็นการเพิ่มสภาพคล่องในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑที่ในภาพรวมให้เข้มแข็งต่อไป



VDO CLIP

ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างของ Coronavirus - Covid-19: museums around the world offer virtual visits จาก FRANCE 24 English

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=hrQT1B6yy1c> : FRANCE 24 English, 2020



ภาพอนาคต

ระบบนิเวศการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ที่เปลี่ยนแปลงไปจากการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานในการจัดกิจกรรมแบบพบหน้าก็จะปรับเป็นแบบทางไกลหรือแบบออนไลน์ถ้าหากสถานการณ์ดีขึ้น อาจปรับมาเป็นแบบผสมผสานในสัดส่วนระหว่างการจัดกิจกรรมแบบพบหน้าที่มีการรักษาระยะห่างทางสังคมสลับกับการจัดกิจกรรมผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งหมายความว่าระบบนิเวศการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์จะมุ่งไปสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยสมบูรณ์ในอนาคต เนื่องจากสถานการณ์ของโรคยังไม่คงที่ แต่พฤติกรรมการใช้ชีวิตได้เปลี่ยนไปเป็นแบบรักษาระยะห่างทางสังคมตลอดจนมีกิจกรรมออนไลน์มาผสมผสานมากขึ้น โดยเฉพาะพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ปรับไปตามเทคโนโลยีส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่การใช้ชีวิตประจำวันรวมถึงการเรียนรู้จะพึ่งพิงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นแกนหลัก ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ไม่มีข้อจำกัดของระยะทาง ระยะเวลา สถานที่ การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้เพื่อความสนใจมากกว่าวิทยฐานะ เช่น การเรียนออนไลน์แบบเปิด (Massive Open Online Courseware : MOOC) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จำนวนมากผ่านทางเว็บไซต์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การดูภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การอ่านเอกสาร การทำแบบทดสอบ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการอภิปรายหรือการมีปฏิสัมพันธ์ทางช่องทางออนไลน์ นอกจากนี้ยังสามารถที่จะเชื่อมโยงเข้ากับเครื่องมือในด้านเทคโนโลยีการศึกษาอื่นได้เช่น เว็บไซต์ Qualtrics หรือโปรแกรม Matlab เป็นต้น (thaimooc, 2018) ซึ่งแนวคิดนี้สามารถนำมาปรับใช้เข้ากับพิพิธภัณฑ์ได้ในแง่ของการถ่ายทอดเนื้อหาออกไปในวงกว้างและการเชื่อมโยงเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์เข้าเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในทุกกระดับและทุกรูปแบบการเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย



VDO CLIP

ภาพที่ 14 แสดงตัวอย่างของ Live Stedelijk BASE | a tour by Rein Wolfs

จาก Stedelijk Museum Amsterdam

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tHrNNltN0Oo> : Stedelijk Museum Amsterdam, 2020



ในช่วงทำยนี้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ณ ปัจจุบันกำลังแพร่ระบาดไปทั่วโลกและยังไม่มีวัคซีนที่สามารถรักษาหรือป้องกันโรคดังกล่าวได้ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนวิธีการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้โดยปรับเป็นแบบดิจิทัลจึงเป็นอีกช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาจากแหล่งการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ ไปสู่ผู้ชมผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความท้าทายว่าผู้เข้าชมจะสามารถเข้าชมได้อย่างทั่วถึงโดยไม่ติดขัดเรื่องของงบประมาณในการจัดหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ตลอดจนค่าบริการอินเทอร์เน็ต ในฝั่งของพิพิธภัณฑ์ต้องมาบริหารจัดการทั้งองค์กร ตลอดจนเนื้อหาที่น่าสนใจสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายพร้อมทั้งจะให้บริการอย่างไรโดยที่ตัวอาคารพิพิธภัณฑ์อาจจะต้องปิดการให้บริการไปจนกว่าสถานการณ์จะเปลี่ยนแปลง ซึ่งทุกการปฏิบัติจะอยู่บนพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีตามความเหมาะสมในภาวะการเปลี่ยนฉบับพลังทางดิจิทัลกับฐานวิถีชีวิตใหม่ ที่มีปัจจัยท้าทายจากความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพัฒนาการของตัวโรคระบาดที่ยังไม่มีบทสรุปที่ชัดเจนจึงต้องเฝ้าติดตามสถานการณ์อย่างใกล้ชิดต่อไป

บรรณานุกรม

- ราชบัณฑิตยสภา. (2562). digital disruption การเปลี่ยนฉบับพลังทางดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/photos/digital-disruption>
- _____. (2563). ราชบัณฑิตยบัญญัติศัพท์คำว่า “New normal”. ดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://royalsociety.go.th/บัญญัติศัพท์new-normal/>
- ARIRANG NEWS. (2020). 13% of museums worldwide may never reopen after COVID-19 pandemic: UNESCO. สืบค้นเมื่อ 16 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=mdV3eEIWfo8>
- ArtScience Museum. (2020). ArtScience Museum Virtual Tours. สืบค้นเมื่อ 16 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=nICtiNHA1hw&list=PL4snQ0KICxmFmY0XaxDPSMdZmkVoGKWIU>
- Avnet Silica. (2019). Augmented Reality: Digital Twins Demonstration with Microsoft HoloLens. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=vIX9IWAke6M&t=3s>
- Brooklyn Museum. (2019). Brooklyn Museum School Partnerships. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HFDfnqslzsM>
- Canadian Museums Association. (2020). COVID-19 Emergency Support Fund for Heritage Organizations – Museums Assistance Program. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก <https://museums.ca/site/aboutthecma/covid19/partnerresources>



Chris Waite. (2020). Get A Free Virtual Tour of The British Museum. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=RrXpHOG5-k>

Daniel A. Skog, Henrik Wimelius & Johan Sandberg. (2018). Digital Disruption. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2563, จาก <https://link.springer.com/article/10.1007/s12599-018-0550-4>

Digital Council of Thailand. (2020). Transform and Digitalize Now. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก https://www.youtube.com/watch?v=h_9ExTXo8o&feature=youtu.be

FRANCE 24 English. (2020). Coronavirus - Covid-19: museums around the world offer virtual visits. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=hrQT1B6yy1c>

Government Digital Service. (2020). £75 million for iconic arts venues and cultural organisations from Culture Recovery Fund. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.gov.uk/government/news/75-million-for-iconic-arts-venues-and-cultural-organisations-from-culture-recovery-fund>

Government of New South Wales. (2020). COVID-19 support for NSW small-medium arts and screen sector. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.create.nsw.gov.au/news-and-publications/news/covid-19-support-for-nsw-small-medium-arts-and-screen-sector-2/>

International Council of Museums. (2020). Museums and end of lockdown: Ensuring the safety of the public and staff. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://icom.museum/en/covid-19/resources/museums-and-end-of-lockdown-ensuring-the-safety-of-the-public-and-staff-2/>

Lëtzebuerg City Museum. (2019). Mansfeld 2.0 - bringing digital disruption to the City Museum. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=JLoLPNUf2EY>

MICRO. (2020). The Smallest Mollusk Museum. สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก <https://vimeo.com/236788817>

Miyoshi Mononoke Museum. (2019). Digital Collection Wall. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=4Yj3F1d87wc>

Siriraj channel. (2020). New Normal. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก https://www.youtube.com/watch?v=q9as_jP_RAY

Stedelijk Museum Amsterdam. (2020). Live Stedelijk BASE | a tour by Rein Wolfs. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=tHrNNItnOOo>



The Natural History Museum. (2019). สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2563, จาก
https://www.youtube.com/watch?v=on8Ci_rQIoA

ThaiMOOC. (2018). MOOC คืออะไร?. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563 จาก
<https://support.thaimooc.org/help-center/articles/77/mooc>

UNESCO. (2020). Launch of UNESCO Report on museums around the world in the face of
COVID-19. สืบค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2563, จาก <https://en.unesco.org/news/launch-unesco-report-museums-around-world-face-covid-19>





รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2563)

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
รองศาสตราจารย์ ดร. รัฐไท พรเจริญ
รองศาสตราจารย์ ดร.พนิต ภูจินดา
รองศาสตราจารย์ ดร. รงครร อนันตศานต์
รองศาสตราจารย์ ดร.พรพิมล ม่วงไทย
รองศาสตราจารย์ นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง

รองศาสตราจารย์ แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย
รองศาสตราจารย์ ภาวดี มหาพันธ์
รองศาสตราจารย์ วิริยญา ดวงรัตน์
รองศาสตราจารย์ อาวิน อินทร์งษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธ์ ครูทะเล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรารุ เพ็ญศิริธร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอนงค์ เขียบแหลม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิรงค์ จุฑาพฤตนิกร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ็ดนาลาว
ดร.ไพโรจน์ พิทยเมธี
ดร.จิตรลดา ปิ่นทอง
ดร.ธีรพล วงศ์สอาดสกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาฯ
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย หัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
นักวิชาการอิสระ
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการบริการ
สำนักวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะการจัดการและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ





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

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณาก่อนการพิมพ์โดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน)

ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลปะ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑสถาน

2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลปะ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑสถาน

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 และมีข้อมูลสำคัญตามลำดับต่อไปนี้

- บทความย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เชิงอรรถและบรรณานุกรม

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

- 1.บทความที่ได้รับการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ในเวลาเดียวกัน
- 2.บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้นๆ อย่างน้อย 2 คน
- 3.บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นั้นต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร
- 4.ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและข้อเสนอแนะ ว่าบทความนั้นๆ จะได้รับการยอมรับ โดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขผู้เขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้งและต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วันหลังจากได้รับผลการประเมิน
- 5.บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกุมภาพันธ์และในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนสิงหาคม

การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

1. บทความ

เอกสารบทความวิชาการ/วิจัย จำนวน 3 ชุด พร้อมแบบนำส่งต้นฉบับ 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 และในกรณีที่เขียนภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุก

คำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทย ตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยจัดหน้ากระดาษขนาด A4 (8.5 X11 นิ้ว) ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่น ๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่ง ดังนี้

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษร ขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ และ E-mail address ได้ชื่อเรื่องชิตขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิตขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

- ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุลขึ้นก่อนชื่อต้น

- ระบุข้อมูลว่า เป็นบทความวิชาการ หรือ บทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย / คณะ / สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่องให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- บทคัดย่อภาษาอังกฤษ(Abtract) ใช้อักษรตัวตรง ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิตขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิตขอบทั้งสองด้าน

- จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 15-25 หน้า

3. การเรียงลำดับ

รูปแบบของรายงานการวิจัย ควรเรียงลำดับเรื่องดังนี้

- บทคัดย่อภาษาไทย /ภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญภาษาไทย 2-5 คำ / ภาษาอังกฤษ
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- กรอบแนวคิดและ สมมติฐาน (ถ้ามี)
- วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- วิธีการดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย เสนอให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ไม่ใช่สรุปเป็นข้อๆ
- ใช้ตารางเมื่อจำเป็นคำอธิบายตารางเสนอเฉพาะที่ต้องการชี้ประเด็นสำคัญ
- สรุปและอภิปรายผล เสนอเป็นความเรียงชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

4. ภาพประกอบ

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ได้ข้อความที่เกี่ยวข้อง และมีคำบรรยายใต้ภาพ การบรรยายภาพให้พิมพ์ได้ภาพ หากเป็นภาพที่มีลิขสิทธิ์(เช่น จากหนังสือวารสารต่างๆ เป็นต้น) ต้องได้รับการอนุญาตก่อน และต้องมีการอ้างอิง reference ด้วยโดยระบุดังนี้ ตามรูปแบบ ดังนี้

ภาพที่ 1 :

(ที่มา : ชื่อ และ พ.ศ.)

ให้ใช้คำว่า ภาพที่ 1 โดยเป็นตัวหนา ตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค (:) และข้อความบรรยายภาพ บรรทัดต่อมาเป็นที่มาของภาพ โดยระบุ แหล่งที่มา และปี พ.ศ.ไฟล์ภาพที่ส่งมาจะเป็นสีหรือขาวดำ ก็ได้ แต่ภาพในวารสารที่ดีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ภาพ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด โดยปรับขนาดของไฟล์รูป ไม่ควรต่ำกว่า 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB โดยต้องระบุชื่อภาพ ให้ตรงกับลำดับภาพที่แทรกไว้ในข้อมูลเนื้อหา

5. การอ้างอิงเอกสาร

ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจเขียนชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข

- นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด เช่น

• พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) กล่าวว่..... (ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งต่อมา) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) (ตามหลังข้อความที่อ้างอิงถึง)

• ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของ เบสต์ ที่กล่าวไว้ว่าการแปลความหมายระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Best, 1986 อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์ , 2543, 48)

• การผสมผสานระหว่างรูปแบบชิ้นส่วนแต่ละชิ้นในจินตนาการ ให้เกิดรูปลักษณะใหม่ที่ยังคงความรู้สึกถึงประโยชน์ในการประดับตกแต่งตัวอาคาร (นวนลน้อย บุญวงษ์, 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 แล้วจึงเป็น พุทธศักราชและเลขหน้า 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

• (ทัศนศิลป์ 2550, 15) เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย

• เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า หรือ

• (Therapeutic Goods Administration, online)

6. การเขียนบรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิงให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

- 6.1 จัดทำรายการสิ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อน ตามด้วยรายการสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ
 6.2 การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี
 6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง

- เขียนชื่อทุกคนที่ร่วมเขียนเอกสารภาษาไทย ให้เขียนชื่อ ทุกคนเรียงกันไป คั่นด้วยจุลภาค (,) คนสุดท้ายให้เชื่อมด้วย “และ” เช่น พงษ์รัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์ .

- เอกสารที่มีผู้เขียนชุดเดียวกัน ให้เรียงลำดับตามปี จากปีที่พิมพ์ก่อน-ปีที่พิมพ์ หลังต่อๆ มา แต่หากเป็นปีเดียวกันให้ใส่ ก ข ค กำกับไว้ที่พุทธศักราช หรือ A B C กำกับไว้ที่คริสต์ศักราชโดยเรียง ตามลำดับของเล่มที่พิมพ์ก่อน-หลังและตามลำดับตัวอักษรของชื่อเรื่องสำหรับชื่อเรื่องให้ใช้ตัวเอน

- ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้ จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)

6.4 บรรณานุกรมที่มีความยาวเกิน 1 บรรทัด ในการพิมพ์/เขียนบรรทัดที่ 2 ให้เยื้องเข้าประมาณ ½ นิ้ว เช่น

ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

เสวี วงษ์มณฑา. (2540). ครอบเครื่องเรื่องการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ :
 วชิรพัฒน์.

ณรงค์ รัตน์ะ. (2528ก). การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี ภาควิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี
 และการพลังงาน.

_____. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายทอด

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี ภาควิชาวิทยาศาสตร์
 เทคโนโลยีและการพลังงาน.

American Psychological Association. (2010). Publication manual of the American Psychological Association (6th ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ

พิเชษฐ รุ่งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). คนละไม้คนละมือ. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงาน
 ชมรมศิษย์เก่าสามเณรลัยแม่พระนิรมล.

Diener, H. C., &Wilkinson, M., Eds. (1988). Drug-induced headache. New York:
 Springerverlag.

- 6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุรพบทและสันธาน
- 6.6 หากไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ท. หรือ n.p. หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ป. หรือ N.d.
- 6.7 ในกรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทน
- 6.7 ลำดับการเขียนและเครื่องหมายวรรคตอนให้ใช้ดังนี้
- หนังสือ : ผู้เขียน./ปี./ชื่อหนังสือ./ชื่อเมือง:/สำนักพิมพ์.
- ณรงค์ รัตนะ. (2530). เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.
- Wyatt, David K. 1984. Thailand: A Short History. New Haven: Yale University Press.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญาานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

- ผู้เขียน./ปี./ชื่อเรื่อง./วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน
โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบแบบลือกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราวจากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

- ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ชื่อวารสาร เลขปีที่./ฉบับที่/(เดือน)/เลขหน้า.
นवलพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาด้านแนวคิด. วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 22(2), 1-14.

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

- ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา./สถานที่:/หน่วยงานที่จัด
วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงานศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและแสดงผลงานวิจัยระดับชาติ ราชนครินทร์ วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.

การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

- ผู้เขียน/(ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล)/ชื่อเรื่อง./หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์,/URL,/
(สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย) (accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2554).แผนพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมแห่งชาติฉบับที่ 5 (พ.ศ.2550 – 2554). สืบค้นวันที่ 29 มกราคม 2554, จาก <http://www.idd.go>.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2555). สถิติการส่งออก (Export)ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณและมูลค่าการส่งออกรายเดือน. สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม 2557, จากhttp://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php

ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่ว่าจะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณากลับกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความให้เป็นระบบเดียวกันทุกบทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารศิลปกรรมบูรพา” จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทนภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ



การจัดส่งทางไปรษณีย์

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

สำนักงานคณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 169 ถนนลงหาดบางแสน

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

การส่งทางออนไลน์

website : www.journal.fineartbuu.org

<https://www.tci-thaijo.org/index.php/buraphaJ/index>



แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา
(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ขอส่ง บทความจากงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ บทความวิชาการ
 บทความปริทัศน์ (review article) บทวิจารณ์หนังสือ (book review)

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ)

คำสำคัญ (ภาษาไทย)

Keyword (ภาษาอังกฤษ).....

ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย..... ถนน.....

ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร.....

E-mail.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้

- เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว
 เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่ระบุชื่อในบทความ

บทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นๆ อีก นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ลงนาม.....

(.....)



ข้อมูลผู้ร่วมเขียนบทความ
(ส่งแนบพร้อมกับบทความ)

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 1

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....
(Mr./Mrs./Ms.).....
คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....
ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)
ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....
ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....
โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)
 เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 2

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....
(Mr./Mrs./Ms.).....
คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....
ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)
ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....
ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....
โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)
 เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

หมายเหตุ : ถ้ามีผู้เขียนบทความมากกว่า 2 ท่าน กรุณากรอกรายละเอียดของผู้เขียนบทความร่วมท่านอื่น ๆ ด้วย