

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2564



ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิต

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒนระ จุฑะวิภาค
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์
ศาสตราจารย์ เดชา วราชน
ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์สุวิทย์ วีระศาสตร์

ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจก์ บุญยสุรัตน์

ราชบัณฑิต สำนักศิลปกรรม ราชบัณฑิตยสภา
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์
นักวิชาการอิสระ

ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๖๑
สาขาทัศนศิลป์ ประเภทจิตรศิลป์ (จิตรกรรม)

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

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 ฐรี

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศา

รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี

รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกวัชต์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์

รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภู่งามดี

รองศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

รองศาสตราจารย์จิระพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ภารดี มหาขันธ์

รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า

รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิฒนพันธ์ุ คุชทะเสน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภู่มาลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อชิรัชฎ์ ไชยพจน์พานิช

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาดนตรีวิทยา

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักวิชาการอิสระ

นักวิชาการอิสระ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร





ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ พงษ์เดช ไชยคุตร

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร

รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ทอง ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทนา คชประเสริฐ

รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวยสุวรรณ

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 พันธุ์ภากร
รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
สาขาการออกแบบเซรามิกส์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

ผศ. ดร. ภาวษา เรื่องซีวีน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.ผกามาศ สุวรรณนิภา
ผศ.ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ
รศ.ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต
รศ. กัญจนา คำโสภี

ผศ. ดร. เขมพัทธ์ พัชรวิชัย

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

ผศ. ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง
ผศ.ชัยวุฒิ ว่วมฤดีกุล
ผศ.ดร.อดิเทพ แจ็ดนาลาว

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.จักรกริศน์ บัวแก้ว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

เจ้าของ : สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ 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

วารสารศิลปกรรมบูรพาฉบับนี้เป็นฉบับแรกของปี 2564 ซึ่งหลังจากการได้รับการพิจารณาให้วารสารยังคงอยู่ในฐาน 2 ในการประเมินตามเกณฑ์มาตรฐานของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ซึ่งเรายังอยู่ในช่วงของการพยายามปรับปรุงข้อมูลโดยเฉพาะข้อมูลในระบบ Thaijo ที่ยังคงเป็นปัญหาอยู่พอสมควร ทั้งในด้านการรับส่งบทความและตอบกลับผ่านระบบออนไลน์ จากการตอบรับของผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความนั้นเนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านอาจไม่สะดวกในด้านการตรวจประเมินบทความผ่านระบบ จึงทำให้การทำงานในรูปแบบของการจัดการยังไม่สมบูรณ์ แต่ทางกองบรรณาธิการก็ได้พยายามใช้วิธีประสานงานเพื่อให้ได้ผู้วิจัยได้ทราบผลการประเมินที่ทันต่อการตีพิมพ์ในกำหนดระยะเวลาของการเผยแพร่วารสาร

ในฉบับนี้เป็นฉบับที่ทางกองบรรณาธิการได้รับการตอบรับจากผู้วิจัยส่งบทความเข้ามาค่อนข้างมากและมีความหลากหลายของบทความ ทางเราจึงได้เร่งดำเนินการเพื่อให้วารสารได้เผยแพร่ตามกำหนด โดยครั้งนี้มีบทความที่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิตีพิมพ์รวม 10 บทความ และบางบทความได้มีการปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำเรียบร้อยแล้ว และยังมีอีกหลายบทความที่ไม่สามารถตีพิมพ์ในฉบับนี้ได้ ทางกองบรรณาธิการจึงจะนำบทความนั้นไปตีพิมพ์ในวารสารฉบับถัดไป และได้แจ้งกลับไปยังผู้เขียนและผู้วิจัยทุกท่านตามลำดับ ซึ่งทางกองบรรณาธิการขอขอบคุณทุกท่านในการให้ความสนใจส่งบทความเพื่อมาลงตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา ณ โอกาสนี้ และจะขอเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ความรู้ด้านวิชาการต่อไปอย่างมีคุณภาพ

บรรณาธิการ





สารบัญ

<p>กะลาดูดี : การสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว</p> <p>ภาณุพงศ์ จงชานสิทธิ์ ไพโรจน์ วรพจน์พรชัย</p>	11
<p>แนวทางการพัฒนาตราสินค้าและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอทูน</p> <p>วัฒนธรรมพื้นถิ่น : กรณีศึกษาผู้ประกอบการสิ่งทอพื้นถิ่นจังหวัดน่าน</p> <p>ศมิศสร สุทธิสังข์</p>	27
<p>การพัฒนาหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำทดแทนหน้ากากอนามัย</p> <p>สำหรับบุคลากรทางการแพทย์</p> <p>ธนิกา หุตะกมล อรพรรณ โพชนุกูล เพ็ญวิสาข์ พิสิฐฐศักดิ์</p>	41
<p>การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น</p> <p>สู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตร</p> <p>ชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด</p> <p>: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว</p> <p>รสา สุนทรายุทธ</p>	55
<p>เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ กรุปราสาทประธานวัดราชบูรณะ</p> <p>อยุธยา: การสันนิษฐานรูปแบบเต็มองค์ของเจดีย์</p> <p>ศรินยา ปาทา</p>	79



- การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม: จังหวะ สี สัน รูปลักษณะ
ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้ 109
เจริญ ผิวนิล
สมพร ฐวี
- การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ 131
สุพิศ เสียงก้อน
- เปเรต : การสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา
เพื่อติดตั้งภายในวัด 145
ศุริวัฒน์ ตาโธสง
- การสร้างชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน 159
ชุมชนมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
ตติ แซ่แต่
- การทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดการใช้ 171
กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง
จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์





กะลาดูดี : การสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว

Kala Doo Dee : Creative Handicrafts and Jewelry from Coconut Shells

ภาณุพงศ์ จงซานสิทธิ ¹ไพโรจน์ วรพจน์พรชัย ²**บทคัดย่อ**

บทความวิชาการเรื่อง “กะลาดูดี : การสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว” เป็นการนำเสนอเรื่องการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าวซึ่งจัดอยู่ในประเภทของเครื่องประดับเทียม (Costume Jewelry) ของผู้ประกอบการรายหนึ่งที่ใช้ชื่อแบรนด์เนม “กะลาดูดี” ซึ่งมีสาระสำคัญ 3 ประเด็นหลักเกี่ยวกับ 1) การนำกะลามะพร้าวมาสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับ ซึ่งเป็นลักษณะการนำวัสดุเหลือใช้มาสร้างมูลค่าเพิ่ม ให้เกิดเป็นรูปแบบเครื่องประดับเทียมที่หลากหลาย 2) รูปแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว “กะลาดูดี” ซึ่งส่วนใหญ่เป็นรูปแบบสร้อยคอ ซึ่งเป็นที่นิยมและเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้บริโภคในการใช้เครื่องประดับนอกเหนือจากเครื่องประดับเงินและทองคำ 3) คุณค่า ของงานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว ซึ่งเป็นการออกแบบเครื่องประดับที่เน้นการทำด้วยมือ มีคุณค่ามีความสวยงามของเนื้อวัสดุ (กะลามะพร้าว) และมีความประณีตในการผลิตชิ้นงาน รวมถึงเป็นการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Eco Design) ประเภทหนึ่ง ผู้ประกอบการเครื่องประดับจากกะลามะพร้าวรายนี้เป็นทั้งผู้ผลิตและจำหน่าย ที่อาจไม่มีความรู้พื้นฐานทางการออกแบบเครื่องประดับมากนัก แต่สามารถนำแรงบันดาลใจจากการสั่งสม เรียนรู้ จากสภาพแวดล้อม มาประยุกต์กับความคิดสร้างสรรค์ที่อยู่ในตัวเอง แล้วออกแบบ ผลิต ชิ้นงานเครื่องประดับได้อย่างประณีต จนเป็นที่ยอมรับทั้งระดับในประเทศและต่างประเทศ บทความวิชาการนี้ จะทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เครื่องประดับจากกะลามะพร้าว รูปแบบเครื่องประดับต่าง ๆ ที่สามารถเป็นแนวทางประยุกต์ใช้สร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับเทียมรูปแบบอื่น ๆ ที่หลากหลาย

คำสำคัญ : กะลาดูดี สร้างสรรค์ หัตถกรรม เครื่องประดับ กะลามะพร้าว¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาสิ่งทอและเครื่องประดับ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาสิ่งทอและเครื่องประดับ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่



Abstract

The academic paper titled in “Kala Doo Dee: Creative Handicrafts and Jewelry from Coconut Shells” presents the creativity in designing the jewelry from coconut shells categorized as costume jewelry of one entrepreneur bearing the brand name of “Kala Doo Dee”. It contains three main aspects: 1) an application of coconut shells for creative jewelry regarded as the value creation from waste; 2) the jewelry patterns from coconut shells “Kala Doo Dee”, which are popular and serve as another option for consumers in favor of jewelry other than silver and gold jewelry; 3) the value of jewelry handicrafts from coconut shells designed and made by hand so that they are valuable and have beautiful features based on their materials (coconut shells) along with refined production. This entrepreneur for such coconut shell jewelry is both a manufacturer and a distributor. Despite having not much basic knowledge of designs, this entrepreneur can apply his own inspiration from individual perceptions toward the surroundings together with his own creativity before designing and manufacturing the beautifully decorative items, both internationally and nationally acclaimed. This paper will generate the knowledge and understanding on creative jewelry from coconut shells and other decorative patterns which can be further applied for making a wide range of costume jewelry.

Keywords : Kala Doo Dee, creative, handicrafts, jewelry , coconut shells

บทนำ

งานหัตถกรรม (Handicraft) เป็นผลงานที่เกิดจากการคิดค้นหรือสร้างสรรค์ ของบุคคล หรือช่างฝีมือที่มีทักษะ ความสามารถเฉพาะตัว ส่วนใหญ่เป็นผลงานที่ทำขึ้นด้วยมือ เน้นความ ประณีตและคุณค่าในตัววัสดุ วิธีการ เทคนิค เพื่อตอบสนองของความต้องการใช้สอย ความพึงพอใจ และเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น งานหัตถกรรมบางประเภทมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นไป อีกระดับหนึ่งจนเกิดเป็นลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถสื่อถึงความสามารถของผู้สร้างผล งานแต่ละชิ้น ทำให้เห็นถึงความหลากหลายทั้งรูปแบบ และวัตถุประสงค์ในการใช้สอย เป็นงานที่ อาจใช้ระยะเวลาการทำค่อนข้างยาวนาน อาจใช้เครื่องจักรเข้ามาเป็นส่วนช่วยในขั้นตอนการผลิต เพียงบางขั้นตอนเท่านั้นเพื่อลดระยะเวลาการผลิต แต่ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หรือผลิตด้วยเครื่องจักรเป็นส่วนใหญ่ ไม่เรียกว่าหัตถกรรม บริษัทไทยประกันชีวิต จำกัด (2545, 4-8) กล่าวถึงงานหัตถกรรมไทยในหนังสือหัตถกรรมไทยว่า ความรู้ในการสร้างงานหัตถกรรมมักได้

รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาภายในครอบครัว หรือแลกเปลี่ยนกันระหว่างเพื่อนบ้าน การผลิตงานซ้ำรูปแบบ เพื่อตอบสนองความต้องการในการใช้สอยของผู้คนในชุมชน ทำให้ช่างเกิดความชำนาญในการสร้างสรรค์งาน

จังหวัดเชียงใหม่เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคเหนือตอนบน ที่มีงานหัตถกรรมหลากหลายชนิด เช่น หัตถกรรมผ้า เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเงิน ไม้ ฯลฯ เป็นต้น งานหัตถกรรมแต่ละชนิดมีรูปแบบแตกต่างกัน ตามความคิดสร้างสรรค์ของช่างและตามความต้องการของผู้ใช้ ความสำคัญของหัตถกรรมดังกล่าวมานี้ หัตถกรรมไม้ที่ทำจากกะลามะพร้าว เป็นสิ่งหนึ่งที่มีการทำอย่างแพร่หลาย เช่น โคมไฟ ภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ ของตกแต่ง ฯลฯ เนื่องจากเป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นและเป็นวัสดุเหลือใช้จากการบริโภคมะพร้าวในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนทุกภาคของประเทศไทย ในทางธุรกิจที่เป็นผู้ประกอบการกลุ่ม OTOP บางกลุ่มนิยมนำกะลามะพร้าวมาสร้างมูลค่าเพิ่มโดยการออกแบบและผลิตชิ้นงานเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่ายอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งกลุ่มผู้บริโภคส่วนหนึ่งมีความนิยม ผลิตภัณฑ์จากกะลามะพร้าวเช่นกัน รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามประณีตแตกต่างกัน ผลิตภัณฑ์จากกะลามะพร้าวมีจุดเด่นในเชิงของความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นการออกแบบโดยใช้วัสดุธรรมชาติที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นมาออกแบบหรือผลิตชิ้นงานให้มีจุดเด่นด้านคุณค่าและความสวยงามของวัสดุเป็นหลัก นอกจากนี้แล้วยังมีผู้ประกอบการอีกกลุ่มหนึ่งนำกะลามะพร้าวมาออกแบบและผลิตเป็นชิ้นงานเครื่องประดับเพื่อจำหน่ายให้ผู้บริโภคได้สวมใส่เพื่อประดับตกแต่งร่างกายควบคู่กับเสื้อผ้า

เครื่องประดับกับคนไทยนั้นนับเป็นสิ่งควบคู่กันตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะภูมิภาคต่าง ๆ ของไทยนั้น มีการใช้รูปแบบเครื่องประดับที่แตกต่างกัน ความสำคัญของเครื่องประดับโดยทั่วไปนั้น รสขง ศรีลิโก (2557, 113-125) ได้อธิบายความหมายของเครื่องประดับไว้ในสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 34 เรื่องที่ 4 ว่า เครื่องประดับ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์ออกแบบ สร้างสรรค์ และผลิตขึ้นเพื่อใช้ประดับตกแต่งร่างกายให้สวยงาม ใช้ได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง เช่น แหวน ต่างหู กำไลข้อมือ สร้อยคอ ฯลฯ เครื่องประดับของแต่ละประเทศย่อมมีรูปร่างลักษณะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความเชื่อ รสนิยม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิประเทศ ความสำคัญของเครื่องประดับในประเด็นของเศรษฐกิจนั้น ยังเป็นสินค้าส่งออกที่สำคัญของประเทศไทย ดังที่ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (2563, ออนไลน์) ระบุว่า มีมูลค่าการส่งออกเครื่องประดับรวมทุกประเภท ระหว่างเดือนมกราคม - สิงหาคม 2563 มากถึง 15,206.06 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เครื่องประดับที่ทำจากกะลามะพร้าวนี้นจัดอยู่ในประเภทเครื่องประดับเทียม (Cos-tume Jewelry) เป็นรูปแบบเครื่องประดับที่สามารถออกแบบให้มีรูปแบบที่หลากหลายเช่นเดียวกับเครื่องประดับจริง คุณค่าของเครื่องประดับส่วนใหญ่เกิดจากเนื้อของวัสดุ (กะลามะพร้าว) ความประณีต และการจัดองค์ประกอบของการออกแบบที่สวยงาม ลงตัว เครื่องประดับเทียมยังเป็นสร้างทางเลือกให้กับผู้บริโภคในการใช้เครื่องประดับนอกเหนือจากโลหะมีค่าดังเช่น ทองคำ และเงิน ซึ่งมีราคาสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังข้อมูลของสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ



(องค์การมหาชน) (2563,ออนไลน์) ที่ระบุว่า เครื่องประดับเทียม (เครื่องประดับแฟชั่น) เป็นสินค้าแฟชั่นทางเลือกที่ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้บริโภค และมักเป็นที่นิยมในช่วงภาวะเศรษฐกิจชะลอตัว เพราะผู้บริโภคกำลังซื้อลดลง จึงระมัดระวังการใช้จ่ายซื้อสินค้าที่มีราคาสูง รวมถึงราคาโลหะมีค่าที่ปรับตัวเพิ่มสูงขึ้น ทำให้ผู้บริโภคหันมาซื้อเครื่องประดับเทียมมากขึ้น ซึ่งในปี 2019 ตลาดเครื่องประดับเทียมของโลกมีมูลค่า 32.9 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ สุภาพสตรีมีส่วนแบ่งกว่าครึ่งหนึ่งของการใช้เครื่องประดับเทียมทั้งหมด และคาดการณ์ว่ามูลค่าเครื่องประดับเทียมของโลกจะเพิ่มเป็น 59.7 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2027 โดยระหว่างปี 2020-2027 เครื่องประดับเทียมจะมีอัตราเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 7.8 ต่อปี นอกจากนี้หากพิจารณาในด้านรูปแบบเครื่องประดับเทียมนั้น สร้อยคอและสร้อยข้อมือมีสัดส่วนรวมกันราว ร้อยละ 41.4 และมีแนวโน้มขยายตัวมากขึ้นในกลุ่มผู้บริโภคทั้งหญิงและชาย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 : ตัวอย่างเครื่องประดับเทียมรูปแบบต่างๆ

ที่มา : ผลงานนักศึกษาวชิราวุฒิกอกแบบเครื่องประดับ วันที่ 15 กันยายน 2563

เครื่องประดับเทียมเป็นสิ่งสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคและเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี ถึงแม้คำว่า “เครื่องประดับเทียม” อาจมองดูเป็นของด้อยคุณค่า แต่ทั้งนี้ในการดำเนินธุรกิจของประกอบการหนึ่งได้มีการออกแบบ พัฒนา สร้างสรรค์หรือยกระดับรูปแบบให้มีคุณค่าของวัสดุ รวมถึงจุดเด่นในด้านรูปแบบ ความสวยงามและความประณีต อันเกิดจากความเป็นงานหัตถกรรมโดยใช้วัสดุธรรมชาติคือกะลามะพร้าว จนได้รับการยอมรับชื่อเสียงทั้งระดับในและต่างประเทศ คือ เครื่องประดับที่มีตราสินค้าว่า “กะลาดูดี” ซึ่งบทความวิชาการนี้ผู้เขียนจึงนำเสนอเรื่อง กะลาดูดี : การสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการและศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร ซึ่งทำธุรกิจด้านนี้ ซึ่งมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการนำกะลามะพร้าวมาสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับ เป็นการนำวัสดุเหลือใช้ในชีวิตประจำวันของผู้คนมาสร้างมูลค่าเพิ่ม รูปแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว “กะลาดูดี” เป็นรูปแบบเครื่องประดับเทียมในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมและเป็นทางเลือกของผู้บริโภค คุณค่าของงานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว เป็นการออกแบบเครื่องประดับที่เน้นการทำด้วยมือ คุณค่า ความสวยงามของเนื้อวัสดุ (กะลามะพร้าว) และความประณีตในการผลิตชิ้นงาน “กะลาดูดี” เป็นการดำเนินธุรกิจราย

ย่อยของผู้ประกอบการชื่อนางยุพาพร ว่องวิทย์การ ปัจจุบันอายุ 71 ปี มีภูมิลำเนาเดิมอยู่ที่ อำเภอ ตาคี จังหวัดนครสวรรค์ ได้อธิบายว่า ได้เริ่มทำธุรกิจเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว ตั้งแต่ปี 2545 (ทะนุพงศ์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2560 :1-4) โดยในชุมชนนั้นทำธุรกิจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ทำจากกะลา มะพร้าว เช่น สร้อยคอ ภาชนะ เครื่องใช้ต่าง ๆ ฯลฯ โดยเฉพาะเครื่องประดับนั้น เป็นสิ่งที่ชุมชนนิยม ผลิตมาก ตนเองจึงรับชิ้นงานมาจำหน่าย และพัฒนารูปแบบเครื่องประดับให้มีความสวยงามขึ้น โดยออกแบบด้วยตนเองแล้วนำไปจำหน่ายที่ถนนคนเดินในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นระยะเวลา 5 ปี จากนั้นเริ่มมีลูกค้าทั้งในและต่างประเทศเริ่มเห็นความสำคัญและต้องการมากขึ้น เนื่องจากเห็น ว่าเป็นงานหัตถกรรม มีการพัฒนาระบบจำหน่ายในเว็บไซต์ที่ชื่อ โนวีก้า (Novica) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ ที่เป็นตัวกลางการจำหน่ายผลงานหัตถกรรมชนิดต่าง ๆ ผู้ประกอบการรายนี้ เป็นทั้ง ผู้ผลิตและจำหน่าย ที่อาจไม่มีความรู้พื้นฐานทางด้านการออกแบบเครื่องประดับมากนัก แต่ สามารถนำแรงบันดาลใจจากการสังสรรค์ เรียนรู้ จากสภาพแวดล้อม มาประยุกต์กับความคิด สร้างสรรค์ที่อยู่ในตัวเอง แล้วออกแบบ ผลิต ชิ้นงานเครื่องประดับได้อย่างประณีต ได้รับการยอมรับ ด้านคุณภาพระดับ OTOP 4 ดาว รวมถึงเครือข่ายการจำหน่ายทั้งระดับในประเทศและต่างประเทศ เนื้อหาในบทความวิชาการ จะทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เครื่องประดับ จากกะลามะพร้าว รูปแบบเครื่องประดับต่าง ๆ ที่เป็นแนวทางประยุกต์ใช้สร้างสรรครูปแบบเครื่องประดับเทียบรูปแบบอื่น ๆ ที่หลากหลาย

1. การนำกะลามะพร้าวมาสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับ

การนำกะลามะพร้าวมาสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับนั้น จำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นพื้นฐาน ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่จิตใจของมนุษย์ทุกคน และอาจถูกดึง ออกมาใช้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ โดยไม่รู้ตัวดังที่ จระกฤตย์ โพธิ์ระหงส์ (2563 :1-3) อธิบายถึงเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดแก้ปัญหาและ พัฒนาจนสามารถประดิษฐ์ผลิตผลใหม่ การคิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของ ตนเองและสังคม ดังนั้นการริเริ่มสร้างสรรค์จึงเป็นการกระทำที่ก้าวหน้าแปลกจากเดิมให้ดีขึ้น สบายงาม หรือมีคุณค่ายิ่งขึ้น การที่มนุษย์รู้จักการสร้างสรรค์ทำให้โลกได้รับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ มีความ เจริญก้าวหน้าจนถึงปัจจุบัน จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ เกิดจากคุณสมบัติพิเศษของมนุษย์ จึงมี การศึกษาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของคนเราให้เจริญออกงาม เพื่อเป็นพื้นฐานนำไปสู่ความ เจริญก้าวหน้า เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์สามารถฝึกฝน ทดลอง ปฏิบัติจนเกิดเป็นประสบการณ์ และนำไปสู่การค้นพบแนวทางใหม่ เพื่อสร้างงานต่อไป มนุษย์ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์มาตั้งแต่ กำเนิด ต่างกันตรงที่มีมากหรือน้อย และมีสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์นั้นหรือไม่ ศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้ทุกงาน เช่น ผลิตภัณ์ท์ วิธีการทำงาน วัสดุ ฯลฯ ซึ่งหากปราศจากความคิดสร้างสรรค์ ก็จะส่งผลไม่เกิดผลงานใหม่ขึ้น ผู้เขียนเห็นว่าผู้ประกอบการราย นี้มีระดับความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างครบถ้วน ที่สามารถออกแบบและสร้างชิ้นงานเครื่องประดับ



จากวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นที่อาจมองดูไม่มีมูลค่ามากนัก เนื่องจากเป็นสิ่งของเหลือใช้ แต่ทั้งนี้สามารถนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี โดยมีจุดเด่นที่รูปแบบซึ่งมีความแตกต่างจากเครื่องประดับเทียมโดยทั่วไป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องประดับกะลามะพร้าวจึงเป็นผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการในการเลือกใช้วัสดุควบคู่กับจินตนาการในการออกแบบ

กะลามะพร้าวเป็นส่วนหนึ่งที่เหลือใช้จากผลมะพร้าว เป็นสิ่งที่ผูกพันกับวิถีชีวิตของผู้คนชาวไทยเกือบทุกภาค โดยเฉพาะวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร มะพร้าวเป็นพืชที่มีความสำคัญไม่เพียงแต่การบริโภค แต่ทุกส่วนของต้นมะพร้าวมีประโยชน์ต่อมนุษย์ในด้านการทำสิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ โดยเฉพาะสมัยอดีต ชาวบ้านนิยมนำกะลามะพร้าวมาผลิตเป็นของใช้ในครัวเรือน เพราะมีความทนต่อสภาพการใช้งานในระดับหนึ่ง และไม่เกิดอันตราย จังหวัดในภาคใต้บางจังหวัดนั้นนิยมปลูกมะพร้าวเป็นจำนวนมากเพื่อนำเนื้อมะพร้าวไปใช้ประโยชน์รูปแบบของกะทิ ที่ผู้คนคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี เศษกะลาที่เหลือใช้นี้มีปริมาณมาก ชาวสวนมะพร้าวจะนำไปเผาทิ้งและมักก่อมลภาวะต่อสภาพแวดล้อม กะลามะพร้าวที่นำมาทำชิ้นงานเครื่องประดับนี้ มี 2 ชนิดคือ กะลาสีน้ำตาลอ่อนได้จากผลมะพร้าวอ่อน และกะลาสีน้ำตาลเข้ม ได้จากผลมะพร้าวแก่ (สัมภาษณ์ ยุพาพร ว่องวิทย์ การ, 2 พฤศจิกายน 2563) การคัดเลือกกะลาการที่ผู้ประกอบการนำกะลามะพร้าวมาสร้างมูลค่าเพิ่มนั้นเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ที่เน้นคุณค่าของการใช้วัสดุ เนื่องจากกะลามะพร้าวมีลวดลายบนพื้นผิวที่สวยงาม ดังภาพที่ 2



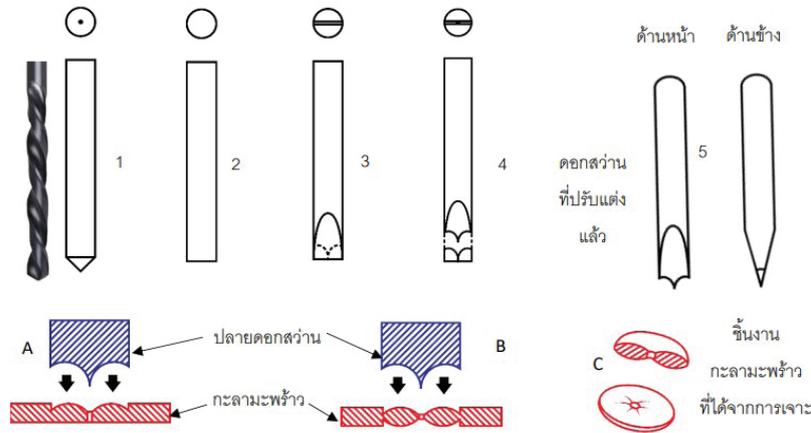
ภาพที่ 2 : กะลามะพร้าวแก่ ซึ่งเป็นวัสดุหลักสำคัญในการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน วันที่ 23 ตุลาคม 2563

การนำกะลามะพร้าวซึ่งเป็นแผ่นหนาและมีความแข็ง อีกทั้งมีระนาบผิวโค้งมาปรับเปลี่ยนรูปทรงให้เป็นชิ้นส่วนที่มีขนาดเล็กนั้น เป็นสิ่งที่ต้องอาศัยทักษะเชิงช่าง ความประณีต สายตา และสมาธิอยู่ในระดับดี โดยชิ้นส่วนกะลามะพร้าวที่นำมาประกอบเป็นชิ้นงานเครื่องประดับนั้น ส่วนใหญ่เป็นรูปทรงของเม็ดกระดุมวงกลมขนาดเล็ก มีรูทะลุตรงกลางเม็ด คล้ายกับวงแหวนหรือขนมโดนัท (Ring-Shaped) ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณตั้งแต่ 3-10 มิลลิเมตร แล้วนำมาประกอบเป็นชิ้นส่วนเครื่องประดับโดยวิธีการร้อยด้วยเส้นเชือกในล่อนขนาดเล็ก รูปทรงของเม็ดกระดุมดังกล่าวนี้

เกิดจากเทคนิคในการเจาะบนเนื้อกะลามะพร้าวมากถึง 2 ครั้ง (สัมภาษณ์ ยูพาพร ว่องวิทย์การ, 2 พฤศจิกายน 2563) เครื่องมือสำคัญในการเจาะเนื้อกะลามะพร้าวคือ ดอกสว่าน ซึ่งมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางเท่ากับเม็ดกระดุม ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางของเม็ดกระดุมกะลามะพร้าวที่แตกต่างกันนี้เกิดจากขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางของดอกสว่านที่แตกต่างกันด้วย และดอกสว่านที่ใช้เจาะเป็นชนิดสำหรับเจาะไม้ ซึ่งมีจำหน่ายทั่วไปในท้องตลาด แต่สิ่งที่เป็นจุดเด่นก็คือผู้ประกอบการต้องมีการปรับแต่งส่วนปลายของดอกสว่านให้มีลักษณะเฉพาะเป็นรูปคล้ายเหล็กสามง่าม เพื่อให้สามารถเจาะเนื้อกะลาเป็นรูปวงแหวนได้ นอกจากนี้การเจาะรูปทรงวงแหวนไม่สามารถเจาะเสร็จได้ในครั้งเดียว ต้องพลิกอีกด้านหนึ่งของกะลาเพื่อเจาะให้วงแหวนมีความเหมือนกัน และให้วงแหวนหลุดออกมาเป็นชิ้น สิ่งเหล่านี้นอกจากแสดงให้เห็นเทคนิคในการขึ้นรูปทรงแล้ว ยังเป็นสิ่งแสดงถึงกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือและรูปแบบชิ้นงาน เพื่อการแก้ปัญหาในงานที่ทำได้อย่างชาญฉลาดและเหมาะสม (ดังภาพที่ 3-4) สิ่งเหล่านี้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ได้ว่า นอกจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างชิ้นงานเครื่องประดับกะลามะพร้าวที่สวยงาม ประณีตแล้ว ยังต้องอาศัยวิธีการแก้ปัญหาควบคู่กันด้วย เพื่อให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่งกระบวนการนี้ ปิยะวุฒิ ปัญญาพิ (2563: 47) อธิบายว่าสิ่งสำคัญ 2 ประการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวบุคคลคือ 1) ความเชี่ยวชาญ (Expertise) เป็นความรู้ด้านเทคนิค กระบวนการ ความฉลาด และ 2) ทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative-Thinking Skill) เป็นวิธีที่ใช้ในการแก้ปัญหา มักเกิดจากบุคลิกภาพและวิธีการทำงานของแต่ละบุคคล ซึ่งมีวิธีการทำงานที่ไม่ลดละความพยายามในการแก้ปัญหา ถึงแม้จะเผชิญกับอุปสรรคก็ตาม



ภาพที่ 3: ชิ้นส่วนของกะลามะพร้าวรูปกระดุมหรือวงแหวนขนาดต่าง ๆ ที่ใช้ทำชิ้นงานเครื่องประดับ
ที่มา : ภาพถ่ายของยูพาพร ว่องวิทย์การ วันที่ 2 พฤศจิกายน 2563



ภาพที่ 4: ลักษณะการปรับแต่งปลายดอกสว่านให้มีลักษณะเฉพาะเพื่อใช้เจาะเนื้อกะลามะพร้าวให้เป็นรูปวงแหวน

ที่มา : ภาพถ่ายและภาพลายเส้นโดยผู้เขียน วันที่ 31 ตุลาคม 2563

2. รูปแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว “กะลาดูตี”

การทำรูปแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว “กะลาดูตี” นั้นล้วนเป็นการออกแบบจากความคิดสร้างสรรค์ หรือจินตนาการในตัวบุคคล และเน้นการทำด้วยมือ อาจมีบางขั้นตอนเท่านั้นที่ต้องใช้เครื่องมือเช่น สว่านไฟฟ้า ฯลฯ เพื่อให้เกิดความรวดเร็ว ผลงานเครื่องประดับทุกชิ้นที่นำออกจำหน่าย ได้รับการยอมรับจากผู้บริโภคที่มีรสนิยมในการตกแต่งร่างกายอยู่ในระดับดี ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลท่านนี้ เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งตำรา หรือศึกษาเล่าเรียนทางด้าน การออกแบบในสถานศึกษา ประกอบกับความสามารถเฉพาะตัวจากการสังเกตสิ่งรอบข้าง การได้เห็นผลงานศิลปะจากสถานที่ต่าง ๆ แล้วจดจำนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบที่มีอยู่ในปัจจุบัน ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนรู้ออกแบบนี้เป็นลักษณะการเรียนรู้ควบคู่กับการปฏิบัติ จากประสบการณ์ตรง ที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) อันเกิดจากความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดของบุคคล ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์

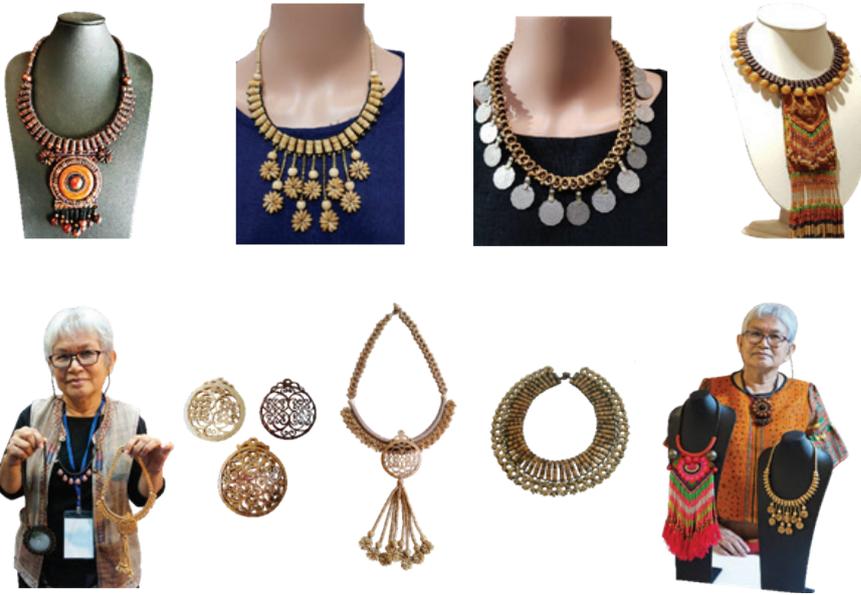
กะลามะพร้าวที่ใช้ทำรูปแบบเครื่องประดับ “กะลาดูตี” ของนางยุพาพร ว่องวิทย์การ นั้น จำแนกตามคุณสมบัติของกะลามะพร้าว ได้ 2 ลักษณะ คือ 1) กะลาเนื้อหนา เหมาะสำหรับงานเจาะด้วยสว่านเป็นรูปทรงกระดุมเม็ดกลม เนื่องจากต้องการให้ชิ้นส่วนมีความแข็งแรงขณะเจาะด้วยสว่าน รูปแบบส่วนใหญ่ของเครื่องประดับนิยมออกแบบและทำรูปแบบสร้อยคอ และ 2) กะลาเนื้อบาง เหมาะสำหรับงานฉลุด้วยใบเลื่อยฉลุ เนื่องจากต้องการให้ง่ายต่อการฉลุผิวโค้งของกะลา และเน้นความสวยงามของลวดลายฉลุรูปแบบส่วนใหญ่ของเครื่องประดับนิยมออกแบบและทำเป็นชิ้นส่วนที่มีลวดลายฉลุซึ่งเป็นส่วนประกอบหนึ่งในเส้นสร้อยนั้น (สัมภาษณ์ ยุพาพร ว่องวิทย์การ, 2

พฤศจิกายน 2563) นอกจากนี้ผู้เขียนในฐานะที่เป็นผู้สอนทางด้านการออกแบบเครื่องประดับ วิเคราะห์ว่ารูปแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว สามารถแบ่งตามลักษณะของวัสดุได้ 2 ประเภท คือ 1) รูปแบบที่ใช้กะลาเป็นวัสดุหลัก ซึ่งจำแนกได้ 2 รูปแบบคือ ก) เครื่องประดับจากกะลาเนื้อหา ข) เครื่องประดับจากกะลาเนื้อหาบาง และ 2) รูปแบบที่ใช้วัสดุอื่นเป็นส่วนประกอบ

นอกจากนี้ในการทำสีผิวของกะลาให้มีสีเข้มขึ้นนั้น ใช้วิธีนำไปทอดด้วยน้ำมันพืช เพื่อให้เนื้อกะลาไหม้เล็กน้อยแล้วเปลี่ยนสีเป็นสีดำหรือน้ำตาลเข้ม จากนั้นจึงเคลือบพื้นผิวด้วยแล็คเกอร์ใส อีกครั้ง เพื่อเพิ่มความสวยงามและต้องการให้เห็นลวดลายที่เป็นธรรมชาติของเนื้อกะลามะพร้าว อย่างเด่นชัดซึ่งนับเป็นความคิดสร้างสรรค์ด้านวิธีการสร้างความแตกต่างของสีเนื้อวัสดุหรือลักษณะ สีตัดกัน (Contrast) รูปแบบเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว ส่วนใหญ่ เน้นรูปแบบสร้อยคอ ซึ่งเป็น สร้อยคอที่ใช้เม็ดกระดุมกะลามะพร้าวอ่อน และมะพร้าวแก่ เป็นหลัก มาร้อยเรียงด้วยเส้นเชือกใน ลอนขนาดเล็ก โดยกะดุมกะลามะพร้าวอ่อนมีสีครีม และกะดุมกะลามะพร้าวแก่มีสีน้ำตาลเข้ม นำมาจัดองค์ประกอบตามจินตนาการของผู้ออกแบบ เม็ดกระดุมกะลาเหล่านี้ เมื่อนำมาจัดวางองค์ ประกอบแล้วมองในองค์ประกอบโดยรวมนั้น จะเกิดเป็นลวดลายที่สวยงาม บางรูปแบบมีการนำ วัสดุอื่น ๆ เช่น ลูกปัด หินสี เชือกสี ฯลฯ มาประกอบเพื่อสร้างความสวยงามมากขึ้น ซึ่งหากพิจารณา ในเชิงของการออกแบบนั้น ผู้เขียนวิเคราะห์ว่าเป็นลักษณะการออกแบบที่ใช้หลักการเรื่องการเน้น (Emphasis) ให้เกิดจุดเด่นบนตัวผลิตภัณฑ์หรือชิ้นงานเครื่องประดับ แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะใช้วัสดุ อื่นเป็นส่วนประกอบ แต่ส่วนที่เป็นชิ้นส่วนของกะลามะพร้าวยังถือเป็นวัสดุหลักที่มีคุณค่าในเชิงงาน หัตถกรรม ซึ่งนางยุพาพร อธิบายเพิ่มเติมว่า “การออกแบบชิ้นงานแต่ละชนิด นอกจากใช้กะลา มะพร้าวแล้ว อาจนำวัสดุชนิดอื่นมาเป็นส่วนประกอบตกแต่งร่วมด้วย ทั้งนี้ เพื่อเป็นการผสมผสาน ให้มีความสวยงาม อีกทั้งเป็นการเพิ่มมูลค่า และในปัจจุบันนี้ สิ่งที่ได้รับค่านิยมคือหินสี คริสตัล และหยก รูปแบบเครื่องประดับที่ลูกค้านิยมมากคือสร้อยกะลาที่ประกอบกับหินคาเมเลียน เป็นผล งานสร้างสรรค์ที่มีความโดดเด่น มีความละเอียด ประณีต ผ่านการออกแบบได้อย่างลงตัว เป็นที่ นิยมของชาวต่างประเทศ เนื่องจากบุคคลเหล่านั้นเห็นว่าเป็นการออกแบบที่ผสมผสานระหว่างวัสดุ 2 ชนิด ได้อย่างลงตัว เน้นการทำด้วยมือ และเป็นสินค้าที่มีความแปลกใหม่

นอกจากนี้สร้อยคอบางรูปแบบมีทั้งชิ้นส่วนที่เป็นเม็ดกระดุมและแผ่นลวดลายฉลุ โดยเฉพาะ แผ่นลวดลายฉลุนั้น เป็นลวดลายที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันตลอดทั้งชิ้น ลวดลายฉลุนี้น ทำหน้าที่ เป็นทั้งโครงสร้างและส่วนตกแต่งของชิ้นงานเครื่องประดับ ซึ่งต้องอาศัยความเพียรพยายาม ทักษะ และความประณีตมาก เมื่อวิเคราะห์ในเชิงของหลักการออกแบบนั้น สร้อยคอเป็นลักษณะการ สร้างสรรค์ที่เด่นชัดในเรื่องรูปทรงที่ซ้ำกัน (Repetition) ความกลมกลืน (Harmony) และความสมดุล แบบ 2 ข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) ดังตัวอย่างภาพที่ 5





ภาพที่ 5 : ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์สร้อยคอกะลามะพร้าวรูปแบบต่าง ๆ ของนางยุพาพร ว่องวิทย์การ
ที่มา : ภาพถ่ายของยุพาพร ว่องวิทย์การ วันที่ 20 ตุลาคม 2563

3. คุณค่า ของงานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว

คุณค่า ของงานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าวในบทความนี้ ถึงแม้เป็นเครื่องประดับที่จัดอยู่ในกลุ่มของเครื่องประดับเทียม (Costume Jewelry) ซึ่งหากมองจากความหมายของคำว่า “เทียม” แล้ว ผู้คนทั่วไปอาจมองเป็นสิ่งของด้อยคุณค่า เนื่องจากเป็นเครื่องประดับที่ไม่ใช้วัสดุมีค่าสูงดังเช่น เงิน ทองคำ เพชร ทับทิม ฯลฯ ในการทำตัวเรือน แต่ในสภาพเศรษฐกิจปัจจุบันนี้ เครื่องประดับเงินและทองคำเป็นสิ่งที่มีความสูงชันอย่างต่อเนื่อง เครื่องประดับเงินและทองคำอาจตอบสนองต่อความต้องการรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคที่มีกำลังซื้อสูง และอาจมีข้อจำกัดบางประการในการผลิตและในการสวมใส่ โดยสามารถใส่สวมใส่ได้ในบางโอกาสเท่านั้น เนื่องจากเป็นสิ่งของที่มีมูลค่าสูงและอาจมีความเสี่ยงด้านความปลอดภัย แต่เครื่องประดับเทียมดังเช่น สร้อยกะลามะพร้าวนี้ ผู้เขียนเห็นว่า เป็นเครื่องประดับทางเลือกให้กับผู้บริโภคอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีกำลังซื้อรองลงมา โดยในวิถีสังคมปัจจุบันพบว่า มีผู้บริโภคอีกกลุ่มหนึ่ง มีรสนิยมในการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่มีรูปแบบเฉพาะ และมักสรรหาหรือให้ความสำคัญกับรูปแบบเครื่องประดับเทียมที่ทำจากไม้มาประดับตกแต่งให้เหมาะสมกับเสื้อผ้าที่ตนเองสวมใส่ เนื่องจากเครื่องประดับเทียมเหล่านี้สามารถสวมใส่ได้หลากหลายโอกาสมากกว่าเครื่องประดับจริง และยังคงเหมาะสมกับผู้ที่ต้องการรสนิยมความเป็นธรรมชาติ เครื่องประดับกะลามะพร้าวนอกจากถูกจัดประเภทเป็นเครื่องประดับเทียมแล้ว หากมองในมิติของ

ธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมนั้น เครื่องประดับจากกะลามะพร้าว เป็นลักษณะของการนำวัสดุ (กะลามะพร้าว) กลับมาใช้ใหม่ (Recycle) เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และยังเกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ซึ่งในปัจจุบันกระแสการอนุรักษ์ธรรมชาติที่ยังคงเป็นสิ่งที่ผู้คนให้ความสำคัญหรือรับรู้อย่างต่อเนื่องในกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มหนึ่ง และยังเป็นลักษณะของการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Eco Design) ประเภทหนึ่ง ซึ่ง ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา (2557, 119-134) ได้อธิบายว่า “Eco Design” หรือชื่อเต็มคือ “Ecological Design” คือการออกแบบที่นำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้ โดยการใช้นั้น ทำให้เกิดมลภาวะกลับเข้าสู่ระบบนิเวศน้อยที่สุด ในหลักการแล้วหากทรัพยากรที่ถูกใช้แล้วนั้น สามารถย่อยสลายโดยธรรมชาติเช่นเดียวกับวงจรชีวิตของสิ่งมีชีวิตทั้งหลายได้ เป็นสิ่งที่ดีที่สุด แต่ในความเป็นจริง หากทรัพยากรเหล่านั้นสามารถนำกลับมาใช้ซ้ำใหม่ได้หรือย่อยสลายตามธรรมชาติได้ ก็ถือว่าได้บรรลุวัตถุประสงค์ของ Eco Design แล้ว ส่วนจะได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเงื่อนไขหลากหลายประการ แต่หลักการสำคัญประการหนึ่งของการออกแบบเครื่องประดับที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมคือการนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หมายถึง การใช้วัสดุที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ โดยนำมาผ่านกระบวนการผลิตใหม่ ใช้เป็นวัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับและของใช้ต่าง ๆ ได้อีกครั้งหนึ่ง เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้วัสดุพลาสติกประเภท เทอร์โมพลาสติก (Thermoplastic) กระดาษ แก้ว เป็นต้น ซึ่งเป็นวัสดุที่ง่ายต่อการนำกลับมาใช้ใหม่ หรือการนำเศษวัสดุเหลือใช้จากธรรมชาติและนำวัสดุสังเคราะห์มาใช้เป็นวัตถุดิบในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น การนำเศษขี้เลื่อยไม้ยางพาราในโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูปไม้ยางพารา นำมาทดลองเป็นวัสดุผสมเพื่อใช้เป็นวัสดุในการผลิตผลิตภัณฑ์ เป็นต้น (ดังภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 : สร้อยคอทำจากไม้และกะลามะพร้าว ซึ่งเป็นที่นิยมของผู้บริโภคอีกกลุ่มหนึ่งและยังเป็นลักษณะการออกแบบที่เรียกว่า Eco Design

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/479985272786724850/> และ <https://www.novica.com/p/wood-and-coconut-shell-beaded-necklace/307342/>



เครื่องประดับกะลามะพร้าว เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบให้มีความหลากหลาย ทั้งเรื่องของรูปแบบและการผสมผสานของวัสดุต่างชนิด ผู้เขียนในฐานะที่เป็นผู้สอนทางด้าน การออกแบบเครื่องประดับในระดับอุดมศึกษา จึงขอเสนอความคิดเห็นในเชิงวิเคราะห์งานหัตถกรรมเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว “กะลาดูดี” ของนางยุพาพร ว่องวิทย์การ ในประเด็นต่อไปนี้คือ

1. เครื่องประดับกะลามะพร้าว ซึ่งหากมองในเชิงลึก เป็นรูปแบบที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ เน้นการใช้วัสดุและเทคนิคการทำมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก หากมีการยกระดับความคิดสร้างสรรค์ที่รูปลักษณ์ภายนอก เช่น รูปแบบสมัยใหม่ (Modern Style) หรือร่วมสมัย (Contemporary Style) อาจสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคที่หลากหลายขึ้น

2. เครื่องประดับกะลามะพร้าวเป็นการเน้นคุณค่าวัสดุธรรมชาติเพียงอย่างเดียว ดังนั้นควรออกแบบและผลิตชิ้นงานเครื่องประดับให้มีความหลากหลายรูปแบบมากขึ้น นอกเหนือจากสร้อยคอ เช่น กำไล แหวน ฯลฯ เพื่อตอบสนองต่อรสนิยมของผู้บริโภคที่หลากหลายเช่นกัน

3. ชิ้นงานเครื่องประดับกะลามะพร้าว เป็นชิ้นงานมีขนาดเล็ก ต้องใช้ความประณีตในการประกอบ มีระยะเวลาการผลิตต่อชิ้นค่อนข้างยาวนาน หากมีการใช้เทคโนโลยีช่วยในการผลิตให้ได้ปริมาณมากในระยะเวลาสั้น แต่ยังคงคุณภาพของชิ้นงานไว้ ก็ย่อมส่งผลต่อความต้องการของผู้บริโภค

4. อาจออกแบบและผลิตชิ้นงานเครื่องประดับกะลามะพร้าว ให้มีรูปแบบสำหรับตลาดหรือผู้บริโภคที่เป็นวัยรุ่น

5. ควรออกแบบเครื่องประดับกะลามะพร้าว ให้มีรูปแบบที่เป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคเหนือ เพื่อตอบสนองต่อผู้บริโภคที่ต้องการรูปแบบเครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ท้องถิ่น

6. เครื่องประดับกะลามะพร้าวเป็นลักษณะการออกแบบที่เน้นความเป็นธรรมชาติของวัสดุหรือการนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งถือเป็นลักษณะการออกแบบที่เรียกว่า Eco Design หรือ Ecological Design ประเภทหนึ่ง งานออกแบบลักษณะนี้เป็นสิ่งที่คุณคนทั่วโลกให้ความสำคัญหรือเป็นผลงานออกแบบโดยใช้วัสดุธรรมชาติผ่านการรับรู้หรือการมองผ่านรูปแบบเครื่องประดับ

7. อาจนำเศษกะลามะพร้าวเหลือทิ้งมาสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่เป็นของใช้หรือของตกแต่งในบ้าน โดยเน้นให้ชิ้นงานมีคุณภาพมากขึ้นในด้านความประณีต

8. ควรส่งเสริมหรือสนับสนุนให้ผู้ประกอบการรายนี้เป็นครุภูมิปัญญาเชิงช่างด้านหัตถกรรมพื้นบ้านด้านเครื่องประดับจากวัสดุธรรมชาติ

9. ในอนาคตอาจนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการผลิตชิ้นงานเครื่องประดับกะลามะพร้าว ให้เป็นรูปแบบสินค้าเชิงนวัตกรรม

บทสรุป

งานหัตถกรรมเครื่องประดับกะลามะพร้าว “กะลาดูดี” จัดอยู่ในประเภทเครื่องประดับเทียม (Costume Jewelry) เป็นงานสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าในฐานะงานหัตถกรรมท้องถิ่นของผู้ประกอบการรายย่อย วัสดุสำคัญที่ใช้ทำชิ้นส่วนเครื่องประดับคือกะลามะพร้าว ที่เหลือทิ้งจากวิถีการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คน กะลามะพร้าวเหลือทิ้งเหล่านี้เป็นวัสดุธรรมชาติ มีปริมาณการทิ้งที่ค่อนข้างมาก ผู้จำหน่ายมะพร้าวจะกำจัดกะลาเหลือทิ้งด้วยวิธีการเผา ซึ่งก่อให้เกิดมลภาวะของควันและกลิ่น การที่ผู้ประกอบการเครื่องประดับรายนี้ได้นำเศษกะลาเหลือทิ้งมาใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มโดยการนำมาออกแบบและผลิตเป็นชิ้นงานเครื่องประดับด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ วิถีการ เทคนิค ต่าง ๆ จะเป็นแนวทางหนึ่งซึ่งช่วยลดมลภาวะที่เกิดจากการเผา แต่ทั้งนี้สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งนอกเหนือจากนี้ คือเศษกะลาเหลือทิ้งเหล่านี้ สามารถนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มในรูปแบบของเครื่องประดับสำหรับตกแต่งร่างกายของผู้บริโภคให้เกิดความสวยงาม หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การนำสิ่งของที่ด้อยค่ามาสร้างให้เกิดคุณค่า เครื่องประดับกับเสื้อผ้าเป็นสิ่งควบคู่กัน ถึงแม้เครื่องประดับเป็นสิ่งทีนอกเหนือปัจจัย 4 หรือสิ่งจำเป็นพื้นฐานของมนุษย์ แต่เครื่องประดับยังคงมีความสำคัญในฐานะสิ่งของตกแต่งร่างกายให้สวยงาม หากกล่าวถึงเครื่องประดับผู้คนทั่วไปอาจรับรู้เพียงการใช้วัสดุมีมูลค่าสูงดังเช่น ทองคำ หรือเงิน ซึ่งเป็นเครื่องประดับจริง เท่านั้น แต่ในบริบทสังคมปัจจุบันวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนได้เปลี่ยนแปลงไป โดยที่ผู้คนส่วนหนึ่งนิยมสวมใส่เครื่องประดับเทียม แต่หากพิจารณาในเรื่องความหลากหลายของรูปแบบนั้น เครื่องประดับเทียมสามารถซื้อหาสวมใส่ได้หลากหลายโอกาสมากกว่าเครื่องประดับจริง และเครื่องประดับกะลามะพร้าวเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้บริโภค นอกเหนือจากเครื่องประดับทองคำและเงิน ซึ่งมีราคาสูง จุดเด่นของเครื่องประดับ “กะลาดูดี” อยู่ที่คุณค่าของวัสดุและวิธีการเจาะเนื้อกะลามะพร้าวเป็นเม็ดกระดุมขนาดเล็ก สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประกอบการรายนี้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในตัวเอง และสามารถนำมาใช้เลือกวัสดุและวิธีการผลิต เพื่อสร้างจุดสนใจและยกระดับคุณภาพของชิ้นงานให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและของตลาดอย่างต่อเนื่อง เครื่องประดับกะลามะพร้าวจัดอยู่ในการออกแบบที่นำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หรือการออกแบบที่นำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ



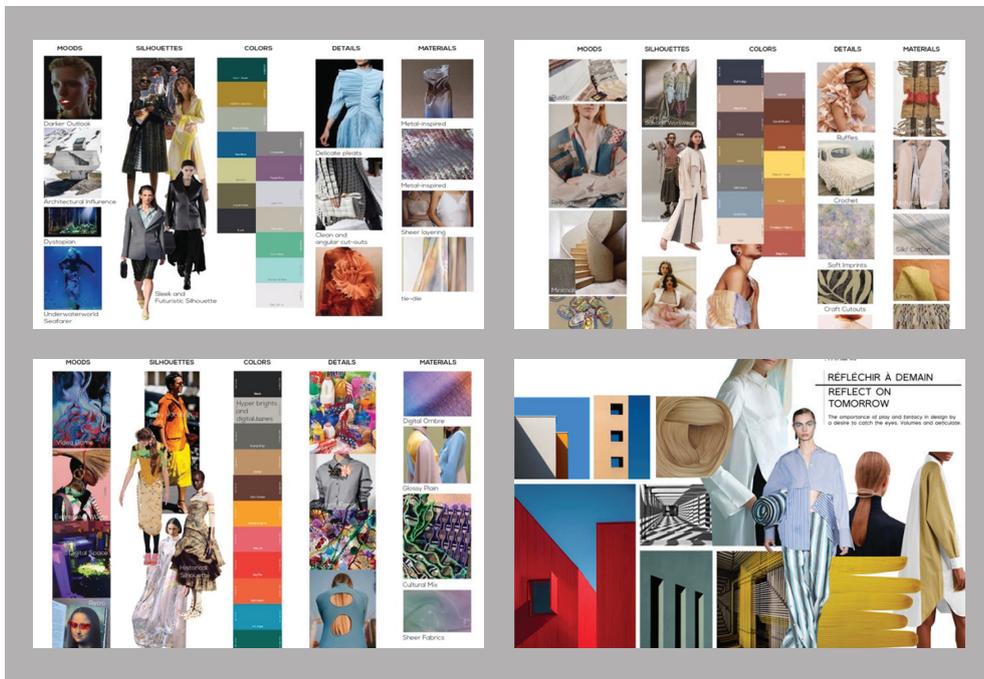
บรรณานุกรม

- จระกฤตย์โพธิ์ระหงส์. (2563). การสร้างสรรค์กับงานศิลปะ. เอกสารประกอบการสอน โรงเรียนเมืองแกลง อำเภอปัว จังหวัดน่าน .(e-book) สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2563, จาก <https://aoao555.wordpress.com/การสร้างสรรค์กับงานศิลปะ>
- ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา. (2557). การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมวารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 34 (1), 119-135.
- ทะนุพงศ์ กุสุมา ณ อยุธยา. (2560). “กะลาดูดี” หัตถกรรมเครื่องประดับกะลามะพร้าว OTOP การบินไทย. วารสารเทคโนโลยีชาวบ้าน, (e-book) สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2563, จาก https://www.technologychaoban.com/thai-local-wisdom/article_21832
- บริษัท ไทยประกันชีวิต จำกัด.(2545). หัตถกรรมไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โอเอส พรินติ้งเฮาส์ จำกัด.
- ปิยะวุฒิ ปัญญาพี. (2563). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. เอกสารประกอบการสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต (e-book) สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2563, จาก <http://www.phuketvc.ac.th> > download > Study2 pdf.
- ยุพาพร ว่องวิทย์การ. (2563, 2 พฤศจิกายน). ผู้ประกอบการเครื่องประดับจากกะลามะพร้าว “กะลาดูดี” อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ [บทสัมภาษณ์].
- รชชง ศรีลิโก.(2557). “เครื่องประดับ”. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่ม 34 เรื่องที่ 4 (e-book), สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม 2563, จาก <http://kanchanapisek.or.th/kp6>.
- สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ(องค์การมหาชน). (2563). แนวโน้มตลาด เครื่องประดับเทียมของโลก ปี 2020-2027. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2563, จาก <https://infocenter.git.or.th/business-news/business-news-20200918-1-2-3>
- สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ(องค์การมหาชน). (2563). มูลค่าการส่งออก สินค้าอัญมณีและเครื่องประดับไทย เดือนมกราคม-สิงหาคม 2563. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2563, จาก <https://infocenter.git.or.th/storage/files/leYoLarlnjKDW5GCZfsU3aU1xv2xz6STf1WWehWn.pdf>





แนวทางการพัฒนาตราสินค้าและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่น
: กรณีศึกษาผู้ประกอบการสิ่งทอพื้นถิ่นจังหวัดน่าน



แนวทางการพัฒนาตราสินค้าและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่น : กรณีศึกษาผู้ประกอบการสิ่งทอพื้นถิ่นจังหวัดน่าน¹

The method of product creation from local cultural textile and brand development:
based on the case study of the local textile entrepreneur in Nan province

ศมิสสร สุทธิสังข์

บทคัดย่อ

ประเทศไทยมีความหลากหลายในเรื่องสิ่งทอ ทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งเป็นสินค้าที่มีบทบาทสำคัญในเชิงเศรษฐกิจการท่องเที่ยวทั้งนี้จากการสำรวจปัญหาของผู้ประกอบการ สิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นไทยในพื้นที่จังหวัดน่านนั้นพบว่าผู้ประกอบการระดับชุมชนยังขาดแนวทางการ พัฒนาสร้างตราสินค้าและแนวทางในการออกแบบสินค้าที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสิ่งทอทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น

บทความนี้เป็นบทความวิจัย เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” โดยบทความนี้มุ่งนำเสนอถึง แนวทางในการพัฒนาตราสินค้าและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นของผู้ประกอบการสิ่งทอพื้นถิ่นในจังหวัดน่าน กรณีศึกษาร้านวรภรณ์ผ้าทอ โดยใช้กรอบแนวคิดการสร้างตราสินค้าและการออกแบบสร้างสรรค์สินค้าแฟชั่น ซึ่งเป็นการคิดวิเคราะห์ตราสินค้า การกำหนดจุดยืนของตราสินค้า และการประยุกต์ใช้แนวโน้มกระแสแฟชั่น เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ตราสินค้าและออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการของตลาดและกลุ่มเป้าหมาย

คำสำคัญ : สิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่น / ตราสินค้าสิ่งทอ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย “การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” โดยได้รับการสนับสนุนจาก หน่วยปฏิบัติการวิจัยแฟชั่นและนฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Abstract

Thailand is greatly associated with a local cultural textile diversity spreading all over the country which is a crucial factor in the tourism industry. Regarding the research approach from the cultural textile business in Nan province, the local entrepreneurs are still lack of know-how in branding and product development to alleviate the value of the local cultural textile. This article is a part of academic research of “The development of textile fashion and lifestyle products form Nan province’s cultural capital for creative tourism” This article aims to narrate the method of branding and product development from the local cultural textile of local entrepreneurs in Nan province throughout the case study of ‘Wara-porn Mueangnan’ clothing shop. By applying the branding framework and creative design for fashion products including brand analysis and positioning to find the best brand creation guidelines for perfectly fit to the needs of the target market.

Keywords: Local cultural textile / Textiles brand

การพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม

สินค้าหรือผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม (Cultural Products) หมายถึงสินค้าและบริการที่มีวัฒนธรรมฝังตัวเป็นส่วนหนึ่งของสินค้าหรือบริการนั้น ในฐานะผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าหรือบริการ ผู้บริโภคมิได้เพียงแค่อินค้าหรือบริการเท่านั้น หากแต่ยังได้วัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวสินค้าด้วย ทั้งนี้ของวัฒนธรรมที่ปรากฏในสินค้าและบริการแต่ประเภทนั้น จะมีระดับการใช้วัฒนธรรมที่ไม่เท่ากัน สินค้าบางประเภทอาจแสดงนัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมอย่างเด่นชัด แต่บางประเภทอาจแสดงนัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมอย่างไม่เด่นชัด จากแนวคิดของกระทรวงวัฒนธรรม พ.ศ. 2560 ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย (Cultural Product of Thailand : CPOT) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาต่อยอดมาจากวัฒนธรรมไทย มีคุณค่าความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสานสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ บ่งบอก อัตลักษณ์ และสามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ได้ ผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็นสองประเภท ได้แก่ (1) ประเภทอนุรักษ์ โดยผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยประเภทอนุรักษ์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาหรือสร้างสรรค์ จากหลักฐานทางวัฒนธรรมไทย โดยยังคงรักษารูปแบบเดิมไว้ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนสังคม และมีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (2) ประเภทสร้างสรรค์ โดยผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยประเภทสร้างสรรค์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้น โดยนำรูปแบบ หลักฐานทางวัฒนธรรมมาออกแบบ ประยุกต์ พัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ ให้ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ตามสมัยนิยม สอดคล้องกับความต้องการของคนในสังคม และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ(กระทรวงวัฒนธรรม อ้างถึงใน ศมิสสร, 2563)

ทั้งนี้กล่าวได้ว่าผ้าทอเป็นสิ่งทอทางวัฒนธรรมท้องถิ่น มีอยู่ในทุกภูมิภาคของประเทศไทย โดยกรรมวิธีในการทอผ้าเป็นการกระทำให้เกิดลวดลายบนผืนผ้าในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่การใช้วัสดุดิบ เช่น เส้นใยไหมหรือฝ้ายการย้อมสีทั้งสีที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและสีสังเคราะห์รวมไปถึงการทำให้เกิดลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้า ลวดลายต่าง ๆ นั้นเกิดจากภูมิปัญญาของผู้ทอและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น(พัชรา และคณะ, 2563) การสร้างลวดลายในสิ่งทอทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นมักเริ่มต้นจากสิ่งที่พบเห็นในธรรมชาติและนำมาประยุกต์เป็นลวดลายเรขาคณิต ซึ่งลวดลายส่วนใหญ่มักเป็นลวดลายที่จดจำและได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นทั้งสิ้น แต่จากการสำรวจสินค้าสิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นพบว่าส่วนใหญ่ไม่ได้ถูกนำมาต่อยอดเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ อีกทั้งผู้ประกอบการสิ่งทอทุนวัฒนธรรมมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคที่ซ้ำซ้อนกัน และไม่ได้สร้างหรือพัฒนาตราสินค้าตามระบบของอุตสาหกรรมแฟชั่น ซึ่งเป็นแนวทางในการแสวงหาช่องว่างทางการตลาดเพื่อสร้างความเติบโตและมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เพิ่มขึ้น ดังนั้นจึงเกิดการพัฒนาเพื่อสร้างตราสินค้าแฟชั่นให้กับผู้ประกอบการเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความเฉพาะเจาะจงและตรงต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

การสร้างตราสินค้าแฟชั่นกับการวิเคราะห์กลุ่มผู้ประกอบการสิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่น

การพัฒนาสร้างตราสินค้าจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้พัฒนาจะต้องวิเคราะห์ตราสินค้านั้น หากอ้างอิงถึงหลักการบริหารการตลาดที่ดีก็จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำให้ส่วนผสมผสานทางการตลาดมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค กล่าวคือสินค้าต้องสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ราคาสินค้าอยู่ในระดับที่ลูกค้าพึงพอใจ มีสถานที่จัดจำหน่ายที่เหมาะสม ตลอดจนผู้บริโภคต้องได้รับการสื่อสารถึงข้อดี และความคุ้มค่าของสินค้านั้นด้วย ซึ่งส่วนประสมทางการตลาดในปัจจุบันได้มีการกำหนดที่แตกต่างกันขึ้นกับลักษณะและประเภทสินค้า โดยการแยกส่วนประสมทางการตลาดตามมุมมองของนักการตลาดที่นิยมใช้แก่ ส่วนประสมทางการตลาด 7P's โดยประกอบด้วยผลิตภัณฑ์(Product) ราคา(Price) การจัดจำหน่าย(Place) คน(People) การส่งเสริมการตลาด(Promotion) บรรจุภัณฑ์(Packaging) และการจัดจำหน่าย(Purple Cow)

นอกจากการวิเคราะห์ทางด้านกลยุทธ์ ผู้บริโภคและผลิตภัณฑ์แล้ว การให้ความสนใจเกี่ยวกับตัวองค์กรเองก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญและไม่สามารถมองข้ามได้ เนื่องผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องศึกษาทั้งปัจจัยภายในและภายนอกเพื่อให้เข้าถึงสถานการณ์สภาวะแวดล้อมในตลาดที่มีผลกระทบต่อตราสินค้า การวิเคราะห์สภาพการณ์ขององค์กร (SWOT Analysis) เป็นเครื่องมือในการประเมินสถานการณ์ สำหรับองค์กรโดยการสำรวจจากสภาพการณ์ 2 ด้านคือสภาพการณ์ภายในและภายนอก ซึ่งเป็นการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน เพื่อให้รู้ตนเอง อย่างชัดเจนและช่วยให้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายนอกองค์กร ทั้งสิ่งที่ได้เกิดขึ้นแล้วและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงในอนาคต รวมทั้งผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ที่มีต่อองค์กรธุรกิจ จุดแข็ง จุดอ่อน และความสามารถด้านต่าง ๆ ที่องค์กรมีอยู่ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการกำหนดวิสัยทัศน์ การกำหนดกลยุทธ์และการดำเนินตามกลยุทธ์ขององค์กรที่เหมาะสมต่อไป



ซึ่ง SWOT เป็นตัวย่อประกอบด้วย S มาจาก Strengths เป็นปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ซึ่งสร้างประโยชน์หรือความแตกต่างให้กับตัวผลิตภัณฑ์สินค้าบริการ W มาจาก Weaknesses จุดอ่อน เป็นปัจจัยภายในอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ซึ่งมักจะเป็นสิ่งตรงกันข้ามกับจุดแข็ง O มาจาก Opportunities โอกาสเป็นปัจจัยภายนอกที่มีผลกระทบต่อธุรกิจหนทางใดหนทางหนึ่ง และ T มาจาก Threats หมายถึงอุปสรรคซึ่งเกิดจากปัจจัยภายนอก เป็นข้อจำกัดที่เกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอก (พิตชา, 2563)

ทั้งนี้ จากการศึกษาการสร้างสรรคตราสินค้าแพชั่นรวมทั้งการวิเคราะห์ด้านกลยุทธ์ของตลาดพบว่า กลุ่มผู้ประกอบการท้องถิ่นควรจะวิเคราะห์ตลาดเพื่อหาช่องทางการตลาดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความแตกต่างกับตลาดรวมทั้งตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง จึงได้ทำการศึกษากรณีศึกษาเพื่อพัฒนาตราสินค้าและการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น โดยมีกรณีศึกษา คือ กลุ่มผู้ประกอบการร้านวรภรณ์ผ้าทอ อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน ด้วยเครื่องมือการวิเคราะห์ 7P's และ SWOT Analysis ให้กับผู้ประกอบการเพื่อให้สามารถหาช่องทางทางการตลาดรวมทั้งค้นหาตัวตนการสร้างสรรคตราสินค้าให้มีเอกลักษณ์และเป็นตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายได้

โดยจากการศึกษาด้วยวิธีการสัมภาษณ์และลงพื้นที่เพื่อศึกษาร้านวรภรณ์ผ้าทอ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ร้านวรภรณ์ผ้าทอ ก่อตั้งขึ้นในปี 2557 โดยคุณแม่สมพิศ เกษศิริ เริ่มแรกจากการนำผ้ามาจากชาวบ้านในหมู่บ้านมาวางขายให้ เพื่อหารายได้ให้กับคนในชุมชน จนกลายเป็นแหล่งขายสินค้ากลุ่มผ้าทอที่สำคัญของคนในชุมชนบ้านดอนไชย บ้านชิง บ้านใหม่ บ้านไผ่ ที่ชาวบ้านร่วมกันทอและนำมาจัดจำหน่ายในปัจจุบัน โดยผ้าทอพื้นเมืองของ อำเภอเวียงสา เป็นผ้าที่ทอจากฝ้าย ในอดีตนั้นจะใช้ฝ้ายที่มีในท้องถิ่น โดยเริ่มจากการปลูกฝ้ายและเข้าสู่กระบวนการผลิตเป็นเส้นด้าย โดยอาศัยภูมิปัญญาของท้องถิ่นทั้งหมด รวมทั้งกรรมวิธีย้อมสีธรรมชาติ เช่น สีดำได้จากผลมะเกลือ สีแดงได้จากครั่ง สีเหลืองได้จากขมิ้น แก่นไม้ ขนุน สีน้ำตาลได้มาจากเปลือกต้นสน เป็นต้น ภายในร้านประกอบด้วยผ้าทอ ประเภทผ้าไหมสอดดั้นและผ้าไม่สอดดั้น ได้แก่ ผ้าไหมคำเคิบ ผ้าลายน้ำไหล ชินม่าน ชินบ้อง ชินตาเอิ้น ชินเชียงแสน ชินตามะนาวและชินประยุกต์(วรภรณ์, 2563) ขณะเดียวกันร้านวรภรณ์ผ้าทอมีการจัดการภายในร้านได้เป็นอย่างดี เป็นระเบียบ โดยการแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายในร้านเป็นส่วน ๆ อีกทั้ง ทางร้านมีความพร้อมทั้งทางด้านกระบวนการผลิตต้นน้ำ คือ นำเส้นใยจากมาผลิตสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่า เอกลักษณ์ได้อย่างสวยงาม พร้อมทั้งประยุกต์ลวดลายผ้าทอให้เกิดความหลากหลาย ดังนั้นสินค้าของร้านจึงให้เลือกซื้อ เลือกใช้ได้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์หลาย ๆ รูปแบบ ทั้งนี้การแปรรูปสินค้าผลิตภัณฑ์จากผ้าก็มีให้เลือกหลากหลายรวมทั้งยังมีช่างฝีมือที่สามารถผลิตได้ตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ ทำให้ร้านวรภรณ์ผ้าทอ ถือเป็นร้านที่สามารถทำการตลาดได้อย่างครบวงจร แต่กระนั้นร้านวรภรณ์ผ้าทอก็ยังมีรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายคลึงกับตราสินค้าอื่น ๆ ในท้องถิ่นอีกทั้งยังขาดการพัฒนาทำให้เกิดคู่แข่งทางการตลาดในระดับเดียวกันอย่างหลากหลายทำให้เกิดเป็นแนวคิดในการศึกษาเพื่อพัฒนาตราสินค้าให้

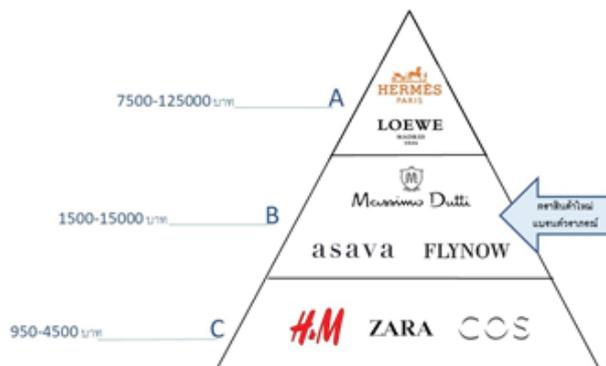
เป็นที่ต้องการรวมทั้งสามารถสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้เพิ่มขึ้น โดยผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ 7P's และ SWOT เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ตราสินค้าใหม่ภายใต้ร้านวารภรณ์ผ้าทอ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์ 7P's และ SWOT ร้านวารภรณ์ผ้าทอ

7P's	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ภาวะคุกคาม
PRODUCT	- ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ - ผ้าแต่ละผืนมีเรื่องเล่า ประวัติที่ผูกพันกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เมืองน่าน - มีผลิตภัณฑ์ทั้งประเภทผ้า ผืน เส้น ด้าย ไหมและชุดเครื่องแต่งกาย	- รูปแบบสินค้ามีความคล้ายคลึงกับตราสินค้าท้องถิ่นอื่น ๆ ในจังหวัดน่าน - สินค้าขาดความต่อเนื่องในด้านกรออกแบบและพัฒนาสินค้าให้มีความทันสมัย	- แนวโน้มกระแสนิยมเรื่องงานฝีมือท้องถิ่น	- มีสินค้านำเข้าจากประเทศเพื่อนบ้านที่ราคาถูกกว่า
PRICE	- สินค้าที่ราคาหลากหลาย	- ราคาสินค้าเท่ากับราคาตลาดทั่วไป ทำให้โอกาสการขายได้อยู่ในระดับเดียวกับท้องตลาด	- มีโครงการส่งเสริมการขายซื้อสินค้าท้องถิ่น	- ปัญหาการชะลอตัวของสภาวะเศรษฐกิจ
PLACE	- แหล่งผลิตและจุดขายหน้าร้านในพื้นที่เดียวกัน เป็นการส่งเสริมการขาย ร่วมกับการท่องเที่ยว และเป็นแหล่งการศึกษาเรียนรู้	- ช่องทางการจำหน่ายไม่หลากหลาย เช่น ไม่มีร้านขายปลีก (Flagship Store) เป็นของตนเอง และขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีและต่อเนื่อง	- มีจุดจำหน่ายทั้งภายในเมืองและตามแหล่งท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ	- ปัญหาชะลอตัวของการท่องเที่ยว ทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถเข้าไปยังพื้นที่จำหน่ายสินค้าได้
PROMOTION	- มีทั้งแบบขายปลีกและขายส่ง - มีการขายและนำเสนอสินค้าผลิตภัณฑ์ผ่านสื่อโซเชียล	- ผู้บริโภคสามารถต่อรองราคาสินค้าได้	- ผู้บริโภคนิยมการซื้อเพิ่มขึ้นเพื่อต้องการส่วนลด	
7P's	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ภาวะคุกคาม

PACKAGING	- บรรจุห่อผลิตภัณฑ์ด้วยถุงใส พร้อมติดราคาชัดเจน	- ที่บรรจุผลิตภัณฑ์ขาดการสื่อสารข้อมูลของทางร้าน	-	-
PEOPLE	- พนักงานนำเสนอสินค้าภายในร้านพร้อมทั้งเล่าเรื่องราวประวัติที่มาสินค้าได้อย่างดี	- ร้านไม่มีบุคลากร คนรุ่นใหม่ ในการดำเนินการ ด้านตลาด และการประชาสัมพันธ์	- ผู้บริโภคนิยมเลือกซื้อ สินค้าที่มีเรื่องราว	-
PURPLE COW	- ร้านมีการนำเสนอเรื่องราว ลวดลายเอกลักษณ์ของร้าน พร้อมการบอกเล่าเรื่องราว ทางวัฒนธรรมท้องถิ่น	- ลวดลายง่ายจดจำง่าย ทำให้ง่ายต่อการลอกเลียนแบบ	-	- การลอกเลียนแบบ สินค้า และขายในราคาที่ถูกกว่า

ทั้งนี้จากตัวอย่างแนวทางการวิเคราะห์ตราสินค้าแฟชั่นด้วยแนวคิดการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด และการวิเคราะห์สภาพการณ์ขององค์กรในปัจจุบันต่าง ๆ สามารถทำได้กับตราสินค้าที่ต้องการต่อยอดหาแนวทางในการพัฒนาโดยจะเป็นแนวทางในการกำหนดอัตลักษณ์ตราสินค้า เพื่อแสวงหาช่องทางทางการตลาดนำไปสู่การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค การกำหนดคู่แข่งทางการตลาด โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลรวมทั้งจากข้อมูลของผู้ประกอบการสามารถยกระดับตราสินค้าจากเดิมที่เป็นกลุ่มสินค้าท้องถิ่นร่วมกันให้สามารถแข่งขันกับตลาดที่มีมูลค่าสูงขึ้นได้ โดยมีการวางจุดยืนของตราสินค้าใหม่เพื่อเปรียบเทียบกับสินค้าที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดวัฒนธรรมท้องถิ่นทั่วโลก ดังนี้



ภาพที่ 1 ภาพแสดงตำแหน่งทางการตลาดของตราสินค้าใหม่ตราสินค้าวราภรณ์

และจากการวิเคราะห์ข้อมูลภายในองค์กร รวมทั้งวิเคราะห์ตลาดคู่แข่งทำให้สามารถกำหนดแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์สินค้าเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายรวมทั้งสามารถยกระดับสินค้าจากวัฒนธรรมและท้องถิ่นได้ต่อไป

แนวโน้มกระแสแฟชั่นกับการออกแบบสร้างสรรค์สินค้าแฟชั่น

จากการศึกษากลยุทธ์ทางการตลาดของกรณีศึกษา ร้านวราภรณ์ผ้าทอ ทำให้สามารถกำหนดตัวตนและทิศทางของตราสินค้าได้ แต่กระนั้นก็ยังต้องให้ความสนใจกับแนวโน้มกระแสแฟชั่นในปัจจุบัน เนื่องจากแนวโน้มกระแสแฟชั่นเป็นอีกทางในการกำหนดทิศทางความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังเป็นกระแสความต้องการในปัจจุบัน จึงได้ทำการศึกษาแนวโน้มกระแสแฟชั่นที่คาดว่าจะ เป็นแนวทางที่เหมาะสมให้กับผู้ประกอบการรวมทั้งมีความทันสมัยเป็นที่ต้องการต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการศึกษาข้อมูล ดังนี้

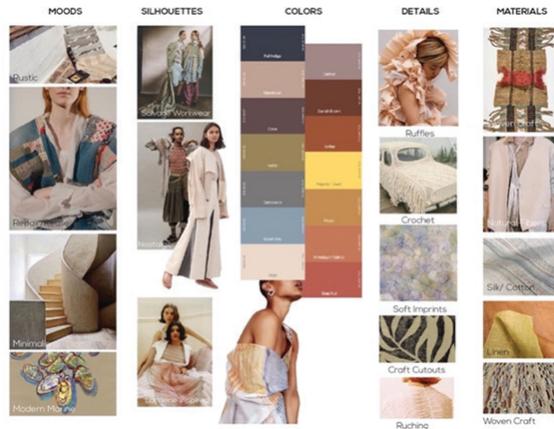
แนวโน้มกระแสแฟชั่น (Fashion Trend) คือการคาดการณ์ความต้องการ แนวโน้มของ กระแสนิยมทางแฟชั่น เพื่อช่วยในการวางแผนการตลาดและการออกแบบของตราสินค้าแฟชั่นเพื่อ ช่วยให้ตราสินค้าหรือผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์สินค้าได้ตอบสนองกับความต้องการของผู้บริโภค โดยการคาดการณ์แนวโน้มกระแสแฟชั่นจะถูกนำเสนอโดยองค์กรที่ทำกรวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งจะ ประกอบด้วยข้อมูลภาพแรงบันดาลใจ (Mood Board inspiration) คำสำคัญ (Key words) ที่จะถูก แบ่งเป็นกลุ่มย่อยตามลักษณะจำเพาะของรูปแบบสไตล์ทางแฟชั่น เพื่อเป็นแนวทางให้ตราสินค้านำ ไปเลือกใช้ให้เหมาะสมกับอัตลักษณ์จำเพาะและกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคของตราสินค้านั้น ๆ (อรรถ พันธ์, 2563) ทั้งนี้ จึงได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้มกระแสแฟชั่นของบริษัท WGSN ซึ่งเป็น องค์กรที่ผลิตแนวโน้มกระแสแฟชั่นที่น่าเชื่อถือแห่งหนึ่งของโลก โดยได้ทำการเลือกฤดูกาลใบไม้ผลิ ฤดูร้อน ประจำปี ค.ศ.2021 เพื่อให้สอดคล้องกับกระแสนิยมในปัจจุบัน ซึ่งมีกรแบ่งเรื่องราวออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่



ภาพที่ 2 แนวโน้มแฟชั่น ทราน-ฟอร์ม (TRANSFORM)

ที่มา: www.wgsn.com

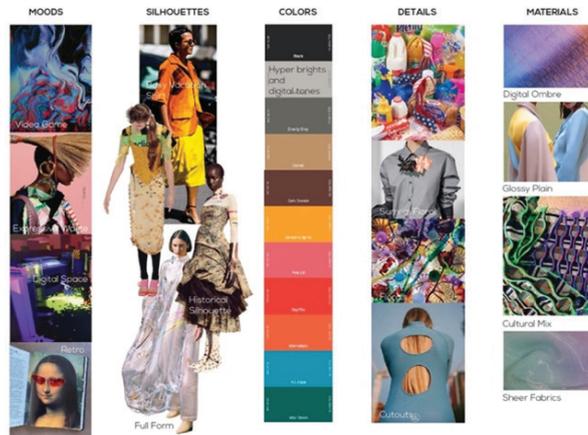
1) ชื่อแนวคิด ทราาน-ฟอร์ม (TRANSFORM) การมองงานออกแบบในโลกยุคภาวะวิกฤตที่แฝงไปด้วยแสงสว่าง แนวคิดของการออกแบบมุ่งสู่ความทันสมัยทั้งในด้านมุมมองของเมืองและท้องทะเล โดยการนำเสนอผ่าน(1) ด้านมิติของวัฒนธรรมย่อยในอดีต เช่น การเล่าเรื่องเวทย์มนต์และแม่มด ที่สะท้อนรูปแบบของเสื้อผ้าที่มีความโรแมนติคและสยองขวัญไปในขณะเดียวกัน (2) อิทธิพลของความเบาบางสามารถมองเห็นได้จากการใช้วัสดุประเภทเมทัลลิกโปร่งแสง ที่นำไปปรับใช้กับเสื้อผ้าที่สวมใส่ได้ในโอกาสต่าง ๆ กัน (3) แรงบันดาลใจจากทะเลถูกปรับมาใช้กับงานออกแบบทั้งแบรนด์ระดับไฮเอนด์ และแบรนด์ระดับสตรีท โดยแนวคิดมุ่งสะท้อนการหาวิธีทำให้ท้องทะเลสะอาดขึ้นเพื่อเป็นการชื่นชมความงามอีกครั้ง (4) นอกจากนี้ อิทธิพลของการออกแบบสถาปัตยกรรมแบบร่วมสมัย ถูกนำมาเป็นแนวคิดการออกแบบของเสื้อผ้ารูปแบบที่ตัดเย็บด้วยงานทำมือ(Tailored) แบบร่วมสมัยอีกด้วย



ภาพที่ 3 แนวโน้มแฟชั่น โฮม-สเป-ปั่น (HomeSpun)

ที่มา: www.wgsn.com

2) ชื่อแนวคิด โฮม-สเป-ปั่น (HomeSpun) มุ่งนำเสนอความไร้กาลเวลาที่มาพร้อมกับแนวคิดความยั่งยืน (Sustainable) โดยเน้นงานทำมือที่ใช้เวลาและศิลปะของการประดิษฐ์ซึ่งเหมาะสำหรับกลุ่มมินิมอลที่ชื่นชอบความยั่งยืนท่ามกลางโลกที่หมุนไปด้วยความรวดเร็ว (1) โดยเน้นการลดขยะ ด้วยการมุ่งนำเสนอการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และการใช้สินค้าแบบยั่งยืน (2) มีการนำอาหารและดอกไม้ที่ใช้แล้วเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากธรรมชาติ สติ๊กเกอร์สินค้าที่ไม่สามารถจัดจำหน่ายได้อีก ถูกนำไปใช้เพื่อสร้างคอลเลกชันใหม่ (3) ความซื่อสัตย์ต่อลูกค้าคือส่วนที่สำคัญที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการที่ได้จากแนวคิดความยั่งยืน (4) การหวนคืนสู่งานทำมือ และงานผลิตที่ต้องใช้ฝีมือเชิงช่างถูกให้คุณค่าอย่างมาก (5) รูปแบบของเสื้อผ้าเวิร์คแวร์ และกลุ่มผู้ประกอบการเกษตรกรรมได้รับการนำมาปรับใช้กับการออกแบบ



ภาพที่ 4 แนวโน้มแฟชั่น เกม-สะ-เคป (GameScape)

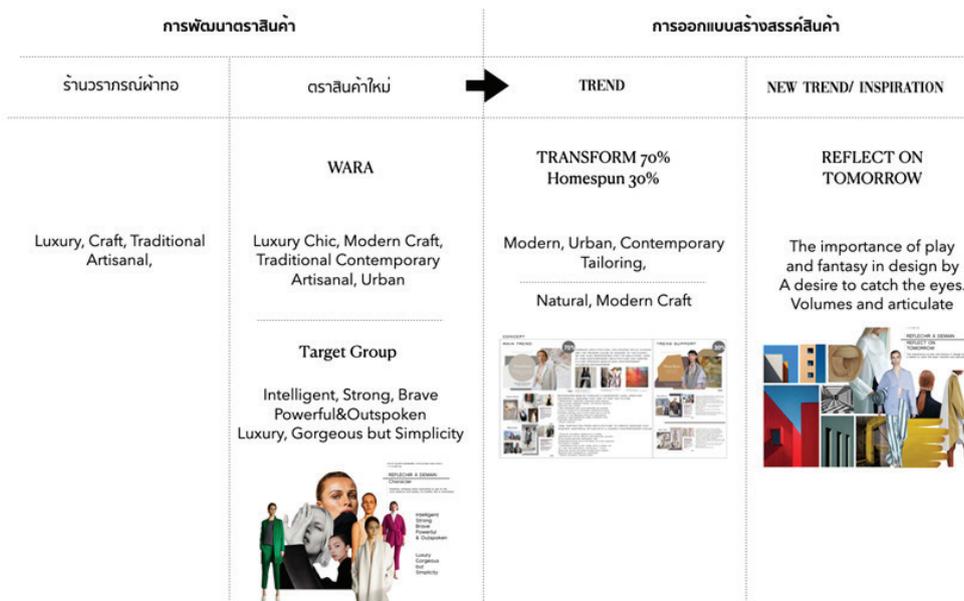
ที่มา : www.wgsn.com

3) ชื่อแนวคิด เกม-สะ-เคป (Game Scape) นำเสนอเรื่องราวการผสมผสานกันของโลกแห่งความจริงและโลกในอนาคต ผ่านการจินตนาการด้วยเทคโนโลยี จากความจริงที่ว่าโลกออนไลน์และโลกออฟไลน์กำลังผสมผสานเข้าหากัน (1) การผสมผสานแนวคิดจากวิดีโอเกมยุค ค.ศ. 1980 และเสื้อผ้าสำหรับเล่นกีฬาเพื่อสร้างชุดเครื่องแบบ (Uniform) แบบไฮเปอร์ดิจิทัล (Hyper-digital) ที่สามารถเข้ามาเพิ่มเติมรูปแบบของเสื้อผ้ามัลติและเสื้อผ้าที่ต้องการประโยชน์ใช้สอย (2) กลุ่มคนเจนซีที่มีความเป็นดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) มุ่งมองหาเสื้อผ้าที่เตะตาที่สามารถใส่ถ่ายรูปแล้วลงอินสตาแกรมได้ ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันก็ตาม (3) แนวคิดการย้อนยุคแบบเรโทร กลับมาได้รับความนิยมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของความโรแมนติก และเวิร์คแวร์ (4) การนำของในชีวิตประจำวันมาใช้เพื่อเน้นให้เห็นถึงการนำความรู้ค่ามาทำให้มีคุณค่า (5) สไตล์แคมป์ถูกนำมาปรับใช้กับชุดออกงานเฉพาะ ในโทนสีสันสดใส และขนาดที่ใหญ่โตเกินจริง

จากการศึกษาแนวโน้มกระแสนิยมทางแฟชั่นดังกล่าวทำให้ตราสินค้าทราบถึงแนวทางการออกแบบที่จะสอดคล้องกับอัตลักษณ์ตราสินค้า และสามารถตอบสนองได้กับกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคของตราสินค้า ทั้งนี้ นักออกแบบสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบสินค้าจากสิ่งทอทุนวัฒนธรรม ทั้งในด้านของการสร้างสรรค์ลวดลายสิ่งทอ กลุ่มสี โครงร่างเงา รายละเอียดตกแต่ง เพื่อให้สินค้านั้นมีความทันสมัย ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มใหม่ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสิ่งทอทุนวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง

บทสรุป

จากกรณีศึกษาการพัฒนาตราสินค้าและการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่น จังหวัดน่าน (ร้านวรารภรณ์ผ้าทอ) ภายหลังจากการวิเคราะห์ตราสินค้าแฟชั่นด้วยแนวคิดการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด และการวิเคราะห์สภาพการณ์ขององค์กรในปัจจุบันต่าง ๆ สามารถทำได้กับตราสินค้าที่ต้องการต่อยอดหาแนวทางในการพัฒนาโดยจะเป็นแนวทางในการกำหนดอัตลักษณ์ตราสินค้า ด้วยวิธีการวิเคราะห์คำสำคัญ(Key words) ที่สามารถนำไปสู่การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค แนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และการเลือกใช้เทรนด์แฟชั่น การสร้างแนวโน้มกระแสแฟชั่นและแนวคิดแรงบันดาลใจที่สอดคล้องกับตราสินค้าใหม่



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างขั้นตอนการวิเคราะห์แนวทางพัฒนาตราสินค้าและการออกแบบสร้างสรรค์สินค้า

จากแผนภาพที่ 5 แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของคำสำคัญที่วิเคราะห์ได้จากตราสินค้าเดิมร้านวรารภรณ์ผ้าทอ นำไปสู่การพัฒนาสร้างตราสินค้าใหม่ “วราร (WARA)” การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคของตราสินค้า การเลือกใช้เทรนด์แนวโน้มแฟชั่นหลัก (Main Trend) และแนวโน้มแฟชั่นสนับสนุน (Supporting Trend) ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและแนวคิดทุนวัฒนธรรม โดยเลือกใช้แนวโน้มแฟชั่น จากองค์กรแฟชั่น WGSN เพื่อพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจากแนวโน้มแฟชั่นฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน ค.ศ.2021 (Spring/Summer 2021) โดยได้เลือกใช้แนวโน้มแฟชั่นหลักเรื่อง ทรานฟอร์ม(Transform) ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ว่าด้วย

ของโครงสร้างสถาปัตยกรรมร่วมสมัย เพื่อพัฒนารูปลักษณ์และปรับแต่ง ให้เข้าการออกแบบแฟชั่น โดยหารใช้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างการออกแบบที่ลุ่มลึกรูปแบบการแต่งกายเพื่อให้เกิดการแฟชั่นร่วมสมัยอย่างชัดเจน โดยจะเน้นเรื่องของการขัดแย้ง (Contradiction) คือหัวใจหลักในการออกแบบ การนำวัสดุที่แตกต่างกัน โดยเข้ามาผสมรวมเป็นส่วนหนึ่งของแนวโน้มแฟชั่นหลัก 70% ที่สอดคล้องกันเพื่อสร้างแนวโน้มกระแสแฟชั่นและแนวคิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เรื่อง รี-เฟลก-อน-ทู-โม-โลว์ (Reflect on tomorrow) เนื่องจากทั้งสองแนวคิดมีความสอดคล้องกับร้านวราภรณ์ผ้าทอและกลุ่มเป้าหมาย โดยแนวคิดของกระแสนิยมนี้มีรูปแบบที่ทันสมัยแต่แฝงไปด้วยรายละเอียดที่น่าสนใจโดยใช้โครงสร้างที่เรียบง่ายและสามารถผสมผสานเรื่องราวความเป็นเมืองของปัจจุบันและวัฒนธรรมในอดีตตามแนวคิดความขัดแย้งของกระแสนิยมแฟชั่น



ภาพที่ 6 ภาพองค์ประกอบแรงบันดาลใจการออกแบบสร้างสรรค์เรื่อง Reflect on tomorrow

ดังภาพที่ 6 กล่าวถึงความสัมพันธ์ความมืดและแสงสว่างผ่านมุมมองการพัฒนาโครงสร้างของสถาปัตยกรรมและมุมมองแฟชั่นแบบร่วมสมัย (contemporary) และมีความเรียบง่าย (Minimalism) โครงร่างเงาของเสื้อผ้าเป็น รูปทรงโค้ง เข้ารูปแบบ ยูนิฟอร์ม ตัดต่อผ้า (Patchwork) เพื่อให้เกิดลวดลายที่แปลกใหม่ รวมถึงรายละเอียดเสื้อผ้ายูนิฟอร์มหาว ที่เอามาจับคู่กับเสื้อผ้าแบบสมัยใหม่ โทนสีเน้นสีล้วนที่สดใส และผสมผสานกับสีโทนเทา (Grey scale) แสดงออกถึงความสนุกและความกล้าแสดงออก วัสดุที่ใช้เน้นผ้าคอตตอน และผ้าไหม ทั้งนี้การสวมใส่มีทั้งรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย และรูปแบบที่ได้อิทธิพลการแต่งกายแบบสาวชนบท (Farm Girl) เน้นการสวมใส่แบบทับซ้อนหลายชั้น ซึ่งทั้งนี้ได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้จากการวิเคราะห์ตลาด และแนวคิดกระแสนิยมแฟชั่น เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความสอดคล้องกับยุคสมัยและเป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายดัง

ภาพที่ 7



ภาพที่ 7 การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับตราสินค้าวารา (WARA)

ทั้งนี้จากกรณีศึกษาการพัฒนาตราสินค้าและการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นของร้านวาราภรณ์ผ้าทอ เป็นต้นแบบแนวทางหนึ่งในการพัฒนาตราสินค้าให้มีความร่วมสมัยตอบสนองกับกลุ่มผู้บริโภคใหม่ ซึ่งเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสิ่งทอพื้นถิ่นวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง โดยมุ่งนำองค์ความรู้ในศาสตร์อุตสาหกรรมแฟชั่นมาประยุกต์ใช้ซึ่งสามารถสรุปลำดับขั้นของการดำเนินงานได้ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ตราสินค้าเดิม โดยการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด การวิเคราะห์สภาพการณ์ขององค์กรในปัจจุบันต่าง ๆ การวิเคราะห์ค่าสำคัญ 2) แสวงหาช่องว่างทางการตลาดที่นำไปสู่การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคใหม่ 3) การเลือกใช้แนวโน้มแฟชั่นที่สอดคล้องกันเพื่อสร้างแนวโน้มกระแสแฟชั่น 4) การกำหนดกรอบแนวคิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ 5) การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เป็นตราสินค้าใหม่

ทั้งนี้จากแนวทางในการพัฒนาตราสินค้าและการออกแบบสร้างสรรค์สินค้าดังกล่าวเป็นเพียงแนวทางหนึ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับสิ่งทอพื้นถิ่นวัฒนธรรมพื้นถิ่นให้มีความเป็นสากล โดยสามารถนำวิธีการวิเคราะห์กลยุทธ์ทางการตลาดและคิดในการพัฒนาไปประยุกต์ใช้กับตราสินค้าสิ่งทอพื้นถิ่นวัฒนธรรมอื่น หรือในพื้นที่อื่นต่อไป

บรรณานุกรม

- พัตชา อุทิสวรรณกุล. (2563). การจัดการสินค้าแฟชั่น. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วราภรณ์ ลำจวน. (2020). homepage. Facebook. สืบค้นวันที่10 มีนาคม 2563, จาก <https://www.facebook.com/sompit.pator>
- ศมิสสร สุทธิสังข์. (2563). การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. โครงการสร้างเสริมพลังจุฬาค้าวสู่ศตวรรษที่ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศมิสสร สุทธิสังข์, พัตชา อุทิสวรรณกุล, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, อารยะ ศรีกัลป์ยานบุตร, ตฤศ หริตวร, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์, ศิวรี อรัญนารถ และชัชวาล พึ่งพระ. (2563). “การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.” ศิลปกรรมสาร วารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 13(2).
- อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์. (2563). “การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นและการออกแบบแฟชั่นในศตวรรษที่ 21.” ศิลปกรรมสาร วารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 13(1), 131-144.
- WGSN. (2020). Concept:Homespun. WGSN. สืบค้นวันที่10 มีนาคม 2563, จาก www.wgsn/Concept/homespun
- WGSN. (2020). Concept:Gamescape. WGSN. สืบค้นวันที่10 มีนาคม 2563, จาก www.wgsn/Concept/Gamescape
- WGSN. (2020). Concept:Transform. WGSN. สืบค้นวันที่10 มีนาคม 2563, จาก www.wgsn/Concept/Transform





การพัฒนาหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำทดแทนหน้ากากอนามัยสำหรับบุคลากรทางการแพทย์

Development of the Waterproof Mask Fabric for Healthcare Professionals

ธนิกา หุดะกมล¹

อรพรรณ โพชนุกูล²

เพ็ญวิสาข์ พิสิษฐศักดิ์³

บทคัดย่อ

ด้วยสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา COVID-19 ในทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ทำให้เกิดปัญหาขาดแคลนหน้ากากอนามัย (Surgical Mask) ซึ่งบุคลากรทางการแพทย์ผู้ที่เป็นกลุ่มเสี่ยงก็ประสบปัญหานี้เช่นกันซึ่งคุณสมบัติของหน้ากากอนามัยจำเป็นต้องป้องกันสารคัดหลั่งได้เบื้องต้นทางผู้วิจัยจึงได้พัฒนานวัตกรรมซึ่งทำจากวัสดุที่มีในประเทศ ด้วยการใช้ผ้าที่เคลือบสารสะท้อนน้ำและออกแบบหน้ากากรวมทั้งพัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับการใช้งานสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ เพื่อใช้ทดแทนหน้ากากอนามัยที่ขาดแคลนในปัจจุบัน จากการทดสอบการสวมใส่พบว่าต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4 เหมาะสมกับการนำมาผลิตหน้ากากทางการแพทย์มากที่สุด โดยการออกแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำประกอบด้วยผ้า 3 ชั้น โดยชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 เป็นผ้าสะท้อนน้ำเพื่อป้องกันสารคัดหลั่ง และผ้าชั้นที่ 3 ใช้ผ้าฝ้ายผสมโพลีเอสเตอร์ เพื่อสามารถดูดซับความชื้นของสารคัดหลั่งที่แทรกซึมผ่านได้ ทั้งนี้ในส่วนของชั้นที่ 3 ผู้วิจัยออกแบบให้สามารถใส่แผ่นกรองเพื่อป้องกันฝุ่น PM 2.5 และแบคทีเรียได้

คำสำคัญ: การพัฒนา, หน้ากากผ้าสะท้อนน้ำ, COVID-19

¹ อาจารย์, หลักสูตรวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสิ่งทอ สาขาวิชาเทคโนโลยีวัสดุและสิ่งทอ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง, คณะแพทยศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

³ รองศาสตราจารย์.ดร., สาขาวิชาเทคโนโลยีวัสดุและสิ่งทอ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



Abstract

According to the situation of the COVID-19 Corona epidemic worldwide including Thailand, which causing the shortage of surgical masks (Surgical Mask) for medical personnel who are at risk and also face this problem. The basic requirement of surgical mask is to prevent secretions. Therefore, the researchers have developed a new innovation from local materials, using waterproof coatings and mask designs as well as developing suitable forms to use for medical personnel. The ware test showed that the 4th model of the mask was best suited to the manufacture of the medical masks. In order to replace the current shortage of sanitary masks by designing a reflective fabric mask consisting of 3 layers of fabric which the 1st and 2nd layers are reflective fabrics to prevent secretions and the 3rd layer fabric is used mixed polyester cotton to be able to absorb moisture of the secretions that penetrate through it. In the 3rd layer, the researchers designed to fit a filter to protect against PM 2.5 dust and bacteria.

Keywords: Development, water-proof Mask, COVID-19

บทนำ

โรคระบาดไวรัสโคโรนา COVID-19 เริ่มระบาดในช่วงปลายเดือนธันวาคม 2562 ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ซึ่งในปัจจุบันไวรัสโคโรนาได้ระบาดและรุกรามกระจายไปทั่วโลกอย่างน้อย 185 ประเทศ จึงทำให้มีประชาชนเจ็บป่วยและล้มตายเป็นจำนวนมาก ที่มาของโรคระบาดนี้ยังไม่มีใครทราบแหล่งกำเนิดที่ชัดเจนของไวรัสโคโรนาชนิดนี้ ซึ่งอาการของผู้ที่ได้รับเชื้อจากไวรัสโคโรนา หรือ Covid-19 จะมีอาการเริ่มแรก คือ มีไข้ ตามมาด้วยการไอแห้ง ๆ และประมาณ 1 สัปดาห์จะเริ่มมีปัญหาต่อระบบการหายใจที่ติดขัด และผู้ป่วยที่มีอาการหนักอาจจะมีอาการปอดบวมอักเสบร่วมด้วย ซึ่งหากมีอาการที่รุนแรงมากอาจทำให้ระบบภายในล้มเหลวได้ ความรุนแรงของ Covid-19 นี้ในหลายประเทศจากภูมิภาคทั่วโลกมีจำนวนผู้ติดเชื้อรวม 170,000 ราย และเสียชีวิตมากกว่า 6,500 ราย (ข้อมูล ณ วันที่ 17 มีนาคม พ.ศ.2563) (สุริยาและคณะ. 2563). แต่ทั้งนี้ปัจจัยแห่งการเสียชีวิตก็มีปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วยที่ทำให้ประชาชนเสียชีวิตจากไวรัสดังกล่าว เช่น เพศ อายุ สุขภาพหรืออาการแทรกซ้อนของผู้ป่วย เป็นต้น ซึ่งผลการวิเคราะห์จากองค์การอนามัยโลก วิเคราะห์ข้อมูลคนไข้ 56,000 คน พบว่าที่ได้รับเชื้อ 4 ใน 5 คน จะมีอาการป่วยไม่รุนแรง ซึ่งในปัจจุบันยังไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัดว่าเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่นี้แพร่กระจายจากคนสู่คนได้อย่างไร แต่เชื่อกันว่าไวรัสชนิดนี้สามารถแพร่ผ่านทางละอองของเหลวที่ออกมาจากการไอและการจามของมนุษย์ ซึ่งคำแนะนำที่ดีที่สุดจากองค์การอนามัยโลกและกระทรวงสาธารณสุขของประเทศไทย คือ มนุษย์สามารถป้องกันตัวเองจากไวรัสที่ต่อจากทางระบบทางเดินหายใจชนิดนี้ด้วยการเลี่ยงการเข้าไปใกล้คน

ไอหรือจาม การล้างมือบ่อย ๆ และพยายามไม่สัมผัสสบนใบหน้า เช่น ดวงตา จมูก และปาก และทางกระทรวงสาธารณสุขในประเทศไทยได้แนะนำการป้องกันตัวเองจากไวรัสดังกล่าวคือ การสวมหน้ากากอนามัยเมื่อไปในที่ผู้คนแออัด เช่น ห้างสรรพสินค้า ตลาด ชุมชน รถไฟฟ้า เป็นต้น เพื่อเป็นการป้องกันสารคัดหลั่งของเหลวที่ออกมาจากการไอจามจากบุคคลอื่น และการไอจามสู่บุคคลอื่นด้วยเช่นกัน (กรมควบคุมโรค. 2563). ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ประชาชนทั่วโลกและในประเทศไทยได้ตื่นตัวในการหาหน้ากากอนามัยและอุปกรณ์ป้องกันไวรัสโคโรนาดังกล่าวมาป้องกันจึงทำให้เจลแอลกอฮอล์ เครื่องฟอกอากาศและหน้ากากอนามัยนั้นขาดแคลนและมีราคาสูง หาได้ยากในปัจจุบัน จึงทำให้หน่วยงานของภาครัฐและเอกชนหลายแห่งได้ออกมาเสนอการเย็บหน้ากากผ้าเพื่อทดแทนหน้ากากอนามัยในช่วงหน้ากาขาดแคลนในช่วงวิกฤตนี้

ประเภทของหน้ากากอนามัย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ หน้ากาก N95 หน้ากากทางการแพทย์ (Surgical Mask) และหน้ากากผ้า โดยหน้ากากแต่ละชนิดมีการใช้งานที่แตกต่างกัน โดยทางการแพทย์นั้น ใช้หน้ากากทางการแพทย์และหน้ากาก N95 ในการดูแลรักษาคนไข้ หน้ากากอนามัยทางการแพทย์และหน้ากาก N95 (Respirator Masks) เป็นวัสดุและอุปกรณ์ทางการแพทย์ที่ใช้สำหรับป้องกันสิ่งปนเปื้อนในอนุภาคขนาดเล็กและขนาดใหญ่ เพื่อป้องกันเชื้อโรคเข้าสู่ระบบทางเดินหายใจ โดยหน้ากากอนามัยได้ถูกใช้ในทางการแพทย์เพื่อรักษาการผ่าตัด ศัลยกรรม ทันตแพทย์ และสัตวแพทย์เป็นส่วนใหญ่ ฐานข้อมูลโครงสร้างอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์วัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ สถาบันพลาสติก ได้รายงานข้อมูลวัสดุ รูปร่าง การใช้หน้ากากทางการแพทย์ดังภาพตารางดังนี้

ปัจจัย	หน้ากากอนามัยทางการแพทย์ (Surgical Mask)	อุปกรณ์ป้องกันระบบทางเดินหายใจ (Respirator Mask)
วัสดุ	เส้นใยผ้าไม่ถักไม่ทอ	
รูปร่าง	แบบจีบ	แบบถ้วย & แบบปากเปิด
ความกระชับ	ไม่แนบสนิท	แนบสนิท
แถบปรับกระชับ ดั้งจมูก	อะลูมิเนียม & พลาสติก	
สายคล้องหู	แบบเส้นกลม & แบบเส้นแบนใช้ผูก	
กระดาษกรอง	Meltblown Nonwoven Nanofiber	Polytetrafluoroethylene: PTFE
ประสิทธิภาพของ การกรอง	มากกว่า 80% (อนุภาคระดับ 3 ไมครอน)	มากกว่า 95% (อนุภาคระดับ 0.3 – 0.1 ไมครอน)

ภาพที่ 1 แสดงข้อมูลของหน้ากากอนามัยในอุตสาหกรรมวัสดุอุปกรณ์การแพทย์
ที่มา : ฐานข้อมูลโครงสร้างอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์วัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ สถาบันพลาสติก พ.ศ. 2561



ประโยชน์หลักของหน้ากากทางการแพทย์ใช้สำหรับการป้องกันการติดเชื้อระหว่างแพทย์กับผู้ทำการรักษา หรือการรักษาผู้ป่วยที่ต้องการการรักษาอย่างใกล้ชิดเพื่อความปลอดภัย เพื่อป้องกันการติดต่อเชื้อโรค เชื้อแบคทีเรียที่มาในรูปแบบทั้งที่เป็นของเหลว เช่น น้ำมูก น้ำลาย เลือด น้ำเหลือง หรือละอองปนเปื้อนของเชื้อ ซึ่งสามารถแพร่กระจายเข้าสู่ร่างกายผ่านทางปากและจมูก หน้ากากอนามัยผลิตขึ้นด้วยผ้าไม่ถักไม่ทอ (Non-Woven Fabric) ซึ่งประกอบไปด้วย 2 ชั้น และ 3 ชั้น และการผลิตในแต่ละชั้นตอนจะให้ความร้อนแบบอัลตราโซนิคในการเชื่อมชั้นผ้าเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการกรองแบคทีเรีย เมื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างหน้ากากทางการแพทย์กับหน้ากาก N95 พบว่าด้านการใช้งานมีความแตกต่างกัน โดยหน้ากากทางการแพทย์มีประสิทธิภาพในการกรองเชื้อโรคและสิ่งปนเปื้อนอนุภาคที่เล็กได้น้อยกว่าหน้ากาก N95 ซึ่งสามารถกรองอนุภาคขนาดเล็กได้ที่ 0.3-0.1 ไมครอน โดยหน้ากากมีทั้งหมด 3 ระดับด้วยกัน คือ กรองได้ 95% (N95), กรองได้ 99% (N99) และกรองได้ 99.97% (N100) เพราะฉะนั้นหน้ากาก N95 จึงเหมาะสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ที่ให้บริการแก่ผู้ป่วยที่เป็นวัณโรคปอด โรคทางเดินหายใจเฉียบพลันรุนแรง SRAS หรือ Covid-19 เป็นต้น แต่เนื่องจากหน้ากาก N95 มีราคาสูงและหาซื้อได้ยากในท้องตลาด ทำให้เกิดภาวะการขาดแคลนหน้ากากอนามัย ประกอบกับการใช้หน้ากากอนามัยนั้นมีความจำเป็นสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ที่ทำงานในเวชปฏิบัติทั่วไป และหน้ากากอนามัยส่วนใหญ่ใช้ครั้งเดียวทิ้ง (โครงการระบบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมวัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์, 2552) ดังนั้นเพื่อความปลอดภัยและป้องกันการดำเนินงานเบื้องต้นของบุคลากรทางการแพทย์ ทางผู้วิจัยจึงค้นหาและศึกษาข้อมูลวัสดุ อุปกรณ์ และรูปแบบ เพื่อนำมาผลิตทดแทนหน้ากากอนามัยที่ขาดแคลนในปัจจุบัน และสร้างความปลอดภัยในการปฏิบัติงานเบื้องต้นสำหรับบุคลากรทางการแพทย์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำให้เหมาะสมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์และประชาชนได้
2. เพื่อเป็นแนวทางการเลือกใช้หน้ากากผ้าให้เหมาะสมกับสภาวะของโรคระบาดได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. รูปแบบของหน้ากากอนามัยที่ทำจากผ้าสะท้อนน้ำสามารถใช้กับบุคลากรทางการแพทย์ได้
2. คุณสมบัติของผ้าสะท้อนน้ำสามารถนำมาปรับใช้ทำหน้ากากผ้าทดแทนหน้ากากอนามัยสำหรับบุคลากรทางการแพทย์เพื่อใช้ในการรักษาผู้ป่วยเบื้องต้นได้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ทดสอบการสะท้อนน้ำของผ้าสะท้อนน้ำ ด้วยวิธีการทดสอบการสะท้อนน้ำด้วยเครื่องพ่นน้ำ
2. ศึกษารูปแบบและพัฒนาหน้ากากอนามัยที่เหมาะสมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์
 - 2.1 ศึกษาและพัฒนาการออกแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 1
 - 2.2 ศึกษาและพัฒนาการออกแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 2
 - 2.3 ศึกษาและพัฒนาการออกแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 3
 - 2.4 ศึกษาและพัฒนาการออกแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 4

ผลการวิจัย

การทดสอบการซึ่กของผ้าสะท้อนน้ำ (Waterproof Mask Fabric) ที่ใช้เส้นด้ายฝ้ายผสม โพลีเอสเตอร์ โครงสร้างการทอด้วยเป็น Polyester Microfiber เบอร์ 75 ด้ายพุ่ง Cotton Compact Combed เบอร์ 40 การทอใช้เส้นด้าย 500 เส้นด้ายต่อ 10 ตารางเซนติเมตร ผ่านการเคลือบสารกันน้ำ NUVA-1811 ที่ได้การรับรองมาตรฐานจาก OEKO-TEX Standard 100-2019 ผลการทดสอบการซึ่กด้วยเครื่องทดสอบการซึ่กมาตรฐาน พบว่า สามารถทนต่อกันซึ่กได้ 30 ครั้ง และจะเสื่อมสภาพลงไปตามลำดับ ผลการทดสอบการต้านการเปียกน้ำของผิวผ้าโดยวิธีพ่นน้ำ เป็นวิธีเบื้องต้นที่มักใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพในการสะท้อนน้ำ (Water Repellency) ของผ้าที่ผ่านการตกแต่งสำเร็จด้วยสารเคมีสะท้อนน้ำ วิธีทดสอบทำได้โดยพ่นน้ำลงบนผ้าด้วยปริมาณน้ำและระยะทางที่กำหนด จากนั้นวัดระดับการต้านการเปียกน้ำของผิวผ้าโดยประเมินลักษณะที่ปรากฏของชิ้นทดสอบหลังพ่นน้ำเปรียบเทียบกับรูปมาตรฐาน พบว่าผ้าที่นำมาใช้สามารถต้านการเปียกน้ำได้โดยน้ำไม่แทรกซึมผ่านเข้าสู่โครงสร้างของเส้นด้าย



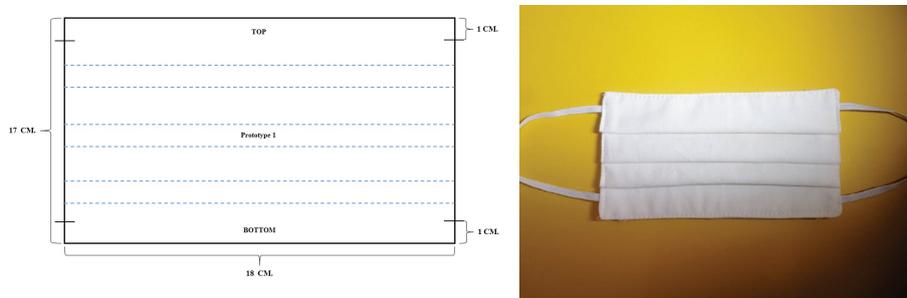
ภาพที่ 2 แสดงการทดสอบการต้านเปียกของผิวผ้าโดยวิธีพ่นน้ำ
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563



การศึกษารูปแบบและพัฒนาหน้ากากอนามัยที่เหมาะสมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์

นวัตกรรมเป็นเครื่องมือที่สำคัญต่อการพัฒนาและนำมาออกแบบปรับใช้ในยุคสังคมปัจจุบัน การสร้างนวัตกรรมนั้นหลายคนคิดว่าจะต้องเป็นสิ่งใหม่ สร้างใหม่ และไม่เหมือนใคร โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้ให้ความสำคัญในการนำนวัตกรรมที่มีอยู่แล้วมาปรับใช้พัฒนา ออกแบบให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันเพื่อช่วยเหลือสังคมและประเทศชาติ และยังสามารถสร้างมูลค่าในอนาคตต่อไปได้ ดังนั้นการศึกษารูปแบบการออกแบบและพัฒนาหน้ากากอนามัยที่เหมาะสมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์เพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์โรคระบาดนี้ นักวิจัยจึงได้นำนวัตกรรมผ้าสะท้อนน้ำมาศึกษาข้อมูลการออกแบบโดยรูปแบบของหน้ากากที่เหมาะสมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ โดยเน้นการระงับรอยตะเข็บหรือริ้วเข็มของหน้ากากผ้าให้มีรอยของตะเข็บน้อยที่สุด และต้องกระชับในการสวมใส่มากที่สุด ต้องมีจีบแบบพับลงเพื่อให้สารคัดหลั่งไหลตกลงพื้นและไม่ให้แทรกซึมเข้าไปในหน้ากากได้ จากเงื่อนไขดังกล่าวทางผู้วิจัยจึงสร้างตัวต้นแบบของหน้ากากผ้าทั้งหมด 4 แบบด้วยกันดังนี้

ต้นแบบที่ 1

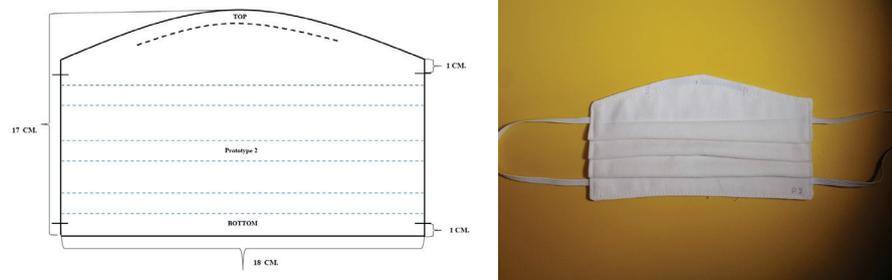


ภาพที่ 3 แสดง Pattern ต้นแบบหน้ากากแบบที่ 1

ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563

จากภาพที่ 3 เป็นต้นแบบหน้ากากแบบที่ 1 ซึ่งจากการทดลองการขึ้นต้นแบบพบว่าต้นแบบนี้ใช้แบบมาตรฐานของแบบหน้ากากอนามัยที่ใช้ในปัจจุบัน โดยมีลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดความกว้าง 18 เซนติเมตร ความยาว 17 เซนติเมตร มี 3 จีบแบบพับลง จากการทดลองการสวมใส่พบว่าแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 1 เมื่อนำไปสวมใส่แล้ว หน้ากากไม่แนบหน้าของผู้สวมใส่ จึงทำให้สารคัดหลั่งสามารถแทรกซึมหรือกระเด็นผ่านตามรูช่องว่างได้ จึงไม่เหมาะสมกับการนำไปสวมใส่ในทางการแพทย์

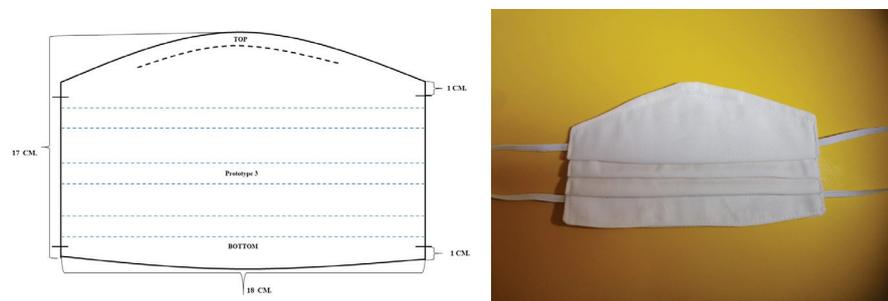
ต้นแบบที่ 2



ภาพที่ 4 แสดง Pattern ต้นแบบหน้ากากแบบที่ 2
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563

จากภาพที่ 4 เป็นต้นแบบหน้ากากแบบที่ 2 ซึ่งจากการทดลองการขึ้นต้นแบบพบว่าต้นแบบโดยการปรับ Pattern จากแบบที่ 1 โดยมีลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ปรับความโค้งด้านบนของหน้ากากและตามลวดด้านบนตรงตำแหน่งจมูก โดยมีขนาดความกว้าง 18 เซนติเมตร ความยาว 17 เซนติเมตร มี 3 จีบแบบพับลง จากการทดลองการสวมใส่พบว่าแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 2 เมื่อนำไปสวมใส่แล้ว หน้ากากมีความแนบกับใบหน้าของผู้สวมใส่มากขึ้น แต่ยังมีช่องว่างในส่วนของคางที่ไม่สอดคล้องกับใบหน้าคน และเมื่อใส่ลวดตามจมูกแล้วเมื่อนำไปซักหลาย ๆ ครั้ง ลวดสามารถทะลุออกจากผืนผ้า ทำให้เกิดอันตรายต่อผู้สวมใส่ได้ จึงไม่เหมาะสมกับการนำไปสวมใส่ในชีวิตประจำวันและสวมใส่ในทางการแพทย์

ต้นแบบที่ 3

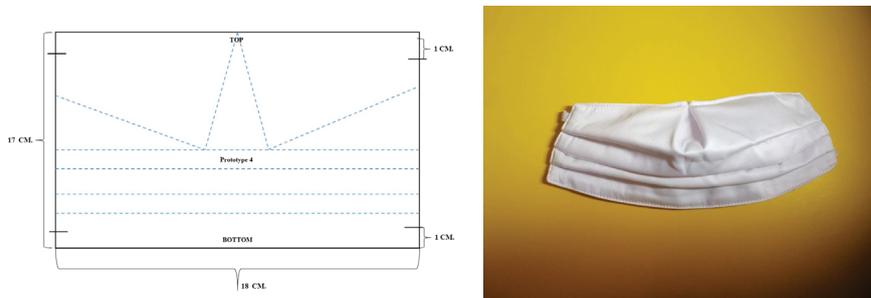


ภาพที่ 5 แสดง Pattern ต้นแบบหน้ากากแบบที่ 3
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563

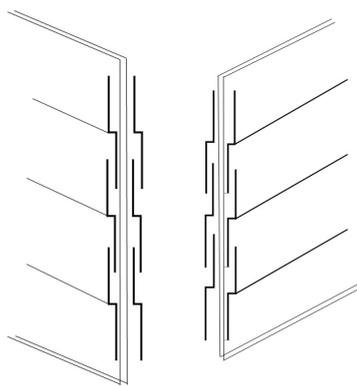


จากภาพที่ 5 เป็นต้นแบบหน้ากากแบบที่ 3 ซึ่งจากการทดลองการขึ้นต้นแบบพบว่าต้นแบบนี้ได้จากการปรับ Pattern จากแบบที่ 2 โดยมีลักษณะสีเหลืองผืนผ้า ปรับความโค้งด้านล่างของหน้ากากเพิ่มเติม และตามลวดด้านบนตรงตำแหน่งจมูก มีขนาดความกว้าง 18 เซนติเมตร ความยาว 17 เซนติเมตร มี 3 จีบแบบพับลง จากการทดลองการสวมใส่พบว่าแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 3 เมื่อนำไปสวมใส่แล้ว หน้ากากมีความแนบหน้าของผู้สวมใส่มากขึ้น แต่เมื่อใส่ลวดตามจมูกและเมื่อนำไปซักซ้ำหลาย ๆ ครั้ง ลวดสามารถทะลุออกจากผืนผ้า ทำให้เกิดอันตรายต่อผู้สวมใส่ได้ จึงไม่เหมาะสมกับการนำไปสวมใส่ในชีวิตประจำวันและสวมใส่ในทางการแพทย์

ต้นแบบที่ 4



ภาพที่ 6 แสดง Pattern ต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563

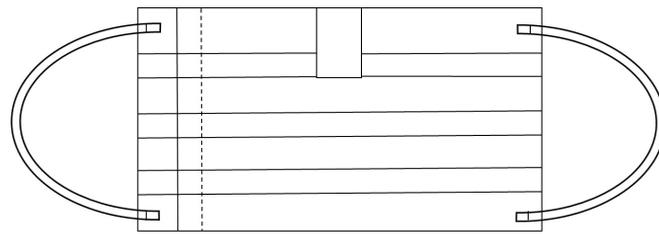


ภาพที่ 7 แสดงภาพต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4 มุมมองด้านซ้ายและขวา
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563

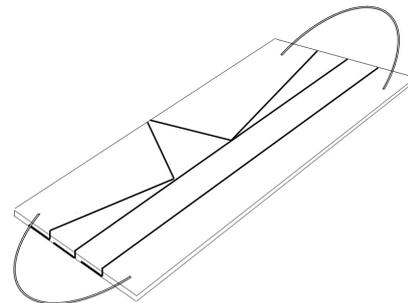




ภาพที่ 8 แสดงภาพต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4 มุมมองด้านบนและด้านล่าง
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563



ภาพที่ 9 แสดงภาพต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4 มุมมองด้านหลัง
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563



ภาพที่ 10 แสดงภาพต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4 ทศนิยมภาพของแบบหน้ากาก
ที่มา : ธนิกา หุตะกมล, 2563

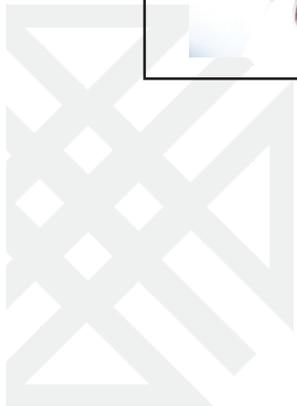
จากภาพที่ 6 เป็นต้นแบบหน้ากากแบบที่ 4 ซึ่งจากการทดลองการขึ้นต้นแบบพบว่าต้นแบบนี้ได้จากการปรับ Pattern จากแบบที่ 3 โดยมีลักษณะที่เปลี่ยนผืนผ้า ปรับความโค้งด้านบนและล่างของหน้ากาก และนำลวดตามจมูกออก โดยใช้จิบแบบทวิตแทนการใช้ลวดเพื่อเพิ่มความกระชับของการสวมใส่และความปลอดภัยของผู้ใช้หน้ากากนี้ โดยมีขนาดความกว้าง 18 เซนติเมตร ความยาว 17 เซนติเมตร มี 3 จีบแบบพับลง จากการทดลองการสวมใส่พบว่าแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำแบบที่ 4 เมื่อนำไปสวมใส่แล้วรูปร่างของหน้ากากเข้ารูปและกระชับมากขึ้น มีความปลอดภัยจากการสวมใส่และยังสามารถซักได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงอันตรายจากลวดตามจมูกที่จะทะลุระหว่างการซักอีกด้วย





ตารางที่ 1 แสดงภาพการสวมใส่ต้นแบบหน้ากากผ้า

แสดงภาพหน้ากาก	ข้อดีและข้อเสียของหน้ากาก
<p>แบบที่ 1</p> 	<p>เป็นผ้าทรงสี่เหลี่ยมมีจีบ 3 จีบแบบคว่ำลง เมื่อสวมใส่แล้วหน้ากากไม่กระชับกับใบหน้า มีช่องว่างที่ทำให้สารคัดหลั่งสามารถกระเด็นผ่านในช่องว่างนั้นได้ จึงไม่เหมาะที่จะนำมาใช้กับบุคลากรทางการแพทย์</p>
<p>แบบที่ 2</p> 	<p>เมื่อนำไปสวมใส่แล้ว หน้ากากมีความแนบกับใบหน้าของผู้สวมใส่มากขึ้น แต่ยังมีช่องว่างในส่วนของคางที่ไม่สอดคล้องกับใบหน้า และเมื่อใส่ลดตามจมูกแล้วเมื่อนำไปซักหลาย ๆ ครั้ง ลวดสามารถทะลุออกจากผืนผ้า ทำให้เกิดอันตรายต่อผู้สวมใส่ได้ จึงไม่เหมาะสมกับการนำไปสวมใส่ในชีวิตประจำวันและสวมใส่ในทางการแพทย์</p>
<p>แบบที่ 3</p> 	<p>ปรับความโค้งด้านล่างของหน้ากากเพิ่มเติม และตามลวดด้านบนตรงตำแหน่งจมูก เมื่อนำไปสวมใส่แล้ว หน้ากากมีความแนบหน้าของผู้สวมใส่มากขึ้น แต่เมื่อใส่ลดตามจมูกและเมื่อนำไปซักหลาย ๆ ครั้ง ลวดสามารถทะลุออกจากผืนผ้า ทำให้เกิดอันตรายต่อผู้สวมใส่ได้ จึงไม่เหมาะสมกับการนำไปสวมใส่ในชีวิตประจำวันและสวมใส่ในทางการแพทย์</p>
<p>แบบที่ 4</p> 	<p>ปรับความโค้งด้านบนและล่างของหน้ากาก และนำลวดตามจมูกออก โดยใช้จีบแบบทวิตแทนการใช้ลวดเพื่อเพิ่มความกระชับในการสวมใส่และความปลอดภัยจากการสวมใส่พบว่า เมื่อนำไปสวมใส่แล้วรูปแบบของหน้ากากเข้ารูปและกระชับมากขึ้น มีความปลอดภัยจากการสวมใส่และยังสามารถซักได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงอันตรายจากลวดตามจมูกที่จะทะลุระหว่างการซัก</p>



สรุปและอภิปรายผล

ผลการทดลองการใช้ผ้าสะท้อนน้ำ (Cotton Silk) โดยใช้เส้นด้ายฝ้ายผสมโพลีเอสเตอร์ โครงสร้างการทอด้วยเป็น Polyester Microfiber เบอร์ 75 ด้ายพุ่ง Cotton Compact Combed เบอร์ 40 การทอใช้เส้นด้าย 500 เส้นด้ายต่อ 10 ตารางเซนติเมตร ผ่านการเคลือบสารกันน้ำ NUVA-1811 ที่ได้การรับรองมาตรฐานจาก OEKO-TEX Standard 100-2019 จากการทดสอบการซักพบว่าการซักที่ 5 ครั้ง 10 ครั้ง และ 30 ครั้ง ผ้ายังสามารถสะท้อนน้ำได้ดี แต่หลังจากการซักที่ 30 ครั้ง คุณสมบัติและประสิทธิภาพของผ้าจะถดถอยลง และลักษณะของรูปแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำที่พัฒนามาทั้งสิ้น 4 ต้นแบบ ซึ่งต้นแบบที่นำไปใช้งานได้คือต้นแบบที่ 4 เมื่อนำไปสวมใส่รูปแบบของหน้ากากมีความกระชับเข้ากับใบหน้ามากที่สุด การสวมใส่มีความปลอดภัย และยังสามารถซักได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของหลอดตามजूอกอีกด้วย โดยการออกแบบหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำเพื่อบุคลากรทางการแพทย์นี้ เป็นการออกแบบโดยใช้ผ้า 3 ชั้นด้วยกัน โดยชั้นที่ 1 และ 2 เป็นผ้าสะท้อนน้ำ ที่สามารถป้องกันการสารคัดหลั่งแทรกซึมผ่านมายังใบหน้าของผู้สวมใส่ได้ และชั้นที่ 3 ใช้ผ้าฝ้ายผสมโพลีเอสเตอร์ชนิดแบบไม่กันน้ำ แต่สามารถดูดซับความชื้นได้ โดยจะเย็บไว้สำหรับด้านในของหน้ากากเพื่อดูดซับน้ำลายของผู้สวมใส่ และยังสามารถใส่แผ่นกรอง PM 2.5 ได้ เพื่อป้องกันฝุ่นละอองและเชื้อแบคทีเรียได้ โดยการเย็บหน้ากากผ้าสะท้อนน้ำนี้ หลีกเลี่ยงการเย็บตรงกลางจมูกหรือตะเข็บกลางหน้ากาก เพื่อป้องกันการแทรกซึมของสารคัดหลั่งผ่านมายังตะเข็บผ้า ดังนั้นต้นแบบหน้ากากชนิดนี้จึงสามารถนำไปใช้ทดแทนหน้ากากอนามัยในการใช้งานทั่วไปสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

หน้ากากผ้าสะท้อนน้ำ สามารถใช้ทดแทนหน้ากากอนามัย (Surgical Masks) ได้ในเบื้องต้น แต่ไม่เหมาะกับการทำหัตถการที่สัมผัสกับสารคัดหลั่ง เลือด หรือการผ่าตัดใหญ่ได้ เนื่องจากหน้ากาทำมาจากผ้าซึ่งมีลักษณะการทอ หรือการขัดสานซึ่งมีช่องว่างของการทอที่ทำให้เกิดการรั่วซึมผ่านของสารคัดหลั่งจะก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้สวมใส่ได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. เพิ่มขนาดของหน้ากากให้มีหลายขนาดเพื่อให้เหมาะสมกับรูปลักษณะของแต่ละบุคคล
2. การใช้อย่างยืด ควรเลือกใช้อย่างให้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานกับลักษณะของผ้าที่สามารถใช้งานได้ในระยะยาว
3. ทดสอบการใช้งานและความพึงพอใจกับบุคลากรทางการแพทย์



เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมโรค. (2563). โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19). กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข.
- โครงการระบบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมวัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์. (2561). รายงานความก้าวหน้า ครั้งที่ 2. สถาบันพลาสติก. สืบค้นจาก <http://medicaldevices.oie.go.th/box/Article/pdf>
- พระครูธรรมศุต (สุทธิพงษ์ สุทธิวงษ์), พระมหาอรุณปัญญาธุโณ และ กัญจิราวิจิตร วัชรารักษ์. (2020). สังคมเมืองในช่วงสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019. วารสารศึกษาศาสตร์ มจร, 8(1), 263-276.
- วรรณยศ บุญเพิ่ม. (2559). กระบวนการสร้างนวัตกรรมเชิงความหมายของแบรนด์ผลิตภัณฑ์วิทยาศาสตร์ชุมชน บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- M. Suraiya, I. Sapon and U. Sumonmal. (2020). "Coronavirus Disease-19 (Covid-19)" Journal of Bamrasnaradura Infectious Diseases Institute, Vol. 14 (2), SE1-10, May-August.





การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การตลาดของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว



การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัด และการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

Local branding and packaging design to the extension as provincial products and community curriculum development on design management and marketing channels expansion : A Case Study of Hnong Namsai Community, Sa Kaeo Province.

รสา สุนทรายุทธ¹

บทคัดย่อ

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำ จังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด : กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้วมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นคว้าวิธีการดำเนินงานของชุมชนโดย การใช้การคิดเชิงออกแบบตัวนำ การดึงเอาคนในชุมชนเข้ามาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ทำการออกแบบ ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่สามารถสื่อสารและเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดให้กับสินค้า อีกทั้งยังนำไปสู่การออกแบบหลักสูตรชุมชนท้องถิ่นระยะสั้นด้านการจัดการ การออกแบบตราสินค้า และบรรจุภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อการยกระดับเป็นผลิตภัณฑ์ของฝากประจำจังหวัด โดยการดำเนินงานจะใช้ วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและการตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่ประกอบไปด้วย อาจารย์ นักออกแบบ ผู้นำกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และลูกค้ากลุ่มเป้าหมายรวมจำนวน 150 คน เพื่อกำหนด แนวทางและประเมินความคิดเห็นที่มีต่องานออกแบบบรรจุภัณฑ์ และตราสินค้า นอกจากนี้ จะใช้วิธีการ จัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการรวมกลุ่มร่วมสร้างสรรค์กับชาวบ้านในชุมชนและผู้เชี่ยวชาญจากวิทยาลัยชุมชน จังหวัดสระแก้วในการออกแบบหลักสูตรชุมชนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

ผลการวิจัยและการออกแบบครั้งนี้ ผู้วิจัยและคณะได้ออกแบบตราสัญลักษณ์ “น้ำใส” ที่สามารถ สื่อสารถึงภาพลักษณ์ใหม่ที่ทันสมัยของตราสินค้าขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ ความเป็นกันเอง ลักษณะของความเป็นท้องถิ่น การมีสุขภาพที่ดี และความสะอาดปลอดภัย ซึ่งงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบเป็นลักษณะกล่องที่สามารถผลิตได้จริง มีภาพลักษณ์ที่สื่อถึงความสนุกสนาน สดใส ความกระตือรือร้น และสะดวกสบาย ซึ่งผลจากการออกแบบ และผลิตบรรจุภัณฑ์รูปแบบใหม่นี้ ทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถขายได้ในราคาที่สูงขึ้น สร้างรายได้ให้กับชุมชน และยังมีโอกาสได้เป็นผลิตภัณฑ์ที่นักท่องเที่ยวสามารถซื้อหาเพื่อเป็นของฝากได้อีกด้วย

¹ ดร. สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

นอกจากนั้น จากกระบวนการร่วมสร้างสรรค์เพื่อทำการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์กับกลุ่มชาวบ้านชุมชนหนองน้ำใส ทำให้ได้ข้อมูลเพื่อการออกแบบหลักสูตรชุมชนระยะสั้น 2 หลักสูตรด้วยกัน คือ หลักสูตรการจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน และหลักสูตรการเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนและการออกแบบตราสินค้า โดยการจัดหลักสูตรให้ชุมชนนี้เป็นการมุ่งเน้นไปที่ธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อนำไปสู่การต่อยอดความคิดและการพัฒนาที่ยั่งยืน ของชุมชนต่อไป

คำสำคัญ : การสร้างตราสินค้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การมีส่วนร่วมของชุมชน หลักสูตรชุมชน

Abstract

This research on local branding and packaging design to the extension as provincial products and community curriculum development on design management and marketing channels expansion : A Case Study of Hnong Namsai Community, Sa Kaeo Province aims to study and research how the local community works by using the idea of design thinking and the way of bringing people together for sustainable developments, designing a local product branding and packaging that can communicate and increase market share of the products. It also led to the design of short-term local community courses on management, branding and packaging design in order to upgrade the products to be as provincial souvenir products. The process will be conducted using semi-structured interviews and questionnaires from a sample group consisting of professors, designers, a leader of local product group and target customers in total of 150 people.

For the results of this research and design, the researcher and the team designed the "Nam Sai" logo that can communicate the modern image of the brand of the products - crispy rolls and crispy spirals, which represents the feeling of prosperity, friendliness, locality, healthy and cleanliness. The prototype packaging design is a box that can actually be produced. There are images that communicate fun, bright, compact and convenient. These new packaging designs would help the products in being sold at a higher price than before. It would make more money for the community and also open for the opportunity to be products that tourists can buy as a souvenir as well.

In addition, from the creative co-creation process to design the brand and packaging with the villagers of Hnong Nam Sai community. This provides information for designing two short-term community courses, which are a course in management of community product

packaging design and a course on increasing marketing channels for community products and branding design. These 2 courses focus on the learning nature of the villagers in order to lead to the development of new ideas for products and more projects on sustainable development of the community in the future.

Keywords : Branding Design, Packaging Design, Community Participation, Community Course

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ชุมชนแต่ละชุมชนในประเทศไทยมีความหลากหลายและลักษณะเฉพาะตัว อีกทั้งยังมีศักยภาพที่จะสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่นขึ้นมาโดยผู้คนในชุมชนเอง ซึ่งวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเหล่านั้น เกิดขึ้นมาจากความต้องการในการสร้างรายได้เป็นหลัก การรวมกลุ่มคนในชุมชนเข้าด้วยกัน หรือความต้องการในการใช้เวลาว่างหลังจากการทำงานหลักให้เกิดประโยชน์ด้วยเหตุนี้เอง ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ของชุมชนท้องถิ่นขึ้นมาเป็นจำนวนมาก และผลิตภัณฑ์เหล่านี้ต่อมาได้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นตัวแทนและเป็นภาพลักษณ์ที่แสดงออกถึงเรื่องราวของชุมชน จนกลายเป็นการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ที่สำคัญขึ้นมา ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน คือ เหล้าผลิตภัณฑ์ OTOP เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีกำเนิดมาจากชุมชนโดยภูมิปัญญาชาวบ้าน มีการแสดงให้เห็นถึงรากฐานทางวัฒนธรรมอย่างน่าสนใจ (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน, 2560) รวมไปถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนนั้น ๆ ซึ่งต่อมามีการพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ OTOP ด้วยการกำหนดเป็นจำนวนดาวมอบให้กับสินค้าที่มีคุณภาพได้ตามเกณฑ์ และมีการสนับสนุนให้ชุมชนเร่งพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าของตนมากขึ้นเรื่อยๆ การออกแบบบรรจุภัณฑ์และการสร้างตราสินค้าเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญ เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ธุรกิจการค้าขายต่าง ๆ ประสบความสำเร็จ การออกแบบเหล่านี้ ถูกจัดให้เป็นส่วนหนึ่งของส่วนประสมทางการตลาดในยุคสมัยใหม่ และด้วยความที่มีการแข่งขันในการผลิตสินค้าที่สูงมากในปัจจุบัน หากตัวผลิตภัณฑ์ไม่สามารถพัฒนาให้ดี หรือแปลกใหม่กว่าเดิมได้ ลักษณะของการออกแบบตราสินค้า และการบรรจุภัณฑ์ จึงเป็นปัจจัยที่เข้ามาช่วยกระตุ้นให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้า (ชัยรัตน์ อัครวางกูร, 2548)

ชุมชนกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ ชุมชนบ้านหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว เป็นชุมชนที่มีความโดดเด่นในการนำเอาพืชเศรษฐกิจของท้องถิ่นอย่างมันสำปะหลังมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์อาหารที่หลากหลาย ใช้สูตรและทักษะในการผลิตที่เฉพาะตัว นำมาซึ่งคุณค่าและความแตกต่างให้กับตัวผลิตภัณฑ์ โดยพื้นที่ตำบลหนองน้ำใสแต่เดิมเป็นตำบลหนึ่งของอำเภอวัฒนานคร จังหวัดปราจีนบุรี ต่อมาได้แยกเป็นจังหวัดสระแก้ว จึงทำให้ตำบลหนองน้ำใส อำเภอวัฒนานคร มาขึ้นกับเขตการปกครองของจังหวัดสระแก้ว อาชีพหลักของประชาชนในตำบลหนองน้ำใสนี้ เป็นการทำนา

และปลุกมันสำปะหลัง เพื่อส่งให้กับโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูป ในช่วงหลังจากการเก็บเกี่ยวผลผลิตนั้น ทางโรงงานได้มอบแป้งมันสำปะหลังให้กับชาวบ้านเพื่อทำขนมขายต่อยอด ซึ่งขนมที่ชาวบ้านเรียนรู้และทำขายนั้น มีหลากหลายชนิด เช่น ลอดช่อง สาคุ ทองม้วน และขนมเกลียวกรอบ สิ่งที่น่าสนใจ คือ ชาวบ้านได้พัฒนาสูตรทองม้วนและขนมเกลียวกรอบให้มีคุณภาพและรสชาติที่ดี มีการผสมผสานสูตรดั้งเดิมเข้ากับสมุนไพรหลากหลายชนิดเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่และเกิดผลประโยชน์ที่ดีต่อสุขภาพ มีการเข้ามาช่วยเหลือขององค์กรต่าง ๆ ในการให้ความรู้ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ จนทำให้ผลิตภัณฑ์ทองม้วนและขนมเกลียวกรอบเป็นที่นิยมมากที่สุด ในบรรดาผลิตภัณฑ์จากแป้งมันสำปะหลังที่ชาวบ้านทำขึ้น และสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบเจอได้อย่างสม่ำเสมอของผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้น คือ การที่ชุมชนสามารถทำผลิตภัณฑ์ได้ดี แต่ไม่สามารถนำไปขายหรือขยายตลาดออกไปได้กว้างขวาง อันเนื่องมาจากที่บรรจุภัณฑ์ไม่ได้มาตรฐาน และไม่มีตราสินค้าที่ให้เกิดความจดจำพอ ผู้วิจัยและคณะจึงเห็นความจำเป็น และความน่าสนใจในการพัฒนาตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ทองม้วนและขนมเกลียวกรอบของชุมชนแห่งนี้ให้มีความโดดเด่น โดยกระบวนการออกแบบนั้น จะมุ่งเน้นการร่วมสร้างสรรค์พัฒนางานออกแบบกับชุมชน และชาวบ้านเจ้าของผลิตภัณฑ์เอง จะได้มีความรู้และความเข้าใจพื้นฐานด้านการออกแบบ การเลือกแบบและการดำเนินธุรกิจโดยใช้การออกแบบเป็นตัวนำ เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทัน และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ได้ในอนาคต

ทั้งนี้ จากกระบวนการที่ได้มาซึ่งงานออกแบบที่เหมาะสมตามความต้องการของผู้ผลิตและตลาดแล้ว กระบวนการเรียนรู้ยังนำไปสู่การสร้างหลักสูตรพัฒนาชุมชนระยะสั้น ที่สร้างขึ้นจากสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนที่เป็นชาวบ้านผู้ผลิต ในด้านการเพิ่มความเข้าใจด้านการออกแบบ การสร้างตราสินค้า และการสร้างแนวคิดด้านการตลาดที่สามารถนำไปสู่การเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดได้ หลักสูตรท้องถิ่นดังกล่าวนี้ เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ความรู้พื้นฐานของชาวบ้านผู้เรียน ออกแบบให้มีความสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมของท้องถิ่นนั้น ๆ ผู้เรียนจะเรียนรู้ตามสภาพจริงของตนเอง และยังสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองครอบครัวและชุมชนได้ (กองพัฒนาการศึกษาชนบทโรงเรียน, 2543)

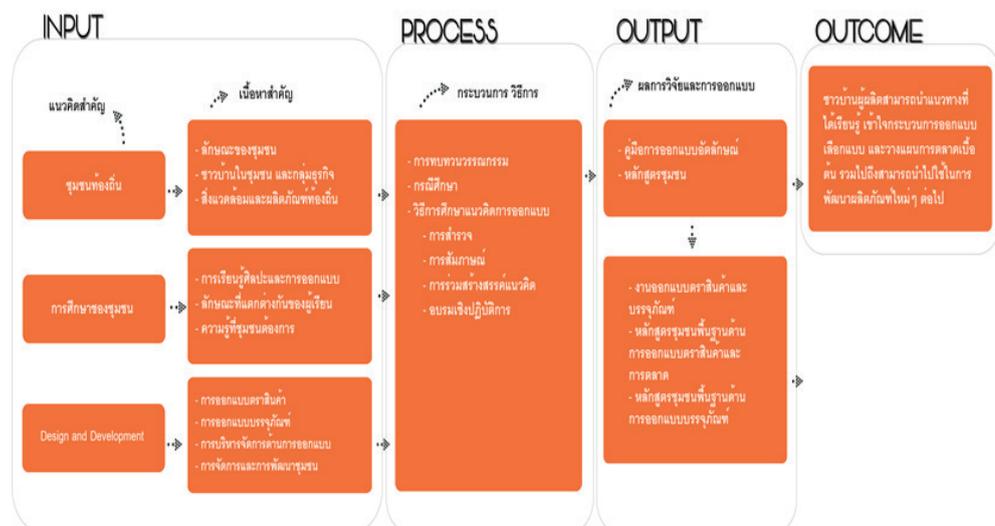
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่เหมาะสม สื่อสาร และสามารถเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดให้กับสินค้า
2. เพื่อออกแบบหลักสูตรพัฒนาชุมชนท้องถิ่นระยะสั้นที่เกี่ยวข้องกับด้านการจัดการการออกแบบ ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นการยกระดับและเพิ่มช่องทางการตลาดไปสู่เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประจำจังหวัด

กรอบการวิจัย

งานวิจัยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาและค้นคว้าวิธีการดำเนินงานของชุมชนโดยการใช้การออกแบบเป็นตัวนำ การดึงนำเอาคนในชุมชนเข้ามาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยใช้กรณีการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ และกระบวนการให้ได้มาซึ่งงานออกแบบที่มีคุณภาพ และประสบความสำเร็จ สามารถสร้างหลักสูตรชุมชนท้องถิ่นระยะสั้น เพื่อให้ชาวบ้านในชุมชนได้เรียนรู้กระบวนการและสามารถดำเนินการต่อยอดพัฒนาได้ด้วยตนเองและ ยั่งยืน

โดยกระบวนการจะให้ความสำคัญกับแนวคิดสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) การทำความเข้าใจชุมชนท้องถิ่น ลักษณะอัตลักษณ์พิเศษ สิ่งแวดล้อม และธุรกิจ 2) การศึกษาของชุมชน ซึ่งมาจกความต้องการในการให้การออกแบบครั้งนี้ สามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาความรู้ และหลักสูตรระยะสั้นชุมชนได้ จึงต้องให้ความสำคัญกับการศึกษาถึงลักษณะของผู้เรียนและความต้องการในการเรียนรู้ และ 3) การออกแบบและการพัฒนา ซึ่งเป็นการมุ่งเน้นไปที่การออกแบบตราสินค้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การบริหารจัดการด้านการออกแบบ และการจัดการและการพัฒนาชุมชน ผ่านกระบวนการ และวิธีการต่างๆ ที่เหมาะสมในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นงานออกแบบ คู่มือการออกแบบอัตลักษณ์ และหลักสูตรชุมชนระยะสั้นที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงผลลัพธ์ของการเกิดความเข้าใจของชาวบ้านเจ้าของผลิตภัณฑ์ และความสามารถในการต่อยอดพัฒนาได้ต่อไป



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดโครงการวิจัย

ที่มา: รสชา สุนทรายุทธ, 2560

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ให้กับชุมชนหนองน้ำใส ร่วมกับวิทยาลัยชุมชนจังหวัดสระแก้ว โดยมีความคาดหวังในกระบวนการทำงานต่อยอดไปสู่ หลักสูตรการเรียนรู้อะสังขณที่เกี่ยวกับให้กับชาวบ้าน เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนด้วยตนเอง ซึ่งการวิจัยนี้ มีระยะเวลาในการดำเนินงาน 1 ปี ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) เป็นการวิจัยที่ได้รับอิทธิพลมาจากปรัชญาปฏิบัตินิยมที่ใช้วิธีวิทยาทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) ร่วมกันในการดำเนินการวิจัย เพื่อให้เกิดการหาคำตอบของการวิจัยที่มีความครอบคลุม (วัลนิกา ฉลากบาง, 2560) อีกทั้งในกระบวนการยังได้มีการนำเอาการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research (PAR)) มาประยุกต์ใช้ควบคู่กันไปอีกด้วย ซึ่งขั้นตอนการดำเนินงาน จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ

1. ขั้นตอนการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์

- ศึกษาทฤษฎีและเก็บข้อมูลเพื่อการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์
- วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์
- ออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์
- ประเมินผลการออกแบบและสรุป

2 ขั้นตอนการออกแบบหลักสูตรพัฒนาชุมชน

- ศึกษาทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหลักสูตรชุมชนท้องถิ่น การสร้างตราสินค้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ และการเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาด
- จัดทำกรรมาธิการเชิงปฏิบัติการเพื่อการสร้างสรรคหลักสูตรชุมชนท้องถิ่นร่วมกับวิทยาลัยชุมชน และชาวบ้านผู้ประกอบการ
- วิเคราะห์และออกแบบร่างหลักสูตรหลักสูตรชุมชน ด้านการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ท้องถิ่น และการเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาด เพื่อการยกระดับและสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประจำ จังหวัด
- ทดสอบร่างหลักสูตรกับผู้เรียนชาวบ้านในชุมชน ประเมินผล และสรุป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น ซึ่งประกอบไปด้วย

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากการสำรวจเบื้องต้น โดยการสำรวจและสัมภาษณ์ความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งข้อมูลดังกล่าว ประกอบไปด้วยรูปแบบของตราสัญลักษณ์ กราฟิก และบรรจุภัณฑ์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนา

ในอนาคต ลักษณะของลูกค้ำกลุ่มเป้าหมาย และลักษณะการเรียนรู้ด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ของ ชาวบ้านผู้ประกอบการ

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสารสิ่งพิมพ์ และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหาหลักประกอบด้วย การออกแบบและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนท้องถิ่น แนว คิดโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) แนวคิดและทฤษฎี ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค หลักการสร้างตราสินค้า ข้อมูลพื้นฐาน ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว และเอกสารงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ คือ แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชุดคือ

1. ชุดแรก เป็นแบบสอบถามสำหรับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบตราอัตลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ ซึ่งประกอบไปด้วย สมาชิกกลุ่มผู้ผลิตขนมทองม้วน และขนมเกลียวกรอบ และลูกค้ำกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ เพื่อนำเอาข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางก่อนทำการออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น และตราสินค้า น้ำใส

ซึ่งเป็นการสอบถามเกี่ยวกับสิ่งที่นึกถึงเมื่อกล่าวถึงท้องถิ่นตำบลหนองน้ำใส ทางด้านสัญลักษณ์ สี และคำสำคัญ

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ

ซึ่งเป็นการสอบถามถึงสัญลักษณ์ สี และโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ของขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ

2. ชุดที่สอง สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งประกอบด้วย อาจารย์นักออกแบบที่มีประสบการณ์ ผู้นำกลุ่มและชาวบ้านผู้ผลิตทองม้วนและเกลียวกรอบ และลูกค้ำกลุ่มเป้าหมายภายในและภายนอกพื้นที่ ในการตอบแบบสอบถามชุดที่สองเป็นการทำหลังจากทำการออกแบบ ต้นแบบตราสินค้า 5 แบบ และบรรจุภัณฑ์ทั้ง 4 แบบแล้ว เพื่อวิเคราะห์หาข้อสรุปของต้นแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ที่ตอบแบบสอบถามต่อตราสินค้า

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ที่ตอบแบบสอบถามต่องานออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

ซึ่งรายละเอียดในส่วนที่ 2 และ 3 จะเป็นการประเมินในด้านความเหมาะสมของสี ความเหมาะสม

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

ของตัวหนังสือ ความเหมาะสมของส่วนประกอบ ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบ ความเหมาะสมของการสื่อสารความหมาย ความเหมาะสมในการเอาไปปรับประยุกต์ใช้ในงานต่าง และความเป็นไปได้ ในการนำไปใช้จริงในปัจจุบัน

การวิเคราะห์และสรุปหลักการเพื่อการออกแบบ

ในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การศึกษาตัวอย่างงานออกแบบที่มีแนวคิดสอดคล้องกับการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึงการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการร่วมสร้างสรรคกับชาวบ้าน ผู้ประกอบการ จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถกำหนดหลักเกณฑ์ในการออกแบบครั้งนี้ขึ้นได้ ดังต่อไปนี้

1. งานออกแบบต้องสื่อสารอัตลักษณ์ของตราสินค้าของชุมชนได้อย่างชัดเจนผ่านตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์
2. งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้องมีความเรียบง่าย เหมาะสมกับการผลิต และบรรจุได้เองภายในชุมชน สามารถป้องกันรักษาตัวผลิตภัณฑ์ รวมทั้งสื่อสารอัตลักษณ์ของตราสินค้าและตัวสินค้าได้อีกด้วย
3. งานออกแบบต้องสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับตัวผลิตภัณฑ์และสามารถสร้างรายได้เพิ่มขึ้นให้กับ ชาวบ้านผู้ผลิตในชุมชน
4. งานออกแบบต้องสามารถนำไปพัฒนา ประยุกต์ใช้งานต่อเนื่องกับผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ของตราสินค้าน้ำใสได้ในอนาคต

การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของตราสินค้าและผลิตภัณฑ์

เนื่องจากผลิตภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้มีการคัดเลือกมาให้เป็นต้นแบบของการพัฒนาอยู่ในหมวดของสินค้าประเภทขนมขบเคี้ยว อาหารรับประทานเล่น ผลิตภัณฑ์นี้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากแป้งมันสำปะหลังซึ่งมีคุณสมบัติที่สามารถลดคอเลสเตอรอลได้ ผลิตภัณฑ์นี้มีความหวานน้อย รสชาติกลมกล่อม และมีการผสมสมุนไพรที่ดีต่อสุขภาพเข้าไปในบางสูตร จึงทำให้เราสามารถจุดเด่นของความมีสุขภาพดีขึ้นมาประกอบในการออกแบบ และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้เช่นกัน โดยกลุ่มเป้าหมายของงานออกแบบนี้ถูกแบ่งโดยใช้การแบ่งส่วนตลาด หรือการแบ่งกลุ่มลูกค้าหรือตลาดของผลิตภัณฑ์ชนิดใดชนิดหนึ่งที่มีความแตกต่างกันออกเป็นส่วนย่อย ๆ ซึ่งจะพิจารณาจากกลุ่มผู้บริโภคซึ่งมีความแตกต่างกันตามอายุ เพศ รายได้ ระดับการศึกษา อาชีพ ศาสนา วัฏจักรชีวิตของครอบครัว (ชัยพร อุดมชนะโชค, 2561) ในงานวิจัยนี้ได้ตั้งเอาหลักเกณฑ์การแบ่งส่วนตลาดผู้บริโภค (Bases for Segmenting Consumer Markets) มาเป็นคุณสมบัติ 2 ส่วนด้วยกัน คือ ด้านการแบ่งตามหลักประชากรศาสตร์ (Demographic Segmentation) ซึ่งเป็นการ

อธิบายคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายในเชิงประชากร เช่น อายุ เพศ ที่อยู่อาศัย อาชีพ และรายได้ เป็นต้น ส่วนอีกด้านหนึ่ง คือ ด้านการแบ่งส่วนทางการตลาดตามหลักจิตวิทยา (Psychographic Segmentation) ซึ่งเป็นการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายในเชิงวิถีการดำรงชีวิตของบุคคล ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีความต้องการในการบริโภคที่แตกต่างกัน โดยตัวแปรที่นำมาใช้ในการอธิบายส่วนนี้ เช่น ทัศนคติ ความเชื่อ และวิถีชีวิต เป็นต้น

ด้านประชากรศาสตร์ (Demographic) กลุ่มเป้าหมายของงานออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ สามารถเป็นได้ทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย แต่หากกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่มีกำลังซื้อและสามารถเข้าใจในการสื่อความหมายของผลิตภัณฑ์ได้ดีที่สุด จัดเป็นกลุ่มที่กำหนดให้อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 10 - 60 ปี หญิง ชาย และเพศทางเลือก และครอบครัวอาศัยอยู่ในเมืองทั่วไป และมีรายได้ที่สามารถซื้อขนมขบเคี้ยวได้ อยู่ที่ประมาณ 8,000 บาท ขึ้นไปต่อเดือน

ด้านจิตวิทยา (Psychographic) กลุ่มเป้าหมาย มีทัศนคติที่ดีต่อการรับประทานอาหารที่มีคุณภาพ ใส่ใจต่อการมีสุขภาพที่ดี การออกกำลังกาย แต่ยังเพลิดเพลินต่อการพักผ่อนด้วยการรับประทานขนม ของขบเคี้ยว ใช้เวลาว่างกับครอบครัว ท่องเที่ยว และทำงานได้อย่างอิสระ



ภาพที่ 2 ภาพแสดงตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายของสินค้าและคู่แข่งในตลาดปัจจุบัน

ที่มา: รสา สุนทรายุทธ, 2561

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังมีการศึกษาคู่แข่งควบคู่กันไปอีกด้วย ทำให้พบว่า มีผลิตภัณฑ์ ขนมทองม้วน ขนมเกลียวกรอบ และขนมที่มีลักษณะการวางตำแหน่งทางการตลาดที่ใกล้เคียงกันอีกมากมาย ทั้งที่เป็นแบบของท้องถิ่นทำกันเองโดยชาวบ้าน มีความคล้ายคลึงกับผลิตภัณฑ์ในงานวิจัยนี้ หรือแบบที่เริ่มมีเครื่องมือเครื่องจักรในการผลิต เช่น ผลิตภัณฑ์ของฝากในตราสินค้าสายชล ผลิตภัณฑ์ของอำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี และตราสินค้าแสงตะวัน หรือตะวัน ออกหมุยของ อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ไปจนกระทั่งตราสินค้าที่มีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย การออกแบบที่สวยงาม ดึงดูด อีกทั้งยังสามารถจำหน่ายในตลาดแบบไฮเบอร์มาร์เก็ต ห้างสรรพสินค้า ร้านค้าปลอดภาษี และสนามบินนานาชาติ ต่าง ๆ อย่างเช่น สุธีรา และ suthera fuse เป็นต้น

ผลจากการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแนวความคิดร่วมสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาตราสินค้า บรรจุภัณฑ์ และการสร้างหลักสูตรชุมชน

ผู้วิจัยและคณะร่วมกับวิทยาลัยชุมชนจังหวัดสระแก้ว เก็บข้อมูลความต้องการด้วยการประชุมเพื่อระดมความคิดเห็น โดยยึดหลักแนวความคิดร่วมสร้างสรรค์ (co - creation) เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายได้เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบ โดยรูปแบบของกิจกรรมการร่วมสร้างสรรค์ (co - creation) จะเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจถึงความสำคัญของการออกแบบที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้อีกในอนาคต การปฏิบัติการ Participatory design (PD) ซึ่งเป็นกระบวนการซึ่งมีแนวคิดในการให้ผู้ที่ไม่ใช่นักออกแบบ หรือไม่ได้มีพื้นฐานในการออกแบบนั้น ๆ มามีส่วนร่วมในการออกแบบ โดยมีระดับของการเข้ามามีส่วนร่วมแตกต่างกันไป ในกิจกรรมแรกนี้ ชาวบ้านเจ้าของผลิตภัณฑ์ได้มีโอกาสใช้วิธีการ Collage หรือวิธีการที่เราเข้าใจกันว่าเป็นการทำภาพปะติด ซึ่งการทำ Collage ในกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์นั้น เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก ความต้องการ และแง่มุมอื่น ๆ ผ่านภาพที่หลากหลาย และเข้าใจได้ง่าย เพื่อทำการสร้าง Moodboard ให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์และความรู้สึกที่มีต่อผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ ส่วนหนึ่งของกิจกรรมจะเป็นการศึกษาทำความเข้าใจ และการทดสอบโครงสร้างของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่น่าสนใจและเป็นไปได้ในงานออกแบบ ด้วยการทำต้นแบบง่ายและรวดเร็ว หรือที่เรียกว่า Flexible models

ผลของการร่วมสร้างสรรค์จะเป็นแรงบันดาลใจที่ประเด็นที่น่าสนใจ การรวมตัวกันยังจะสร้างให้เกิดความรู้สึกของการเป็นเจ้าของร่วมในแนวคิดและงานออกแบบที่เกิดขึ้นด้วย (ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตริรัตน์พันธ์, 2558) สำหรับการดำเนินกิจกรรมร่วมสร้างสรรค์ในโครงการวิจัยนี้ นอกจากความต้องการให้เกิดผลทางด้านออกแบบที่ถูกต้องตรงกับความต้องการของกลุ่มชาวบ้านผู้เป็นเจ้าของธุรกิจร่วมกันแล้ว ยังเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจต่อพื้นฐานความรู้ และความต้องการการเรียนรู้ของกลุ่มชาวบ้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นอีกด้วย แนวคิดนี้เองจะไปสอดคล้องกับรูปแบบของการพัฒนาหลักสูตรชุมชนท้องถิ่น ที่จะมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ตามสภาพจริงของผู้เรียน (กองพัฒนาการศึกษาออกโรงเรียน, 2543) และสอดคล้องกับทฤษฎีประกอบสร้างนิยม (Constructivism) ที่ผู้เรียนจะสร้างความรู้เอง ให้เกิดความรู้ที่สัมพันธ์กันระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ก่อน โดยใช้กระบวนการทางปัญญาของตนเองนั่นเอง (ทีศนา แชมมณี, 2555)

จากข้อมูลที่ได้รับและกาวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ ทำให้ผู้วิจัยจึงสามารถกำหนดแนวทางการสื่อสารของกราฟิกในการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้า และบรรจุภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบของกลุ่มเกษตรกรชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว ซึ่งจะประกอบด้วยแนวทางหลักๆ อยู่ 2 ด้าน คือ

1. การสื่อสารผ่านข้อความที่เป็นภาษา โดยข้อความที่มีผลต่อผู้บริโภค เช่น การระบุ ชื่อของผลิตภัณฑ์ สัญลักษณ์ รายละเอียด หน้าหนัก จำนวน ข้อความต่าง ๆ เป็นต้น
2. การสื่อสารผ่านรูปแบบโครงสร้างและกราฟิก ประกอบด้วย วัสดุ รูปร่าง รูปทรง สี สันลวดลาย เป็นต้น (สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, 2555)

โดยแนวทางในการสื่อสารบรรจุภัณฑ์ และตราสินค้า ผ่านข้อความที่เป็นภาษา รวมทั้งรูปแบบของโครงสร้างและรูปแบบกราฟิกที่เหมาะสม สามารถแสดงออกมาดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงการสรุปผลความต้องการด้านตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์จากการเก็บข้อมูล
ที่มา: รสา สุนทรายุทธ, 2560

รูปแบบของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์	ผลการวิเคราะห์
1. โครงสร้างของบรรจุภัณฑ์	โครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ ควรมีความทนทานในการรับ น้ำหนักจากการบรรจุผลิตภัณฑ์ และการเรียงซ้อนกันได้ดี มีรูปทรงที่เหมาะสมแก่การจัดวางและการเก็บรักษา สามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ได้ง่ายและมีขนาดที่พอเหมาะกับ ปริมาณที่กำหนด ซึ่งในปัจจุบันโครงสร้างของกล่องมีขนาด ที่เป็นมาตรฐาน จึงไม่ก่อให้เกิดปัญหา ทำให้ไม่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างชิ้นใหม่ สามารถเลือกรูปแบบ กล่องมาตรฐาน แคปรับขนาดให้เหมาะสมเท่านั้น
2. ลวดลายของภาพกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์	ในตอนนี้ บรรจุภัณฑ์เดิม ยังไม่มีความหลากหลาย ส่วนใหญ่ใช้เพียงตัวหนังสือ และลวดลายของดอกไม้ ซึ่งไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ ดังนั้น จึงเป็นเหตุผลที่ดีที่บรรจุภัณฑ์จะแสดง ออกถึงอัตลักษณ์ตราสินค้า ชุมชน และผลิตภัณฑ์ให้ มากกว่านี้ ด้วยการสื่อสารผ่านตัวการ์ตูนแทนตัวผู้ผลิต และตัวผลิตภัณฑ์ขนมแต่ละชนิด เป็นต้น
3. รูปแบบของตัวอักษร และข้อความบนบรรจุภัณฑ์	รูปแบบตัวอักษรเดิมส่วนใหญ่ จะมีลักษณะทั่วไป มีทั้ง ตัวอักษรตรงธรรมดา และตัวคล้ายกับลายมือ หรือตัวเขียน ดังนั้น เพื่อเพิ่มความทันสมัย และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ของบรรจุภัณฑ์ จึงควรเลือกตัวอักษรที่เป็นตัวตรงแบบมีหัว เรียบง่าย ทั้งตัวหนาและตัวบาง
4. สีสีนของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์	สีของบรรจุภัณฑ์ควรเป็นการควบคุมโทนสีให้มีจำนวนที่ เหมาะสม และสามารถสื่อสารได้เป็นอย่างดี กลุ่มสีที่ถูกเลือก มากที่สุดคือ สีน้ำตาล สีเขียว และสีฟ้า สำหรับตราสินค้า และ ชมพู ส้ม ม่วง และน้ำตาลอ่อน สำหรับประกอบ บรรจุภัณฑ์
5. ความสะดวกในการใช้งาน	สามารถจับถือได้สะดวกมากยิ่งขึ้น และสามารถวาง เรียงซ้อน หรือวางไขว้ในชั้นวางได้เป็นอย่างดี
6. ปริมาณและน้ำหนักที่นิยมซื้อ	มีความเหมาะสมสำหรับการรับประทานหนึ่งครั้งหมด ราคาไม่สูง และสามารถซื้อเป็นของที่ระลึกขนาดเล็กได้

จากรายละเอียดที่สรุปข้อมูลในตารางที่ 1 สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาแจกแจงรายละเอียด
ในประเด็นของอารมณ์และคำสำคัญของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ได้ดังต่อไปนี้

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

การออกแบบต้นแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ

จากการศึกษา เก็บข้อมูล และการประเมินผลงานออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้เราสามารถสรุปงานออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์เพื่อการลงผลิตได้ดังต่อไปนี้

ภาพลักษณ์โดยรวมขององค์กร

ตำบลบ้านหนองน้ำใส เป็นหนึ่งในชุมชนที่สำคัญมากของจังหวัดสระแก้ว อยู่ในเขตอำเภอวัฒนานคร ชื่อของชุมชนหนองน้ำใสมาจากความอุดมสมบูรณ์ในอดีตที่มีแหล่งน้ำเป็นจำนวนมาก และยังมีควมใสสะอาด เป็นแหล่งอาหารที่ดีและที่ทำมาหากินของคนในชุมชน โดยชาวบ้านได้เคยเขียนสัญลักษณ์ของชุมชนเอาไว้เป็นรูปเรือที่ล่องในแหล่งน้ำใสสะอาด ซึ่งในปัจจุบันไม่มีแหล่งน้ำมากมายอย่างเมื่อก่อนแล้ว แต่ชุมชนนี้ก็ยังเป็นแหล่งอาหารของจังหวัดอยู่ เนื่องจากที่ชาวบ้านส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกร โดยพืชเศรษฐกิจที่มีความสำคัญของชุมชนนี้ คือ การปลูกข้าวและการปลูกมันสำปะหลังส่งให้กับโรงงานอุตสาหกรรมเพื่อแปรรูปเป็นแป้งมันสำปะหลังไว้สำหรับทำอาหาร ในช่วงเวลาที่ไม่ใช้ฤดูการเพาะปลูก ช่วงหลังการเก็บเกี่ยว ชาวบ้านเหล่านี้จะไม่มีงานทำ ทำให้ขาดรายได้ จึงได้รวมตัวกันและเกิด การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ขนมหลากหลายชนิด แต่ที่มีความโดดเด่นและขายดีมากที่สุดมี 2 ชนิด คือ ขนม ทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ ผลิตภัณฑ์ทั้ง 2 ชนิดนี้ได้รับความนิยมในชุมชนเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าชาวบ้านจะผลิตกันเองอย่างง่าย ๆ และบรรจุลงในถุงพลาสติกใสธรรมดาเท่านั้น แต่เนื่องจากขนมทั้งสองนี้ มีความเฉพาะตัวที่คุณสมบัติแท้มาจากมันสำปะหลัง มีเนื้อสัมผัสของขนมที่ชัดเจน และมีรสชาติหวานเหมาะสม กลมกล่อมจากการทดสอบโดยลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ชาวบ้านจึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอขนม 2 ชนิดนี้ออกไปสู่การขายที่จริงจังขึ้น สามารถเป็นของฝากที่สวยงาม อร่อย และมีคุณค่า พร้อมทั้งยังสามารถส่งขายไปทั่วประเทศได้อีกด้วย จึงเป็นเหตุผลที่ก่อให้เกิดการออกแบบและพัฒนาตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ขึ้นในครั้งนี้

การอธิบายอารมณ์และคำสำคัญของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์

ผลจากการสรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดแรก ในเรื่องอัตลักษณ์ของตราสินค้าท้องถิ่นหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว สามารถสรุปลักษณะรูปแบบที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้วออกมาได้เป็น ตราสินค้าที่มีชื่อว่า “น้ำใส” ที่มาจากชื่อของชุมชนเอง คือ ตำบลหนองน้ำใส ซึ่งมีความหมายว่าธารน้ำที่มีความใสสะอาดดี อุดมสมบูรณ์ไปด้วยอาหารสำหรับทุก ๆ คน นอกจากนั้น ตัวผลิตภัณฑ์ถูกผลิตขึ้นมาเองภายในชุมชนโดยชาวบ้าน ด้วยสูตรทำขนมของชาวบ้านที่มีมาเป็นเวลานาน จึงทำให้เราสามารถกำหนดคำสำคัญหลัก (Keywords) ของงานออกแบบตราสินค้าและอัตลักษณ์องค์กรได้ดังต่อไปนี้ คือ 1) สุขภาพดี 2) เป็นกันเอง 3) ท้องถิ่น 4) ใจดี 5) อุดมสมบูรณ์ และ 6) สะอาดปลอดภัย ซึ่งงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ก็มีความสอดคล้องกับตราสินค้าและอัตลักษณ์องค์กร ทำให้เราสามารถวิเคราะห์งานออกแบบบรรจุภัณฑ์มาได้ดังต่อไปนี้ 1) ความสนุกสนาน 2) ความเป็นกันเอง 3) ความสดใส 4) ความกระตือรือร้น และ 5) ความสะอาด

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว



ภาพที่ 4 แสดงสัญลักษณ์และชุดสี กลุ่ม A และกลุ่ม B ของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่ได้จากการเก็บแบบสอบถาม
ที่มา: รสา สุนทรอายุทธ, 2560

องค์ประกอบทางกราฟิกแสดงอัตลักษณ์องค์กร

องค์ประกอบทางกราฟิกที่แสดงอัตลักษณ์ของ “น้ำใส” ประกอบไปด้วย ตราสัญลักษณ์หลักที่มีลักษณะของการรวมชื่อตราสินค้าอย่างเป็นทางการเข้ากับสัญลักษณ์ มีสีและข้อความที่แสดงออกถึงชื่อที่มาของชุมชน ตัวอักษรและลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ โดยการนำเอาองค์ประกอบทางกราฟิกไปใช้อย่างเหมาะสมมีความสำคัญยิ่งต่อระบบอัตลักษณ์ ต้องคำนึงถึงการสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กรหรือตราสินค้าเป็นหลัก (สมิตรา ศรีวิบูลย์, 2547) ดังที่แสดงในภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แสดงตราสัญลักษณ์หลัก หรือ Corporate Symbol แบบที่ 1, 2, 3, 4, และ 5
ที่มา: มนทีเยร หงษ์ตระกูล และรสา สุนทรอายุทธ, 2561

ตราสัญลักษณ์ “น้ำใส” ที่ปรากฏอยู่ด้านบนนั้น ถูกคัดเลือกมาจากรายงานออกแบบทั้งหมด 5 รูปแบบ ได้เป็นชิ้นงานออกแบบที่สมบูรณ์ตามความต้องการของชุมชนมากที่สุด ซึ่งงานออกแบบประกอบไปด้วย ตัวหนังสือเขียนว่า น้ำใสด้วยลักษณะคล้ายกับตัวหนังสือลายมือที่มีความเคลื่อนไหว สนุกสนาน และเป็นกันเอง ซึ่งสามารถสื่อสารถึงตัวผู้ผลิตภายใต้ตราสินค้านี้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังมีสัญลักษณ์ภาพที่ปรากฏเป็นรูปของเรือบรรทุกต้นมันสำปะหลังอยู่ด้านบนของเรือ แสดงถึงสัญลักษณ์ในอดีตของชุมชนบ้านหนองน้ำใสที่มีหนองน้ำมากมาย และพาหนะการเดินทางโดยเรือ ซึ่งแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของชุมชน และตัวมันสำปะหลังเองที่เป็นพืชเศรษฐกิจหลักของชุมชนแห่งนี้ ด้านล่างแสดงเส้นสีฟ้า ที่มีความหมายถึงสายน้ำ และสุดท้ายด้านใต้ของภาพทั้งหมดมีคำภาษาอังกฤษเขียนว่า HNONG NAM SAI (หนองน้ำใส) ซึ่งเป็นชื่อของชุมชน แสดงออกถึงผลิตภัณฑ์และตราสินค้าที่มาจากชุมชนหนองน้ำใส

การออกแบบตราสัญลักษณ์ “น้ำใส” นั้นเน้นการปฏิบัติตามหลักการการจัดองค์ประกอบด้านศิลปะและการออกแบบ ซึ่งประกอบไปด้วยเรื่องของการสร้างความเป็นเอกภาพ (Unity) หรือการทำให้ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน รวมตัวกันและเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Coherence) ไม่ว่าจะเป็นเส้น รูปทรง พื้นที่ว่าง สี และน้ำหนัก เป็นต้น อีกทั้งการออกแบบนั้นยังให้ความสำคัญกับความสมดุล (Balance) ให้การจัดวางองค์ประกอบสร้างเกิดความรู้สึกว่แต่ละส่วนมีน้ำหนักต่อเนื่องกันโดยการรับรู้ทางสายตา (ชูด นิมเสมอ, 2531) โดยเฉพาะแบบที่ได้รับการเลือกมากที่สุด และเป็นแบบที่ถูกนำมาใช้ในการผลิตนั้น แสดงให้เห็นถึงน้ำหนักทางการมองเห็นที่สมดุลด้วยการวางตัวหนังสือขนาดใหญ่ด้านซ้ายมือ เทียบน้ำหนักกับสัญลักษณ์ของเรือและต้นมันสำปะหลังด้านขวามือ

นอกจากนั้น การเป็นตราสัญลักษณ์เชิงการค้า ผู้ออกแบบเองยังต้องให้ความสำคัญต่อแนวทางแนะนำด้านความเรียบง่าย (simple) การมีเอกลักษณ์เป็นที่จดจำ (Memorable) การมั่นคงอยู่ถาวร (Timeless) ความอเนกประสงค์ (Versatile) และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Appropriate) (ณัฐชานันท์ สมบัติประธาน และนาวิ เป็ลยวิจิตร, 2557) ซึ่งทุกงานออกแบบ โดยเฉพาะชิ้นงานที่ถูกเลือก ก็ได้แสดงออกถึงกฎ 5 ข้อสำคัญในการออกแบบตราสัญลักษณ์เชิงการค้า (Logo Design) ได้เป็นอย่างดี

ลวดลายอัตลักษณ์

ลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ของ “น้ำใส” เป็นลวดลายที่นำมาจากกราฟิกของผลิตภัณฑ์ของตราสินค้าเป็นหลัก โดยสามารถใช้งานเพื่อช่วยเสริมภาพลักษณ์และทำให้ใช้งานได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น และสมบูรณ์มากขึ้นเช่นกัน รูปแบบของลวดลายสามารถปรับเปลี่ยนไปตามผลิตภัณฑ์ ซึ่งขณะนี้ มีจำนวนสองผลิตภัณฑ์ได้แก่ ขนมทองม้วน และขนมเกลียวกรอบ ลวดลายจะมาในลักษณะของภาพวาดกราฟิกที่มีความสดใส สบาย และเป็นกันเองตามภาพลักษณ์หลักของงานออกแบบ

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว



ภาพที่ 6 แสดงลวดลายอัตลักษณ์
ที่มา: มณฑิยา หงษ์ตระกูล, 2561

ภาพตัวแทนบุคลิกภาพหรือ Mascot

ภาพตัวแทนของสมาชิกกลุ่มแม่บ้านหนองน้ำใสที่มีภาพลักษณ์แสดงออกถึงความสุภาพ ใจดี อ่อนน้อม อารมณ์ดี และเป็นมิตร ทำท่าทางนำเสนอขนมที่เป็นผลิตภัณฑ์ของทางชุมชน นอกจากนั้นยัง สวมเสื้อลายผ้าขาวม้า ซึ่งเป็นเสื้อที่ตัดเย็บจากผ้าชุมชนท้องถิ่นของจังหวัดสระแก้ว อีกชุมชนหนึ่ง เป็นเสื้อที่ชาวบ้านชุมชนหนองน้ำใสใส่เป็นประจำเวลาที่มีการรวมทำกิจกรรมกลุ่ม ดังปรากฏในภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แสดงภาพตัวแทนบุคลิกภาพหรือ Mascot
ที่มา: มณฑิยา หงษ์ตระกูล, 2561

งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ

งานออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์แปรรูปแป้งมันสำปะหลังกำหนดการใช้รูปแบบเดียวกันทั้งขนมเกลียวกรอบและขนมทองม้วน ถูกคัดเลือกมาจากงานออกแบบทั้ง 4 รูปแบบ ได้เป็นชิ้นงานตามความต้องการของชุมชนมากที่สุด ตามภาพที่ 8 งานออกแบบมีการปรับเปลี่ยนกราฟิกและโทนสีตามแต่ละผลิตภัณฑ์ขนมทองม้วนใช้โทนสีน้ำตาลเป็นสีหลัก วางลวดลายอัตลักษณ์รูปขนม

ทองม้วนไว้เป็นพื้นหลัง ส่วนขนมเกลียวกรอบใช้โทนสีเหลืองส้มเป็นสีหลัก วางลดลายอัตลักษณ์รูปขนมเกลียวกรอบไว้เป็นพื้นหลัง ตัวหนังสือ และสัญลักษณ์วางลงบนพื้นสีขาวโปร่งใส 64% และวางภาพตัวแทนบุคลิกภาพหรือ Mascot ไว้ด้านหน้าข้างล่างซ้ายของตัวบรรจุภัณฑ์ ซึ่งก็ได้ใช้หลักการเดียวกันของการจัดองค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ ในด้านการสร้างความมีเอกภาพ และความสมดุลของงาน อีกทั้งยังให้ความสำคัญของการสร้างจุดเด่น (Dominance) หรือการทำให้สำคัญที่สำคัญปรากฏชัด สะดุดตาที่สุดในงานทั้งหมด จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงาน จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสม และรู้จักการเน้นภาพ (Emphasis) ที่ดี (ชูดุ นิมเมสมอ, 2531)

สำหรับด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์นั้น ผู้วิจัยและคณะได้กำหนดให้เป็นในลักษณะของซองลามิเนต ซีสสามด้าน เป็นถุงพลาสติก 2 ชั้น ให้รูปแบบการพิมพ์ที่มีความละเอียดมากกว่าถุงพลาสติกทั่วไป คุณสมบัติสามารถใช้ได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของพลาสติกที่ใช้ และรูปแบบของซองพลาสติกใสและกล่องกระดาษแข็งด้านนอกอีกชั้น ซึ่งรูปแบบที่ถูกนำมาผลิตก่อนเป็นอันดับแรกคือรูปแบบกล่อง เพราะราคาไม่แพงหากต้องการผลิตในจำนวนที่ไม่มาก ดังปรากฏตามภาพที่ 8



ภาพที่ 8 งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ หมายเลข 1 แสดงแบบต่าง ๆ ก่อนรับการเลือก และหมายเลข 2 แสดงแบบที่ได้รับการเลือก นำมาผลิตเป็นต้นแบบ
ที่มา: มนเชียร หงษ์ตระกูล และรสา สุนทรายุทธ, 2561

การออกแบบหลักสูตรชุมชนด้านการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

การพัฒนาหลักสูตรชุมชนท้องถิ่นขึ้นมา นั้น อันเนื่องมาจากความต้องการของแต่ละท้องถิ่นมีความแตกต่างกัน หลักสูตรที่เป็นแกนกลางระดับชาติอาจจะยังไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง จึงต้องมีการนำหลักสูตรระดับชาติมาปรับให้เหมาะสมกับแต่ละท้องถิ่น หลักสูตรที่ได้มาใหม่นั้นสำหรับในแต่ละชุมชนท้องถิ่นนั้น เป็นการบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนชุมชนและนักวิชาการ คืออาจารย์ร่วมกันสร้างขึ้น เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียน เรียนจากชีวิต อาชีพ หรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชุมชนจริง โดยการจัดการเรียนการสอน จะมุ่งเน้นอาจารย์หรือผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ และผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน, 2543)

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การตลาดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

จากกระบวนการค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมกับกลุ่มชาวบ้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ ตราสินค้า น้ำใส ผู้วิจัยทำการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ชาวบ้านด้วยกระบวนการเชิงปฏิบัติการ เพื่อทำความเข้าใจในพื้นฐานความรู้ของกลุ่มชาวบ้านและใช้ในการร่างหลักสูตรที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบหลักสูตรชุมชนวิทยาลัยชุมชนจังหวัดสระแก้ว โดยยึดทฤษฎีการสร้างความรู้โดยตัวผู้เรียนเอง (Constructivism) ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นเต็มศักยภาพของผู้เรียน คือ 1) การปฏิบัติในชีวิตจริง 2) ได้ใช้ความคิดและการปฏิบัติอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน 3) กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากคิด และ 4) เน้นให้ผู้เรียนคิดและปฏิบัติด้วยแนวทางของตนเอง (สมใจ ทองเรือง, 2552) ที่เป็นการจัดกิจกรรมตามภาพที่ 9



ภาพที่ 9 การอบรมเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มชาวบ้านในชุมชนผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ ภาพซ้ายแสดงการเข้ารับฟังการให้ความรู้ด้านการออกแบบและการตลาด และภาพขวาแสดงการนำเสนอผลงานการสร้างภาพปะติด แสดงอารมณ์และลักษณะของงานออกแบบ

ที่มา : รสา สุนทรายุทธ, 2560

โดยลักษณะของหลักสูตรชุมชนระยะสั้นถูกออกแบบมาเป็น 2 หลักสูตรหลัก จากการตรวจสอบความเหมาะสมกับพื้นหลังของผู้เรียน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด และปรับใช้ได้กับการเรียนในหลักสูตรอื่นๆ และชุมชนอื่น ๆ เช่นกัน โดยรายละเอียดมีดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนการสอน หลักสูตรฝึกอบรม การจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน

การจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจพื้นฐานและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การเตรียมข้อมูล วัตถุประสงค์เพื่อใช้สำหรับการออกแบบหรือพัฒนาแบบบรรจุภัณฑ์ วิธีการติดต่อสื่อสารกับนักออกแบบ และบริษัทผลิตบรรจุภัณฑ์ ประเภท วัสดุของบรรจุภัณฑ์ ต้นทุนที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ชุมชน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเข้าใจพื้นฐานของกระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์

2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถสร้างแนวคิดพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนได้
 3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถติดต่อสื่อสารกับนักออกแบบบรรจุภัณฑ์และบริษัทผลิตบรรจุภัณฑ์ได้อย่างถูกต้อง

4. เพื่อให้ผู้อบรมได้ทราบถึงประเภทของวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ชุมชน ต้นทุน และเทคนิคกรรมวิธีการบรรจุผลิตภัณฑ์ที่ถูกต้อง

โดยการจัดการเรียนการสอนจะแบ่งออกเป็น 5 หน่วยการเรียนรู้ ตามตารางที่ 2 ได้แก่

ตารางที่ 2 รายละเอียดการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ หลักสูตรฝึกอบรม การจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน

ที่มา : วิทยาลัยชุมชนจังหวัดสระแก้ว, 2561

หน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน	- หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ - แนวโน้มการออกแบบบรรจุภัณฑ์ในต่างประเทศ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แนวคิดและการยกระดับบรรจุภัณฑ์สำหรับขนมทองม้วนและขนมเกลียว	- ความสำคัญของบรรจุภัณฑ์ - หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ด้านการตลาด - กลุ่มเป้าหมายทางการตลาด - การเพิ่มประสิทธิภาพ (บรรจุภัณฑ์) เพื่อกระจายสินค้าภายในจังหวัด ในประเทศและเพื่อการส่งออกต่างประเทศ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์	- ความหมายในการออกแบบและขั้นตอนพื้นฐานด้านการจัดการในการออกแบบเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและสามารถทำงานร่วมกับนักออกแบบได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การผลิตและเครื่องจักรสำหรับผลิตบรรจุภัณฑ์	- ประเภทของบรรจุภัณฑ์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน - ขั้นตอนการพิมพ์ การผลิตบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ - เทคนิคการบรรจุผลิตภัณฑ์ด้วยตัวเอง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เทคนิคการถนอมอาหารโดยการเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม	- ประเภทของบรรจุภัณฑ์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน - ขั้นตอนการพิมพ์ การผลิตบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ - เทคนิคการบรรจุผลิตภัณฑ์ด้วยตัวเอง

2. การจัดการเรียนการสอน หลักสูตรฝึกอบรม การเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนและการออกแบบตราสินค้า

ศึกษาการใช้กลยุทธ์การเปิดตลาดเชิงรุก (Dynamics Marketing) การกำหนดนโยบายการส่งเสริมการขาย การประชาสัมพันธ์การวางแผนการเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชน เทคนิคการทำ SWOT การใช้กลยุทธ์การตลาด 8P การดำเนินงานด้วยหลัก PDCA (ศิริวรรณ เพชรไพร,

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

2560) และศึกษาวิวัฒนาการการออกแบบตราสินค้า ศึกษาเปรียบเทียบ กรณีศึกษาจากต่างประเทศและในประเทศไทย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้ ความเข้าใจด้านการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถวางแผนการตลาดเพื่อการเพิ่มช่องทางการตลาด
2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีทัศนคติที่ดี มีความรู้ ความเข้าใจด้านการประชาสัมพันธ์ การเจรจา การพยากรณ์ทิศทางสำหรับตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชน
3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีพื้นฐานความเข้าใจ เห็นถึงความสำคัญของตราสินค้า มีแนวคิด และสามารถติดต่อสื่อสารในส่วนของตราสินค้าตนเองได้

โดยการจัดการเรียนการสอนจะแบ่งออกเป็น 5 หน่วยการเรียนรู้ ตามตารางที่ 3 ได้แก่

ตารางที่ 3 รายละเอียดการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ หลักสูตรฝึกอบรม การเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนและการออกแบบตราสินค้า

ที่มา : วิทยาลัยชุมชนจังหวัดสระแก้ว, 2561

หน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การตลาดเชิงรุก	- กลยุทธ์การตลาดเชิงรุก - กรณีศึกษา ผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จ - การวางแผนกำหนดนโยบาย - การสร้างและพัฒนาทีมงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เทคนิคการวิเคราะห์ด้วย SWOT	- หลักการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชน จังหวัดสระแก้ว
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้กลยุทธ์การตลาด 8P	- กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ - กลยุทธ์ราคา - กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่าย - กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด - กลยุทธ์บรรจุภัณฑ์ - กลยุทธ์การใช้พนักงานขาย - กลยุทธ์ข่าวสาร - กลยุทธ์การใช้พลัง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การดำเนินงานด้วยหลัก PDCA	การนำ PDCA cycle มาใช้ในกระบวนการปฏิบัติงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ความสำคัญของตราสินค้า และการออกแบบตราสินค้า	- ความสำคัญของตราสินค้า Brandname, Brandmark, Trademark, Copyright, Logo - การออกแบบตราสินค้า และการปรับปรุงตราสินค้า (Rebranding)

รายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ที่ระบุทั้งสองหลักสูตรนั้น เป็นการวางโครงสร้างเนื้อหาที่มีความจำเป็นต่อการบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes) ของหลักสูตร หรือวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ซึ่งในการปฏิบัติ ผู้สอนสามารถจะประยุกต์แนวทางการเรียนสอน กิจกรรม และงานมอบหมายให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ ผลลัพธ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของพื้นที่ได้

สรุปและอภิปรายผลการออกแบบ

ผลลัพธ์ที่ได้จากการออกแบบในโครงการวิจัยนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และผลที่คาดหวังไว้ จากการสำรวจการใช้งานจริงของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ ได้ผลคือ トラสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบสำหรับขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ トラสินค้า “น้ำใส” สามารถผลิตและขายได้จริง เหมาะสมกับการขายได้ทั้งในชุมชน และการขยายตลาดออกไปในร้านของฝากประจำจังหวัด โดยการผลิตชุดแรก ได้ผลิตออกมาอย่างละ 500 ชิ้น เป็นชนิดกล่องก่อนเป็นอันดับแรก เนื่องจากสามารถผลิตได้ในจำนวนที่น้อย ไม่มีขั้นต่ำ นอกจากนั้น トラสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบทำให้เกิดความรู้สึก อารมณ์ และการสื่อสารภาพลักษณ์ ตามที่ได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้ โดยภาพลักษณ์ใหม่นี้สามารถเพิ่มมูลค่าของตัวผลิตภัณฑ์ และทำให้ทัดเทียมกับคู่แข่งได้

จากกระบวนการค้นคว้าศึกษาข้อมูลเพื่อทำการออกแบบ トラสินค้าและบรรจุภัณฑ์กับกลุ่มชาวบ้านชุมชนหนองน้ำใสผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ทำให้ได้ข้อมูลเพื่อออกแบบหลักสูตรชุมชนระยะสั้น 2 หลักสูตรด้วยกัน คือ หลักสูตรการจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน และหลักสูตรการเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนและการออกแบบ トラสินค้า

โดยหลักสูตรการจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน เป็นการเรียนรู้ใน 5 หน่วยการเรียนรู้ด้วยกัน คือ 1) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน 2) แนวคิดและการยกระดับบรรจุภัณฑ์สำหรับขนมทองม้วนและขนมเกลียวกรอบ 3) การจัดการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ 4) การผลิตและเครื่องจักรสำหรับผลิตบรรจุภัณฑ์ และ 5) เทคนิคการถนอมอาหารโดยการเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ส่วนหลักสูตรการเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนและการออกแบบ トラสินค้า จะเป็นการเรียนรู้ใน 5 หน่วยการเรียนรู้เช่นกัน คือ 1) การตลาดเชิงรุก 2) เทคนิคการวิเคราะห์ด้วย SWOT 3) การใช้กลยุทธ์การตลาด 8P 4) การดำเนินงานด้วยหลัก PDCA และ 5) ความสำคัญของ トラสินค้าและการออกแบบ トラสินค้า โดยที่ทั้งสองหลักสูตรนี้ มีการปรับเนื้อหาให้สามารถนำเสนอออกมาให้เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ด้วยรูปแบบกิจกรรมมอบหมายที่เน้นภาพที่เรียบง่าย การลงมือทำตามทักษะของแต่ละกลุ่มผู้เรียน เนื้อหาสาระที่ใช้การอธิบายรายละเอียด ความหมายไปในแต่ละส่วน ผู้เรียนสามารถทบทวนด้วยตนเอง และสามารถเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ของคนในชุมชน การต่อยอดความคิด และการพัฒนาที่ยั่งยืนของชุมชน

จากการศึกษาและค้นคว้าวิธีการดำเนินงานของชุมชน การดึงเอาคนในชุมชนเข้ามาเพื่อ

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การต่อยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัดและการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่มช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว

การพัฒนาที่ยั่งยืนนั้น ปรากฏให้เห็นเป็นไปตามหลักการในการพัฒนาชุมชนที่ว่า การที่ทุกคนในชุมชนให้ความร่วมมือ มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น และได้รับความรู้ความเข้าใจด้านการออกแบบก็สามารถนำไปสู่การต่อยอดผลิตภัณฑ์และสร้างความเปลี่ยนแปลงของชุมชนไปในแนวทางที่ดีได้ กิจกรรมที่ให้ทุกคนได้ร่วมสร้างสรรค์หรือการสร้างคุณค่าในงานด้วยกันนั้น ยังทำให้เกิดความห่วงแหนและภาคภูมิใจต่อผลงานที่ได้ร่วมกันสร้างขึ้นมากก็เป็นส่วนช่วยให้ผลงานถูกนำเสนอออกมาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะและการพัฒนาในอนาคต

จากการสรุปผลการวิจัยและผลการออกแบบ ในด้านการใช้งานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้เกิดข้อเสนอแนะและการพัฒนาต่อยอดไปในอนาคต ในด้านการนำเอารูปแบบแนวทางในการออกแบบมาพัฒนาสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ของตราสินค้า “น้ำใส” ได้อีก นอกจากนั้นแนวทางการสื่อสารให้คนได้รู้จักตราสินค้าและผลิตภัณฑ์สามารถทำได้ในอีกหลากหลายช่องทาง เช่น การทำสื่อเคลื่อนไหว และสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้ภาพลักษณ์ ตราสินค้า และองค์ประกอบทางกราฟิกที่ได้จัดทำในโครงการวิจัยนี้ เพื่อให้เกิดความจดจำ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของตราสินค้า และต่อยอดไปให้เกิดความภาคภูมิใจในตราสินค้าต่อไป

ในด้านของหลักสูตรระยะสั้นที่เกี่ยวข้องที่ได้ออกแบบมาจากกระบวนการทำการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์เพื่อยกระดับสินค้าไปสู่การเป็นสินค้าของฝากประจำจังหวัดนั้น เป็นแนวทางที่น่าสนใจ เพราะในปัจจุบันการเรียนรู้ไม่ได้อยู่แค่เพียงในห้องเรียนเท่านั้น และการเรียนการสอนที่เป็นสูตรสำเร็จ อาจจะไม่ได้อผลสำเร็จสำหรับทุกคน อีกทั้ง การเรียนรู้เฉพาะทาง ในหัวข้อที่สามารถนำไปใช้งานจริงได้ ได้รับความนิยม และให้ความสำคัญมากขึ้น ดังนั้น แนวทางการวางหลักสูตรระยะสั้นในครั้งนี้นี้ สามารถเป็นต้นแบบการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นอื่นๆ ที่น่าสนใจและตรงกับความต้องการของผู้เรียนต่อไป

สำหรับด้านของกระบวนการวิจัย โดยกระบวนการมีส่วนร่วมคิดร่วมสร้างสรรค์ สามารถทำให้ได้ผลงานที่ตรงกับความต้องการได้ดี แม้จะต้องใช้เวลาและพลังในการจัดกิจกรรม และการดำเนินการสร้างความเข้าใจในกลุ่มที่อาจจะมีพื้นฐานการอ่านเขียนไม่เท่ากัน แต่แนวทางเช่นนี้ จะสามารถลดปัญหาของการได้มาซึ่งงานออกแบบที่ไม่ได้นำไปใช้จริง ดังนั้น กระบวนการร่วมสร้างนี้ก็ยังสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดไปสู่โครงการอื่นๆ ในอนาคตได้อีกด้วย

บรรณานุกรม

- กองพัฒนาการศึกษาออกโรงเรียน. (2543). สรรสาระพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน การศึกษาออกระบบ. กรุงเทพฯ : กรมการศึกษาออกโรงเรียน
- ชลูด นิมเสมอ. (2531). องค์ประกอบของศิลปะ : Composition of Art. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- ชัยพร อุดมชนะโชค. (2561). Market Segmentation” เรื่องสำคัญที่หลายธุรกิจมักมองข้าม. สืบค้น วันที่ 30 มิถุนายน 2561, จาก <https://www.maxideastudio.com/blog/market-segmentation>.
- ชัยรัตน์ อิศวางกูร. (2548). ออกแบบให้โดนใจ : คู่มือการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้ประกอบการ และนักออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมสนับสนุน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- ณัฐชานันท์ สมบัติประธาน และนาวิ เปลี่ยวจิตร์. (2557). การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่า เครื่องประดับ สำหรับผู้ประกอบการรายย่อย ในจังหวัดจันทบุรี. จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตริรัตน์พันธ์ (2558). Service Design Process & Methods. กรุงเทพมหานคร: จัดทำโดย ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), ดาวโหลดได้จาก <http://tcdc.groov.asia/method/assets/PDF/ServiceDesignBook.pdf>
- วัลนิภา ฉลาดบาง. (2560). การวิจัยแบบผสมผสาน Mixed Methods Research. วารสาร มหาวิทยาลัยนครพนม, 7(2), 124-132.
- ศิริวรรณ เพชรไพร. (2560). การสื่อสารการตลาดเชิงพลวัต ความสำเร็จเปรียบเทียบทางการตลาด ประสิทธิภาพในการดำเนินงานทางการตลาดและความยั่งยืนทางการตลาดของธุรกิจ อุตสาหกรรมอาหารในประเทศไทย. วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ, 9(1), 112-124.
- สมใจ ทองเรือง. (2552). การเรียนรู้ตามสภาพจริงกับการสอนผู้ใหญ่. สืบค้นวันที่ 28 ตุลาคม 2561, จาก <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=9217&Key=hotnews>.
- สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน. (2560). โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ One Tambon One Product (OTOP). สืบค้นวันที่ 11 ธันวาคม 2560, จาก <https://cep.cdd.go.th/>.
- สุมาลี ทองรุ่งโรจน์. (2555). Packaging Design การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ : บริษัท วาดศิลป์ จำกัด.
- สุมิตรา ศรีวิบูลย์. (2547). การออกแบบอัตลักษณ์ : Corporate Identity. กรุงเทพฯ : เอ บีซี ดิสทริบิวชั่น.
- Shutherland, R. and Karg, B. (2004). Graphic designer's colourhandbook. Gloucester,MA: Rockport.



เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ กรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ อโยธยา: การสันนิษฐานรูปแบบเต็มองค์ของเจดีย์

Golden Octagonal Chedi at the Main Prang of Wat Rachaburana Ayutthaya :
Assumption of the complete components of Chedi

ศรินยา ปาทา¹

บทคัดย่อ

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ(จำลอง) จากกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ อโยธยา วัดนี้สร้างในสมัยสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) เมื่อ พ.ศ.1967 หรือราวปลายพุทธศตวรรษที่ 20 เจดีย์องค์นี้เป็นเครื่องทองสำคัญที่ถูกคนร้ายลักลอบขุดกรุโจรกรรมไปเมื่อ พ.ศ.2499 และตามคืนกลับมาได้ เดิมคงประดิษฐานในกรุชั้นที่ 2 ร่วมกับเครื่องทองที่กษัตริย์ถวายเป็นพุทธบูชา เจดีย์จำลองตรวจสอบพบ 5 ชั้น ไม่ครบองค์มีรูปแบบลวดลายและเทคนิคที่ใกล้เคียงกัน ไม่ทราบรูปแบบสมบูรณ์

เมื่อศึกษารูปแบบลวดลายและเทคนิค กับรูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในประเทศไทยช่วงสมัยต่าง ๆ พบว่าเจดีย์องค์นี้คงมีต้นแบบจากรัตนเจดีย์ วัดจามเทวี (วัดกู่กุด) ลำพูน อายุราวพุทธศตวรรษที่ 17 – 18 สืบสายวิวัฒนาการไปตามดินแดนพุทธศาสนาทั้งภาคเหนือ ภาคกลางและภาคตะวันตก จากเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมที่นิยมสร้างในพื้นที่ภาคกลางและภาคตะวันตก ประกอบด้วยฐานบัวลูกแก้วอกไก่ที่นิยมในศิลปะล้านนา รองรับเรือนธาตุที่มีซุ้มหน้านางแบบอย่างศิลปะสุโขทัย ส่วนบนที่หายไปนั้นคงเป็นส่วนรองรับองค์ระฆังกลม ที่มียอดทรงกรวยจากชุดบัวคลุม ปล้องไฉน และปลียอด ตามแบบอย่างเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมที่มีวิวัฒนาการอยู่ในภาคกลางและตะวันตก ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 เช่น เจดีย์วัดไก่เตี้ย สุพรรณบุรี เจดีย์รายวัดพระแก้ว สรรคบุรี ชัยนาท เจดีย์ในวัดถ้ำเขาหลวง เพชรบุรีราย วัดพระราม และเจดีย์วัดสังฆปัต ในบึงพระราม อโยธยา เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำนี้คงสร้างในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ ช่วงการสร้างวัดราชบูรณะ อโยธยา และพระราชประสงค์และพระราชนิยามที่นำรูปแบบเจดีย์ในระยะแรกการสถาปนากรุงศรีอยุธยา มาบรรจุถวายเป็นพุทธบูชา

คำสำคัญ : รูปแบบสันนิษฐาน เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม เครื่องทอง ปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ

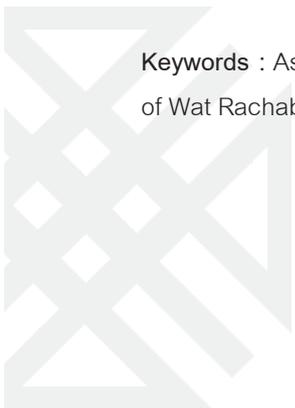
¹ ภัณฑารักษ์ชำนาญการ, กลุ่มวิจัย สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร



Abstract

The golden octagonal Chedi (replica) from the main chamber of Wat Ratchaburana, Ayutthaya built in King Rama II's reign (Chao Sam Phraya) in 1424 or around the end of the 20th century Buddhist Era. This Chedi is one of the important gold pieces that the thieves smuggled in September 1956, and the police can follow back. Originally it was enshrined on the second floor of the chamber, where gold jewelry, Royal utensils, and Royal regalia which the King brought for a Buddha offering, were found. This replica was designed to disassemble; by examination, it has been split into 5 pieces. However, this Chedi is an incomplete and unknown pattern. Comparing to the octagonal chedi found in Thailand during different periods, it is found that this golden octagonal chedi (replica) has its original prototype, starting from Rattana Chedi, Wat Chamadevi (Wat Ku Kut), Lamphun, dated back to 17 – 18 century Buddhist Era. The octagonal chedi, which was popularly built-in central and western regions of Thailand, were blended by several art styles; Lanna, Sukhothai, and Ayutthaya. Lanna Art expresses a tall shape with a pointed torus molding base, supported by Rueanthat with a facade from Sukhothai art. But did not create a channel arch to enshrine the Buddha image like architecture. The missing upper part is probably the relic chamber in the round bell shape with the spire base carries the spire, the circular tiers, and the upper part of the spire. The evolution of this kind of octagonal Chedi emerged in the 19 – 20 century Buddhist Era, obviously at Wat Kai Tia in Suphanburi, Wat Phra Kaew Sankhaburi in Chainat, Wat Tham Khao Luang in Phetchaburi including at Wat Phra Ram and Wat Chedi Sangkhlapat in Ayutthaya. The dated of this golden octagonal pagoda (replica) assumed to be in the late century 20-century Buddhist Era consistent with the time Wat Ratchaburana was built, and it was probably the wish of the king who brought the form of chedi in the early stages of the establishment of Ayutthaya to offer it as a Buddha worship.

Keywords : Assumption, Golden octagonal Chedi, important gold pieces, the Main Prang of Wat Rachaburana Ayutthaya



ความสำคัญของปัญหา

งานช่างหลวงของอยุธยาที่มีพื้นฐานอันเกิดจากวัฒนธรรมสังฆมได้รับการปรุงแต่งด้วยการผสมผสานกับแหล่งบันดาลใจแห่งใหม่ คือ ราชธานีสุโขทัย และล้านนา ตามลำดับ แต่ในศตวรรษแรกของราชธานีอยุธยาก็ได้ผนวกแคว้นสุโขทัยไว้ในอาณาจักรของตน ในทางช่างย่อมหมายถึงการรวบรวมศิลปะสุโขทัยไว้ในศิลปะอยุธยา ทั้งนี้แตกต่างจากล้านนาที่กรณีทั้งด้านสงครามและมิติภาพที่ยังแผ่อิทธิพลศิลปะลงมาเป็นระลอก อนึ่ง การที่อยุธยาติดต่อกับต่างประเทศทั้งใกล้และไกลโพ้น ย่อมหมายถึงการเพิ่มพูนความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการเพิ่มเติมความหลากหลายในงานช่างด้วยเช่นกัน ศาสนสถานในศิลปะอยุธยาก็เช่นเดียวกับในศิลปะสุโขทัยและศิลปะล้านนาที่ไม่อาจเทียบเคียง ความใหญ่โตอลังการกับของประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งมีราชธานีสำคัญที่เจริญรุ่งเรืองอย่างยิ่งมาก่อน เช่น ศาสนสถานขอมสมัยเมืองพระนครของประเทศกัมพูชา หรือศาสนสถานสมัยราชธานีพุกามของประเทศพม่า แต่ศิลปะหรืองานช่างหลวงของอยุธยาก็มีเอกลักษณ์โดยสมบูรณ์เป็นพิเศษแตกต่างจากเพื่อนบ้าน คือ ความประณีตคมคายในความเรียบง่าย อันสอดคล้องกลมกลืนกับแนวความคิดในพุทธศาสนาฝ่ายเถรวาทอย่างยิ่ง (สันติ เล็กสุขุม, 2544, 4-6)

วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นวัดสำคัญยิ่งวัดหนึ่งในสมัยอยุธยาตอนต้นปรากฏอยู่ในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับต่าง ๆ โดยกล่าวว่า สร้างขึ้นในสมัยสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 หรือเจ้าสามพระยา (ครองราชย์ระหว่าง พ.ศ.1967 - 1911) เมื่อสมเด็จพระนครินทราธิราชเสด็จเถลิงถวัลยราชสมบัติเป็นกษัตริย์ลำดับที่ 6 แห่งกรุงศรีอยุธยา โปรดเกล้าให้ราชโอรสทั้งสามพระองค์ไปปกครองเมืองต่าง ๆ โดยเจ้าอ้ายพระยา พระราชโอรสพระองค์แรกปกครองเมืองสุพรรณบุรี เจ้าอี่พระยาพระราชโอรสองค์ที่ 2 ปกครองเมืองแพรกศรีราชา และเจ้าสามพระยาพระราชโอรสองค์เล็กปกครองเมืองชัยนาท (พิษณุโลก) ครั้นถึง พ.ศ. 1967 สมเด็จพระนครินทราธิราชเสด็จสวรรคต เมื่อเจ้าอ้ายพระยาและเจ้าอี่พระยาทรงทราบเรื่องดังกล่าว จึงยกทัพเข้ามาแย่งกรุงศรีอยุธยาหวังจะชิงราชสมบัติ เจ้าอ้ายพระยาตั้งทัพที่ถนนปามะพร้าวใกล้วัดพลับพลาไชย ส่วนเจ้าอี่พระยา ตั้งทัพที่วัดไชยภูมิ (วัดป่าถ่าน) จากนั้นทั้งสองพระองค์ทรงช้างเคลื่อนพลมาปะทะกันที่เชิงสะพานป่าถ่าน และต่างก็สิ้นพระชนม์ระหว่างกระทำการต่อสู้กัน เมื่อพระเชษฐาทั้งสองสิ้นพระชนม์ เจ้าสามพระยาได้เสด็จจากเมืองชัยนาท(พิษณุโลก) มาแย่งกรุงศรีอยุธยา และได้เสวยราชสมบัติสืบต่อจากพระราชบิดาทรงพระนามว่า สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 ต่อมาภายหลังจากที่ทรงถวายพระเพลิงพระศพพระเชษฐาทั้งสอง และทรงอุทิศที่ถวายเพลิงสร้างปราสาทและวิหารเป็นพระอารามเรียกว่า วัดราชบูรณะตั้งพระราชพงศาวดารกรุงเก่าฉบับหลวงประเสริฐ ระบุว่า “ศึกราช 786 มะโรงศก (พ.ศ.1967) สมเด็จพระอินทราชาเจ้า ทรงประชวร นฤพาน ครั้นนั้นเจ้าอ้ายพระยาและเจ้าอี่พระยา พระราชกุมารทำนชนช้างด้วยกัน ณ สะพานป่าถ่าน ถึงพิราลัยทั้ง 2 พระองค์ที่นั้น จึงพระราชกุมารเจ้าสามพระยาได้เสวยราชสมบัติพระนครศรีอยุธยาทรงพระนามสมเด็จพระบรมราชาธิราชเจ้า และทำนจึงให้ก่อพระเจดีย์สองพระองค์สวมที่เจ้าพระยาอ้ายและเจ้าพระยาอี่ชนช้างด้วยกัน ถึง(อนิจ) ภาพตำบลดป่าถ่านนั้น ในศักราชนั้นสถาปนา วัดราชบูรณ...” (หลวงประเสริฐอักษรนิติ, 2507, 446)



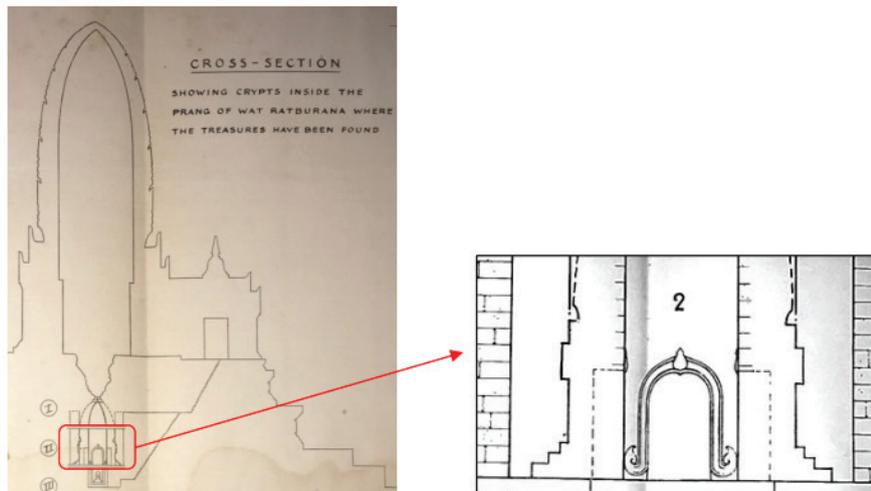
เดือนกันยายน พ.ศ.2500 เกิดการลักลอบขุดกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ กองกำกับ การตำรวจภูธรจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จึงได้แจ้งให้กรมศิลปากรทราบ และสามารถจับกุมคนร้าย และยึดของกลางซึ่งเป็นเครื่องทองไว้ได้จำนวนหนึ่ง จากการให้ปากคำของคนร้ายทำให้ทราบว่า นอกจากของกลางที่ถูกยึดไว้แล้ว มีเครื่องทองส่วนหนึ่งน้ำหนักประมาณ 75 กิโลกรัม ได้ถูกลักลอบ นำออกไปแล้วก่อนหน้านี้และไม่สามารถติดตามคืนมาได้ ภายหลังการจับกุมคนร้าย เจ้าหน้าที่ของ กรมศิลปากรได้ทำการขุดค้นภายในกรุปรางค์ประธานเพิ่มเติม พบเครื่องทองและของมีค่าอื่น ๆ นับพัน ชิ้น ปัจจุบันเครื่องทองจากกรุพระปรางค์วัดราชบูรณะที่ยึดคืนได้จากคนร้ายและจากการขุดค้นของ กรมศิลปากร แยกเก็บรักษาและจัดแสดงในสถานที่ 2 คือ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กรุงเทพฯ ปัจจุบันเครื่องทองที่พบ จากจังหวัดพระนครศรีอยุธยาทั้งหมด ได้นำมาเก็บรักษารวมกันไว้ที่เดียวคือพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานเครื่องทองของพิพิธภัณฑสถาน แห่งชาติ เจ้าสามพระยา ซึ่งอยู่ในระหว่างดำเนินการก่อสร้างและเตรียมการจัดแสดง

การค้นพบเครื่องทองจากกรุปรางค์ประธาน วัดราชบูรณะ นับเป็นหลักฐานสำคัญใน การศึกษารูปแบบ ลวดลายและเทคนิคเครื่องทองสมัยอยุธยาตอนต้น ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 20 แม้หลักฐานส่วนหนึ่งได้สูญหายไปจากการโจรกรรมและไม่สามารถนำกลับคืนมาได้ นับตั้งแต่ พ.ศ.2500 เป็นต้นมาได้มีการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ตีความเกี่ยวกับเครื่องทองที่พบจากกรุปรางค์วัดราชบูรณะ อย่างต่อเนื่อง มีการจัดกลุ่มประเภทเครื่องทองกรุปรางค์วัดราชบูรณะ มีการจัดแบ่งไว้ 8 กลุ่ม(ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์, 2558, 89 – 99) คือ เครื่องราชกกุธภัณฑ์ ได้รับอิทธิพลแบบอย่างมาจากอินเดีย 5 สิ่ง คือ พระมหากษัตริย์มงกุฎ พระแสงขรรค์ชัยศรี ธารพระกร(สมัยโบราณเป็นฉัตร) วาลวิชนี ฉลองพระบาท เรียกว่า เครื่องเบญจราชกกุธภัณฑ์ นักวิชาการบางท่านแบ่งเป็น 7 ประเภท คือ สถาปัตยกรรม จำลอง เครื่องราชูปโภค เครื่องราชกกุธภัณฑ์ เครื่องทรงและเครื่องประดับของกษัตริย์และเจ้านาย พระพุทธรูปและพระพิมพ์ ประติมากรรมรูปต่าง ๆ และจารึก บางท่านแบ่งเป็นเพียง 2 – 3 (กลุ่มวิจัย สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, 32 และ วรวิทย์ สินธุรหัส , 2555,12) ประเภท คือ เครื่องราชูปโภค และเครื่องบูชาทางศาสนา และเครื่องถนิมพิมพาภรณ์ เป็นต้น เครื่องทองส่วนหนึ่งยังไม่ได้มีการ วิเคราะห์ตีความทั้งรูปแบบศิลปกรรมและการกำหนดอายุสมัย





ภาพที่ 1 : ปรากฏการณ์ประฐานวัดราชบูรณะ อโยธยา



ภาพที่ 2 : กุฏิชั้นที่ 2 ทรูปร่างค้ำประฐานวัดราชบูรณะ อโยธยา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบสันนิษฐานที่สมมุติได้มองค้ำประกอบของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ (จำลอง) ที่พบในทรูปร่างค้ำประฐานวัดราชบูรณะ อโยธยา และอิทธิพลแรงบันดาลใจในรูปแบบ
2. เพื่อศึกษารูปแบบลวดลายและเทคนิคของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ (จำลอง) ช่างทอง อโยธยา ปรับแต่งรูปแบบจากสถาปัตยกรรมสูงงานประณีตศิลป์ที่เป็นเอกลักษณ์เครื่องทองอยุธยาตอนต้น ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 20



กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำที่พบในกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ อโยธยา เป็นรูปแบบเจดีย์สำคัญทางพุทธศาสนาที่มีมาก่อนการสถาปนากรุงศรีอยุธยา อาจมีต้นแบบจากเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในศิลปะทวารวดี มีเค้าโครงรูปแบบที่ค่อนข้างสมบูรณ์ คือ รัตนเจดีย์ วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน และการที่สร้างเครื่องทองเป็นของมีค่าสำหรับใช้ในราชสำนัก และเป็นวัดที่กษัตริย์คือ สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) ผู้ที่จะสร้างคงเป็นสถาปัตยกรรมจำลองที่สร้างตามพระราชประสงค์และพระราชานิยมของกษัตริย์ที่เลือกรูปแบบเจดีย์ในระยะแรกของการสถาปนาที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับราชวงศ์สุพรรณภูมิของพระองค์มาจำลองไว้

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาที่ผ่านมามีเพียงการศึกษารูปแบบชิ้นงาน และจัดกลุ่มเครื่องทองประเภทต่าง ๆ จึงต้องตรวจสอบและค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

1. เอกสารที่สำนักหอจดหมายเหตุแห่งชาติ ในส่วนเกี่ยวข้องกับเครื่องทองวัดราชบูรณะ คือ เอกสาร ศธ 0707.26/24(1) – (12) เป็นเอกสารกระทรวงมหาดไทย บัญชีของกลางในคดีอาญา (ค.24) รายงานการสอบสวนอำเภอพระนครศรีอยุธยา ลงวันที่ 28 - 30 กันยายน พ.ศ.2500 จำนวน 12 แผ่น และบัญชีสิ่งของที่กรมศิลปากรตรวจค้นเก็บมาจากในพระปรางค์วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภายหลังจากผู้ร้ายชุดค้น ลงบันทึกวันที่ 9 ตุลาคม 2500 เพื่อตรวจสอบว่าเป็นชิ้นส่วนเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมเป็นเครื่องทองที่ได้จากกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นในช่วงเวลาการลักลอบขุดและการดำเนินการขุดค้นต่อโดยกรมศิลปากร

2. ภาพและข้อมูลทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร เพื่อตรวจสอบข้อมูลของเครื่องทองที่นำมาศึกษาในครั้งนี้

3. บทความ หนังสือ งานวิจัยต่าง ๆ ที่รวบรวมและศึกษาวิเคราะห์เครื่องทองวัดราชบูรณะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในศิลปะสมัยต่าง ๆ เช่น เครื่องทองกรุวัดราชบูรณะ ศิลปะของแผ่นดิน (จิราภรณ์ อรัญยะนาถ : 2550) ศิลปะอยุธยา : งานช่างหลวงแห่งแผ่นดิน (สันติ เล็กสุขุม : 2544) เจดีย์วัดพระแก้ว สวรรคบุรี จังหวัดชัยนาท (ธนธร กิตติกันต์ : 2549)

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ตรวจสอบที่มาของชิ้นส่วนเครื่องทองกลุ่มหนึ่ง จำนวน 5 ชิ้น (ภาพที่ 3) กับเอกสารชิ้นต้นของหอจดหมายเหตุแห่งชาติ เลขทะเบียนที่ปรากฏเป็นกลุ่ม ข. คงหมายถึง “ของกลาง” ที่ถูกคนร้ายโจรรวมไปจากกรุดังกล่าวมาแล้ว และทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

เจ้าสามพระยา และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร แม้จะมีชื่อเรียกต่างกัน แต่เป็นลำดับจากบ้านที่ทะเลเบียนที่ถูกตั้งตรงกันว่าเป็นของที่ได้จากกรุปราสาทประธานวัดราชบูรณะ อยุธยา



ภาพที่ 3 ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม 5 ชั้น
ที่มา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.

2. ศึกษารูปแบบลวดลายและเทคนิค ของส่วนประกอบสถาปัตยกรรมทั้ง 5 ชั้น ที่มีสภาพไม่สมบูรณ์นัก จึงทำการถอดรูปแบบลวดลายทีละชั้น เพื่อให้เห็นรายละเอียดของลวดลาย และรูปแบบชิ้นส่วนเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรม ซึ่งองค์ประกอบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม รายละเอียดดังนี้

ชั้นที่ 1 (ทะเลเบียน ข.58) จากรูปแบบคงเป็นส่วนฐานล่างของเจดีย์ เพราะเป็นชั้นเดียวที่มีการปิดพื้นผิวด้านหนึ่งไว้ เทียบได้กับฐานเชิงหรือฐานหน้ากระดานชั้นล่างสุดของเจดีย์

การประกอบรูปแบบและลวดลายเป็นชิ้นส่วนแปดเหลี่ยม โดยการบุแผ่นพื้นด้วยแผ่นทอง ขอบข้างเป็นลายโปร่ง เชื่อมบัดกรีต่อขอบแปดเหลี่ยม ด้านในมีแท่งทรงกระบอกกลวงที่มุมทั้งแปด ผูกมัดกับมุมด้วยเส้นทอง คงเป็นเดือยสำหรับสวมต่อกับชิ้นส่วนที่อยู่เหนือขึ้นไป ขอบด้านนอกทำลวดลายดอกกลมสี่กลีบ ที่ประกอบขึ้นจากกระเปาะทรงกลมสลักกันล้อมด้วยเส้นลวดทองม้วนบิดเกลียว เชื่อมบัดกรีก้านขดปลายม้วนเข้าหากันคล้ายลายหัวหูกู้ ภายในกระเปาะฝังประดับแก้วสีเขียวและสีขาวสลักกัน คันช่องดอกกลมสี่กลีบด้วยลายก้านขดปลายม้วน 2 เส้น ที่หันส่วนโค้งให้กัน ซ้อนด้านด้วยลายก้านขดปลายม้วนที่เกิดจากลวดทองม้วนบิดเกลียวล้อรูปแบบกัน ซ้อนทับด้านบนด้วยแล้วเส้นลวดทองม้วนบิดเกลียว ขนาบด้วยเส้นคู่ขนานที่มีลายเม็ดกลมล้อมรอบด้วยเส้นลวดทองม้วนเป็นเกลียว ทำเป็นลายซ้ำกันโดยรอบ (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ชั้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 1
ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.

ชั้นที่ 2 (ไม่ทราบเลขทะเบียน) เป็นชั้นส่วนแปดเหลี่ยมที่ลดหลั่นขนาดจากชั้นที่ 1 ส่วนนี้เทียบได้กับสถาปัตยกรรมคงเป็นส่วนฐานเชิงหรือฐานหน้ากระดานที่ลดหลั่นจากชั้นที่ 1

การประกอบชั้นส่วนนี้ โดยต่อสวมเดือยหรือท่อทรงกระบอกกับชั้นที่ 1 ได้พอดี เชื่อมมัดกรีขอบข้างเป็นลายโปร่ง โดยใช้แผ่นทอง 3 แผ่น ชั้นเป็นโครงแปดเหลี่ยมเชื่อมติดกับเดือยทรงกระบอกกลม การประกอบลาย โดยใช้แผ่นทองและเส้นลวดทองประกอบเป็นลายดอกสี่กลีบ ดอกตรงกลางกลม ด้วยการทำกระเปาะเป็นกรอบฝังแก้วสีเขียวสลับลีเสียว รอบกระเปาะล้อมด้วยเส้นลวดทองม้วนขดเป็นเกลียว กลีบดอกสี่กลีบล้อมดอกกลม กลีบดอกเกิดจากการตัดแผ่นทองสามเหลี่ยมซ้อนทับสองแผ่น ปิดทับด้านบนด้วยลายเส้นลวดขดเป็นเกลียวล้อมรอบเม็ดกลม สลับกับก้านขด 2 ตัวปลายสองข้างม้วนเข้าหากัน ซ้อนกันสองชั้น ชั้นล่างเป็นแผ่นทองซ้อนทับด้วยเส้นลวดทองขดเป็นเกลียว มีแผ่นทองสี่เหลี่ยมซ้อนด้วยเส้นลวดขดเกลียวล้อมเม็ดกลมอีกชั้นเรียงสลับกันไปโดยรอบฐานแปดเหลี่ยม หนาไปด้วยเส้นคู่ขนานที่ภายในเป็นแถวเม็ดกลมล้อมด้วยเส้นลวดขดเกลียว หนาอีกชั้นด้วยเส้นลวดขดเกลียวโดยรอบ ขอบบนและขอบล่างของทำเป็นรูปหยดน้ำหรือลายกระจังที่เกิดจากกระเปาะฝังแก้วสีเขียวสลับลีเสียวโดยรอบ ปิดทับกระเปาะด้วยลายก้านขดปลายม้วนออกเป็นกลีบเลี้ยงหรือก้านดอก (ภาพที่ 5 - 6)



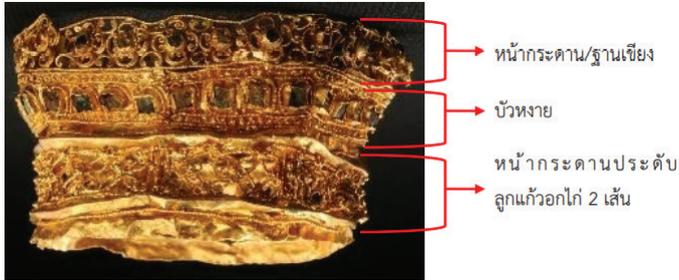
ภาพที่ 5 ชั้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 2
ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.



ภาพที่ 6 : ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 2 การประกอบโครงลายด้านใน
ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.

ชั้นที่ 3 (เลขทะเบียน ข.24) จากรูปแบบคงเป็นส่วนของชุดฐานบัวลูกแก้วออกไก่สองชั้น ประกอบด้วย หน้ากระดาน บัวหงาย ท้องไม้ประดับลูกแก้วออกไก่สองเส้น ขาดส่วนที่เป็นบัวคว่ำและฐานหน้ากระดานล่าง จึงจะครบองค์ประกอบของชุดฐานบัวลูกแก้วออกไก่ ชิ้นส่วนนี้จึงไม่สามารถสวมประกอบกับชั้นที่ 2 ได้ การจัดแสดงจึงวางไว้บนแท่นไม้ได้สวมติดต่อกัน แต่มีทำเป็นทรงกระบอกในส่วนหน้ากระดานที่สามารถสวมกับชั้นที่ 4 ที่เป็นชั้นต่อจากนี้ได้ (ภาพที่ 7)

ส่วนฐานหน้ากระดานเป็นการขึ้นรูปเป็นกรอบเส้นทองบิดเกลียวขนาดบลดลายดอกสี่กลีบที่ประดิษฐ์จากเส้นลวดเป็นลายก้านขด ตรงกลางใช้แผ่นทองเป็นกระเปาะฝังแก้วสีเขียวและสีขาว เชื่อมมัดกรีแต่ละดอกติดกับขอบเส้นลวดแบบเดียวกันโดยรอบฐานแปดเหลี่ยม หลังกระเปาะฝังแก้วสีเขียวใช้แผ่นทองเชื่อมมัดกรีปิดทับไม่ให้แก้วสีหลุดออก โดยมีการซึบหนูนแผ่นทองบาง ๆ ก่อนการฝังแก้วสีเขียว ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้กับการฝังแก้วสีและอัญมณีในกลุ่มเครื่องทองอื่นในกรุนี้ด้วยเช่นกัน ส่วนชั้นบัวหงายทำลักษณะคล้ายบัวพันยักษ์หรือกลีบบัวแบบสุโขทัย คือ ขดเส้นทองให้ปลายกลีบบัวหักโค้ง กลีบบัวใช้แผ่นทองทำเป็นกระเปาะสีเหลี่ยม ภายซึบหนูนด้วยแผ่นทองบาง ๆ ก่อนฝังแก้วสีเขียวและสีขาว ขนาดด้วยลายเม็ดกลมในเส้นทองคู่ขนาน ถัดลงมาเป็นส่วนหน้ากระดานประดับลูกแก้วออกไก่ 2 เส้น ส่วนนี้ใช้แผ่นทองเป็นพื้นแล้วเชื่อมมัดกรीलวดลายต่าง ๆ จากเส้นทองขดม้วนเม็ดทองกลม และเส้นทองแบน โดยมีการประดับหน้ากระดานแบ่งช่องลายในกรอบสีเหลี่ยม มีดอกกลมมีลายสีเหลี่ยมด้านเท่า(ข้าวหลามตัด) อยู่ด้านใน คล้ายลายเหรียญกษาปณ์เงิน ปิดทับตามจุดเชื่อมต่อดอกกลมด้วยลายดอกไม้สี่กลีบมีเกสรเป็นเม็ดกลม ชั้นช่องลายด้วยแถวลายเม็ดกลม ทั้งนี้พบว่ามีการใช้เส้นทองมัดเป็นช่วง ๆ ในบางส่วน อาจจะเป็นเส้นทองที่ยึดแต่ละชั้นให้ติดกันงานให้ติดกันแน่นขึ้น เนื่องจากการเชื่อมมัดกรีเส้นทองทำให้งานดูโปร่งสวย แต่ก็มีความบอบบางชำรุดง่าย (ภาพที่ 8 – 9)



ภาพที่ 7 : ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 3
ที่มา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.



ภาพที่ 8 : ลวดลายประดับท้องไม้ของชุดฐานบัวลูกแก้วอกไก่ เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 3
ที่มา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.



ภาพที่ 9 : การประกอบชิ้นงานของสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 3 (ขอบบนและขอบล่าง)
ที่มา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.

ชั้นที่ 4 (เลขทะเบียน ข.125(2)) เป็นชั้นถัดขึ้นมาจากชั้นที่ 3 มีเดือยทรงกระบอกสวมต่อกันได้ลงตัว ลักษณะคงเป็นส่วนของหน้ากระดานต่อขึ้นมาจากชุดฐานบัวลูกแก้วอกไก่ ทำเป็นลายโปรง ด้วยการใช้เส้นลวดบิดเกลียวเป็นขอบขนาบลายดอกสี่กลีบ รูปแบบและเทคนิคเดียวกับลายหน้ากระดานของชั้นที่ 3 ได้แนวขอบนี้เป็นลายคล้ายหยดน้ำที่สร้างจากแผ่นทองเป็นกระเปาะ ผึงแก้วสีเขียวและสีขาว ปิดทับส่วนหน้าแก้วสีด้วยเส้นทองกำนหดเพื่อความสวยงามและป้องกันไม่ให้แก้วสีหลุดออกจากกระเปาะทอง เดือยทรงกระบอกด้านบนตั้งบนแผ่นทองรองรับชั้นส่วนที่ 5 (ภาพที่ 10)

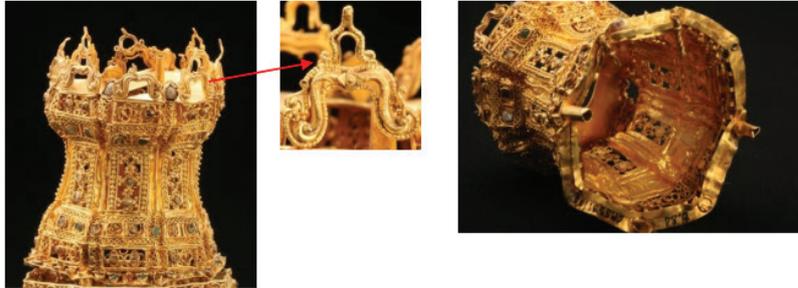


ภาพที่ 10 : ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 4
ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.

ชั้นที่ 5 (เลขทะเบียน ข.24) ชิ้นส่วนนี้หากเปรียบเทียบรูปแบบกับสถาปัตยกรรมคงเป็นเรือนธาตุในผังแปดเหลี่ยม ส่วนหน้ากระดานบน-ล่าง ประดับดอกสี่กลีบเรียงซ้อนกัน ส่วนบัวคว่ำบัวหงายเป็นลายกลีบบัวด้วยการทำกระเปาะฝังแก้วสีเขียวและสีชาวลดในแต่ละช่อง ทำเส้นลวดขดม้วนหยักโค้งคล้ายทำบัวพันยักษ์แบบสุโขทัย ตรงกลางเทียบได้กับซุ้มจระนำประดับลายสี่เหลี่ยมด้านเท่าออกลายก้านขดทั้งสี่มุมเรียงซ้อนกัน สลับกันไปโดยรอบ ส่วนบนทำเป็นซุ้มหน้านางซ้อนกันสองชั้น คั่นด้วยกระเปาะฝังแก้วสีชาวมีย่นทองด้านในเชื่อมทรงกระบอกเป็นเดือยรองรับส่วนบนต่อไป (ภาพที่ 11) ส่วนเรือนธาตุแปดเหลี่ยมไม่มีการช่องซุ้มประดิษฐานพระพุทธรูป เจดีย์จำลองทรงแปดเหลี่ยมนี้คงเป็นการทำจำลองเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในเชิงสัญลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมจากการเน้นงานประดับลวดลายมากกว่าความสมจริงในความหมาย

เทคนิคการทำเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ ด้านในเป็นแผ่นทองตัดขึ้นรูปเรือนธาตุทรงแปดเหลี่ยมเชื่อมมัดกริทอง และฉลุลายตามแบบเป็นแปดช่อง ประกอบเป็นชิ้นงานแต่ละส่วน รูปแบบลวดลายเกิดจากการใช้เส้นทอง แผ่นทอง จากเส้นทอง แผ่นทองชิ้นเล็ก ๆ ตัดเป็นลวดลายต่าง ๆ และเม็ดกลม เป็นหลักในการประกอบชิ้นงานเป็นลวดลาย บางส่วนมีการใช้แผ่นทองเป็นพื้นเพื่อเชื่อมต่อส่วนประกอบของลาย เช่น ลายดอกสี่กลีบ ลายดอกไม้ประดิษฐ์ต่าง ๆ และเป็นฐานในการประกอบลวดลาย ซึ่งเทคนิคการตัดและเชื่อมทองเป็นเทคนิคที่พบในศิลปะจีนและอิสลาม โดยเฉพาะแผ่นทองรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ ยังไม่มีการใช้เทคนิคการทำทองลักษณะนี้ในกลุ่มเครื่องทองของศิลปกรรมดินแดนใกล้เคียง ทั้งเขมรโบราณ ลพบุรี สุโขทัย และล้านนา เทคนิควิธีส่วนใหญ่จะเป็นการสลักดูนและฉลุลายทอง มากกว่า

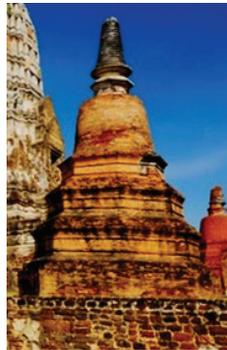
เทคนิคการประดับและการฝัง คงเป็นเทคนิคเดียวกับกลุ่มเครื่องประดับอื่นที่ร่วมในกรุแห่งนี้ การขั้หนูนด้านในกระเปาะด้วยแผ่นทองก่อนการฝังแก้วหรืออัญมณี เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมนี้ใช้แก้วสีเขียวและสีชาวแทนการใช้อัญมณี อาจเป็นด้วยข้อจำกัดด้วยรูปแบบของลวดลายการประดับที่มีพื้นที่ขนาดเล็ก แต่ต้องใช้อัญมณีขนาดเล็ก และใช้จำนวนมากในการประดับ ซึ่งเป็นเทคนิคที่พบในศิลปะอิสลาม ช่วงพุทธศตวรรษที่ 17 - 18



ภาพที่ 11 : ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมจำลอง ทรงแปดเหลี่ยม ชั้นที่ 5
ที่มา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560.

จากรูปแบบของชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมดังกล่าว เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมแล้ว ยังคงไม่ครอบคลุมประกอบต่าง ๆ ของเจดีย์ และไม่ได้กำหนดรูปแบบเจดีย์หรืออายุว่าอยู่ในสมัยใด กำหนดไว้ปลายพุทธศตวรรษที่ 20 จากหลักฐานปีที่สร้าง พ.ศ.1967 เท่านั้น การตั้งข้อสันนิษฐานรูปแบบที่สมบูรณ์ของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม จะทำให้ทราบถึงต้นแบบแรงบันดาลใจและยุคสมัยของการสร้างเจดีย์

ในเบื้องต้นได้เปรียบเทียบกับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมที่กำหนดอายุได้แน่ชัด ได้แก่ เจดีย์ประจำมุมทั้งสี่บนฐานไพทีของปราสาทประธานวัดราชบูรณะ(สันติ เล็กสุขุม, 2544, 83-84) (ภาพที่ 12) ส่วนล่างเป็นชุดฐานทรงแปดเหลี่ยมซ้อนลดหลั่นกันสามชั้น เหนือขึ้นไปเป็นทรงระฆังใหญ่ บัลลังก์แปดเหลี่ยม รองรับส่วนยอดของทรงกรวย ผ่านการบูรณะของกรมศิลปากรอย่างไม่ถูกวิธี ทำให้เกิดข้อจำกัดในการศึกษารูปแบบ กำหนดอายุได้ว่าสร้างขึ้นพร้อมปราสาทประธาน ในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 20 (พ.ศ.1967) แต่เป็นทรงแปดเหลี่ยมเฉพาะส่วนฐาน แตกต่างกับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำที่พบในกรุ เป็นทรงแปดเหลี่ยมตั้งแต่ส่วนฐานถึงเรือนธาตุ จึงไม่น่าจะเป็นต้นแบบที่มีพระราชประสงค์ให้สร้างขึ้น จึงต้องศึกษาที่มาและวิวัฒนาการของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม เพื่อให้ได้รูปแบบสันนิษฐานที่สมบูรณ์ต่อไป



ภาพที่ 12 : ภาพและผังพื้นเจดีย์ประจำมุมบนฐานไพที ปราสาทประธาน วัดราชบูรณะ อยุธยา

ที่มาและวิวัฒนาการเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม

คำว่า “เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม” หรือ “เจดีย์แปดเหลี่ยม” เป็นคำจำกัดความกว้าง ๆ ของเจดีย์ทรงระฆังกลุ่มหนึ่งที่มีเรือนธาตุหรือฐานอยู่ในผังแปดเหลี่ยม เจดีย์กลุ่มนี้ถือว่าเป็นเจดีย์ที่สายวิวัฒนาการที่นานที่สุดกลุ่มหนึ่ง โดยมีหลักฐานปรากฏว่าสร้างกันมาตั้งแต่ในศิลปะทวารวดีสืบเนื่องต่อมาถึงสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้นจบจนสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย นิยามของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมที่ค่อนข้างกว้าง ประกอบกับสายวิวัฒนาการที่มีมายาวนาน ทำให้เจดีย์กลุ่มนี้มีจำนวนค่อนข้างมาก และมีรูปแบบที่ปะปนหลากหลาย หากจะจัดกลุ่มเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม โดยจำแนกตามรูปแบบของเจดีย์ซึ่งสอดคล้องกับความนิยมในแต่ละยุคสมัย ธนธร กิตติกานต์ ได้แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เจดีย์ทรงระฆังที่มีเรือนธาตุในผังแปดเหลี่ยมที่ประดิษฐานพระพุทธรูปในจระนำ และเจดีย์ทรงระฆังที่มีเฉพาะชุกฐานในผังแปดเหลี่ยม (ธนธร กิตติกานต์, 2549, 55)

ทั้งสองกลุ่มล้วนมีต้นแบบจาก รัตนเจดีย์ วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน ซึ่งกำหนดอายุไว้ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 17 โดยรูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมนี้มีการสร้างต่อเนื่องมาจนถึงช่วงก่อนการสถาปนากรุงศรีอยุธยา (สันติ เล็กสุขุม, 2544, 80 - 81) องค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ของรัตนเจดีย์ ที่วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน (ภาพที่ 13) มีองค์ประกอบแต่ละส่วน ดังนี้

ส่วนฐาน ประกอบด้วยชุกฐานเขียนในผังแปดเหลี่ยมยกสูง เหนือขึ้นไปเป็นฐานที่ทำเป็นช่องประดับด้วยลวดบัวโค้งมนคล้ายฐานที่เรียกว่า “ฐานบัววลัย” อันเป็นแบบอย่างของสถาปัตยกรรมทวารวดีที่ยังหลงเหลืออยู่ในเจดีย์องค์นี้

ส่วนเรือนธาตุ มีการประดิษฐานพระพุทธรูปยืนภายในจระนำทั้งแปดด้าน ที่กรอบขุ้มมีลักษณะเป็นวงโค้งสามวง เหนือขึ้นไปมีร่องรอยการประดับด้วยฝักเพกาที่ส่วนยอดอันเป็นลักษณะของขุ้มเคล็ก ทำให้เชื่อว่าเจดีย์องค์นี้ได้รับอิทธิพลบางอย่างมาจากศิลปะพม่าสมัยเมืองพุกาม

ชั้นรองรับองค์ระฆัง เป็นชั้นบัวถลาซ้อนชั้นขึ้นไปจำนวน 3 ชั้น คล้ายกับชั้นหลังคาลาด อันเป็นการแสดงลักษณะของเรือนชั้นอย่างเจดีย์ทรงปราสาท ชั้นจำลองชั้นบนสุดมีการเจาะช่องโค้งแหลมสำหรับประดิษฐานพระพุทธรูปปูนปั้นปางมารวิชัยทั้งแปดด้าน

ส่วนยอด ประกอบด้วยองค์ระฆังในผังกลมมีขนาดเล็ก องค์ประกอบส่วนเหนือขึ้นไปจากองค์ระฆังได้หักหายไปหมดแล้ว เชื่อว่าส่วยยอดน่าจะมียอดลักษณะเป็นทรงกรวยแหลม



ภาพที่ 13 : รัตนเจดีย์ วัดกุฎูด จังหวัดลำพูน

ที่มา : รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง, 2548.



จากรูปแบบของรัตนเจดีย์ ลำพูน ที่เป็นต้นแบบที่สำคัญแก่เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมหลายองค์ ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 – 20 ปรากฏหลักฐานเจดีย์ทรงนี้ทั้งในภาคเหนือและภาคกลางของประเทศไทย เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ในศิลปะล้านนาที่ได้แบบอย่างจากรัตนเจดีย์ ได้แก่ เจดีย์วัดสะตือเมือง(ร้าง) (ภาพที่ 14) หรือเจดีย์วัดอินทขิล และอนิมิสเจดีย์ วัดเจ็ดยอด เชียงใหม่ (ภาพที่ 15) แม้ไม่มีหลักฐานการสร้างที่แน่ชัด แต่ลวดลายปูนปั้นโดยเฉพาะลายกระหนกของการสร้างในสมัยแรก สร้างเทียบได้กับศิลปะสุโขทัยและอยุธยาตอนต้น ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 (สันติ เล็กสุขุม, 2538, 193) โดยรวมยังคงลักษณะของรัตนเจดีย์ไว้ เว้นแต่เรือนธาตุที่ป้อมเตี้ยกว่า ดังปรากฏที่รูปแบบของเจดีย์วัดสะตือเมือง(ร้าง) ซึ่งมีองค์ประกอบแต่ละส่วนดังนี้

ส่วนฐาน ประกอบด้วยชุดฐานเขียง รองรับชุดฐานบัวที่มีอีกชั้นหนึ่งซึ่งไม่ปรากฏการทำลวดบัวใด ๆ ท้องไม้ อาจเกิดจากการบูรณะของกรมศิลปากร(จิรศักดิ์ เดชวงส์ญา, 2541, 127)

ส่วนเรือนธาตุ มีการทำเป็นจระนำประดิษฐานพระพุทธรูป เว้นแต่ทางด้านทิศตะวันออกที่เจาะเข้าไปเป็นช่องภายในคูหา ที่มุมทั้งแปดของเรือนธาตุมีการประดับเสาดด้วยเสาหลอกที่ประกอบด้วยบัวเชิงและบัวหัวเสามีการประดับด้วยลวดลายพรรณพฤกษาแบบล้านนา เช่นเดียวกับวงโค้งหลายเชื่อมต่อกันที่ไม่มีการประดับด้วยฝักเพกาแล้ว แต่เปลี่ยนเป็นแถวกระหนกวงโค้งเรียงกันแทน ซึ่งกรอบซุ้มลักษณะนี้ถือเป็นลักษณะเฉพาะในศิลปะล้านนา (สันติ เล็กสุขุม, 2538, 183)

ชั้นรองรับองค์ระฆัง เหนือเรือนธาตุขึ้นไป เป็นชั้นคล้ายบัวกลาซ้อนกันขึ้นไปรองรับองค์ระฆัง ลักษณะเช่นนี้คล้ายกับการรองรับองค์ระฆังของรัตนเจดีย์ซึ่งแสดงถึงการเป็นเรือนชั้นอันเป็นแบบของเจดีย์ทรงปราสาท โดยที่กึ่งกลางของบัวกลาในแต่ละชั้นเชื่อว่าน่าจะเคยประดับด้วยซุ้มขนาดเล็กเพื่อรับกรอบซุ้มที่ประดับ ณ ส่วนล่างขององค์ระฆัง (สันติ เล็กสุขุม, ศิลปวัฒนธรรม 16, 4 : 36 – 37)

ส่วนยอด ประกอบด้วยองค์ระฆังทรงกลม บัลลังก์ทรงเตี้ยกลม ปล้องไฉนและปลียอด อันเป็นแบบอย่างของเจดีย์ทรงระฆังที่ได้รับอิทธิพลจากเจดีย์ทรงระฆังแบบลังกาแล้ว (ธนธร กิตติกานต์, 2549, 61)



ภาพที่ 14 : เจดีย์วัดสะตือเมือง(ร้าง) เชียงใหม่ ภาพที่ 15 : อนิมิสเจดีย์ที่วัดเจ็ดยอด เชียงใหม่
ที่มา : นายทศพร ทองคำ, 2562.

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในภาคกลางและภาคตะวันตก ช่วงก่อนการสถาปนากรุงศรีอยุธยา คงเกิดขึ้นภายหลังจากที่ความนิยมในการสร้างปราสาทแบบเขมรได้เสื่อมคลายลงไปในพุทธศตวรรษที่ 19 เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมเป็นหนึ่งในเจดีย์ทางพุทธศาสนาได้กลับมานิยมอีกครั้ง อย่างไรก็ตามกลุ่มเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในช่วงเวลานี้ คงได้รับแบบอย่างมาจากรัตนเจดีย์เช่นกัน แต่มีการเพิ่มองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าไปมากกว่า แต่น่าจะได้รับแบบอย่างจากรัตนเจดีย์ผ่านทางเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในล้านนาอีกทอดหนึ่ง ได้แก่ เจดีย์วัดไก่เตี้ย สุพรรณบุรี เจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี เจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมเมืองสวรรคบุรี ชัยนาท และในช่วงการสถาปนากรุงศรีอยุธยา ได้แก่เจดีย์รายที่วัดพระราม และเจดีย์วัดสังฆป่าด กลางบึงพระราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ยังคงรูปแบบที่สามารถย้อนไปได้ถึง รัตนเจดีย์ จังหวัดลำพูน (ธนธร กิตติกานต์, 2549, 66-70) เจดีย์ทรงนี้พบอยู่มากและกระจายตัวไปในเมืองต่าง ๆ แสดงถึงความนิยมในการสร้างเจดีย์ทรงนี้ในแถบภาคกลางไปจนถึงภาคตะวันตกของประเทศไทย เช่น เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ภายใต้อาณาเขตจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งกำหนดอายุจากรูปแบบลวดลายไว้ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 20 (<http://scaasa.org/?p=3567>) อาจกล่าวได้ว่าเจดีย์ทรงนี้ได้รับความนิยมมากกว่าในภาคเหนือ(ธนธร กิตติกานต์, 2549, 65) แต่น่าแปลกที่ในอยุธยาได้พบเจดีย์ทรงนี้น้อยมาก เจดีย์กลุ่มนี้โดยรวมมีรูปแบบที่คล้ายกัน คงมีความเกี่ยวข้องกับรัตนเจดีย์ที่เชื่อว่าเป็นต้นแบบของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมเช่นเดียวกัน สิ่งที่ต่างอยุธยาปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นชัดเจนประการหนึ่ง คือ เรือนธาตุทรงสี่เหลี่ยมถูกแทนที่ด้วยแปดเหลี่ยม (สันติ เล็กสุขุม, 2544, 81-88)

ทั้งนี้ ในสายวิวัฒนาการภาคกลางรูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ได้ทำการศึกษาทั้งในและนอกราชธานีอยุธยา ได้แก่ วัดไก่เตี้ย สุพรรณบุรี (ภาพที่ 16) เจดีย์วัดสังฆป่าด และเจดีย์ราย วัดพระราม เจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี เป็นตัวอย่างของกลุ่มเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในช่วงก่อนและระยะแรกของการสถาปนาอยุธยา ปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20

เจดีย์วัดไก่เตี้ย สุพรรณบุรี มีองค์ประกอบของเจดีย์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์กว่าองค์อื่น จึงนับเป็นตัวอย่างสำคัญในการศึกษาองค์ประกอบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในภาคกลางก่อนการสถาปนาอยุธยาเป็นราชธานี โดยเจดีย์มีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้

ส่วนฐาน ประกอบด้วยชุดฐานเชิงสามฐานรองรับฐานบัวลูกแก้วอกไก่สองเส้นซ้อนกันขึ้นไปจำนวน 3 ชั้น ทำให้ส่วนฐานนั้นสูงพอ ๆ กับส่วนเรือนธาตุ และส่วนยอดรวมกัน ซึ่งชุดฐานดังกล่าวคล้ายคลึงกับเจดีย์วัดสังฆป่าด ที่เพิ่มความสูงขึ้นไปอีกด้วยฐานชุดล่างสุด ลักษณะการทำฐานบัวลูกแก้วอกไก่ที่ซ้อนกันขึ้นไปสามชั้นนี้ชวนให้นึกถึงรูปแบบของเจดีย์ทรงระฆังในล้านนาคยุคแรก ๆ เช่น เจดีย์วัดอุโมงค์เถรจันทร์ จังหวัดเชียงใหม่ ที่นิยมทำลักษณะนี้เช่นกัน ต่างกันเพียงแต่ว่าฐานของเจดีย์ทรงระฆังกลุ่มนี้เป็นฐานในผังกลม หนึ่งรูปแบบของทรงระฆังในล้านนากลุ่มนี้ เชื่อว่าน่าจะได้รับการอิทธิพลลังกาโดยตรง หรืออาจจะรับผ่านมาจากเจดีย์แบบพุกามอีกทอดหนึ่ง (สันติ เล็กสุขุม, 2538,



ส่วนเรือนธาตุ เนื่องจากชุดฐานขึ้นไปเป็นเรือนธาตุในผังแปดเหลี่ยมที่มีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับเรือนธาตุของรัตนเจดีย์ ในแต่ละด้านมีการทำกระจ่างประดิษฐานพระพุทธรูปปางลีลาสลักรับกับปางถวายเนตร เช่นเดียวกับที่พบในเจดีย์รายวัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี รวมถึงปราสาทกสิกรรมเพื่อที่วัดเดียวกัน ดังที่ได้วิเคราะห์ในบทที่แล้วว่าธรรมเนียมการทำพระพุทธรูปปางถวายเนตรสลักรับกับพระพุทธรูปปางอื่นนั้นเป็นลักษณะเฉพาะของเจดีย์ในเมืองสุพรรณบุรีที่ได้รับแบบอย่างมาจากพระธาตุหริภุญไชย จังหวัดลำพูน ดังนั้น จึงเรียกได้ว่าวัดไถ่เดี่ยงคตินี้ น่าจะได้รับแบบอย่างมาจากเจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมที่วัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี มาอีกทอดหนึ่ง อนึ่งลวดลายปูนปั้นที่เหลืออยู่ในเจดีย์องค์นี้ รวมถึงเจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี ได้มีผู้กำหนดอายุโดยการเปรียบเทียบกับลวดลายในกรุงศรีอยุธยาไว้ว่าน่าจะสร้างขึ้นในช่วง พ.ศ.1983 – 1952 (สันติ เล็กสุขุม, 2544, 82) หรือราวปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงกลางพุทธศตวรรษที่ 20 ส่วนกรอบซุ้มเหนือเรือนธาตุได้หักหายไปหมดแล้วเหลือแต่เสาประดับ(ธนธร กิตติกานต์, 2549, 67) หากพิจารณาร่วมกับเจดีย์องค์อื่น โดยเฉพาะเจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมที่ วัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี เชื่อว่าน่าจะเป็นซุ้มแบบหน้านาง อันเป็นแบบอย่างที่เราพบได้ทั้งในล้านนาและสุโขทัย อย่างไรก็ตาม หากพิจารณารูปแบบของกระหนกเหนือกรอบซุ้มของเจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมวัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี ที่มีลักษณะเป็นวงโค้งที่มีหัวต่อเป็นปลายแหลม กระหนกแบบนี้พบได้ทั้งในศิลปะล้านนา สุโขทัย และศิลปะต้นอยุธยา ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 (สันติ เล็กสุขุม, 2540, 95) เช่นเดียวกับลายดอกโบตั๋นในลายยอดกรอบซุ้มและที่ปลายกรอบ ซึ่งแสดงถึงอิทธิพลของศิลปะจีน ซึ่งมีอยู่ทั้งในศิลปะล้านนา ศิลปะสุโขทัย และศิลปะอยุธยาเช่นเดียวกัน แต่สิ่งที่น่าสนใจก็คือ การนำลายดอกโบตั๋นมาใช้ร่วมกับกรอบซุ้มแบบหน้านางนั้น เราพบอยู่ในศิลปะสุโขทัย ยกตัวอย่างกรอบซุ้มของเจดีย์รายที่วัดเจดีย์เจ็ดแถว ศรีสะเกษ เป็นต้น(ธนธร กิตติกานต์, 2549, 69) และพบประดับเครื่องทองทั้งในลายสลักคันทันและการประกอบลายด้วยกระเปาะและเส้นลวดทองในเครื่องประดับ และเครื่องราชูปโภค ในกรณีนี้ด้วยเช่นกัน

ชั้นรองรับองค์ระฆัง ถัดจากเรือนธาตุแปดเหลี่ยมขึ้นไปเป็นชั้นจำลองเรือนธาตุในผังแปดเหลี่ยมที่มุมและด้านของชั้นจำลองนี้มีการประดับด้วยปูนปั้นรูปสามเหลี่ยมที่ภายในมีการทำเป็นลายกระหนกตัวเดียว มีการเพิ่มการประดับตกแต่งลายสามเหลี่ยมที่กึ่งกลางของชั้นจำลองในแต่ละด้านอีกด้วย ลักษณะการประดับตกแต่งดังกล่าว ชวนให้นึกถึงการประดับกลีบขนุนที่ชั้นจำลองเรือนธาตุของเจดีย์ทรงปราสาท อันได้รับแบบอย่างมาจากปราสาทขอมอีกทอดหนึ่ง อนึ่งงานประดับลายสามเหลี่ยมนี้ได้พบในเจดีย์วัดพระแก้ว สุพรรณบุรี เช่นเดียวกัน

ถัดจากชั้นจำลองเรือนธาตุขึ้นไปเป็นฐานบัวหรือฐานปัทมในผังกลมรองรับบัวปากระฆังและองค์ระฆังตามลำดับ สัดส่วนขององค์ระฆังที่มีขนาดเล็กประกบกับชั้นรองรับองค์ระฆังที่เป็นฐานปัทมในผังกลมชวนให้นึกถึงรูปแบบของเจดีย์ทรงระฆังในล้านนา เช่นเดียวกับชั้นรองรับองค์ระฆังของเจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมที่วัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี ที่พบฐานลักษณะนี้เช่นกันแต่ถูกซ่อนด้วยบัวทรงกลมที่ปรากฏอยู่ก่อนแล้วในเจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด ส่วนเจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี นั้นมีการประดับซุ้มหน้านางของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในล้านนา เช่น เจดีย์วัดสะตือเมือง(ร้าง) และ

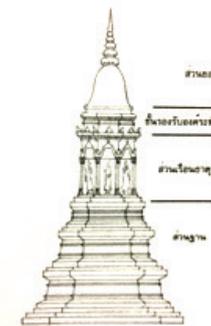
อนิมิสเจดีย์ที่วัดเจ็ดยอด เชียงใหม่ ดังนั้นองค์ประกอบในส่วนนี้ จึงมีความเป็นไปได้สูงว่าน่าจะได้รับแบบอย่างมากจากล้านนา(ธนธร กิตติกานต์, 2549, 69)

ส่วนยอด ต่อจากองค์ระฆังขึ้นไป ไม่มีการทำบัลลังก์ แต่จะทำเป็นบัวทรงกลมเกาขึ้นไปเช่นเดียวกับเจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมที่วัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี และเจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี เมื่อพิจารณาพร้อมกับบัวทรงกลมที่รองรับองค์ระฆังของเจดีย์รายวัดมหาธาตุ สุพรรณบุรี เชื่อว่าน่าจะได้รับแบบอย่างมากจากเจดีย์ทรงปราสาทยอดในสุโขทัยหรือล้านนา

รูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมกลุ่มนี้ได้คลี่คลายไปจากต้นแบบคือรัตนเจดีย์ที่วัดกุฎีดง จังหวัดลำพูน โดยมีการเพิ่มเติมงานประดับตกแต่งโดยเฉพาะลวดลายปูนปั้นเข้าไป ซึ่งลายเหล่านี้ แม้จะไม่ชัดเจนนักว่าได้รับรูปแบบมาจากศิลปะสุโขทัย ศิลปะล้านนาหรือศิลปะอยุธยาตอนต้น แต่ก็สามารถกำหนดอายุได้ราวพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 นอกจากนั้นยังผสมผสานรูปแบบกับเจดีย์ทรงอื่น เช่น เจดีย์ทรงปราสาทห้ายอดและเจดีย์ทรงระฆังแบบล้านนาไว้ในเจดีย์กลุ่มนี้ด้วย ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเจดีย์วัดพระแก้ว เมืองสุพรรณบุรีด้วย(ธนธร กิตติกานต์, 2549, 69)



ภาพที่ 16 : เจดีย์วัดไ้เตี้ย สุพรรณบุรี
ที่มา : <http://centralsiam.blogspot.com>



ภาพลายเส้นที่ 2 : เจดีย์วัดไ้เตี้ย สุพรรณบุรี
ที่มา : ธนธร กิตติกานต์, 2549.

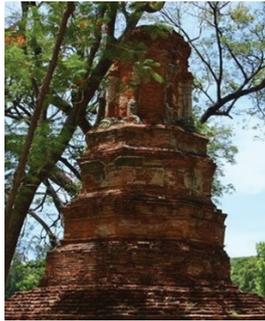
[/2013/05/blog-post.html](http://centralsiam.blogspot.com)

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม วัดสังฆป่าด ออยุธยา

วัดสังฆป่าด (ภาพที่ 17) ตั้งอยู่บริเวณส่วนกลางของเกาะเมืองในเขตบึงพระราม ในพื้นที่ตำบลประตูชัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ไม่มีประวัติหลักฐานว่าสร้างขึ้นเมื่อใดใครเป็นผู้สร้าง และในพงศาวดารก็มีได้กล่าวถึงเช่นเดียวกัน มีเจดีย์เพียงองค์เดียว เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ฐานล่างเป็นฐานเขียง และซ้อนด้วยฐานบัว 3 ชั้น เหนือขึ้นไปเป็นเรือนธาตุทรงแปดเหลี่ยม มีซุ้มจรณะนำประดิษฐานพระพุทธรูปยืนปางประทานอภัย เหนือขึ้นไปคงเป็นส่วนรองรับเจดีย์ทรงระฆังที่ได้พังทลายไปแล้ว ที่ฐานมีห้องกรุอยู่ระหว่างฐานบัวชั้นที่ 1 กับชั้นที่ 2 มีทางเข้าอยู่ทางตะวันออกเมื่อเปรียบเทียบกับเจดีย์รายทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ของวัดพระราม (ภาพที่ 18) เป็นเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมคล้ายกัน คือ เป็นทรงแปดเหลี่ยมตั้งแต่ส่วนฐานจนถึงเรือนธาตุ เริ่มจากฐาน



เชิงสี่เหลี่ยมต่อด้วยฐานบัวลูกแก้วอกไก่ 3 ชั้น และเรือนธาตุที่มีซุ้มประดิษฐานพระพุทธรูปเหนือขึ้นไปเป็นชั้นหน้ากระดานแปดเหลี่ยมรองรับองค์ระฆัง ต่อดวยบัวกลุ่มและปลียอดโดยไม่มีบัลลังก์คั่น ต่างกันที่ช่องกรู คือ เจดีย์ที่วัดสังฆปัตมีช่องกรูแต่เจดีย์รายที่วัดพระรามไม่มี เป็นที่น่าสังเกตว่า ไม่ปรากฏทั้งในเกาะเมืองและนอกเกาะเมืองพระนครศรีอยุธยา นอกจากเจดีย์ทั้งสององค์นี้



ภาพที่ 17 : เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม วัดสังฆปัต พระนครศรีอยุธยา
ที่มา : ธนธร กิตติกานต์, 2549.



ภาพที่ 18 : เจดีย์รายแปดเหลี่ยม วัดพระราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ที่มา : ธนธร กิตติกานต์, 2549.

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ในคูหาที่ 3 ถ้ำเขาหลวง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี

นับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมนอกวราชธานีที่เป็นเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมที่สำคัญอีกองค์หนึ่ง มีองค์ประกอบร่วมสายวิวัฒนาการเดียวกันกับเจดีย์วัดไก่อตัญญ์ เจดีย์วัดสังฆปัตและเจดีย์รายวัดพระราม ได้แก่ ส่วนล่างที่ประกอบด้วยฐานเขียงในผังสี่เหลี่ยม ถัดมาเป็นส่วนฐานเขียงที่อยู่ในผังแปดเหลี่ยมจำนวน 2 ชั้น ถัดขึ้นไปเป็นบัวคว่ำบัวหงายเรียบไม่ประดับลวดลายปูนปั้น ส่วนกลางประกอบด้วยส่วนรองรับเรือนธาตุในผังแปดเหลี่ยมที่เป็นชั้นเขียงและฐานบัวคว่ำบัวหงายที่ประดับลวดลายปูนปั้น เรือนธาตุอยู่ในผังแปดเหลี่ยม มีซุ้มจระนำที่เป็นช่องเว้า 4 ด้าน เสาและซุ้มประดับลวดลายปูนปั้น

โดยรอบ โดยซุ้มที่ซ้อนกันมีลักษณะเป็นซุ้มหน้านางแบบสุโขทัย ส่วนบนที่ได้รับการบูรณะแล้วเป็นทรงระฆังในผังกลม ซึ่งประดับลวดลายปูนปั้น ถัดขึ้นไปเป็นบัวกลุ่มเถา ปลี ลูกแล้ว และปลียอดตามลำดับ ซึ่งรูปแบบลวดลายตั้งแต่องค์ระฆังขึ้นไปจนถึงยอดมิดแบบแผนไปจากสมัยอยุธยาตอนต้นเมื่อเทียบกับรูปแบบลวดลายปูนปั้นประดับชุดฐานบัวจนถึงส่วนที่รองรับองค์ระฆังที่เป็นลวดลายที่นิยมในสมัยอยุธยาตอนต้น จากรูปแบบศิลปะโดยรวมดังกล่าว เจดีย์องค์นี้จึงจัดอยู่ในสมัยอยุธยา รวพุทธศตวรรษที่ 20 (ภาพที่ 19)



ภาพที่ 19 : เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม เจดีย์หมายเลข 1 ในคูหาที่ 3 ถ้ำเขาหลวง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี
ที่มา : พัสวีศิริ เปรมกุลนันท์, 2560.

เจดีย์แปดเหลี่ยมในสมัยอยุธยาหลังจากเจดีย์กลุ่มนี้ได้มีการคลี่คลายรูปแบบไปอย่างมากจากต้นแบบรัตนเจดีย์ ลำพูน คือ การยกเลิกการทำเรือนธาตุแปดเหลี่ยมที่เป็นซุ้มจะนำประดิษฐานพระพุทธรูปอย่างเจดีย์วัดสังฆป่าต ออยุธยา เปลี่ยนเป็นเรือนธาตุแปดเหลี่ยมที่มีการทำคานาสำหรับประดิษฐานพระพุทธรูปไว้ภายในแทน ซึ่งได้รับความนิยมมากในกรุงศรีอยุธยา เช่น เจดีย์ประจำมณฑลฐานไพทีของปราสาทประธาน วัดราชบูรณะ ออยุธยา (สันติ เล็กสุขุม, 2540, 95) ดังที่กล่าวมาแล้วและเจดีย์ประธานวัดใหญ่ชัยมงคล ออยุธยา ซึ่งจากหลักฐานเอกสารและหลักฐานทางโบราณคดีทำให้เชื่อว่าสร้างในพุทธศตวรรษที่ 20 (สันติ เล็กสุขุม, เมืองโบราณ 31,2 : 90) ดังนั้น เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ที่มีเรือนธาตุเป็นทรงแปดเหลี่ยม มีซุ้มจะนำประดิษฐานพระพุทธรูปนั้น จึงมีความนิยมสร้างในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20

วิเคราะห์รูปแบบสมบูรณของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ

จากการศึกษาสายวิวัฒนาการที่มีรูปแบบสัมพันธ์กับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำในแต่ละช่วงสมัย รวมถึงความนิยมของเจดีย์ทรงนี้ในแต่ละพื้นที่ ลำดับวิวัฒนาการ ดังนี้

ต้นแบบของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม กำหนดอายุในช่วงพุทธศตวรรษที่ 17 - 18 คือ กลุ่มเจดีย์ยุคแรก ๆ ที่เป็นต้นแบบให้แก่เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในสมัยหลัง อันได้แก่ กลุ่มเจดีย์ทรงระฆังที่มี



ฐานแปดเหลี่ยมในเมืองโบราณอุทุมพรซึ่งเหลือหลักฐานเพียงส่วนฐาน และรัตนเจดีย์ที่วัดกุฎีดง จังหวัดลำพูน นับเป็นต้นแบบที่สามารถตรวจสอบรูปแบบองค์ประกอบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมได้มากกว่า

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในภาคเหนือ ศิลปะล้านนา ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 เป็นกลุ่มเจดีย์ที่ได้รับอิทธิพลทางด้านรูปแบบมาจากรัตนเจดีย์ ซึ่งยังคงเป็นเจดีย์ทรงปราสาทของรัตนเจดีย์อย่างเห็นได้ชัด เจดีย์กลุ่มนี้จะพบในเมืองเชียงใหม่ ได้แก่ เจดีย์วัดสะตือเมือง(ร้าง) และอนิมิสเจดีย์ที่วัดเจ็ดยอด เป็นต้น

เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในภาคกลางก่อนและร่วมสมัยการสถาปนากรุงศรี ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 เช่น เจดีย์วัดไก่อเตี้ย สุพรรณบุรี เจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี เจดีย์รายทรงแปดเหลี่ยมเมือง สรรคบุรี ชัยนาท และในช่วงการสถาปนากรุงศรีอยุธยา ได้แก่เจดีย์รายที่วัดพระราม และเจดีย์วัดสังฆป่าด กลางบึงพระราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากสายวิวัฒนาการรูปแบบ และความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์กับอยุธยา เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในภาคกลางช่วงก่อนและช่วงแรกของการสถาปนากรุงศรีอยุธยา คงเป็นรูปแบบที่ใกล้เคียงที่สามารถนำมาศึกษาเปรียบเทียบเพื่อให้ได้รูปแบบสมบูรณ์หรือใกล้เคียงกับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำในกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ คือ เจดีย์วัดไก่อเตี้ย สุพรรณบุรี เจดีย์วัดสังฆป่าด กลางบึงพระราม และเจดีย์รายที่วัดพระราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม ภายในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี (ภาพที่ 20) ซึ่งล้วนเป็นเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมที่สร้างขึ้นในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงพุทธศตวรรษที่ 20 รูปแบบโดยรวมของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมกลุ่มที่เลือกมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของเจดีย์ได้ดังนี้

ส่วนฐาน ฐานฐานหน้ากระดานแปดหรือฐานเชิงแปดเหลี่ยม รองรับชุกฐานบัวลูกแก้วอกไก่ 3 ชั้นในผังแปดเหลี่ยม

ส่วนเรือนธาตุ ในผังแปดเหลี่ยม มีซุ้มจระนำประดิษฐานพระพุทธรูป

ส่วนบน ส่วนรองรับองค์เจดีย์ เจดีย์ทรงกลม ต่อด้วยทรงกรวยไม่มีบัลลังก์ทรงกรวย บัวทรงกลม ปล้องไฉนและปลี



เจดีย์รายวัดพระแก้ว สรรคบุรี ชัยนาท



เจดีย์วัดไก่อเตี้ย สุพรรณบุรี



เจดีย์วัดสังฆปัต อยุธยา



เจดีย์รายวัดพระราม อยุธยา



เจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี

ภาพที่ 20 : กลุ่มเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในภาคกลางและตะวันตก ก่อนสถาปนาและระยะแรกของการสถาปนาอยุธยาอายุในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในสายวิวัฒนาการก่อนและร่วมสมัยการสถาปนากรุงศรีอยุธยา กับเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ ในกรุงปรางค์พระรัตนวัดราชบูรณะอยุธยา ได้ข้อสันนิษฐานรูปแบบสมบูรณเจดีย์ทองคำองค์นี้ คงมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

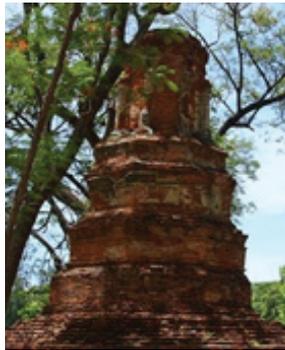
ส่วนฐานชั้นที่ 1 และ 2 เป็นส่วนฐานหน้ากระดาน เป็นที่น่าสังเกตแต่แรกว่า มีรูปแบบลดหลาดต่างไปจากส่วน 3 ขึ้น ด้านบนที่สวมเดือยได้อย่างลงตัว แต่โดยรวมของทรงแปดเหลี่ยมทั้งรูปแบบและเทคนิคที่สอดคล้องกัน เป็นไปได้ว่าส่วนนี้อาจจะลดรูปแบบ ทำเลียนแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมเพียงสัญลักษณ์เท่านั้น แสดงให้เห็นเป็นเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม เนื่องจากพบว่าเครื่องของกลุ่มต่าง ๆ โดยเฉพาะกลุ่มสถาปัตยกรรมที่พบในกรุงนี้ ส่วนใหญ่เป็นการจำลองหรือลดขนาดรูปแบบเพื่อการบรรจุ เช่น เจดีย์ทรงปรางค์จำลอง เจดีย์ทรงระฆังที่บรรจุเจดีย์แก้วผลึก เป็นต้น

ถัดขึ้นมาเป็นชั้นที่ 3 ที่แสดงให้เห็นฐานบัวลูกแก้วอกไก่สองเส้น ซึ่งเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ ส่วนที่ขาดหายไปคือ ฐานหน้ากระดานหรือฐานเขียงและส่วนบัวคว่ำ ต่อขึ้นไปชั้นที่ 4 ฐานหน้ากระดานและชั้นที่ 5 คือส่วนเรือนธาตุทรงแปดเหลี่ยมมีซุ้มหน้านางอยู่ด้านบน เทียบรูปแบบได้กับเจดีย์ในสายวิวัฒนาการเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมก่อนการสถาปนาและระยะแรกของการสถาปนากรุงศรีอยุธยา คือ เจดีย์วัดไ้ไต้ย สุพรรณบุรี (ภาพลายเส้นที่ 3) เจดีย์รายวัดพระแก้ว สวรรคบุรี เจดีย์รายวัดพระราม และเจดีย์วัดสังฆปัต พระนครศรีอยุธยา (ภาพที่ 21) เป็นฐานบัวลูกแก้วอกไก่ซ้อนกัน 3 ชั้น รองรับเรือนธาตุทรงแปดเหลี่ยมแบบเดียวกัน อนึ่ง การสร้างเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมจากทองคำประดับลดหลาดดอกสี่กลีบและดอกสี่เหลี่ยมซ้อนกันสลับกันไปทั้ง 8 ช่อง แทนการสร้างรูปพระพุทธรูปประดิษฐานในจระเข้ซุ้ม ทั้งนี้คงมีเหตุผลบางประการ เช่น เทคนิคการสร้างเพื่อใช้เป็นบรรจุวัตถุอื่นภายใน จากการศึกษาสามารถถอดแยกชิ้นได้ หรือเพียงสร้างจำลองเจดีย์ทรงนี้เพื่อเป็นสัญลักษณ์



แทนเจดีย์ในรูปแบบที่เป็นพระราชนิยามส่วนพระองค์ ในการเลือกรูปแบบเจดีย์ในช่วงก่อนหรือระยะแรกของการสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นแบบในการสร้าง ซึ่งมีรูปแบบลวดลายและเทคนิคการผลิตแบบเดียวกับเครื่องประดับ เครื่องราชูปโภค ที่บรรจุร่วมในกรุปางค์ประธานวัดราชบูรณะ อโยธยา

อย่างไรก็ตาม ส่วนเหนือเรือนธาตุแปดเหลี่ยม คงเป็นส่วนรองรับองค์เจดีย์ เจดีย์ทรงกลมต่อด้วยทรงกรวยไม่มีบัลลังก์ทรงกรวยของชุดบัวทรงกลม ปล้องโฉนและปลี ดังเช่น เจดีย์ วัดไก่อตัญญูสุพรรณบุรี เจดีย์รายวัดพระแก้ว เมืองสรรคบุรี โดยเฉพาะลวดลายประดับเจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี (ภาพที่ 22) ยังคงรูปแบบลวดลายสมัยอยุธยาตอนต้น พุทธศตวรรษที่ 19 – 20 (ภาพที่ 23) และชวนให้นึกถึงรูปแบบซุ้มหน้านางปูนปั้นประดับกับซุ้มเรือนแก้วปูนปั้นประดับหลังคามุขด้านทิศใต้ ปรางค์ประธานวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ ลพบุรี (ภาพที่ 24) สะท้อนรูปแบบศิลปกรรมต้นแบบที่อยู่ในช่วงก่อนหรือระยะแรกของการสถาปนากรุงศรีอยุธยา ราวปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20



ภาพที่ 21 : เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม วัดสังขباط พระนครศรีอยุธยา
ที่มา : พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560.



ภาพที่ 22 : เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม เจดีย์หมายเลข 1 ในคูหาที่ 3 ถ้ำเขาหลวง
อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี
ที่มา : พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560.





ภาพที่ 23 : ชุ่มหน้านางประดับลวดลายปูนปั้น เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี
ที่มา : พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560.

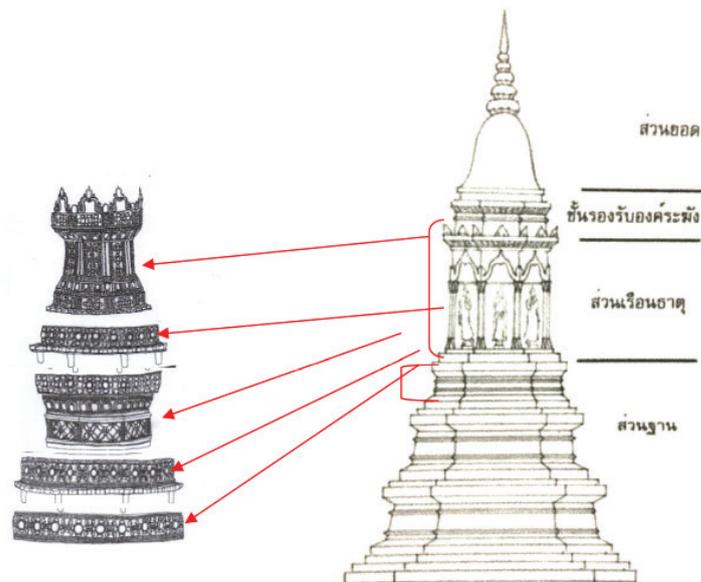


(1)



(2)

ภาพที่ 24 : เปรียบเทียบชุ่มหน้านางบนชั้นเรือนธาตุ เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ (1) กับชุ่มเรือนแก้วปูนปั้นประดับหลังคามุขด้านทิศใต้ ปรามังคารา วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ ลพบุรี (2)
ที่มา : พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560.



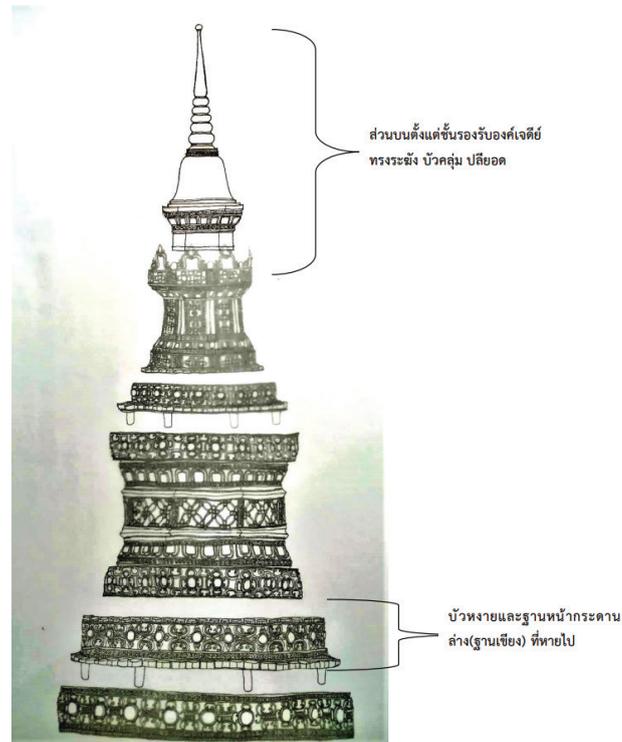
ภาพลายเส้นที่ 3 : เปรียบเทียบผนังเจดีย์ระหว่างเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ กับเจดีย์วัดไถ่เตี้ย สุพรรณบุรี



ดังนั้น องค์ประกอบที่หายไปของเจดีย์ทองคำองค์นี้ หากฐานหน้ากระดาน ชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 ไม่ใช่ฐานขององค์เจดีย์องค์นี้ ส่วนที่ขาดหายไป คือ ส่วนบัวคว่ำและหน้ากระดานของชุดฐานหน้ากระดานที่รองรับเป็นชุดฐานบัวลูกแก้วอกไก่ กรอบซุ้มเหนือเรือนธาตุ ชั้นรองรับองค์ระฆัง และส่วนองค์ระฆัง (ภาพที่ 25, ภาพลายเส้นที่ 4) และจากการวิเคราะห์องค์ประกอบส่วนต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมจากสายวิวัฒนาการของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมตามสายวิวัฒนาการโดยมีรัตนเจดีย์ ลำพูน เป็นต้นแบบ และได้รับการผสมผสานรูปแบบทั้งศิลปะล้านนาที่เด่นชัดคือ ฐานบัวลูกแก้วอกไก่ และศิลปะสุโขทัยในส่วนของซุ้มหน้านาง เป็นรูปแบบเฉพาะในช่วงก่อนและระยะแรกของอยุธยา ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 ก่อนการสถาปนาวัดราชบูรณะ พ.ศ.1967 ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในช่วงเวลานี้ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กับทั้งอาณาจักรสุโขทัย ที่คงรับรูปแบบศิลปกรรมล้านนาผ่านมาทางศิลปะสุโขทัยด้วยแล้ว

ส่วนรองรับองค์ระฆัง และส่วนองค์ระฆังถึงยอด	
	เรือนธาตุ และซุ้มหน้านาง
	ฐานหน้ากระดาน(ฐานเชียง)
	ฐานบัวลูกแก้วอกไก่ ฐานหน้ากระดาน(ฐานเชียง)
	ส่วนบัวคว่ำและ ฐานหน้ากระดานที่ขาด หายไป
	ชุดฐานหน้ากระดาน(ฐาน เชียง)
ฐานบัวลูกแก้วอกไก่ 2 ชั้น และฐานหน้ากระดาน (หากฐาน 2 ชั้นล่าง ไม่ใช่องค์ประกอบของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมนี้)	

ภาพที่ 25 : ภาพลายเส้นสันนิษฐานส่วนที่หายไป คือ ส่วนองค์ระฆังจนถึงยอด ส่วนประกอบของบัวคว่ำและฐานหน้ากระดาน (ฐานเชียง) ของชุดฐาน และส่วนฐานล่างรองรับชุดบัวลูกแก้วอกไก่



ภาพลายเส้นที่ 4 : ภาพสันนิษฐานรูปแบบเต็มองค์ของเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม กรุปรางค์ประธาน
วัดราชบูรณะ อโยธยา

ที่มา : นายพจศกร ศรีจันทร์ภาส , 2564.

แรงบันดาลใจของศิลปกรรมสอดคล้องกับความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ ธรรมคบุรี(ชัยนาท) เมืองสุพรรณบุรี และเมืองเพชรบุรี และหัวเมืองฝ่ายเหนืออย่างสุโขทัย ที่เป็นเมืองในเครือข่ายการปกครองของอยุธยาตั้งแต่ก่อตั้งราชธานี คือ ปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 และมีความสัมพันธ์อย่างมากในสมเด็จพระนครินทราชาและสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) ผู้สถาปนาวัดราชบูรณะ เมื่อ พ.ศ.1967 เป็นไปได้ว่าคงเป็นพระราชประสงค์หรือพระราชนิยมสร้างรูปแบบเจดีย์ทองคำจำลองรูปแบบเจดีย์ที่มีในสมัยแรกของการสถาปนากรุงศรีอยุธยา โดยเฉพาะความสัมพันธ์จากหลักฐานกฎหมายลักษณะลักพา พ.ศ.1898(จิตร ภูมิศักดิ์, 2547, 115 – 116) แห่งกรุงศรีอยุธยา (หลังการสถาปนากรุงศรีอยุธยา 5 ปี) หัวเมืองฝ่ายเหนือ เมืองสุพรรณบุรี เพชรบุรี และธรรมคบุรี(ชัยนาท) โดยมีใจความว่า

“จึงนายสามขลาเสมียนพระสุภาวดีกราบทูล ด้วยข้าหนีเจ้า ไพร่หนีนาย แลมีผู้เอาไปถึงเฉลียง
ศุโขไทย พุ่งย่าง บางยม สองแก้ว สระหลวง ขาวดงราวกำแพงเพชร เมืองท่านเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
ดังนี้ แลมีผู้เอาทาสเอาไพร่ท่านมาขาย แลเจ้าทาสเจ้าไพร่แห่งพระนครศรีอยุธยาพบ แลมากล่าวพิภาษ



ว่าให้ผู้ใดไล่เอาเบี้ยแก่ผู้ขายนั้นคืน ข้าพระพุทธเจ้าขอเรียนพระราชประวัติบิตี จึงมีพระราชโองการพิพากษาว่า ชายกั้นในแต่พระนครศรีอยุธยาตั้งนี้แลสูบบังคับให้ผู้ใดไล่เอาเบี้ยกับผู้ขายเสียยาก อย่าว่าข้าหนีเจ้า ไพรหนีนาย และเขาลักไปขายถึงเจดีย์ยง ฟุ้งย่าง บางยม สระหลวง สองแก้ว ชาวดวงราวกำแพงเพชร ศุกโขไทย ได้หล้าฟ้าเขียว ขาดจากมือเจ้าทาสเจ้าไพรไปไกล จะมาพิพากษฉัน เมืองเพชรบุรี เมืองราชบุรี เมืองสุพรรณบุรี สะพงคลองพลับ แพรกศรีราชา พระนครพรมนั้น บมิชอบเลย”

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เมืองต่าง ๆ ที่นิยมสร้างเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมต่างมีความสัมพันธ์ทางการเมืองการปกครองตั้งแต่แรกสถาปนากรุงศรีอยุธยา ตั้งแต่ปลายพุทธศตวรรษที่ 19 จนถึงพุทธศตวรรษที่ 20 ซึ่งอาจเป็นพระราชประสงค์ของสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) คงโปรดให้สร้างขึ้นเพื่อถวายเป็นพุทธบูชาไว้ในกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ อยุธยาแห่งนี้ เพื่อถวายเป็นพุทธบูชาพระบรมสารีริกธาตุที่บรรจุในกรุแห่งนี้ด้วย

สรุปและอภิปรายผล

การสันนิษฐานรูปแบบเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ (จำลอง) หากสมมุติฐานเดิมองค์ จะมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ส่วนฐานหน้ากระดาน รองรับฐานบัวลูกแก้วอกไก่สองเส้น เรือนธาตุ(ไม่มีการประดิษฐานพระพุทธรูป) มีซุ้มหน้านางบนเรือนธาตุ ถัดขึ้นไปเป็นส่วนรองรับองค์เจดีย์ องค์เจดีย์ทรงกลม ส่วนทรงกรวยมีบัวทรงกลม ปล้องโชน ปลียอด ตามลำดับ เป็นรูปแบบที่รับอิทธิพลจากศิลปะล้านนา คือ ลักษณะฐานสูง และรูปแบบฐานบัวลูกแก้วอกไก่สองเส้น ส่วนเรือนธาตุและซุ้มหน้านางจากรูปแบบเจดีย์ทรงปราสาทยอดในศิลปะสุโขทัย ซึ่งเกิดการคลี่ลายรูปแบบเป็นแบบอย่างเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมในช่วงเวลาก่อนและช่วงระยะแรกของการสถาปนาอยุธยา ในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 ต้นแบบใกล้เคียงในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 ที่เป็นแรงบันดาลใจ คือ เจดีย์วัดไ้เตี้ย สุพรรณบุรี เจดีย์รายวัดพระแก้ว สรรคบุรี ชัยนาท เจดีย์ในถ้ำเขาหลวง เพชรบุรี เจดีย์รายวัดพระราม และเจดีย์วัดสังฆปัต อยุธยา

ทั้งนี้ เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ(จำลอง) องค์นี้ คงเป็นสิ่งที่บรรจุอยู่ในกรุชั้นที่ 2 ซึ่งประกอบด้วยเครื่องประดับชั้นสูง เครื่องราชูปโภค และเจดีย์ทรงปรางค์(จำลอง) คงเป็นส่วนที่กษัตริย์หรือชนชั้นสูงในราชสำนักอยุธยาถวายบรรจุกรุเป็นพุทธบูชา ผู้สร้างซึ่งอาจเป็นสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) คงมีพระราชประสงค์และพระราชนิยมในศิลปกรรมก่อนหรือระยะแรกการสถาปนากรุงศรีอยุธยานำมาบรรจุร่วมในกรุแห่งนี้ สอดคล้องกับความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์อยุธยา จึงกำหนดอายุเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมองค์นี้จากการศึกษาไว้ช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 20 ช่วงเวลาเดียวกับการสร้างวัดราชบูรณะใน พ.ศ.1967

ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การสนับสนุนฐานรูปแบบสมบูรณของเจดีย์ ช่วยให้ทราบต้นแบบและสามารถกำหนดอายุเจดีย์ทรงแปดเหลี่ยมทองคำ เป็นแนวทางในการศึกษาสถาปัตยกรรมทองคำอื่น ๆ ที่พบร่วมกันกรู เช่น ปรางค์ทองคำ(จำลอง) และชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมขุ่มต่าง ๆ เป็นต้น

ทั้งนี้การศึกษาเทคนิควิธีการผลิตชิ้นงานทองคำที่ไม่ใช่การสลักดูนลาย และประกอบลายจากการตัดแผ่นทอง เส้นทองประกอบเป็นรูปแบบลวดลายต่าง ๆ นั้น ชวนให้นึกถึงทั้งงานช่างทองในศิลปะจีนและอิสลามที่นิยมใช้เทคนิคการตัดแผ่นทองและลวดลายเรขาคณิตในงานช่างทอง ซึ่งคงต้องศึกษาเทคนิคดังกล่าวต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มวิจัย สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. เครื่องทองกรุงรัตนโกสินทร์. ศิลปะของแผ่นดิน. กรุงเทพฯ : รุ่งศิลปการพิมพ์, 2550.
- จิตร ภูมิศักดิ์. “อโยธยาศรีรามเทพนคร.” ใน สังคมไทยลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาก่อนสมัยศรีอยุธยา. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : ฟ้าเดี๋ยวกัน, 2547.
- จิรศักดิ์ เดชวงศ์ญา. พระเจดีย์เมืองเชียงใหม่. เชียงใหม่ : กลางเวียงการพิมพ์, 2541.
- ธนธร กิตติกานต์. “เจดีย์วัดพระแก้ว ธรรมบุรี จังหวัดชัยนาท.” หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549.
- บุญเตือน ศรีวรพจน์ และประภัสสร โพธิ์ศรีทอง. เครื่องทองรัตนโกสินทร์. กรุงเทพฯ : องค์การค้าคุรุสภา, 2542.
- ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์. เครื่องทองกรุงศรีอยุธยา. พิมพ์ครั้งที่ 3. นครปฐม : กรมศิลปากร, 2558.
- “พระราชพงศาวดารกรุงเก่า ฉบับหลวงประเสริฐอักษรนิติ์.” ใน คำให้การชาวกรุงเก่า คำให้การขุนหลวงหาวัด และพระราชพงศาวดารกรุงเก่า ฉบับหลวงประเสริฐอักษรนิติ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คลังวิทยา, 2507.
- วรวิทย์ สันนุรหัต. รูปแบบและลวดลายเครื่องประดับทองคำ จากกรุปรางค์ประธานวัดราชบูรณะ. การค้นคว้าอิสระ การศึกษาตามหลักสูตรปริญญา ศิลปะศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2555.
- ศูนย์ศิลปกรรมโบราณในเอเชียอาคเนย์. เจดีย์หมายเลข 1 ในคูหาที่ 3 ถ้ำเขาหลวง อ.เมือง จ.เพชรบุรี. เข้าถึงได้จาก <http://scaasa.org/?p=3567>
- สมพร อยู่โพธิ์. “วัดใหญ่ชัยมงคล.” ใน พระราชวังและวัดโบราณในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. พระนคร : สำนักทำเนียบนายกรัฐมนตรี, 2511.



สันติ เล็กสุขุม. “เจดีย์แปดเหลี่ยมวัดสะตือเมืองเมืองเชียงใหม่.” ศิลปวัฒนธรรม 16, 4
(กุมภาพันธ์ 2538).

_____. “วัดขุนเมืองใจ.” เมืองโบราณ 31, 2 (เมษายน – มิถุนายน 2548).

_____. วิวัฒนาการของชั้นประดับลวดลายสมัยอยุธยาตอนต้น. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์,
2544.

_____. ศิลปะภาคเหนือ หรือญไชย-ล้านนา. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธการพิมพ์, 2538.

_____. ศิลปะสุโขทัย. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธการพิมพ์, 2540.

_____. ศิลปะอยุธยา : งานช่างหลวงแห่งแผ่นดิน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธการพิมพ์,
2544.







การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม: จังหวะ สี สัน รูปลักษณะ ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้

The Creation of Painting: Rhythm Colors Looks and Pattern in Southern way of life Customs and Culture

เจริญ ผิวนิล¹สมพร ฤทธิ์²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาวิเคราะห์จังหวะสี สัน รูปลักษณะของวิถีชีวิตวัฒนธรรมประเพณีของชาวใต้ วัฒนธรรมเป็นเครื่องหล่อหลอมสมาชิกของสังคมให้เกิดความผูกพันสามัคคีและอบรมขัดเกลาให้มีทัศนคติความเชื่อและค่านิยมสอดคล้องกัน นอกจากนี้วัฒนธรรมยังเป็นสิ่งที่มิได้หยุดนิ่ง แต่หากเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาไปตามยุคสมัย นำมาซึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสมที่เกี่ยวข้องกับจังหวะสี สัน รูปลักษณะในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมของภาคใต้ และเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิก และสีผสมที่สื่อความหมายในการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมไทยที่มีเอกลักษณ์แสดงออกถึงอิสรภาพและเสรีภาพ ซึ่งวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของคนจะเป็นเช่นไรก็ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมนั้น ๆ วัฒนธรรมจะมีทั้งความศรัทธา ความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐานนำมาวิเคราะห์สู่กระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะนั้นจำเป็นต้องมีการทดลอง ค้นคว้าหาวิธีในการแสดงออกที่ต้องอาศัยระยะเวลาเพื่อค้นหารูปแบบและพัฒนาไปเป็นลำดับ

จากการวิจัยและพัฒนาเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ชุดการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม: จังหวะ สี สัน รูปลักษณะ ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้ เป็นกระบวนการทางเทคนิคการใช้สี สัน ประกอบกับการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ มาผสมผสานเข้าด้วยกันเกิดเป็นผลงานรูปแบบศิลปะร่วมสมัยด้วยการประสานแนวความคิดเก่าและใหม่ เชื่อมโยงระหว่างการอนุรักษ์และการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามกระบวนการตามขั้นตอนการทำงานการสร้างสรรค์รูปแบบและแนวทางในการแสดงออกที่ตรงกับจุดมุ่งหมายโดยให้ความสำคัญกับเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและโดดเด่นของลวดลายนำมาซึ่งความประทับใจที่มุ่งเน้นจังหวะ สี สัน น้ำหนัก ระบายของแสงเงา นำมาคลี่คลายตัดทอนรูปทรง ของการแสดงหนังตะลุง มโนราห์ ด้วยการสร้างรูปลักษณะ จากจังหวะ ระบายแสงเงาประกอบกัน เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ใหม่สื่อความหมายถึงความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงประเพณีของชาวใต้ อันก่อให้เกิดสุนทรียภาพเชิงบวกแก่ผู้ดูและเป็นการเปิดมิติทางความคิดจากรูปแบบงานที่มีลักษณะเหมือนจริง (Realistic) แล้วคลี่คลายไปสู่รูปแบบงานที่มีลักษณะเป็นกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ในการจัดองค์ประกอบตามทัศนคติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

คำสำคัญ: วิถีชีวิตภาคใต้, วิถีชีวิต, จิตรกรรม, จังหวะ, สี สัน

¹ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² รองศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

This research has the objectives 1) to study rhythmic colors of the people in Southern of Thailand. Culture can combine people in society to be more cooperative and preach the people to have the same belief and virtue. Moreover, culture is something dynamic and changing along trends and period of time which in spine the creation of acrylic painting and mixed media about rhyme them and looks in Southern culture to create new knowledge. 2) to study values which concern with culture. Some “value” become “core” of Thai culture. In other word, most of Thai people are unique the reflect the freedom.

From the research and development of psychic techniques, acrylic paints and mixed media, a series of The Creation of Painting: Rhythm Colors Looks and Pattern in Southern way of life Customs and Culture. It is a technical process, the use of color combined with the choice of materials. They combine them together to create works of contemporary art style by harmonizing old and new ideas, linking between conservation and creation, which is the practice of the process of working, creating styles and guidelines in a coherent expression with a focus on emotions and the unique and distinctive feeling of a pattern evokes a rhythm-oriented impression. Color, weight, plane of light, shadow to unravel and shorten the shape of the Nang Talung, Manora show by creating the appearance from the rhythm of the plane of light and shadow combined. The creation of a new identity that conveys the movement and change of the traditions of the southern people. This creates a positive aesthetics for the viewer and opens up a conceptual dimension from a work that looks realistic and then opens to a work style that is a semi-abstract in the arrangement. Unique attitude-based elements.

Keywords: life Customs and Culture, painting, Rhythm, color

บทนำ

ลักษณะภูมิประเทศสภาพภูมิอากาศและสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในแต่ละภาคของไทย ก่อให้เกิดวัฒนธรรมความเป็นอยู่ที่หลากหลายโดยเฉพาะภาคใต้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะวิถีชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรม “วัฒนธรรมเป็นเครื่องหล่อหลอมสมาชิกของสังคมให้เกิดความผูกพันสามัคคีและอบรมขัดเกลาให้มีทัศนคติความ เชื่อและค่านิยมสอดคล้องกัน นอกจากนี้วัฒนธรรมยังเป็นสิ่งที่มีได้หยุดนิ่งอยู่กับที่ แต่หากเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ไปตามยุคสมัย” ค่านิยม (Values) กล่าวได้

ว่า “ค่านิยม” มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอย่างใกล้ชิดและ “ค่านิยม” บางอย่างได้กลายมาเป็น “แกน” ของวัฒนธรรมไทย กล่าวคือ วิถีชีวิตของคนไทยโดยส่วนรวมมีเอกลักษณ์ซึ่ง แสดงออกถึง อีสรภาพและเสรีภาพ

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของคนจะเป็นเช่นไร ก็ขึ้นอยู่กับ วัฒนธรรมของ กลุ่มสังคมนั้น ๆ วัฒนธรรมจะมีทั้งความศรัทธา ความเชื่อ ค่านิยมบรรทัดฐาน เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละภูมิภาควัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต มีภูมิปัญญาที่เป็นองค์ความรู้เพื่อพัฒนาชีวิตให้สมดุลกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย อีกมีทั้ง วัฒนธรรมด้านวัตถุ เช่น สิ่งของ เครื่องใช้ บ้านเรือน การแต่งกาย ภาษาและวัฒนธรรม ด้านจิตใจ ความประทับใจเป็นความรู้สึกอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นได้กับทุกคนที่มีความพึงพอใจ สิ่งที่กระทบความรู้สึกแล้วแสดงออกซึ่งอารมณ์ออกมานั้น เป็นสิ่งที่มีความหมายในตัวมันักคตินักปราชญ์นิยามกัน ไว้ แตกต่างหลากหลาย เช่น เออ แวร์จัน (Eugene Veron) กล่าวว่า “ศิลปะเป็นการแสดงออกทาง อารมณ์ของ บุคลิกภาพของมนุษย์” หรือเลโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoe, ค.ศ. 1828-1910) นิยามไว้ ว่า “ศิลปะเป็นวิธีสื่อสารวิธี หนึ่งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เราใช้คำพูดสำหรับสื่อสารความคิด แต่ใช้ ศิลปะสำหรับสื่อสารความรู้สึก”(อิทธิพล ตั้ง โลก, 2550 : 10) และความประทับใจดังกล่าว ทำให้ผู้ วิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแง่ของการแสดงออกหรือการสื่ออารมณ์ความรู้สึก โดยใช้เรื่องราว รูปทรง วิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม ที่มีสีสันให้อารมณ์ความรู้สึกตามจินตนาการ สื่อสารทางความคิดด้วยรูปลักษณะทางทัศนธาตุทางศิลปะ โดยสอดคล้องกับแนวความคิด (ชลูด นิ่มเสมอ, 2559: 414) ที่กล่าวว่า จินตนาการ คือพลังของจิตเกิดการก่อรูปของความคิดจากหลาย ๆ ความคิดจน เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีเอกภาพขึ้น จินตนาการถึงแม้จะกล่าวกันว่าไร้ขอบเขต แต่ก็เป็นที่ มีระเบียบ มีเกณฑ์ในตัวเอง มีการก่อกำเนิดและเติบโต เช่นเดียวกับสิ่งทั้งหลายที่อยู่ภายใต้กฎของ จักรวาล

จากข้อมูลการวิเคราะห์จังหวัดะ สีสัน รูปลักษณะ ลวดลาย ประเพณีวัฒนธรรมมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอด เรื่องราวความรู้สึกแสดงออกมาในรูปแบบจิตรกรรมสี อะคริลิกและสื่อผสม โดยนำ บรรยายาศีสัน รูปทรง สิ่งของเครื่องใช้ ลวดลาย เสื้อผ้า การแต่งกาย นำมาสร้างสรรค์หลอมให้เกิดเป็นงานศิลปะรูปแบบใหม่ โดยเนื้อหาที่สื่อเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ เรื่องราว ลวดลาย จังหวัดะ สีสัน วิถีชีวิต วัฒนธรรม ทางการ เคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงประเพณีของ ชาวใต้ที่มีความเหมาะสมที่สุด โดยการนำเทคนิคกระบวนการทางศิลปะที่สามารถพัฒนารูปแบบของ ผลงานที่สร้างสรรค์ และมีคุณค่าและคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น





วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

1. ศึกษาวิเคราะห์ จังหวะ สีเส้น รูปลักษณ์ของวิถีชีวิตของชาวใต้
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ที่เกี่ยวกับจังหวะสีเส้นรูปลักษณ์ ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีผสม เพื่อสื่อความหมาย ถึงความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลง

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม: จังหวะ สีเส้น กับรูปลักษณ์ ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้ คือความประทับใจและแรงบันดาลใจที่เกิดจากความคุ้นเคยและถูกปลุกฝังมาตั้งแต่วัยเยาว์ในสังคมไทยทางภาคใต้ดังนั้นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ คือ

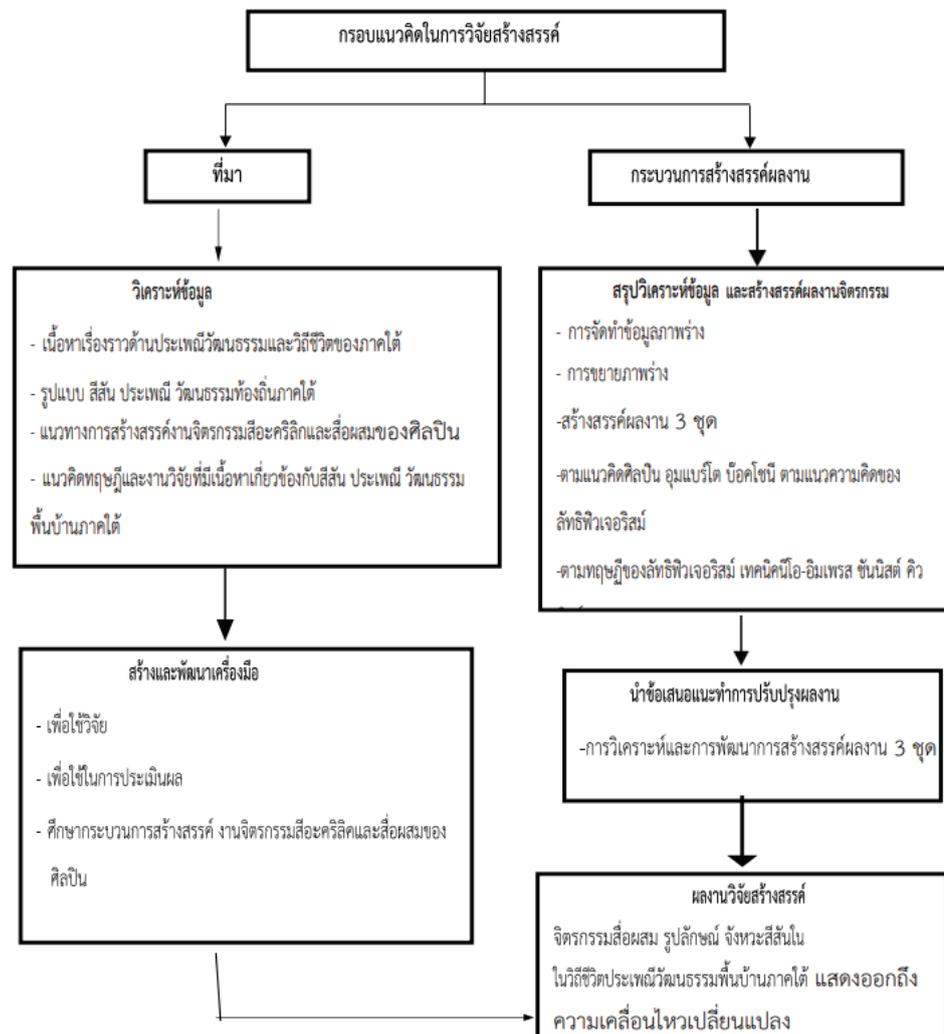
1. ขอบเขตด้านพื้นที่ จังหวัดในภาคใต้ประกอบด้วย
 - ตำบลพุมเรียง อำเภอไชยยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี
 - บ้านหนังตะลุง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช
 - ผ้าบาติก หรือผ้าปาเต๊ะ อำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่
2. ขอบเขตด้านการวิเคราะห์เนื้อหา ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - รูปแบบของวัฒนธรรมท้องถิ่น
 - เนื้อหาเรื่องราววิถีชีวิตและประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้
 - จังหวะ สีเส้น วัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้ เช่น หนังตะลุง, มโนราห์
 - ลวดลายสีเส้นเสื้อผ้าการแต่งกาย
 - แนวคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปิน
 - องค์ประกอบศิลป์ของการสร้างสรรค์ผลงานจากวิถีชีวิตและประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้

สรุปการวิเคราะห์เนื้อหาตามหัวข้อเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงาน

- รูปแบบผลงาน เป็นรูปแบบกึ่งรูปธรรมและนามธรรม ในการแสดงออกของผลงานที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นของบรรยากาศสีเส้นลวดลาย นำมาซึ่งความประทับใจ โดยมุ่งเน้นจังหวะ สีเส้น น้ำหนัก แสงเงา นำรูปทรง ท่าทางของหนังตะลุง มโนราห์มาลดตัดทอน ด้วยการสร้างรูปลักษณ์ใหม่ อันก่อให้เกิดสุนทรียภาพตามทัศนคติส่วนตัว

- เนื้อหาเรื่องราว เกี่ยวกับรูปลักษณ์ เรื่องราว ลวดลาย จังหวะ สีเส้น วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีของชาวใต้ที่เป็นการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง
- เทคนิค จิตรกรรม สีอะคริลิกและสีผสมบนผ้าใบ ขนาด 90 x 120 เซนติเมตร จำนวน 3 ผลงาน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์



การดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์

1. **ศึกษาสำรวจ** รวบรวมและวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องราวด้านประเพณีวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของภาคใต้

- การแต่งกายของภาคใต้ มีการแต่งกายต่างกันตามเชื้อชาติ ถ้าเชื้อสายจีนจะแต่งแบบจีน ถ้าเป็นชาวมุสลิมก็จะแต่งคล้ายกับชาวมลายูเซีย ปัจจุบันแหล่งทำผ้าแบบดั้งเดิมนั้นเกือบจะสูญหายไปคงพบได้เฉพาะ 4 แหล่งเท่านั้นคือ ที่ตำบลพุมเรียง จังหวัดสุราษฎร์ธานี อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เกาะยอ จังหวัดสงขลา และตำบลนาหมื่นศรี จังหวัดตรัง
- วิถีชีวิตในภาคใต้ เช่นการทำสวน การทำไร่ การทำไร่ ทำนา การประมง เป็นต้น
- ประวัติความเป็นมาวัฒนธรรมในภาคใต้นั้นมีปัจจัยในหลาย ๆ อย่างที่เป็นตัวหล่อหลอมตามแต่ลักษณะเผ่าพันธุ์ของตนเองและรวมถึงการสร้างขนบธรรมเนียม ประเพณีและความเชื่อ การละเล่น การศึกษาที่โอบล้อมการค้าที่พินความเป็นอยู่

ที่มาเนื้อหาจากแหล่งความรู้	ที่มาเนื้อหาจากแหล่งความรู้	ลักษณะที่เกี่ยวข้อง
		ภาพข้อมูลต้นแบบ(Sketch) ทางความคิดหนึ่งตะลุงแสงและเงาที่ใช้ในการขีดแสดง ตัวหนัง ตะลุงที่มีความโปร่งแสงรูปแบบกรรมวิธีการขุดเจาะ ดอกหนึ่ง อันมีเอกลักษณ์
		ภาพข้อมูลต้นแบบ(Sketch)ทางความคิดลวดลายวัฒนธรรมการแต่งกายผ้าพุมเรียง - วัฒนธรรม การแสดงพื้นบ้านภาคใต้ เช่น หนึ่งตะลุงมโนราห์ลวดลาย - วัฒนธรรมการแต่งกายผ้าปาเต๊ะที่มีรูปทรงลายเส้นของธรรมชาติสีเส้นที่มีน้ำหนักลวดลายที่เด่นชัด

ตารางที่ 1 วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องราวด้านประเพณีวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของภาคใต้

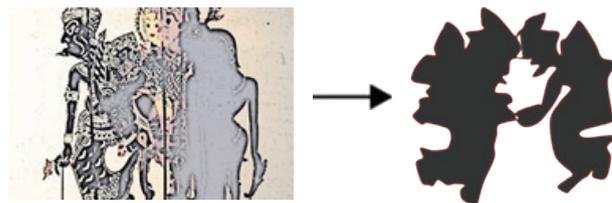
2. **การวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์** หลังจากที่ได้รวบรวมข้อมูลและศึกษารอบแนวคิดแล้วจึงนำข้อมูลมาประมวลวิเคราะห์ เพื่อให้การแสดงผลออกและสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์และตอบสนองกับแนวความคิดมากที่สุด อีกทั้งยังสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านทัศนศิลป์

2.1 รูปแบบประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จังหวะ สีสันทัน กับรูปลักษณ์ ลวดลายสมัยใหม่ในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้

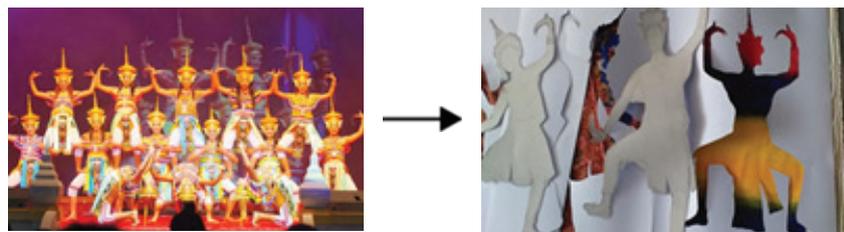
เนื้อหาสาระรูปแบบประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น	การสังเคราะห์ในการทำแบบร่าง
ลวดลายของผ้าปาเต๊ะวัฒนธรรมด้านการแต่งกาย	รูปลักษณ์ลวดลายสมัยใหม่สอดคล้องกลมกลืนกับลวดลายของเส้นรูปทรงต่าง ๆ ที่มีความงดงามและลงตัวของผ้าปาเต๊ะ
รูปแบบวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมของภาคใต้	หนังตะลุง แสงและเงา ที่ใช้ในการขีดแสดง ตัวหนัง ตะลุงที่มีความโปร่งแสง ท่าทาง ลีลา มโนราห์ภาคใต้ที่มีรูปแบบเอกลักษณ์ความอ่อนช้อยของจังหวะท่ารำต่าง ๆ
จังหวะสีสันทันในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้	จังหวะของแสงและเงาการขีดแสดง ตัวหนังตะลุง ท่ารำลีลาของมโนราห์ลวดลายของเส้นรูปทรงต่าง ๆ สีสันทันการแต่งกายรูปแบบของผ้าปาเต๊ะและชุดมโนราห์

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล

1). รูปลักษณ์ลวดลายสีสันทันจังหวะศึกษาข้อมูลทั้งทางด้านที่เกี่ยวข้องกับจังหวะสีสันทันกับรูปลักษณ์ลวดลายสมัยใหม่ มาประมวล วิเคราะห์เพื่อให้การแสดงผลออกสอดคล้องตรงและตอบสนองกับแนวความคิดมากที่สุด



ภาพที่ 2 รูปลักษณ์ตัวหนังตะลุงจากการแสดงพื้นบ้าน



ภาพที่ 3 รูปลักษณ์ การแสดงท่ารำของมโนราห์ จากการแสดงพื้นบ้าน



ภาพที่ 4 รูปลักษณ์ ลวดลาย สีเส้น ของผ้าปาเต๊ะพื้นบ้าน

2). องค์ประกอบศิลป์ในงานศิลปวัฒนธรรมภาคใต้ และวิถีชีวิตโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Composition) คือ การนำสัดส่วน (Proportion) ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกันทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงของมินอราและหนังตะลุงนำมาผสมผสานให้มีความสัมพันธ์กลมกลืนกันสร้างความสมดุล (Balance) หรือดุลยภาพให้มีน้ำหนักที่เท่ากันของ องค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งแบบสมมาตรและอสมมาตร ในทางความรู้สึกจากการมองตามจังหวะลีลา (Rhythm) การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบของตัวรูปทรงมินอราและหนังตะลุงเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะเฉพาะโดยการเน้น (Emphasis) ที่กระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น มีลักษณะเหมือนกันในบางจุดจะมีการเปลี่ยนแปลง (Variation) คือ การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกันเพื่อป้องกัน ความจืดชืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มีความ น่าสนใจมากขึ้นจนเกิดเอกภาพ (Unity) มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหา เรื่องราวไปการสร้างงานศิลปะด้วยการนำเอาทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดีเหมาะสมทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่าอย่างสูงสุด

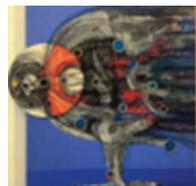
องค์ประกอบทาง ทัศนศิลป์ (Composition)	ภาพผลงานโดยใช้หลักการจัด องค์ประกอบ	หลักการจัดองค์ประกอบ
สัดส่วน (Proportion)		ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม ระหว่าง ขนาดขององค์ประกอบที่แตก ต่างกันทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกัน หรือระหว่าง รูปทรงและรวมถึงความ สัมพันธ์กลมกลืน ระหว่างองค์ประกอบ ทั้งหลายด้วย

องค์ประกอบทาง ทศนศิลป์ (Composition)	ภาพผลงานโดยใช้หลักการจัด องค์ประกอบ	หลักการจัดองค์ประกอบ
จังหวะลีลา (Rhythm)		การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ มีช่วงห่างเท่า ๆ กันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ
การเน้น (Emphasis)		การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดาในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธาน อยู่ถ้าส่วนนั้นอยู่ปะปนกับส่วนอื่น และมีลักษณะเหมือนกัน
การเปลี่ยนแปลง (Variation)		การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกันเพื่อ ป้องกันความจืดชืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มี ความน่าสนใจมากขึ้น
เอกภาพ (Unity)		การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความ ยุ่งเหยิงเป็นการจัดระเบียบและดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้โดย การเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบทางทศนศิลป์

วิเคราะห์รูปแบบ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจินตกรรมสี่อะคริลิกและสื่อผสม 4 คน ได้แก่ ศาสตราจารย์ กมล ทัศนัญชลี ศาสตราจารย์ วิโชค มุขตามณี ศาสตราจารย์เดชา วราขุน และศิลปินต่างประเทศ อุมแบร์โต บ็อคโซนี ผู้วิจัยได้ ทำการศึกษารวบรวมแนวคิดของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมรูปแบบจังหวะการ ลดตัดทอนรูปทรงในผลงานภาพของเขาที่แสดงความเคลื่อนไหวไปมาเป็นตัวแทนเป็นสัญลักษณ์ตามแนวความคิด ของลัทธิฟิวเจอริสม์ เทคนิควิธีการผสมผสานระหว่างเทคนิคของพวกนี้โอ-อิมเพรสชันนิสต์ คิวบิสต์ มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



ศิลปิน	แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน	ผลงานศิลปินจิตรกรรม สีอะคริลิคและสื่อผสม
ศาสตราจารย์ กมล ทศนาญชลี	ศิลปินผู้บุกเบิกการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ในรูปแบบใหม่ ๆ มานำเสนอเองแล้วผสม ผสานด้วยการนำ ภาพหรือวัสดุต่าง ๆ มา ติดสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์	 <p>ชื่อผลงาน/ Title : พระพุทธรบาท ปี พ.ศ./ Year : 2554 เทคนิค/ Techniques : จิตรกรรมสื่อผสมบนผ้าใบและไม้ แผ่นทองคำ เปลว แผ่นเงิน หิน และไม้ woodcut บนไม้ หิน เทอร์คอย</p>
ศาสตราจารย์ วิโชค มุขตามณี	เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัย โดยการสร้างงานจิตรกรรมรูปแบบของ ศิลปะแนวสื่อผสม และ พัฒนามาเรื่อย ๆ จนมาเป็นรูปแบบศิลปะเชิงความคิดแนวจัด วาง โดยนำวัสดุ เช่น ไม้ เหล็ก ทองแดง ฯลฯ มาสร้างสรรค์งานสื่อผสมโดยใช้ กระบวนการทาง จิตรกรรมควบคู่กันไป	 <p>ชื่อภาพ "สภาวะใหม่" เทคนิค สื่อประสมบน ผ้าใบ , 80 x 60 ซม.</p>
ศาสตราจารย์ เดชา วราขุน	เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้รูปทรง เรียบง่าย น้อยชิ้นรูปทรงเรขาคณิตแสดงถึง ความสงบนิ่งเป็นสิ่งที่ แทนของวัตถุและรูป ทรงอินทรีย์แสดงถึงความเคลื่อนไหว ของชีวิต โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนต่อมาได้ เปลี่ยนมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสื่อผสม เพื่อ แสดงออกทางความคิดและความรู้สึก	 <p>ชื่องาน : การสะท้อน หมายเลข 10 ปี สร้าง (พ.ศ.) : 2534 เทคนิค : อะลูมิเนียม, ทองแดง ทองเหลือง, ไม้อัด ขนาด (ซม.) : 93.5 x 113.5 ซม.</p>
ศิลปินต่างประเทศ อุมแบร์โต บ็อคซิณี	ศิลปินสร้างงานจิตรกรรมและประติมากรรม ตามแนวความคิด ของลัทธิฟิวเจอริสม์เขามี เทคนิควิธีการผสมผสาน ระหว่างเทคนิค ของพวกนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์ คิวบิสต์และ จากภาพถ่ายโดยเพิ่มสีลาให้มี เคลื่อนไหวอย่างรุนแรง	 <p>ชื่อ : สีน้ำมัน สร้างเมื่อ : พ.ศ. 2456-พ.ศ. 2456 ขนาด : 1.93 ม. x 2.01 ม. ยุค : อนาคต นิยม เรื่อง : นักฟุตบอล</p>

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปิน

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

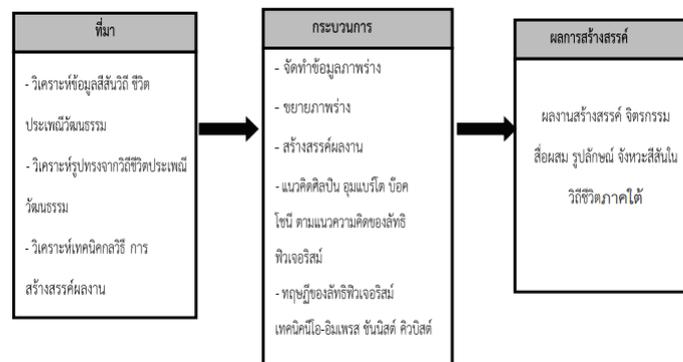
ในการสร้างสรรค์ผลงานจังหวะสี่ส้นกับรูปลักษณะ ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้เป็นการนำมาซึ่งธาตุทางศิลปะที่บ่งบอกถึงความหมายแสดงถึง ความรู้สึกถึงความสุนทรีย์ภาพจากส่วนลึกภายใต้จิตสำนึกและการใช้รูปแบบเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์ทาง จิตรกรรม และสื่อผสมเมื่อมองผลงานทางศิลปะที่ถ่ายทอดแสดงออกเป็นผลงาน ดังคำกล่าวของ เบเนด็ิตโต โกรเซ นักปรัชญาชั้นนำลัทธิจิตนิยมชาวอิตาลี ที่มีทรรศนะว่า “ศิลปะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งภายในซึ่ง ไม่สามารถบรรยายให้รู้ด้วยวิธีอื่นได้นอกจากต้องสร้างเป็นงานศิลปะและงานศิลปะคือสัญชาตญาณและการแสดงออก”(กิริติ บุญเจือ, 2522: 18)

การสร้างสรรค์ผลงาน

ในการศึกษากรอบแนวคิดซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก และสื่อผสมเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกความคิดหรือความงาม มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างที่มองเห็นหรือรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสกับส่วนที่แสดงออก จากโครงสร้างทางวัตถุเรียกว่า “รูปทรง” (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม และส่วนที่เป็น “เนื้อหา” (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม (ชุลุด นิมเสมอ, 2553: 18-19)

1. การจัดทำแบบร่างและพัฒนาแบบร่าง

วิธีการสร้างภาพร่างเป็นการกำหนดองค์ประกอบมุมมองของภาพโดยเลือกใช้จากการถ่ายภาพจริงสถานที่จริงเวลาว่างประเพณีทางวัฒนธรรมและการสืบค้นจากเอกสารหรืออินเทอร์เน็ตในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแบบร่างในการปฏิบัติงานจริงโดยเลือกมุมมององค์ประกอบรวมไปถึงการปรับแต่งเพิ่มเติมตัดทอนให้ได้เนื้อหาสาระที่ตอบสนองแนวคิดในการแสดงออกแล้วจึงนำแบบร่างมาเลือกชิ้นที่สมบูรณ์และตอบสนองแนวคิดความรู้สึกอารมณ์ในการแสดงออกมากที่สุดตามแนวความคิดดังตารางภาพ



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน



ชั้นที่	ที่มาลวดลาย	ที่มารูปแบบรูปทรง	แบบร่างผลงาน
1			
2			
3			

ตารางที่ 5 การศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา การออกแบบร่างลวดลายวัฒนธรรมประกอบรูปร่าง
 จังหวะ สีเส้น ลวดลายธรรมชาติ (ปาเต๊ะ) ที่มา : หนังสือสูง,มโนราห์ภาคใต้, ผ้าปาเต๊ะ (2561 :
 ออนไลน์)

2. การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจังหวะสีเส้นกับรูปลักษณะลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้

2.1 ขั้นตอนการทำภาพร่าง วิธีการสร้างภาพร่างเป็นการกำหนดองค์ประกอบมุมมองของภาพ โดยเลือกใช้จากการถ่ายภาพจริง สถานที่จริงเวลามีงานประเพณีทางวัฒนธรรมและการสืบค้นจากเอกสารหรืออินเทอร์เน็ตในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแบบร่างในการปฏิบัติงานจริงโดยเลือกมุมมององค์ประกอบรวมไปถึงการปรับแต่งเพิ่มเติมตัดทอนให้ได้เนื้อสาระที่ตอบสนองแนวคิดในการแสดงออกแล้วจึงนำแบบร่างมาเลือกชิ้นที่สมบูรณ์และตอบสนอง แนวคิด ความรู้สึก อารมณ์ในการแสดงออกมากที่สุด

2.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจริงขั้นตอนปฏิบัติงานจริงเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจาก

ขั้นตอนการทำแบบร่างและเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานจึงจำเป็นต้องมีการวางแผน ขั้นตอนที่ชัดเจนในการปฏิบัติงานเพราะจะเป็นตัวแปรที่จะส่งผลต่อความสำเร็จของผลงานในขั้นตอนสุดท้ายเป็นอย่างมากซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนย่อย ๆ ไว้ดังนี้

- การเตรียมพื้น
- การร่างภาพ
- การลงสี
- การคัดน้ำหนักด้วยเทคนิควิธีการ
- ขั้นตอนสุดท้ายการเก็บรายละเอียด

2.3 ทักษะธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

- เส้น(Line) เป็นทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทำหน้าที่เป็นตัวกำหนดโครงสร้างรูปร่าง รูปทรงของระนาบ จังหวะพื้นที่ วางตลอดจนวัสดุและสิ่งของต่าง ๆ

- รูปทรง (Form) การใช้รูปทรงในผลงานชุดนี้เป็นการใช้รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติของคน ที่ได้จากร่องรอยเนื้อหาของวิถีชีวิตทางประเพณีวัฒนธรรมมาผสมผสานทับซ้อนตัดทอนโดยเน้นใช้จังหวะ สีต่าง ๆ

- สี (Color) เป็นการใช้สีและบรรยากาศของสีทั้งโทนร้อนและโทนเย็นผสมผสานกัน ที่ให้ความรู้สึกสดใส มีชีวิตชีวา สอดคล้องกลมกลืนกับลวดลายของเส้นที่สร้างรูปทรงต่าง ๆ ที่มีความงดงามและลงตัวของผ้าปาเต๊ะ วัฒนธรรมด้านการแต่งกาย

- น้ำหนักแสงและเงา (Tone) เป็นทัศนธาตุที่สำคัญหลักในการควบคุมรูปแบบ โครงสร้างผลงานที่มีความเคลื่อนไหวซึ่งเกิดจากค่าน้ำหนักอ่อนแก่ที่แตกต่างกัน หรือทำให้เกิดมิติ สลับซับซ้อน สนุกสนาน

- พื้นที่ว่าง (Space) เป็นพื้นที่ว่างระหว่างรูปทรงที่เกิดขึ้น 2 ลักษณะคือพื้นที่ว่าง ระหว่างรูปทรงหรือภายนอก รูปร่างหรือรูปทรงกับพื้นที่ว่างภายในรูปร่างหรือรูปทรงที่ผสมผสาน ด้วยเรื่องราวสีเส้นและพื้นผิว

- ลักษณะพื้นผิว (Texture) เป็นทัศนธาตุที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นวัตถุ และกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ความหยาบ ความละเอียด ขรุขระ มันวาว ฯลฯ สื่อถึงความเก่าและใหม่จากการแปรเปลี่ยน

3. การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน ชุดที่ 1-3

การสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ทดลองกับวัสดุและสีที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อผลงานที่ถ่ายทอดโดยการนำสีอะคริลิก สีน้ำมัน ผงคาร์บอน ผ้าปาเต๊ะน้ำสร้างเทคนิคลวดลายพื้นผิวนำมาวิเคราะห์ ประเมินและปรับปรุงพัฒนาตามขั้นตอนดังกล่าว พบปัญหาในการสร้างสรรค์ในช่วงแรก ซึ่งปัญหาที่เกี่ยวกับการหา สัญลักษณ์รูปแบบซึ่งความคิดเบื้องต้นค่อนข้างกว้างในพื้นที่วิจัย ปัญหาคลี่คลายลงเป็นขั้นตอนตามลำดับสร้างสรรค์ ได้ใช้เวลาในการสร้างสรรค์



ผลงานการถ่ายภาพรูปแบบที่เป็นสัญลักษณ์ วิถี จังหวะ สี สันกับรูปลักษณะ ลวดลายสมัยใหม่ในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้ออกมาได้อย่างลงตัว และสมบูรณ์ทั้งทางรูปทรงและเนื้อหาเพื่อที่จะสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดได้มากที่สุดตลอดจนตอบสนองต่อจุดมุ่งหมายที่จะสื่อสาร กับบุคคลอื่นตลอดใน 3 ระยะเวลาแสดงด้วยตารางดังต่อไปนี้

ชิ้นงาน	ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3
1. ชื่อผลงาน "จังหวะ ทำนองตะลุง"			
2. ชื่อผลงาน จังหวะ ลีลา 1/2019			
3. ชื่อผลงาน รูปลักษณะ จังหวะสี สัน ลวดลายในวิถีชีวิต 1/2020			

ตารางที่ 6 แสดงการวิเคราะห์พัฒนาการสร้างสรรค์ชุดที่ 1-3

ภาพผลงานสร้างสรรค์ ระยะที่ 1

เป็นการศึกษาหารูปแบบและแนวทางในการแสดงออกที่ตรงกับจุดมุ่งหมายให้ความสำคัญกับเรื่องอารมณ์ และความรู้สึกในงานที่แสดงออกถึงจังหวะสี สันกับรูปลักษณะการแสดง หนึ่งตะลุง มโนราห์ ลวดลายในวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมภาคใต้โดยอาศัยมุมมองจังหวะการทับซ้อนของรูปทรง หนึ่งตะลุงในพื้นที่ว่าง และใช้น้ำหนักสี สันแสงเงา เพื่อเป็นการเน้นและสร้างความรู้สึกด้วยรูปทรง (Form) และที่ว่าง (Space) เป็นสำคัญในการสร้างสรรค์

สรุปการสร้างสรรคและพัฒนาผลงานในระยะที่ 1 ภาพรวมของผลงานในระยะนี้เป็นการศึกษาค้นคว้า และทดลองเพื่อหารูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะที่ลงตัวในการแสดงออกในระยะดังกล่าวยังคงขาดเอกภาพที่ชัดเจนให้ความสำคัญกับรายละเอียดน้อยไป ผนวกกับการใช้เทคนิคสี สันวัสดุที่ไม่สัมพันธ์ต่อเนื่องสอดคล้องกันส่งผลให้การแสดงออกดูอ้อยลง ผลงานในระยะนี้จึงไม่มี

ความชัดเจนในเรื่องของการแสดงออกเท่าที่ควรและขาดจุดที่มุ่งเน้น (Focus) ในการนำเสนอที่เหมาะสมจึงต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ วิเคราะห์ และเลือกสรรสาระสำคัญเพื่อนำมาพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์อย่างไรก็ตามผลงานในระยะแรกนี้มี 3 ชิ้น นับเป็นพื้นฐานสำคัญทางด้านความคิดและ รูปแบบของการสร้างสรรค์เพื่อหาความชัดเจนในการแสดงออกผลงานในระยะต่อไป

ชุดที่ 1 ชื่อผลงาน “จิ้งหะทำนองตะลุง”



ภาพที่ 6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน จิ้งหะทำนองตะลุง 1
เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ขนาด 40 x 60 เซนติเมตร



ภาพที่ 7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน จิ้งหะทำนองตะลุง 2
เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสมขนาด 100 x 120 เซนติเมตร



ภาพที่ 8 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน จิ้งหะทำนองตะลุง 3
เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสมขนาด 100 x 120 เซนติเมตร





ภาพผลงานสร้างสรรค์ในชุดที่ 2 มีจำนวน 2 ผลงาน เป็นผลงานที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ ผลงานสร้างสรรค์ในระยะก่อนหน้าที่ผ่านมาเป็นผลงานที่เริ่มเพิ่มจังหวะการทับซ้อนของรูปทรงและเน้นลวดลายของผ้าปาเต๊ะเพื่อให้เกิดจุดเด่นในการนำเสนอที่สอดคล้องกับการแสดงออกมากที่สุด ในผลงานชุดดังกล่าวยังคงให้ความสำคัญกับเรื่องอารมณ์ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว สนุกสนานกับบรรยากาศสีเส้นที่ทำงานร่วมกับลีลารูปทรง (Form) กับพื้นที่ว่าง (Space) มีการใช้สีคลุมโทน (Tone) ด้วยสีน้ำเงินและเหลืองเป็นหลัก

สรุปการสร้างสรรค์พัฒนาในชุดที่ 2

ผลงานในระยะนี้ได้มีการเพิ่มจังหวะการทับซ้อนของรูปทรงและเน้นลวดลายเลือกแง่มุมเรื่องราวในการนำเสนอเน้นรูปทรงจังหวะชัดเจนขึ้นซึ่งต่างจากผลงานระยะก่อนหน้าที่น่าเสนอยังมาชัดเจนทั้งรูปทรงจังหวะเน้น และขาดบรรยากาศสีที่เด่นชัด แต่การแสดงในระยะนี้ยังไม่ดีเท่าที่ควรขาดความกลมกลืนของทัศนธาตุเทคนิคและ วัสดุ

ชุดที่ 2 ชื่อผลงาน “จังหวะสีเส้นกับรูปลักษณะลวดในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้”



ภาพที่ 9 รายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน จังหวะ สีเส้น 1/2019
 เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ขนาด 40 x 60 เซนติเมตร



ภาพที่ 10 รายละเอียดผลงานสร้างสรรค์จริงชุดที่ 2. ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน จังหวะ สีเส้น 2/2019
 เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ขนาด 40 x 60 เซนติเมตร

ภาพผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 3 ชื่อผลงาน รูปลักษณะ จังหวะสีเส้นลวดลายในวิถีชีวิต 2020 ในชุดที่ 3 มีจำนวน 3 ผลงานเป็นผลงานที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์พัฒนา มากกว่าในระยะก่อนหน้าที่ผ่านมา เป็นผลงานที่เริ่มเพิ่มจังหวะการทับซ้อนของรูปทรงและเน้นลวดลาย ของผ้าปาเต๊ะเพื่อให้เกิดจุดเด่นในการนำเสนอที่สอดคล้องกับการแสดงออกมากที่สุด ในผลงานชุด ดังกล่าวยังคงให้ความสำคัญกับเรื่องอารมณ์ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวสนุกสนานกับบรรยากาศ สีเส้นที่ทำงานร่วมกับลีลารูปทรง (Form) กับพื้นที่ว่าง (Space) มีการใช้สีคลุมโทน (Tone) ด้วยสี เหลือง สีแดงและคุมบรรยากาศด้วยน้ำหนักที่เข้มเงาดำ เหมือนบรรยากาศ การแสดงแสงสียามค่ำคืน

สรุป การสร้างสรรค์พัฒนาในชุดที่ 3 ผลงานในระยะนี้ได้มีการเพิ่มจังหวะการทับซ้อนของ รูปทรงและ เน้นลวดลาย เล็กแ่งมุมเรื่องราวในการนำเสนอเน้นรูปทรงจังหวะชัดเจนขึ้น ซึ่งต่างจาก ผลงานระยะที่ 1 และ 2 ที่นำเสนอที่คลุมเครือ ทั้งรูปทรงจังหวะแน่นและขาดบรรยากาศสีที่เด่นชัด ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศของการแสดงมโหรีสพในยามค่ำคืนมีความกลมกลืนของทัศนธาตุเทคนิค และวัสดุที่กระจัดกระจายมากขึ้น



ภาพที่ 11 ภาพผลงานสร้างสรรค์จริงชุดสรุป ชื่อผลงาน รูปลักษณะ จังหวะสีเส้นลวดลายในวิถีชีวิต 1/2020 เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ขนาด 100 x 120 เซนติเมตร



ภาพที่ 12 ภาพผลงานสร้างสรรค์จริงชุดสรุป ชื่อผลงาน รูปลักษณะ จังหวะสีเส้นลวดลายในวิถีชีวิต 2/2020 เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร



ภาพที่ 13 ภาพผลงานสร้างสรรค์จริงชุดสรุป ชื่อผลงาน รูปลักษณะ จังหวะสีเส้นลวดลายในวิถีชีวิต
 3/2020 เทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม ขนาด 100 x 120 เซนติเมตร

4. สรุปการวิจัยสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเรื่อง จังหวะ สีเส้น ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้ ชูต้นสร้างขึ้นมาจากรากฐานของความเจริญทางประเพณีและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ภาคใต้ด้วยวัตถุประสงค์จากความมุ่งหมายที่ต้องการ ผู้วิจัยสรุปตามลำดับ ดังนี้ คือ

1. ผลการศึกษารวบรวมวิเคราะห์ สังเคราะห์สาระสำคัญของจังหวะสีเส้นในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้ การสร้างสรรค์ในระยะแรกเป็นการศึกษาเพื่อหารูปแบบและแนวทางในการแสดงออกที่ตรงกับจุดมุ่งหมายโดยให้ความสำคัญกับเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกในงานที่แสดงออกจังหวะที่เคลื่อนไหวสนุกสนาน

2. ผลการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม: จังหวะสีเส้นในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้ เป็นกระบวนการทางเทคนิคการใช้สีเส้นประกอบการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ผสมผสานเข้าด้วยกันให้เกิดความเป็นจริงมากขึ้น

3. ผลการสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เพื่อสื่อความหมายถึงความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงบังเกิดผลกับชิ้นงานที่แปลกใหม่และมีรูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัวผู้สร้างผู้วิจัยในครั้งนี้ และสามารถพัฒนาผลงานให้มีคุณค่าทางศิลปะมากยิ่งขึ้น

จากการถ่ายทอดความคิดอารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับความบันดาลใจจากสื่อสภาพแวดล้อมสีเส้นจาก กิจกรรมประเพณีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้านให้ปรากฏเป็นผลงานทัศนศิลป์ร่วมสมัย ด้วยการประสานแนวความคิดเก่าและใหม่เชื่อมโยงระหว่างการอนุรักษ์และการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามกระบวนการตามขั้นตอนการทำงาน ได้มีการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาเรื่องราวมีการทดลองค้นคว้าและสร้างสรรค์เนื้อหารูปทรงและ เทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ ตามแนวความคิดที่ต้องการสะท้อนอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งก่อให้เกิดผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การดำเนินงานสร้างสรรค์ในผลงานศิลปะชุดนี้ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจถึงกระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปะที่เป็นไปอย่างมี

ระบบมีขั้นตอน ตั้งแต่การจัดการทางความคิดและการแก้ไขปัญหาด้านการสร้างรูปแบบของการแสดงออก ทางด้านศิลปะ รวมถึงเทคนิควิธีการเพื่อให้สอดคล้องตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ด้วยหวังว่า การศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงานครั้งนี้จะเป็นแนวทางของการพัฒนาสร้างสรรค์ให้มีคุณค่าสูงสุดต่อไปรวมไปถึงจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจที่จะค้นคว้า ส่งผลให้เกิดความคิดต่อยอดและเกิดเป็นการ สร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่และยังอยู่ภายใต้อัตลักษณ์แนวทางประเพณีอีกด้วย

5. อภิปรายสรุปผลการสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวเรื่อง จังหวะ สีเส้น ลวดลายในวิถีชีวิตประเพณีวัฒนธรรมภาคใต้ สู่งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสมที่สอดคล้องกับจังหวะสีเส้นในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้มีประเด็นการ อภิปราย 4 ประเด็นดังนี้คือ

จังหวะสีเส้น เป็นจุดเด่นในผลงานที่นำเสนอเน้นความชัดเจนของระนาบแสงและเงา เพิ่มสีเส้นขึ้นมาเพื่อความสวยงาม เป็นองค์รวมและเกิดเอกภาพ สอดคล้องกับแนวความคิด ชลูด นิ่มเสมอ (2559) ที่กล่าวว่า จินตนาการ คือพลังของจิตเกิดการก่อรูปของความคิดจากหลาย ๆ ความคิดจนเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีเอกภาพขึ้น ผู้วิจัยได้ความเป็นเอกภาพของสีที่มีลักษณะพิเศษคือ ความเป็นสีและความจัดของสีตามกฎของความขัดแย้งในด้านรูปร่าง ทิศทางและขนาดเช่นเดียวกับการใช้น้ำหนักโดยให้น้ำหนักอ่อนแก่ ซึ่งเป็นการใช้สีที่กลมกลืนหรือการทำสีให้หม่นลง เป็นกฎของการประสานที่ทำให้เกิดความเป็นเด่น ให้มีจังหวะการซ้ำของรูปทรงที่เท่ากันหรือแตกต่างกันซับซ้อนขึ้นที่ให้ความรู้สึกเร้าอารมณ์ สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราววิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้จากความคิดและอิทธิพลที่ได้รับจากหลักการจัดองค์ประกอบเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการสื่อความหมายและการแสดงออกทางด้านผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเพื่อชักนำให้เกิดประสบการณ์เชิงสุนทรีย์แก่ผู้ดูและเป็นการเปิดมิติทางความคิดจากรูปแบบงานที่มีลักษณะเหมือนจริง (Realistic) แล้วคลี่คลายไปสู่รูปแบบงานที่มีลักษณะเป็นกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ตามแนวคิดลักษณะเฉพาะตน

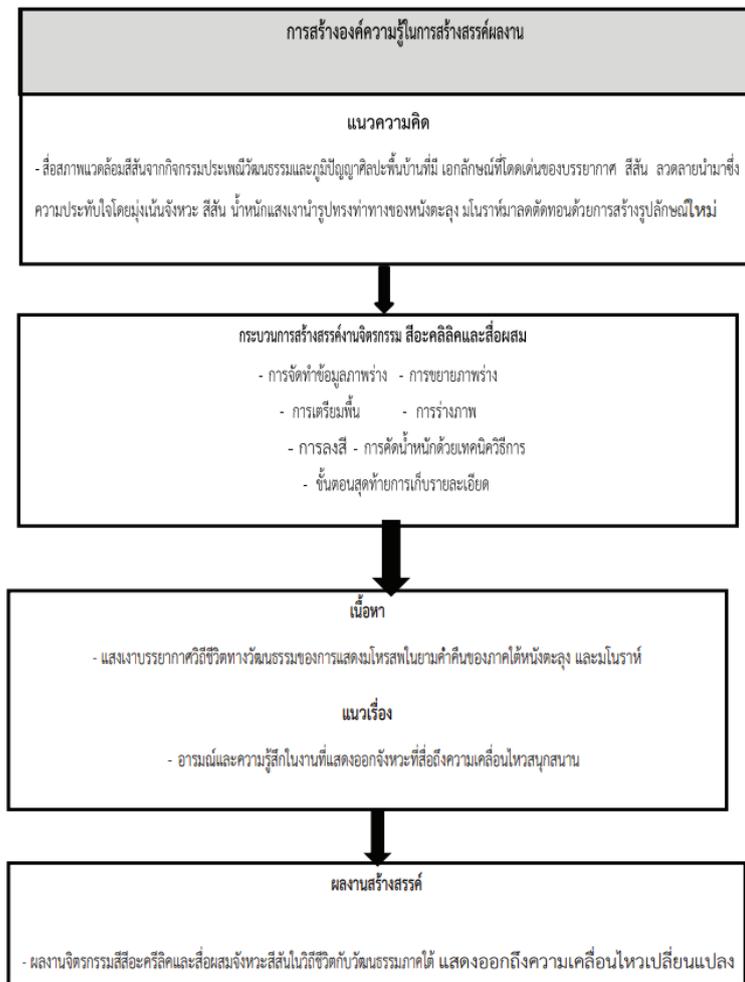
วิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้จะมีทั้งความศรัทธา ความเชื่อ ค่านิยมบรรทัดฐาน เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็น วิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละภูมิภาควัฒนธรรม เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตมีภูมิปัญญาที่เป็นองค์ความรู้เพื่อพัฒนาชีวิต ให้สมดุลกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม: จังหวะ สีเส้นในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้ เป็นการสร้างสรรค์ด้วยการใช้ธรรมชาติวิถีชีวิตกับประเพณีวัฒนธรรม เป็นสื่อความหมายตามความคิดอารมณ์ ความรู้สึกจากการประสานกันของทัศนธาตุอันได้แก่ เส้น สี รูปทรง น้ำหนัก ที่วางและพื้นผิว โดยเทคนิควิธีการระบายด้วยสีการวาดเส้นการพิมพ์ด้วยเครื่อง ขารโคล ผงคาร์บอน เพื่อสร้างน้ำหนักที่เป็น 2 มิติและ 3 มิติที่มีความลึกดูลงตาที่เกิดจากทัศนธาตุจากวัสดุทางจิตรกรรมเทคนิคผสม(Mixed Media Painting)

องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีผสม: จังหวะสีเส้นในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมภาคใต้ อันเกิดจากเนื้อหาเรื่องราวที่บอกเล่าถึงสีเส้นในวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมประเพณีที่



เป็นแก่นแท้ของผลงานอันประกอบด้วยแนวความคิด รูปแบบ และเทคนิคที่เกิดขึ้นใหม่ในกระบวนการ
 สร้างสรรค์ทางจิตรกรรมที่เป็นแบบ รูปธรรมและกึ่งนามธรรมในผลงาน



ภาพที่ 14 กรอบความรู้แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

สรุปการสร้างสรรค์ในระยะแรกเป็นการศึกษาเพื่อหารูปแบบและแนวทางในการแสดงออก
 ที่ตรงกับจุดมุ่งหมายโดยที่ให้ความสำคัญกับเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกในงานที่แสดงออก
 จังหวะที่เคลื่อนไหว สนุกสนาน จังหวะอ่อนแก่ของน้ำหนัก แสงเงามีมิติที่สลับซับซ้อนของเส้นและ
 รูปทรงที่แผ่เร้นอยู่ภายใต้บรรยากาศของวิถีชีวิตทางวัฒนธรรมการแสดงมโหรีสลาของภาคใต้หนึ่ง
 ทะเลลุ่มและมโนราห์ โดยอาศัยมุมมองการผสมผสานกัน ระหว่างระนาบของรูปทรงกับจังหวะน้ำหนักแสง
 เงาที่สลับไปมาสื่อความหมายถึงการเคลื่อนไหวเหมือนการดูจังหวะการขีดหนึ่งทะเลลุ่ม ในผลงาน

ระยะดังกล่าวมีความเป็นเอกภาพทางด้านทัศนธาตุที่ลงตัวชัดเจน แต่การให้ความสำคัญกับรายละเอียดที่มีน้อยเกินไปและจังหวะการซ้ำเท่ากันมากทำให้ผลงานดูแล้วธรรมดาและขาดจุดสนใจ ซึ่งส่งผลให้การแสดงออกด้อยลงตามไปด้วยผลงานในระยะนี้จึงไม่มีความชัดเจนในเรื่องของการแสดงออกเท่าที่ควรและขาดจุดมุ่งเน้น (Focus) ในการนำเสนอที่เหมาะสม จึงต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้วิเคราะห์ และเลือกสรรสาระสำคัญเพื่อนำมาพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์

อย่างไรก็ตามผลงานในระยะแรกนี้นับเป็นพื้นฐานสำคัญทางด้านความคิดและรูปแบบที่เป็นวิถีเป็น แนวทางของการสร้างสรรค์เพื่อหาความชัดเจนในการแสดงออกในระยะต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 สามารถศึกษารูปแบบรูปร่างรูปทรง สีลากระบวนท่าต่าง ๆ ของตัวละครแล้วนำไปปรับผสมผสานกับ ลวดลาย สีเส้น วัฒนธรรมการแต่งกายตามวิถีพื้นบ้าน

1.2 สามารถศึกษาและนำงานวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาสีลาท่าทางจังหวัดประกอบเรื่องราวของตัวละครการแสดงพื้นบ้านลักษณะต่าง ๆ ตลอดจนการนำมาประยุกต์ใช้กับลวดลาย สีเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ในชิ้นงานสร้างสรรค์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบจังหวัด ท่าทาง การแสดงที่มีกระบวนการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมลงตัว สมดุล สื่อความรู้เกี่ยวกับสีเส้นลวดลายการแต่งกายเพื่อให้เรียนรู้ถึงหลักความงามสุนทรียภาพของผลงานจิตรกรรม

2.2 ควรมีการศึกษาคิดค้นเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราว ในการนำมาเสนอวิจัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กীরติ บุญเจือ. (2522). ปรัชญาศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

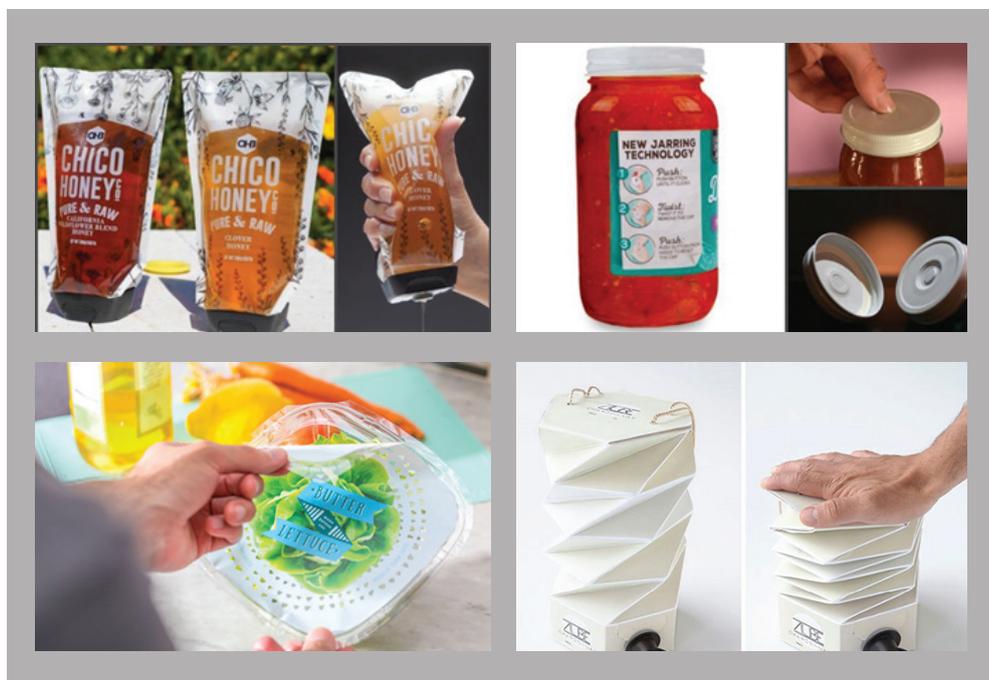
กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). สุนทรียศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลูด นิยมเสมอ. (2535). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

สุชาติเถาทอง. (2553). การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์. ชลบุรี : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.



การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ

Packaging Design for Seniors

สุพิศ เสียงก้อน¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ กล่าวถึงหลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อมวลชนที่มีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ซึ่งภายใต้หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อมวลชนทั้ง 9 หลักการได้แก่ 1.ง่ายต่อการรับรู้และจำแนกผลิตภัณฑ์ 2.สะดวกในการจับถือ 3.เปิดใช้งานง่าย 4.หยิบหรือเทของออกได้ง่าย 5.มีความเข้าใจได้ง่าย 6.ใช้งานง่าย 7.เก็บรักษาได้ง่าย 8.กำจัดทิ้งได้ง่าย 9.มีความปลอดภัยในการใช้งาน สอดคล้องกับคุณสมบัติของบรรจุภัณฑ์ที่ผู้สูงอายุต้องการ และยังสอดคล้องกับหลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เข้าถึงการใช้งานได้ทุกรูปสรรคทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความง่าย ด้านการรับรู้ไว และด้านความปลอดภัย เอื้อประโยชน์ต่อความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและการรับรู้ของผู้สูงอายุที่มีความเสื่อมถอยลง ดังนั้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจะต้องให้ความสำคัญทั้งการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ เช่น การเลือกรูปทรงและขนาดที่เหมาะสมต่อการหยิบจับ ใช้งานและเปิดปิดได้ง่าย ส่วนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อการใช้งานบรรจุภัณฑ์ของผู้สูงอายุ ก็จะต้องคำนึงถึงขนาดตัวอักษร ภาพประกอบที่สื่อสารได้ชัดเจน สีที่ไม่มีผลต่อการมองเห็นคลาดเคลื่อน และการแจ้งข้อมูลที่เข้าใจง่าย ชัดเจน เป็นต้น เหล่านี้ก็จะทำให้ผู้สูงอายุมีการใช้งานบรรจุภัณฑ์ได้สะดวกสบาย เป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อมวลชนและผู้สูงอายุได้อย่างแท้จริง

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This academic article discusses about the principles of universal design packaging that are suitable for use in packaging design for seniors. Which under 9 principles of universal design packaging as follows 1. Easy to identify product 2. Easy to hold 3. Easy to open 4. Easy to take out 5. Easy to understand 6. Easy to use 7. Easy to store 8. Easy to dispose 9. Injury prevention. Corresponds to the packaging properties that seniors need. It contributes to the physical and cognitive changes of the aging elderly. Therefore, packaging design for the elderly must focus on the design of the packaging structure, such as selecting the appropriate shape and size for handling. Easy to use and open. The graphic design on packaging that responds to the packaging usage of seniors. Will have to take into account the font size Illustrations that communicate clearly. Colors that do not affect vision are inaccurate and the elucidation of information that is easy to understand, etc. These will make seniors have a comfortable use of the packaging. It is truly the universal packaging for seniors.

การออกแบบเพื่อมวลชนหรือการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design) เป็นหลักการออกแบบที่ทำให้ผลิตภัณฑ์ สิ่งแวดล้อม การบริการ และการออกแบบด้านต่าง ๆ เกิดการใช้ประโยชน์ได้อย่างสะดวก ปลอดภัย และเท่าเทียมกันสำหรับทุก ๆ คน ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้สูงอายุหรือผู้พิการก็ตาม แนวคิดนี้ริเริ่มโดยสถาปนิกชาวอเมริกัน โรนัลด์ แอล เมซ (Ronald L. Mace) ผู้ก่อตั้งศูนย์การออกแบบสากลในมหาวิทยาลัยนอร์ทแคโรไลนาสเตต (North Carolina State University) ผู้ซึ่งเป็นโรคโปลิโอตั้งแต่เด็ก ได้ทดลองออกแบบตัดแปลงของใช้ส่วนตัวของตนเองให้สามารถใช้กับผู้พิการได้ จนเป็นที่มาของแนวคิดในการออกแบบที่คนในสังคมสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเท่าเทียมภายใต้แนวคิดนี้มีหลักการ 7 ประการคือ 1.ทุกคนใช้ได้อย่างเท่าเทียมกัน (Equitable use) 2. มีความยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนการใช้ได้ (Flexible use) 3. ใช้งานง่าย (Simple and intuitive use) 4. การสื่อความหมายเป็นที่เข้าใจง่าย (Perceptible information) 5. การออกแบบที่เผื่อการใช้งานที่ผิดพลาดได้ (Tolerance for error) 6. ใช้แรงน้อย (Low physical effort) 7. มีขนาดพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเข้าถึงและใช้งาน (Size and space for approach) (วิกิพีเดีย, 2562)

ถึงแม้ว่าแนวคิดนี้ในช่วงแรกนั้นเน้นการออกแบบสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ แต่ในเวลาต่อมาก็ขยายไปสู่การออกแบบเพื่อคนทุกคน และครอบคลุมการออกแบบหลากหลายด้านทั้งการออกแบบอาคาร สถาปัตยกรรม ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ รวมถึงบรรจุภัณฑ์ที่มีส่วนสำคัญกับสินค้าอุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวันของคนทุก ๆ คน การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่

ใช้หลักคิด Universal design นั้นจะช่วยให้คนหลายกลุ่มใช้ชีวิตได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่จะมีจำนวนมากขึ้นในอนาคต โดยสหประชาชาติระบุว่า ประเทศใดมีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป ในสัดส่วนเกินร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมด ถือว่าประเทศนั้นก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging society) และจะเป็นสังคมผู้สูงอายุเต็มรูปแบบ (Aged society) เมื่อสัดส่วนประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด ดังนั้นทำให้ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเร็วกว่าประเทศอื่น ๆ ตามมาด้วยประเทศอิตาลี เยอรมัน และสวีเดน สำหรับประเทศไทยนั้นคาดการณ์ว่าในปี 2564 ไทยจะเข้าสู่สังคมประชากรผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ โดยที่ผู้สูงอายุมากกว่า 60 ปี เกิน 20% ของจำนวนประชากรทั้งหมด (สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2562)

เมื่อกล่าวถึงผู้สูงอายุที่เมื่อวัยมากขึ้นก็มักจะมีปัญหาด้านร่างกายตามมาหลาย ๆ ด้าน ทำให้การดำรงชีวิตยากขึ้น ในส่วนของการใช้งานบรรจุภัณฑ์จะพบปัญหาที่ชัดเจนในการหยิบจับใช้งานและการมองเห็น สอดคล้องกับการสำรวจของ บริษัท เด็ดตรา แพค ที่พบว่า ผู้สูงอายุมองหาบรรจุภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่มที่มีคุณสมบัติ 5 อย่างดังนี้คือ 1. ฝาเปิดปิดง่าย ลดแรงบิดหรือฉีกเปิดได้ง่าย ไร้ขอบคม 2. บรรจุภัณฑ์มีน้ำหนักเบา จับถนัดมือ 3. บรรจุภัณฑ์มีคุณภาพ เก็บรักษาสินค้าไว้ได้นาน 4. ฉลากตัวใหญ่อ่านง่าย 5. แสดงข้อมูลทางโภชนาการชัดเจน จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทำให้เห็นได้ชัดว่าการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับการใช้งานของผู้สูงอายุ (เด็ดตรา แพค, 2560) นั่นคือจะต้องให้ความสำคัญทางด้านกายภาพที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้สูงอายุเป็นสำคัญ ประกอบกับผู้สูงอายุจะเป็นกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ในอนาคตอันใกล้ ดังนั้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงมีแนวโน้มที่จะออกแบบให้สะดวกต่อการใช้งานสำหรับผู้สูงอายุมากขึ้น



ภาพที่ 1 : ปัญหาด้านการมองเห็นฉลากบรรจุภัณฑ์ของผู้สูงอายุ

ที่มา : <https://packagingdigest.com/packaging-design/>, 2562

ดังข้อมูลข้างต้นที่พบว่าประเทศญี่ปุ่นจะเป็นประเทศแรก ๆ ที่ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุนักออกแบบบรรจุภัณฑ์ของญี่ปุ่นจึงให้ความสำคัญกับเรื่องนี้และมีการเผยแพร่แนวคิดและผลงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายใต้หลักการ Universal design packaging หรือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่คนทุกคนสามารถใช้งานได้ง่าย สะดวก เผยแพร่ไปในหลาย ๆ ประเทศ รวมถึงประเทศไทยที่ได้จัด



แสดง ณ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(TCDC)เมื่อพ.ศ.2551 เป็นจุดเริ่มต้นความคิดและหลักการนำไปใช้ที่น่าสนใจในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ และคนทุกคน ภายใต้แนวคิด 9 หลักการคือ

1. ง่ายต่อการรับรู้และจำแนกผลิตภัณฑ์ (Easy to identify product)
2. สะดวกในการจับถือ (Easy to hold)
3. เปิดใช้งานง่าย (Easy to open)
4. หยิบหรือเทของออกได้ง่าย (Easy to take out)
5. มีความเข้าใจได้ง่าย (Easy to understand)
6. ใช้งานง่าย (Easy to use)
7. เก็บรักษาได้ง่าย (Easy to store)
8. กำจัดทิ้งได้ง่าย (Easy to dispose)
9. มีความปลอดภัยในการใช้งาน (Injury prevention)



ภาพที่ 2 : BOX SET สื่อนิทรรศการ(สัญลักษณ์อธิบายแนวคิด Universal design packaging)
ที่มา : บันทึกภาพโดยสุพิศ เสี่ยงก้อน, 2551

ภายใต้หลักการทั้งหมด 9 ข้อนี้ เป็นแนวทางนำไปใช้สำหรับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่จะทำให้ง่ายและสะดวกต่อการใช้งานของคนทุกคน โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่มีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานบรรจุภัณฑ์ ดังตัวอย่างและรายละเอียดพิจารณาออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายใต้หลักการทั้ง 9 ข้อดังนี้

1. ง่ายต่อการรับรู้และจำแนกผลิตภัณฑ์ (Easy to identify product)

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายใต้หลักการนี้จะช่วยในเรื่องปัญหาของการมองเห็นในผู้สูงอายุ ที่มีจะมองรายละเอียดข้อมูลต่าง ๆ บนบรรจุภัณฑ์ได้ยากขึ้น ทั้งเรื่องของตัวอักษรขนาดเล็ก สีของตัวอักษรและพื้นหลังมีโทนสีใกล้เคียงกันมีส่วนในการมองเห็นได้ยาก และการสื่อสารที่เข้าใจได้ยาก เหล่านี้ทำให้ผู้สูงอายุมีปัญหาในการรับรู้ข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์ที่จะก่อให้เกิดผลกระทบในการใช้งานผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ การประยุกต์ใช้หลักการนี้ทำได้หลายวิธี เช่น การเน้นข้อความหลัก เช่น ขนาด

สี แถบคาด ฯลฯ หรือการใช้ตัวหนังสือที่มีสีติดกับสีของพื้นหลัง เช่น ตัวอักษรสีเข้มบนพื้นสีอ่อน ทำให้การมองเห็นชัดเจนและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว การใช้ภาพประกอบที่ชัดเจนเพื่อการสื่อสารร่วมกับตัวอักษรขนาดใหญ่หรือการเน้นข้อความ การเลือกใช้สีที่พิมพ์ลงบนบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม โดยสีที่ผู้สูงอายุเพศชายชอบคือสีฟ้าและเขียว ส่วนผู้หญิงชอบสีชมพู ส้มและเขียว หรือใช้สีคู่สีสว่างกับสีมืดสลับกันไป เพื่อการแยกแยะสีได้ง่ายขึ้น (ภาควิชาเทคโนโลยีการบรรจุและวัสดุ คณะอุตสาหกรรม การเกษตรมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, หน้า 6)



ภาพที่ 3 : การเน้นตัวอักษร ให้เด่นร่วมกับการใช้ภาพประกอบ จะช่วยให้เกิดการเข้าใจได้ดี
ที่มา : <https://packagingdigest.com/packaging-design/>, 2563

2. สะดวกในการจับถือ (Easy to hold)

ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีปัญหาในการหยิบจับสิ่งของ รวมถึงการใช้งานบรรจุภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบภายใต้หลักการนี้จึงควรออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ช่วยเพิ่มความสะดวกและความสามารถในการจับถือ ด้วยการทำให้มีน้ำหนักเบา และรูปทรงที่สะดวกในการจับหรือใช้งาน เช่น น้ำผึ้งของ Chico Honey ที่ใช้บรรจุภัณฑ์แบบถุงบีบคว่ำได้ สามารถบีบน้ำผึ้งออกทางก้นถุงได้ สะดวกในการใช้งานหยิบจับถนัดมือและไม่หกเลอะเทอะ อีกทั้งยังมีน้ำหนักเบาซึ่งนอกจากจะถือได้ง่ายแล้วยังลดการใช้ทรัพยากรอีกด้วย



ภาพที่ 4 : บรรจุภัณฑ์น้ำผึ้ง Chico Honey ที่สะดวกในการจับถือและใช้งาน
ที่มา : <https://packagingdigest.com/packaging-design/>, 2563



3. เปิดใช้งานง่าย (Easy to open)

ความเจ็บป่วยหรือความเสื่อมถอยทางร่างกายของผู้สูงอายุที่พบเห็นบ่อยอีกอย่างคือ ปัญหาเกี่ยวกับกล้ามเนื้อหรือข้อ โดยเฉพะโรคเกี่ยวกับไขข้ออักเสบ หรือกล้ามเนื้ออักเสบ ทำให้บ่อยครั้งผู้สูงอายุไม่สามารถออกแรงบิดเพื่อเปิดฝาบรรจุภัณฑ์หรือแม้กระทั่งใช้งานสิ่งของต่าง ๆ เช่น ก้อนน้ำแบบหมุน ลูกบิดประตู เหล่านี้ได้สะดวก ในการแก้ปัญหานี้ผู้ผลิตซอสพาสต้า ตรา Darci ได้ออกแบบฝาปิดขวดแก้ว ที่เรียกว่า ฝาปิด Easy lid ที่ช่วยให้การเปิดฝาขวดทำได้ง่าย เพียงแค่กดปุ่มเพียงปุ่มเดียว ก็จะช่วยลดแรงบิดที่จำเป็นของการเปิดฝาขวดแก้วที่ปิดผนึกสุญญากาศลงได้ถึง 40% ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ในวงการฝาปิดโลหะที่เกิดขึ้นในรอบ 75 ปี และที่สำคัญช่วยให้ผู้บริโภครุ่น 1 ใน 3 ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการเปิดฝาขวดที่ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ใช้ชีวิตได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 5 : ซอสพาสต้า Darci ที่ใช้ฝาแบบ Eeasy lid

ที่มา : <https://packagingdigest.com/packaging-design/>, 2563

4. หยิบหรือเทของออกได้ง่าย (Easy to take out)

เช่นเดียวกัน การใช้ข้อมือ หรือการหยิบจับ ยกเท บรรจุภัณฑ์ทำได้ยากขึ้น เมื่อเรามีอายุมากขึ้น โดยเฉพาะกับบรรจุภัณฑ์ที่มีขนาดใหญ่ การที่จะทำให้ผู้สูงอายุใช้งานบรรจุภัณฑ์ได้ง่ายขึ้น ทำได้ด้วยการลดการออกแรงทำให้เกิดความสะดวกในการหยิบหรือเทผลิตภัณฑ์ออกจากบรรจุภัณฑ์ อย่างเช่น ขวดน้ำดื่ม Easy drink ผลงานการออกแบบของ Hsu Hsiang-Min, Liu Nai-Wen และ Chen Yu-Hsin ที่ออกแบบให้ปากขวดเอียงทำมุม 45 องศากับตัวขวด ทำให้สามารถเติมน้ำผ่านทางก๊อกน้ำได้ง่ายขึ้นและเวลาดื่มไม่ต้องเอียงคอให้เมื่อยเวลาดื่ม



ภาพที่ 6 : ขวดน้ำดื่ม Easy Drink

(ที่มา : www.bunjupun.com, 2563)



5. มีความเข้าใจได้ง่าย (Easy to understand)

หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือการสื่อสารให้ผู้บริโภคได้รับรู้ถึงข้อมูลของผลิตภัณฑ์ที่บรรจุอยู่ภายในและเข้าใจในการใช้ สำหรับผู้สูงอายุจะมีความเสื่อมทางด้านสายตาตามอายุที่มากขึ้น ส่งผลให้การมองเห็นมีความบกพร่อง มองตัวอักษรขนาดเล็กได้ยาก การแสดงข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์ที่มีขนาดเล็ก ทำได้ด้วยการเลือกใช้สีที่ตัดกันเช่น อักษรสีดำบนพื้นขาว น้ำเงินบนพื้นขาว แต่ควรหลีกเลี่ยงอักษรสีแดงบนพื้นเขียวหรือแดงบนน้ำเงิน เพราะสายตามนุษย์ไม่สามารถพองมองไปยังสองสีเหล่านี้พร้อมกันได้ และควรหลีกเลี่ยงการใช้สีใกล้เคียงกันเช่น อักษรสีน้ำตาลดบนพื้นเหลือง ตัวอย่างดังเช่น ผู้ผลิตยา OTC ที่นอกจากจะให้ความสำคัญกับเรื่องขนาดตัวอักษรและสีแล้วยังให้ความสำคัญกับการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ ด้วยการออกแบบฉลากยา ที่เน้นใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่แสดงสรรพคุณของยา ด้วยคำว่า “บรรเทาอาการปวดข้ออักเสบ” แทนที่จะเน้นว่าเป็นยาชื่อ “อะซีตามิโนเฟน” ซึ่งจะทำให้ผู้บริโภคสูงอายุเลือกผลิตภัณฑ์ที่พวกเขามองหาได้ชัดเจนและรวดเร็วขึ้น เหล่านี้เป็นวิธีการหนึ่งของการแจ้งข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์ที่ให้ผลดีต่อผู้สูงอายุ



ภาพที่ 7 : การเน้นข้อความบอกสรรพคุณของยาช่วยให้เข้าใจได้เร็วกว่าการบอกชื่อของยา
ที่มา : <https://packagingdigest.com/packaging-design/>, 2563

6. ใช้งานง่าย (Easy to use)

ผู้สูงอายุในขนาดที่มีแนวโน้มจะต้องใช้ชีวิตตามลำพังมากขึ้น จึงเกิดการบริโภคสินค้าที่ละน้อย ทำให้ขนาดของบรรจุภัณฑ์เล็กลง หรือหน่วยย่อยลง ใช้งานหมดในครั้งเดียวไม่ต้องเก็บรักษานาน ผู้ผลิตจึงเริ่มให้ความสำคัญกับการผลิตสินค้าที่มีขนาดบรรจุน้อยหรือออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้ใช้งานง่ายเพื่อความสะดวกของผู้สูงอายุ เช่น ผงซักฟอกชนิดเม็ดที่มีขนาดพอเหมาะในการซักผ้าต่อครั้ง ช่วยให้ผู้สูงอายุไม่ต้องกะปริมาณผงซักฟอกหรือเทน้ำยาหกหรือเกินปริมาณอีกต่อไป ทำให้การใช้ชีวิตง่ายขึ้น ในความคิดของผู้เขียนคิดว่า รูปร่างที่จับถนัดมือก็มีผลต่อการหยิบจับใช้งานได้ง่ายที่ควรนำไปพิจารณาในการออกแบบบรรจุภัณฑ์เช่นกัน



ภาพที่ 8 : ผงซักฟอกชนิดเม็ด P&G Bold 3D Gel Ball
ที่มา : <https://ariel.laundrydetergent.org/>, 2563

7. เก็บรักษาได้ง่าย (Easy to store)

เราจะสังเกตเห็นว่าผู้สูงอายุมักจะได้รับประทานอาหารได้น้อยลง นั่นเป็นปกติของความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของผู้สูงอายุ การบริโภคอาหารต่อครั้งมีปริมาณลดลงกว่าช่วงวัยหนุ่มสาว ผลิตภัณฑ์อาหารที่ซื้อเมื่อเปิดใช้แล้วรับประทานไม่หมดจะต้องเก็บเอาไว้รับประทานในครั้งต่อไป การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่จะสามารถเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ได้ดีจะช่วยได้มากในเรื่องนี้ ดังที่เทคโนโลยีใหม่ ๆ เกี่ยวกับฟิล์มปิดผนึกด้วยความร้อนกับตัวถาด ที่จะทำให้การเปิดใช้ง่ายขึ้น และปิดซ้ำเมื่อผลิตภัณฑ์บริโภคไม่หมดในครั้งเดียว และสามารถคงความสดใหม่เพื่อการรับประทานในครั้งต่อไปได้ ฉลากพลาสติกปิดถาดชนิดมีกาวในตัวนี้ (Pressure sensitive adhesive) นอกจากจะทำให้การเปิด-ปิดง่ายขึ้นแล้ว ยังช่วยลดการใช้พลาสติกเพราะเกิดการใช้ซ้ำได้อีก



ภาพที่ 9 : ฟิล์มพลาสติกปิดผนึกถาดที่เปิดง่ายและปิดใช้ซ้ำได้
ที่มา : <https://www.packagingstrategies.com/articles/>, 2563

8. กำจัดทิ้งได้ง่าย (Easy to dispose)

ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มาจากขยะบรรจุภัณฑ์เป็นความรับผิดชอบของทุก ๆ คน ผู้สูงอายุก็เช่นกัน มีการใช้สินค้าที่บรรจุมาในบรรจุภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ สุดท้ายก็ต้องกำจัดทิ้งหรือนำไปใช้ซ้ำ ในขณะที่

ที่ร่างกายมีกำลังน้อยลง การพับหรือจัดเก็บบรรจุภัณฑ์ใช้แล้วทำได้ยากลำบากกว่าคนวัยอื่น ๆ แนวคิดการออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยการคำนึงถึงหลักการ easy to dispose สำหรับผู้สูงอายุก็จำเป็น และยังเป็นประโยชน์สำหรับทุก ๆ คนอีกด้วย ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การออกแบบทางด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่จะทำให้พับหรือกำจัดได้ง่ายเมื่อใช้แล้ว แนวคิดการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับไวน์ที่สามารถเปิดใช้ผลิตภัณฑ์ได้ง่ายจนหยดสุดท้ายและกำจัดทิ้งได้ง่าย Squishable wine box lets you squeeze wine until the last drop โดย นักออกแบบ Veronica Kjellberg และ Mila Roadriguez เป็นการออกแบบภายใต้หลักการ easy to dispose



ภาพที่ 10 : การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีโครงสร้างสามารถพับเก็บกำจัดทิ้งได้ง่าย
ที่มา : <http://www.thaiprint.org>

9. มีความปลอดภัยในการทำงาน (Injury prevention)

ด้วยความสามารถทางด้านร่างกายที่เสื่อมลงตามอายุ การใช้ชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ จึงมักจะมีอุบัติเหตุเกิดขึ้นได้ง่าย การได้รับบาดเจ็บจากการใช้งานบรรจุภัณฑ์ก็สามารถเกิดขึ้นได้ง่ายเช่นกัน แนวคิดการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อคนทั้งมวลภายใต้หลักการ Injury prevention จะช่วยลดปัญหาเหล่านี้ลง อย่างเช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชาชงชนิดแท่ง (stick tea) ที่ช่วยลดการสัมผัสความร้อนจากการชงชาแบบเดิมที่เป็นชอง และชาชงชนิดแท่งจะทำหน้าที่แทนช้อน เพิ่มความสะดวกในการทำงานได้อีกทางหนึ่งด้วย



ภาพที่ 11 : ชาชงชนิดแท่ง(stick tea)และวิธีการใช้งาน
ที่มา : <http://stickbeverage.com/about/>, 2563



จากตัวอย่างงานออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อคนทั้งมวลข้างต้น ภายใต้หลักการทั้ง 9 หลักการ จะเห็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุได้อย่างชัดเจน และมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกัน ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่จะให้ประโยชน์อย่างสูงสุดแก่ผู้สูงอายุ อาจจะต้องใช้หลาย ๆ หลักการร่วมกัน โดยคำนึงถึงปัจจัยจากผู้สูงอายุเป็นหลัก

จากการศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดการออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายใต้หลักการ Universal design packaging และความต้องการในการใช้บรรจุภัณฑ์ทั้ง 5 ด้าน ของผู้สูงอายุ โดยการสำรวจของบริษัท เติตตราแพค ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นพบว่า มีหลักการที่ตรงกันอย่างชัดเจน และนอกจากนั้น ยังมีข้อพิจารณาที่เหมือนกันในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ กล่าวคือสามารถสรุปข้อพิจารณาในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุตามแนวทางการออกแบบเพื่อเข้าถึงการใช้งาน (Barrier free) 3 ด้าน นั่นคือ 1. ด้านความง่าย 2. ด้านการรับรู้ไว 3. ด้านความปลอดภัย ดังตาราง

ตารางที่ 1 : หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุตามปัจจัยการเข้าถึงการใช้งาน

ด้านความง่าย	ด้านการรับรู้ไว	ด้านความปลอดภัย
มีความสะดวกในการใช้งาน ลดแรงบิด เปิด-ปิดง่าย บรรจุภัณฑ์มีน้ำหนักเบา จับถนัดมือ ถือง่ายและลดการออกแรงในการหยิบหรือเทผลิตภัณฑ์	มีการสื่อสารชัดเจน อ่านง่าย และเข้าใจได้ง่าย	บรรจุภัณฑ์ไร้ขอบคม ปลอดภัยในการใช้งานและจัดเก็บ

ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์จะต้องคำนึงส่วนประกอบทั้งสองด้านควบคู่กันไปคือการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์และการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุนั้น สามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบได้ตามตาราง

ตารางที่ 2 : สรุปแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ

ลักษณะทางโครงสร้างบรรจุภัณฑ์	ลักษณะของกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
<ol style="list-style-type: none"> มีน้ำหนักเบาและรูปทรงสะดวกในการจับถือหรือใช้งาน บรรจุภัณฑ์ที่ออกแรงในการเปิด-ปิดน้อย ลดขนาดบรรจุภัณฑ์ให้เล็กลงหรือหน่วยย่อยลง ง่ายต่อการใช้งาน ลดการออกแรงในการหยิบหรือเทผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ที่เปิด-ปิดง่ายและใช้ซ้ำได้ 	<ol style="list-style-type: none"> ใช้การเน้นข้อความหลัก ด้วยขนาด สี การตัดกับสีพื้น แถบคาด ฯลฯ. เน้นการตัดขอบตัวอักษรเพื่อการมองเห็นได้เร็ว ใช้ภาพประกอบที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เลือกสีที่อยู่ในความชอบของผู้สูงอายุ ตัวอักษรเน้นใช้คู่สีตัดกับพื้นหลัง แบบมีความชัดแย้งสูง (contrast)

ลักษณะทางโครงสร้างบรรจุภัณฑ์	ลักษณะของกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
6.สามารถพับเก็บหรือกำจัดทิ้งได้โดยง่าย 7.ไร้ขอบคมให้ความปลอดภัยในการใช้งาน	6.หลีกเลี่ยงใช้สีใกล้เคียง เช่น น้ำตาลบนพื้นเหลือง 7.ใช้การสื่อสารที่เน้นการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ เช่น ใช้ตัวอักษรเน้นสรรพคุณของยาแทนการเน้นชื่อของยา

กล่าวโดยสรุป การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อมวลชน (Universal design packaging) มีหลักการออกแบบที่เหมาะสมกับการนำไปพิจารณาเป็นหลักการพื้นฐานในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ โดยเมื่อเปรียบเทียบกับความต้องการบรรจุภัณฑ์ของผู้สูงอายุก็จะตรงกับหลักการออกแบบดังกล่าว นอกจากนี้ หลักการออกแบบเพื่อการเข้าถึงการใช้งาน (Barrier free) ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความง่าย ด้านการรับรู้ และด้านความปลอดภัย เป็นหลักการที่เชื่อมต่อกับผู้สูงอายุในการใช้งานบรรจุภัณฑ์ได้เช่นกัน กล่าวคือ ความเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายของผู้สูงอายุจะมีผลต่อการออกแบบ โดยเฉพาะการใช้มือในการหยิบจับ เปิดใช้ และถือหิ้ว จะต้องมีความสะดวกและง่ายต่อการใช้งาน และการใช้สายตาจะต้องคำนึงถึงการมองเห็นที่ชัดเจน เข้าใจได้ง่าย รวมถึงความต้องการทางด้านจิตใจ พฤติกรรมการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ความรู้สึกปลอดภัยในการใช้งานบรรจุภัณฑ์ก็มีส่วนสำคัญในการคำนึงถึงสำหรับการออกแบบ ทั้งนี้การออกแบบจึงมีความจำเป็นจะต้องให้ความสำคัญกับทั้งการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ เช่น การเลือกรูปทรงและขนาดที่เหมาะสมต่อการหยิบจับ ใช้งานและเปิดปิดได้ง่าย ส่วนการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อการใช้งานบรรจุภัณฑ์ของผู้สูงอายุ ก็จะต้องคำนึงถึงขนาดตัวอักษร ภาพประกอบที่สื่อสารได้ชัดเจน สีที่ไม่มีผลต่อการมองเห็นคลาดเคลื่อน และการแจ้งข้อมูลที่เข้าใจง่าย ชัดเจน เป็นต้น เหล่านี้ก็จะทำให้ผู้สูงอายุมีการใช้งานบรรจุภัณฑ์ได้สะดวกสบาย เป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อมวลชนและคนสูงวัยได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- เต็ตตรา แพค. (2560).บรรจุภัณฑ์เรื่องใหญ่ส่วนวัยเป็นเพียงตัวเลข. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.tetrapak.com/th/about/cases-articles/senior-white-paper-article>
- บรรจุภัณฑ์ขวดพลาสติก “Easy drink”. (2554). สืบค้นเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2563, จาก www.bunjupun.com
- ภาควิชาเทคโนโลยีการบรรจุและวัสดุ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2563). แนวทางการพัฒนาบรรจุภัณฑ์เพื่อสังคมผู้สูงอายุตัวอย่างที่อุตสาหกรรมต้องเปลี่ยนแปลง. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2563, จาก <https://packaging.oie.go.th/>
- วรรณรัตน์ วิรัชกุล. (2564). การเปลี่ยนแนวคิดสู่การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์. สืบค้นเมื่อวันที่ 17



พฤษภาคม 2564, จาก <http://www.thaiprint.org>

วิกิพีเดีย. (2562). การออกแบบเพื่อทุกคน. สืบค้นเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2563, จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/>

สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2562). ประเทศไทยกับสังคมผู้สูงอายุ. สืบค้นเมื่อ

วันที่ 4 มีนาคม 2563, จาก <http://il.mahidol.ac.th/th/i-Learning-Clinic/general-articles/>

Kate Bertrand Connolly. (2563). Small packs that talk big come to the aid of seniors.

สืบค้นเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://packagingdigest.com>

Rick Lingle. (2563). Inverted pouch trend upends food packaging: Chico Huney. สืบค้นเมื่อ

วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://packagingdigest.com/packaging-design/>

----- (2563). Push-button jar lid redefines 'easy open'. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์

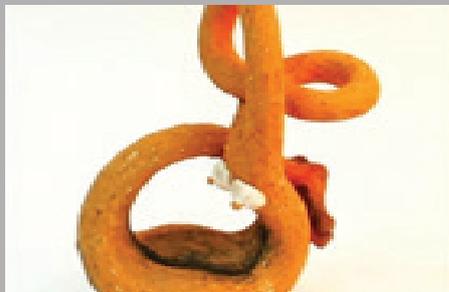
2563, จาก <https://packagingdigest.com/packaging-design/>

Scott Super. (2562). Reclose/reseal raises the food packaging bar. สืบค้นเมื่อวันที่ 4

มีนาคม 2563, จาก <https://www.packagingstrategies.com/articles/>







เปรต : การสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเพื่อติดตั้งภายในวัด

Ghost : The creation for pottery to sculpture installed in the temples

ศุริวัฒน์ ตาโธสง¹

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเพื่อติดตั้งภายในวัด โดยการพัฒนาทดลองเนื้อดินปั้นห้วยแกลง ตำบลห้วยแกลง อำเภอห้วยแกลง จังหวัดนครราชสีมา ให้มีคุณสมบัติเหมาะสำหรับการปั้นมีงานประติมากรรมเปรตที่ติดตั้งภายในบริเวณวัดโคกสว่าง มีการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อดินปั้นห้วยแกลงแล้วทดลองอัตราส่วนของส่วนผสมต่าง ๆ ที่อ้างอิงตามทฤษฎีตารางสามเหลี่ยม (Tri-axial) โดยใช้วัสดุดิบ 3 อย่าง คือ ดินห้วยแกลง ดินขาว และดินเชื้อ ในการผสมอัตราส่วนตามตารางสามเหลี่ยม การทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพของเนื้อดินตามอัตราส่วนผสมแล้วนำขึ้นตัวอย่างไปวัดความยาวเพื่อหาการหดตัวก่อนเผา จากนั้นเผาขึ้นตัวอย่างทดสอบที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส ในเตาด้วยเตาแก๊สเผาบรรยากาศแบบสมบูรณ (Oxidation Firing) วัดการหดตัวหลังเผา ของขึ้นตัวอย่างทดสอบแล้วนำสูตรที่ดีและที่เหมาะสมสำหรับขึ้นรูปงานประติมากรรมคือ สูตรที่ 6 มีอัตราส่วน ดินห้วยแกลง 60 % , ดินขาว 30 % , ดินเชื้อ 10 % มาทดลองขึ้นขึ้นงาน ตามการออกแบบสร้างสรรคงานประติมากรรมเปรต มีแนวคิดเพื่อสร้างสรรคผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนโดยมีเรื่องราวของผลกรรม ของการทนต์ุขุทรมานโหยหวนทุรนทุรายขอส่วนบุญส่วนกุศลตามผลกรรมนั้น ๆ ที่แสดงออกมีจำพวก เปรตต้นจิว เปรตอ้นทะใหญ่ เปรตหลายหัว เปรตฆ่าลูก และเปรตปากเท่ารูเข็ม ซึ่งแต่ละประเภทแสดงออกผลกรรมต่อความรู้สึก เมื่อตายไปก็ไปเป็นเปรตทนต์ุขุทรมานโหยหวนและร้องโหยหวนอยู่ตลอดเวลา

ผลการวิจัยเพื่อการออกแบบสร้างสรรคจึงคำนึงถึงคุณสมบัติดินห้วยแกลงและขบวนการสร้างสรรคผลงานการออกแบบเพื่องานประติมากรรมที่ได้และที่ได้ให้มีประสิทธิภาพเหมาะสำหรับการตกแต่งติดตั้งบริเวณภายในวัด จึงมีการสร้างสรรคผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาโดยมีศิลปะที่สื่อเรื่องราวของผีเปรตในรูปแบบตามจินตนาการเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน โดยต้องการแสดงออกถึงเรื่องราวหรือภาพลักษณ์ของเปรต ที่มีลักษณะทนต์ุขุทรมานอันเป็นผลมาจากกรรมที่กระทำไว้เมื่อครั้งที่เป็นมนุษย์เพื่อเป็นกุศโลบายให้เตือนสติให้มนุษย์ได้ตระหนักถึงความดีชั่ว

คำสำคัญ : ดินห้วยแกลง, ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา, เปรต

¹ โปรแกรมวิชาวนิตกรรมเซรามิกส์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



Abstract

The creation of ceramics sculptures to be installed inside the Thai temple. By experimenting with clay loam Huai -Thalaeng, Huai-Thalaeng Subdistrict, Huai -Thalaeng District Nakhon Ratchasima to be suitable for hand forming jade sculptures installed inside the temple. Study of the texture of clay specimens was carried out and the ratios of the various components based on the tri-axial theory were calculated using three raw materials: Huai-Thalaeng clay, kaolin clay, grog . Test the physical properties of the soil by the rate of the mixture and then take the sample to measure the length to find the shrinkage before burning. Then, test specimens were burnt at 1,200 Degrees Celsius in the furnace, Oxidation Firing. The test specimens were then placed in a good recipe suitable for molding the sculptures at the ratio of 6 to the Huai-Thalaeng clay 60 %, clay, kaolin clay 30 %, grog 10 %.

The design of the ghost sculpture. There are ideas to create a unique work of their own, with the story of karmic retribution of suffering. According to the results. Expressive Ghost Cotton tree, Ghost Testis big , Ghost Hanging head, Ghost Kill child, and Ghost Mouth needle. Each category expresses a sense of action.

The research results in creative design take into account the clay properties of the clay and the process of creating sculptural designs that have been made and are effective for decorating the interior of the temple. In the form of imagination, the pottery sculptures were painted in a fantasy style to match the present era. To express the story or image of ghost. The suffering suffered as a result of the fate that was done in human life as a motive to remind people to realize the evil good.

Keywords : Huai-Thalaeng clay, Ceramics Sculpture, Ghost

บทนำ

ในสมัยก่อนคนไทยมีความเชื่อเรื่องวิญญาณ ผีสงฆ์ นางไม้และมีวิญญาณผีต่าง ๆ มากมายในโลกกับความเชื่อและบอกเล่าต่อกันในนามของ ผีเปเรต เป็นผีตามความเชื่อไทย มีรูปร่างสูงโย่งเท่าต้นตาลผอมยาว คอยาว ผอมโซ ตัวดำ ท้องโต มือเท้าใบตาล แต่มีปากเท่ารูเข็ม และเปเรตอาจมีเสียงร้องโหยหวนเนื่องจากจะหิวอยู่ตลอดเวลาเนื่องจากกินอะไรไม่ได้จึงขอขมาขอส่วนบุญในงานบุญต่าง ๆ ซึ่งเมื่อสะสมบุญได้แล้วเกิดใหม่ชาติหน้าจะได้ไม่ต้องทุกข์ทรมานอย่างที่เปเรตดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยส่วนบุญที่มีผู้อุทิศให้หากไม่มีส่วนบุญที่มีผู้อุทิศให้ก็มักจะกินขี้มูก ขี้หนูเลือด

น้ำหนอง บัสสาวะ อุจจาระ ฯลฯ ของตนเองเป็นอาหารไขแสง (กิตติ วัชรระชัย, 2554). โบราณมีความเชื่อที่ว่า ถ้าใครทำร้ายจิตใจผู้อื่นมากเท่าไร ก็จะมีโอกาสไปเกิดเป็นผีเปรตในชาติหน้ามากขึ้นเท่านั้น และผีเปรตเป็นผีที่คนรู้จักกันดีกว่าลักษณะท่าทางจากผู้ที่ถูกกล่าวต่อกันกันมาว่าเป็นผีที่ขอสวน บุญ ส่วนกุศลหรือทำความผิด ความชั่ว ความเลว ท่าทางลักษณะรูปร่างของผีเปรตแสดงออกมาจากผลกรรมที่ทำในชาติปางก่อนและเปรตจะมีหลายจำพวก เช่น จำพวกเปรตต้นจิวผลกรรมทนต์ทุกข์ทรมานหิวโหยรูปร่างเป็นต้นจิวมีหนามแหลมมีนกกากิจหนามแหลมที่มแทง จำพวกเปรตอัฐตะใหญ่ชาติก่อนกระทำความผิดโดยการรับของสินบน ส่งผลกรรมทนต์ทุกข์ทรมานไปไหนไม่ได้ติดกับลูกอัฐตะที่ใหญ่มีนกกากปากเหล็กไล่จิกกินตามตัวและลูกอัฐตะแสนทรมานอย่างเจ็บปวด จำพวกเปรตหลายหัวชาติก่อนกระทำความผิดโดยการกินโกงบ้านเมืองประชาชนเดือดร้อนเมื่อตายไปก็ไปเป็นเปรตที่ทนทุกข์ทรมานหิวโหยกับการถูกตัดหัวใส่ไว้ในท้องเหมือนกลืนกินหัวตัวเอง จำพวกเปรตฆ่าลูกผลกรรมทนต์ทุกข์ทรมานกับการมีลูกติดตัวอยู่ตลอดเวลาเมื่อหิวก็กินลูกตัวเองเป็นอาหาร จำพวกเปรตปากเท่ารูเข็มชาติก่อนกระทำความผิดโดยการทำร้ายพ่อแม่ผู้มีพระคุณ หรือนินทาว่าร้ายคนอื่นเมื่อตายไปก็ไปเป็นเปรตทนทุกข์ทรมานหิวโหยมือเท้าใหญ่เท่าใบตาลปากเท่ารูเข็ม และจากปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่มักไม่ค่อยสนใจหรือเชื่อเรื่องของเปรตหรือเรื่องของเวรกรรมอันเนื่องมาจากความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงเป็นให้ผู้คนหลงกระทำผิดซ้ำแล้วซ้ำอีก (สุชีพ ปุญญานุภาพ, 2559)

จากปัญหาและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการจะสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาโดยมีสี่เคลือบบางส่วนและสีของเนื้อดินที่สื่อเรื่องราวของผีเปรตในรูปแบบตามจินตนาการเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน โดยต้องการแสดงออกถึงเรื่องราวหรือภาพลักษณะของเปรต ที่มีลักษณะทนต์ทุกข์ทรมานอันเป็นผลมาจากเวรกรรมที่กระทำไว้เมื่อครั้งที่เป็นมนุษย์ ดังนั้นประติมากรรมเรื่อง “ผีเปรต” จึงเป็นกุศโลบายเพื่อใช้เตือนสติให้มนุษย์ได้ตระหนักถึงความดีชั่วและผลของการกระทำความชั่วนั้นเป็นอย่างไร (ฐิตวณฺโณภิกขุ มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2543) โดยจะนำผลงานทั้งหมดไปติดตั้งไว้ภายในบริเวณวัดโคกสว่าง อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา เนื่องจากมีหอพระไตรปิฎกเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดีเพื่อสร้างจิตสำนึกให้พุทธศาสนิกชนได้ตั้งอยู่บนรากฐานของศีลธรรม และเป็นแหล่งดินวัตฤติบหลักของชุมชนที่นำมาสร้างสรรคผลงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเปรตเพื่อใช้ในการสร้างสรรคงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาตามจินตนาการ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน
2. เพื่อพัฒนาแหล่งดินของอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา
3. เพื่อติดตั้งในวัดใช้เป็นแหล่งเรียนรู้และเป็นกุศโลบายเตือนสติให้พุทธศาสนิกชนเกรงกลัวต่อบาปกรรม



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพัฒนาทดลองเนื้อดินปั้นอำเภอห้วยแถลง สำหรับออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเพื่อติดตั้งบริเวณภายในวัด ณ วัดโคกสว่าง ตำบลห้วยแถลง อำเภอห้วยแถลงจังหวัดนครราชสีมา จากส่วนผสมของเนื้อดินอำเภอห้วยแถลง ดินขาว และดินเชื้อ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาอัตราส่วนผสมและสมบัติทางกายภาพของเนื้อดินปั้นอำเภอห้วยแถลง และการออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา เพื่อหาความพึงพอใจผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1.) การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

(1.1) ศึกษาชุมชนอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้วิธีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารของหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้อง

(1.2) ศึกษาสำรวจบริบทของเนื้อดินปั้นอำเภอห้วยแถลงพื้นที่แหล่งวัตถุดิบที่นำมาปั้นเป็นผลิตภัณฑ์ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา จากการสำรวจวิเคราะห์เนื้อดินบริเวณลำห้วยแถลง อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา

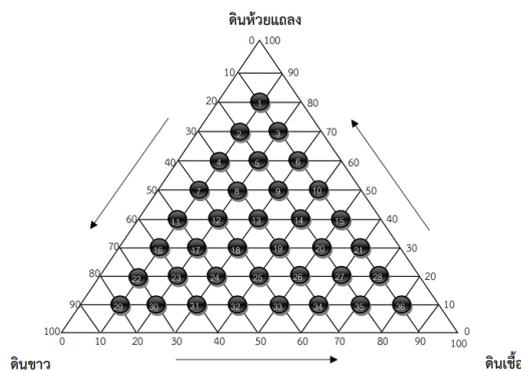
(1.3) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผีเปเรต และผลกรรมทางพระไตรปิฎก

(1.4) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบสร้างสรรค์

2.) การทดลองเนื้อดินปั้นห้วยแถลง

(2.1) การศึกษาอัตราส่วนผสมและสมบัติทางกายภาพ ของเนื้อดินห้วยแถลง อัตราส่วนผสมที่ใช้ในการวิจัยได้ใช้ วัตถุดิบ 3 ชนิด คือ ดินห้วยแถลง ดินขาว และดินเชื้อ โดยใช้ตารางสามเหลี่ยม ด้านเท่า (Triaxial -Blend) โดยสุ่มตัวอย่าง อย่างมีระบบให้วัตถุดิบในแต่ละด้านเท่ากัน มีค่าแตกต่างกันจุดที่ร้อยละ 10 จาก 0 ถึง 100 ได้จำนวน 36 อัตราส่วนผสม ดังแสดงในตารางที่ 1 และทดสอบสมบัติทางกายภาพของเนื้อดินห้วยแถลงเพื่อหาอัตราส่วนผสมที่ดีที่สุดเพื่อใช้ในการขึ้นรูปชิ้นงาน

ตารางที่ 1 ตารางสามเหลี่ยม ด้านเท่า 36 จุด (Tri-axial Blend)



ที่มา : สมศักดิ์ ชาวลาวัณย์, 2549

(2.2) การตวงซึ่งส่วนผสมของอัตราส่วนของวัตถุดิบสูตรละ 1,000 กรัม ผสมกับน้ำให้เกิดความเหนียวนำเนื้อดินในแต่ละสูตรที่ได้มาขึ้นรูปเป็นแท่งทดสอบ

(2.3) นำแท่งทดสอบมาทำการทดสอบการหดตัวก่อนเผา โดยใช้สูตร (A) ดังนี้

$$\text{ร้อยละการหดตัวก่อนเผา} = \frac{\text{ความยาวของดินเปียก} - \text{ความยาวของดินแห้ง}}{\text{ความยาวของดินเปียก}} \times 100 \text{ (สูตร A)}$$

ที่มา : ไพจิตร อิงศิริวัฒน์, 2546

(2.4) การเผาทดสอบความทนไฟของเนื้อดินของแท่งทดลอง เผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส ในเตาเผาบรรยากาศแบบสมบูรณ์ (Oxidation Firing) (ไพจิตร อิงศิริวัฒน์, 2546)

(2.5) การวัดการหดตัวหลังการเผา โดยวัดความยาวของแท่งทดสอบหลังการเผาของแต่ละสูตรจำนวน 36 สูตร แล้วมาวิเคราะห์ห้ข้อมูลโดยใช้สูตร (B) ดังนี้

$$\text{ร้อยละการหดตัวก่อนเผา} = \frac{\text{ความยาวของดินเปียก} - \text{ความยาวของดินแห้ง}}{\text{ความยาวของดินเปียก}} \times 100 \text{ (สูตร B)}$$

ที่มา : ไพจิตร อิงศิริวัฒน์, 2546

(2.6) การทดสอบการดูดซึมน้ำ (Water absorption) ของชิ้นตัวอย่างทดสอบ โดยนำแท่งทดสอบเนื้อดินแต่ละสูตรที่ผ่านการเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส ซึ่งน้ำหนักแท่งทดสอบแห้ง (กรัม) บันทึกข้อมูล จากนั้นนำแท่งทดสอบไปต้มน้ำในน้ำเดือดเป็นเวลา 5 ชั่วโมง แล้วแช่น้ำทิ้งไว้ 24 ชั่วโมง นำแท่งทดสอบมาเช็ดให้แห้งแล้วชั่งน้ำหนักอีกครั้ง นำค่าที่ได้ไปวิเคราะห์ห้ข้อมูลโดยใช้สูตร (C) เพื่อหาร้อยละของการดูดซึมน้ำ (ไพจิตร อิงศิริวัฒน์, 2546)

(2.7) การทดสอบความแข็งแรง โดยนำแท่งทดสอบของเนื้อดินแต่ละสูตรที่ผ่านการเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส สูตรละ 3 แท่ง หาค่าความแข็งแรงโดยใช้เครื่องทดสอบแรงกด และนำผลทดสอบไปวิเคราะห์ห้ข้อมูลโดยใช้สูตร (D) ทดสอบหาค่าความแข็งแรงของเนื้อดิน

$$\text{MOR} = \frac{3LD}{2bd^2} \text{ (สูตร D)}$$

L = ค่าน้ำหนักแรงกดที่หัก

D = ระยะห่างของลิ้มที่รองรับแท่งทดสอบ

b = ความกว้างของแท่งทดสอบ

d = ความหนาของแผ่นทดสอบ

ที่มา : ไพจิตร อิงศิริวัฒน์, 2541

(2.8) การวิเคราะห์สีของเนื้อดินหลังการเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส





3.) การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ประเภทประติมากรรม

(3.1) การออกแบบภาพร่างแบบ 2 มิติ ชุดประติมากรรมติดตั้งภายในบริเวณวัด โดยมีการออกแบบเป็น 5 ชิ้นงาน 5 ประเภทของผลกรรม และมีการกำหนดแนวความคิดที่เหมาะสมสำหรับงานประเภทประติมากรรมตกแต่งสวนหย่อมภายในบริเวณวัดที่มีขนาดหรือพื้นที่ที่จำกัด และรูปทรงที่พ้องเหมาะกับสถานที่ตกแต่ง สีของผลิตภัณฑ์ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเพื่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึก (ฉัตรชัย อรรถปกรณ์. 2555)

และเป็นกุศโลบายเตือนมนุษย์ให้เกรงกลัวต่อบาปกรรมจึงคำนึงถึงการออกแบบให้มีประสิทธิภาพที่สุด และรายละเอียดของแต่ละชิ้นงานของแต่ละผลกรรม



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 1 ตัวอย่างภาพร่างบางส่วนประติมากรรมเปเรตผลกรรม 2 มิติ (ก) , (ข) , (ค)

(3.2) การปั้นจำลอง 3 มิติ (Sketch Model) ชุดประติมากรรมตกแต่งสวน โดยปั้นเป็นชุดจำลองแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์และเลือกแบบจำลอง 3 มิติ เพื่อสู่ขั้นตอนสร้างสรรค์การขยายแบบจริง



(ก)

(ข)

(ค)

(ง)

ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพบางส่วนประติมากรรมจำลอง 3 มิติ (ก) , (ข) , (ค) , (ง)

3.3) สร้างสรรค์ผลงานจริง เป็นการสร้างสรรค์ตามการออกแบบประติมากรรมมาจากแบบจำลอง 3 มิติ หรือการขยายแบบ ในการสร้างสรรค์นั้นได้มีการคำนึงถึงกระบวนการทาง

ด้านเครื่องปั้นดินเผาและการติดตั้งสวนหย่อมบริเวณภายในวัดเพื่อให้มีประสิทธิภาพเหมาะสำหรับการใช้งานหรือการตกแต่ง



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 3 ผลงานบางส่วนประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาซึ่งรูปแบบอิสระ (ก) , (ข) , (ค)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถตอบวัตถุประสงค์ ดังนี้

1.) การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

(1.1) บริบทชุมชนอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา อำเภอห้วยแถลง ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของจังหวัดนครราชสีมา มีอาณาเขตติดต่อกับเขตการปกครองข้างเคียงดังนี้

ทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภอพิมายและอำเภอชุมพวง จังหวัดนครราชสีมา

ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์

ทิศใต้ ติดต่อกับอำเภอหนองหงส์ จังหวัดบุรีรัมย์

ทิศตะวันตก ติดต่อกับอำเภอจักราช จังหวัดนครราชสีมา

ลักษณะภูมิประเทศของอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา เป็นส่วนหนึ่งของที่ราบโคราช ลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบถึงค่อนข้างราบเรียบตามลำน้ำห้วยแถลง ที่แยกมาจากลำน้ำมูล พื้นที่ส่วนใหญ่ใช้ในการทำนา ส่วนที่เนินจะเป็นที่ตั้งชุมชนหรือหมู่บ้าน หรือปลูกพืชไร่

(1.2) บริบทของเนื้อดินอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา มีลักษณะเนื้อดินเป็นดินร่วนปนดินทรายและกรวดปะปนอยู่เล็กน้อย มีความเหนียวปานกลาง มีสีน้ำตาลปนสีเทา ปฏิกริยาดินเป็นกรดจัดถึงกรดเล็กน้อย ในดินบนเป็นกรดมาก (pH 5.5-6.5) ในดินล่างกรดเล็กน้อย (pH 4.5-5.0) ทั้งนี้เพราะในเนื้อดินมีปริมาณของแร่เหล็กสูงสอดคล้องกับ (ทวี พรหมพฤกษ์, 2523) ประกอบกับลักษณะภูมิประเทศของอำเภอห้วยแถลงเป็นที่ราบสูง เป็นดินทรายปนดินร่วนจึงทำให้มีการระบายน้ำได้ดี และพื้นที่ที่เป็นดินเหนียวเนื้อละเอียดจะมีบริเวณแควริมฝั่งลำน้ำห้วยแถลง ที่ทับถมกันของดินที่ตกตะกอนจะมีแร่เหล็กและแร่อื่น ๆ เจือปนอยู่ด้วย จนทำให้เวลาเผาแล้วจะมีสีน้ำตาล ส้มแดง เนื้อดินเผาอุณหภูมิที่สูง สีของเนื้อดินจะมีสีส้มน้ำตาลเข้มขึ้นเรื่อย ๆ ตามอุณหภูมิที่เผา



(1.3) ผลของการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผีเปเรต และผลกระทบทางพระไตรปิฎกผีเปเรตเป็นผีตามความเชื่อไทย มีรูปร่างสูงโย่งเท่าต้นตาลผมยาว คอยาว ผอมโซ ตัวดำ ท้องโต มือเท่าใบตาล แต่มีปากเท่ารูเข็ม และเปเรตอาจมีเสียงร้องโหยหวนเนื่องจากจะหิวอยู่ตลอดเวลาเนื่องจากกินอะไรไม่ได้จึงขอมาขอส่วนบุญในงานบุญต่าง ๆ ผีเปเรตเป็นผีที่มีลักษณะผลกระทบที่เคยทำความผิด ความชั่ว ความเลว ทำทางลักษณะรูปร่างของผีเปเรตแสดงออกมาจากผลกระทบที่กระทำในชาติปางก่อน และเปเรตจะมีหลายจำพวก เช่น จำพวก เปเรตต้นจิว ผลกระทบททุกข์ทรมานหิวโหยรูปร่างเป็นต้นจิว มีนกกาจิกหนามแหลมทิ่มแทง เปเรตอ้นทะใหญ่ ผลกระทบททุกข์ทรมานถูกไปไหนไม่ได้ติดกับลูกอ้นทะใหญ่มีอีกาปากเหล็กไล่จิกกินตามตัวและลูกอ้นทะ เปเรตหลายหัว ชาติก่อนได้กระทำความผิดโดยการกินโกงบ้านเมืองประชาชนเดือดร้อน เมื่อตายไปก็ไปเป็นเปเรตที่ททุกข์ทรมานหิวโหยกับการถูกตัดหัวใส่ไว้ในห้องเหมือนกลืนกินหัวตัวเองเป็นอยู่อย่างนี้สิ้นกาลนาน เปเรตฆ่าลูก ผลกระทบททุกข์ทรมานกับการมีลูกติดตัวอยู่ตลอดเวลา เมื่อหิวก็กินลูกกินเลือดตัวเองเป็นอาหาร และมีฝูงนกฝูงกาจิกกินลูกและตัวเองอย่างทรมาน เปเรตปากเท่ารูเข็ม ชาติก่อนกระทำความผิดโดยการทำร้ายพ่อแม่ ผู้มีพระคุณหรือินทว่าร้ายคนอื่น เมื่อตายไปก็ไปเป็นเปเรตททุกข์ทรมานหิวโหยมือเท่าใหญ่เท่าใบตาล ปากเท่ารูเข็ม

(1.4) ผลของหลักการออกแบบสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่จะสื่ออารมณ์ แนวคิด ความรู้สึก จินตนาการสะท้อนเรื่องราวความเชื่อของคนไทยในศาสนาพุทธของพระไตรปิฎกของผีเปเรตหรือสัตว์เดรัจฉาน เพื่อเป็นกุศโลบายในการเตือนสติให้อยู่บนรากฐานของศีลธรรมในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์

2.) การทดลองเนื้อดินปั้นอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา

ผลการวิเคราะห์เนื้อดินปั้นอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา เเผที่อุณหภูมิตั้งที่ 1,200 องศาเซลเซียส โดยสามารถวิเคราะห์ผลการทดลองได้ดังต่อไปนี้

จากผลการวิเคราะห์โดยรวมทั้ง 36 สูตร เเผที่อุณหภูมิตั้งที่ 1,200 องศาเซลเซียส มีอัตราส่วนผสมที่แตกต่างกัน พบว่าเมื่อดินห้วยแถลงมีสัมประสิทธิ์การหดตัวสูง ส่วนที่มีอัตราส่วนผสมดินขาวมากก็จะมีสัมประสิทธิ์การหดตัวต่ำตามลำดับ สูตรที่ดีที่สุดและเหมาะกับการขึ้นรูปประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา คือสูตรที่ 6 โดยมีอัตราส่วนผสม ดินห้วยแถลง 60 % / ดินขาว 30 % / ดินเชื้อ 10 % ผู้วิจัยได้นำสูตรที่ดีที่สุดมาทดลองขึ้นชิ้นงานตามสัดส่วนที่เหมาะสม โดยนำสูตรที่ 6 มาใช้ในการขึ้นชิ้นงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเพราะมีคุณสมบัติความเหนียวพอเหมาะและมีสัมประสิทธิ์การหดตัวไม่ต่ำและสูงเกินไปมีสีเนื้อดินที่เหมาะสมกับผิวตัวชิ้นงาน ผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพต่าง ๆ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพของเนื้อดินอำเภอย้ายแกลง จังหวัดนครราชสีมา สูตรที่ 6 เเผที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

อัตราส่วนผสม	ดินดาน ห้วยแกลง	ดินขาว	ดินเชื้อ	การหดตัว ก่อนเผา/ หลัง เผา(ซม.)	การดูดซึมน้ำ(ร้อยละ)	ความ แข็งแกร่ง กก./ซม. ³	สีหลัง การเผา
6	60	30	10	8.8/8.5	9.87	77.08	น้ำตาลแดง
คิดเป็น เปอร์เซ็นต์	60%	30%	10%	12%/15%	9.87%	-	-

เนื้อดินอำเภอย้ายแกลงมีคุณสมบัติที่มีความเหนียวปนดินทราย จากอัตราส่วนผสมที่ 6 มีอัตราส่วนดินอำเภอย้ายแกลงจำนวนมากจากอัตราส่วนผสมทั้ง 3 ชนิด ทำให้เนื้อดินมีสีน้ำตาลหลังจากการเผา เกิดจากเหล็กออกไซด์ (Fe₂O₃) ในเนื้อดินจำนวนมากและมีพื้นผิวขรุขระ ไม่เรียบเนียนเป็นจุด ๆ สีน้ำตาลและสีดำ กระจายตามพื้นผิวของเนื้อดินจึงเหมาะสำหรับงานศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา“เปรต”ที่มีพื้นผิวของชิ้นงานประติมากรรมแต่ละชิ้นงานเกิดสีน้ำตาลและจุดสีน้ำตาลดำคล้ายกับผิวหนังของเปรต ที่โดนนกกากิจ โดนไฟเผา และทนทุกขุทรมานกับการขีดใช้กรรม ซึ่งยังเป็นแหล่งดินที่อยู่ใกล้บริเวณวัดที่ติดตั้งผลงาน

3.) การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ประเภทประติมากรรม

ผู้วิจัยคัดเลือกสูตรส่วนผสมของเนื้อดินสูตรที่ 6 ซึ่งมีสมบัติที่ดีที่สุดเหมาะสมจากการวิเคราะห์ข้อมูลสมบัติทางกายภาพก่อนเผาเมื่อนวดดินเนื้อดินมีความเหนียวพอเหมาะสำหรับการบีบขึ้นรูป ไม่แข็งหรือนิ่มจนเกินไปสามารถปั้นให้เป็นรูปร่างได้ง่ายมีความสม่ำเสมอเหมาะสำหรับการขึ้นรูปงานประติมากรรมกับการบีบขัดด้วยมือ เมื่อดินแห้งมีสัมประสิทธิ์การหดที่ไม่สูงมากและหลังเผาสีของเนื้อดินมีสีน้ำตาลเข้มเหมือนกับพื้นผิวร่างกายมนุษย์ที่โดนทำร้ายหรือเป็นโรคต่าง ๆ ที่มีจุดสีเม็ดดำ ๆ เกิดจากเม็ดสีของแร่ธาตุเหล็กที่ผสมในเนื้อดิน

ผลการวิเคราะห์รูปแบบผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาติดตั้งวัด โคนสว่าง ตำบล โคนสว่าง อำเภอย้ายแกลง จังหวัดนครราชสีมา เป็นการออกแบบตามแนวความคิดเรื่องราวความเชื่อตามพระไตรปิฎกที่สื่ออารมณ์ ความรู้สึก จินตนาการที่แสดงออกให้ผู้คนได้สัมผัสเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่คนคิดที่เกรงกลัวต่อเรื่องบาปกรรม และให้เหมาะสมต่อผลิตภัณฑ์ประติมากรรมตกแต่งที่บริเวณภายในวัด เพื่อให้ตรงตามเป้าหมายและบรรลุเป้าหมายจึงวางกรอบที่จะพัฒนาศึกษาออกแบบสร้างสรรค์และทดลองดินห้วยแกลงให้ได้ผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา และมีผลวิเคราะห์รายละเอียดของแต่ละชิ้นงานของแต่ละผลกรรมดังรูปภาพนี้

ขั้นที่ 1. เปรตต้นจิว เป็นลักษณะรูปร่างเป็นต้นจิว มีหนามแหลมตามพื้นผิวร่างกายจะมีสี



เคลือบขาว ๆ เขียว ๆ เพื่อบ่งบอกถึงต้นไม้บางส่วน มีนกกาจิกและมีกรงเกาะอาศัยตามกิ่งก้านหรือร่างกายของตน ทนทุกข์ทรมานหิวโหยมีเชือกมัดรัดตามคอ มีนกกาจิกหนามแหลมทิ่มแทงอยู่ตลอดเวลา ดังแสดงภาพ (ก)

ขั้นที่ 2. เปรดอัมพะใหญ่ เป็นลักษณะท่าที่นั่งทับอัมพะตัวเอง มีสี่เคลือบโทนดำบางส่วนที่เน้นให้เกิดจุดเด่นที่ลูกอัมพะเหมือนโดนไฟเผาที่ส่วนนั้น มีไม้เสียบตัวเองหัวโดนแขวนตามไม้ที่เสียบ มีเชือกมัดรัดตามขาตามอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายและมีหนามแหลมที่ต้อนทนทุกข์ทรมานถูกไปไหนไม่ได้ติดกับลูกอัมพะใหญ่อีกปากเหล็กไล่จิกกินตามตัวและลูกอัมพะ ดังแสดงภาพ (ข)

ขั้นที่ 3. เปรดหลายหัว เป็นลักษณะท่าทางที่ยืนโดยไม่มีหัว มีการเขียนสีน้ำเงินเพื่อให้เกิดเส้นเรื่องราวของจุดที่โดนตัดหัวพร้อมสีขาวยาวตรงหน้าอก หัวโดนตัดแล้วใส่ไว้ในกรงเหล็กภายในห้อง มีนกกาจิกตามบริเวณร่างกายต่าง ๆ ที่ทนทุกข์ทรมานหิวโหย ดังแสดงภาพ (ค)

ขั้นที่ 4. เปรดฆ่าลูก เป็นลักษณะท่าที่ยืนที่เลือดออกจากมดลูก มีการเคลือบสีบางส่วนที่ท้องของตัวแม่ที่มีลูกอยู่ด้านในท้องเพื่อเพิ่มจุดเด่นของตัวชิ้นงาน ลักษณะการมีลูกไหลออกจากท้องที่ป่องเหมือนจะแตกของตัวเองของผลกรรมทนทุกข์ทรมานกับการมีลูกตัวกับตัวอยู่ตลอดเวลา เมื่อหิวก็กินลูกกินเลือดตัวเองเป็นอาหารและมีฝูงนกกาจิกกินลูกและตัวเองอย่างทรมาน ดังแสดงภาพ (ง)

ขั้นที่ 5. เปรดปากเท่ารูเข็ม เป็นลักษณะที่มีครึ่งตัวเหมือนการจมอยู่กับฐรีดิน โดยมีเท้าเป็นมือดึงตัวเองออกจากฐรีดิน มีการเคลือบสีที่ตัวเพื่อให้เกิดลักษณะที่ผิวโดนเผาเป็นแผลบางส่วนของร่างกาย และมีกิ่งไม้เกิดตามร่างกายมีเชือกมัดรัดตามแขนตามอวัยวะต่าง ๆ มีเชือกเย็บแทงตามปากตามท้องร้องกินอะไรไม่ได้ทุกข์ทรมานหิวโหย มีนกกาจิกกินตามมือเท้าใหญ่ ปากเท่ารูเข็ม ดังแสดงภาพ (จ)



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)

ภาพที่ 4 ผลงานประติมากรรมเปรดเครื่องปั้นดินเผาติดตั้งภายในบริเวณวัด

ชื่อผลงาน “บุญกรรม” (ก) , (ข) , (ค) , (ง) , (จ)

สรุปผลและอภิปรายผล

งานวิจัยนี้สามารถแบ่งการสรุปผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การศึกษาลักษณะบริบทเรื่องราวของผีเปรตตามพระไตรปิฎกของผลกรรมตามความเชื่อเรื่องราวที่แสดง แนวคิด ความรู้สึก จินตนาการสะท้อนเรื่องราวความเชื่อของคนไทยในศาสนาพุทธ เพื่อเป็นกุศโลบายในการเตือนสติ ให้อยู่บนรากฐานของศีลธรรมในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ ให้ได้ความรู้สึกถึงผลของการกระทำ เนื่องจากสังคมในปัจจุบันเริ่มมีการเสื่อมถอยออกไป

2. การวิเคราะห์เนื้อดินทางกายภาพ พบว่าในดินห้วยแกลงมีองค์ประกอบส่วนใหญ่เป็นร้อยละ 17.74 เหล็กออกไซด์ (Fe_2O_3) ส่วนการทดลองหาอัตราส่วนผสมระหว่างดินห้วยแกลง ดินขาว และดินเชื้อ พบว่าการทดลอง 36 ตามอัตราส่วนผสม เผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส เนื้อดินขึ้นตัวอย่างทดสอบส่วนใหญ่มีลักษณะสีออกน้ำตาลเข้มอ่อนตามอัตราส่วนของดินห้วยแกลงส่วนมากจะมีจำนวนเหล็กออกไซด์ (Fe_2O_3) จำนวนมากทำให้สีของเนื้อมีสีน้ำตาล พื้นผิวจะไม่เรียบเนียนมีจุด ๆ สีน้ำตาลดำกระจายตามเนื้อดิน มีการหดตัวที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับอัตราส่วนของดินขาว อุณหภูมิสูงอัตราการหดตัวก็มากขึ้น

3. การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเพื่อติดตั้งบริเวณวัด มีการออกแบบจึงคำนึงถึงสถานที่ติดตั้งและขอบเขตการปั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานเพื่องานประติมากรรมที่ได้ ให้มีประสิทธิภาพจากการพัฒนาทดลองเนื้อดินให้เหมาะกับอารมณ์ความรู้สึกเหมาะการตกแต่งเพื่อติดตั้งบริเวณวัด จึงมีการออกแบบเป็นประเภทที่แตกต่างเรื่องของผลกรรม และมีการกำหนดแนวความคิดที่เหมาะสมสำหรับงานประเภทประติมากรรมตกแต่งสวนหย่อม ที่มีขนาดหรือพื้นที่ที่จำกัด และรูปทรงที่พ้องเหมาะกับสถานที่จัดวาง จึงมีรูปแบบ รูปทรง สี ให้สอดคล้องกับเรื่องราวแนวความคิด

4. บริบทเรื่องราวของผีเปรตตามพระไตรปิฎกของผลกรรมตามความเชื่อของคนไทยในปัจจุบันมีความเสื่อมนำด้วยการพัฒนาวิวัฒนาการหลาย ๆ ด้านของสังคมในยุคสมัยปัจจุบันเนื่องจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง และด้านอื่น ๆ จึงทำให้คนในปัจจุบันเกิดการเสื่อมถอยของความเชื่อที่อยู่บนรากฐานของศีลธรรมในการใช้ชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบัน

5. การวิเคราะห์เนื้อดินทางกายภาพ พบว่าในดินห้วยแกลงมีองค์ประกอบส่วนใหญ่ยังเป็นดินทรายผสมดินเหนียวสามารถขึ้นรูปทางกระบวนการอุตสาหกรรมเครื่องปั้นดินเผาได้ แต่การหดตัวของเนื้อดินยังมีการหดที่ค่อนข้างมากและเสี่ยงต่อการแตกร้าวได้ง่าย สีของเนื้อดินโทนสีจะออกเป็นสีน้ำตาล - แดง (เผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส) จึงเหมาะสำหรับงานประเภทเครื่องปั้นดินเผาแบบตกแต่ง หรืองานศิลปะ

6. การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเพื่อติดตั้งบริเวณวัด มีการออกแบบจึงคำนึงถึงสถานที่ติดตั้งซึ่งเป็นบริเวณลานวัดมีพื้นที่จำกัดพื้นที่จึงทำให้การสร้างสรรค์ผลงานต้องคำนึงถึงสถานที่ให้เหมาะสมที่สุดกับการวางผลงาน ผลงานครั้งจึงได้มีการวางตำแหน่งเรียงเป็นแถวเพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถมองเห็นผลงานทุกผลงานรวมเป็นกลุ่มหรือมองได้โดยรอบของผลงานที่บริเวณภายในวัด



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ดำเนินการสำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับความช่วยเหลืออย่างยิ่ง ทั้งด้านวิชาการด้านดำเนินงานวิจัย และงบประมาณสนับสนุนการวิจัย จากบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ขอขอบคุณ พ่อ แม่ ครูอาจารย์ พระครูโสภาสมธรรณ พระสงฆ์ สามเณร วัดโคกสว่าง สถาบันวิจัย และเพื่อนร่วมงานทุกคนที่ให้คำปรึกษากับนักวิจัย ให้ความช่วยเหลือ ทั้งทางด้านการดำเนินงานวิจัย และด้านวิชาการ รวมถึงการให้ข้อมูลพื้นฐานในการลงพื้นที่ชุมชนบ้านโคกสว่าง ตำบลห้วยแถลง อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา จนกระทั่งทำให้งานวิจัยนี้สามารถดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์และตรวจทานงานวิจัยเล่มนี้

ขอขอบคุณ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ และสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาที่ได้มอบทุนสนับสนุนการวิจัย เพื่อให้อาจารย์มีความสามารถในการพัฒนาผลงานวิจัย และทำให้การวิจัยนี้ประสบผลสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ พระครูโสภาสมธรรณ เจ้าอาวาสวัดโคกสว่าง บ้านโคกสว่าง ตำบลห้วยแถลง อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา สถานที่ติดตั้งผลงาน

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากงานวิจัยนี้ผู้วิจัยขอมอบให้กับบิดามารดาซึ่งเป็นที่รักเคารพยิ่งของข้าพเจ้าที่เฝ้ากำลังใจในการทำวิจัย ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้วิจัยตลอดมาจนทำให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จในชีวิต

เอกสารอ้างอิง

สุชีพ ปุณฺณานุกาพ. (2554). พระไตรปิฎกฉบับสำหรับประชาชน. นครปฐม :

โรงพิมพ์พิมพ์มหาจุฬาราชวิทยาลัย

พระธรรมวิสุทธิกวี (ไพจิตร วิฑูรย์). (2551). ตายแล้วไปไหน. กรุงเทพมหานคร : ชวนพิมพ์ 50

ไชแสง กิตติวัชรชัย. (2554). นรก สวรรค์ ท่านเลือกได้. นครปฐม : ธรรมสภา.

สมศักดิ์ ชาวลาวัลย์. (2549). เซรามิกส์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ฉัตรชัย อรรถปัทม์. (2555). องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.

ไพจิตร อังศิริวัฒน์. (2541). เนื้อดินเซรามิก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ทวี พรหมพฤกษ์. (2523). วิชาเครื่องเคลือบดินเผาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.





การสร้างชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

The Construction of Learning Activities Package in Basic Practical Electric
Guitar for the Music Club high school student in Watyannawa School

ตติ แซ่แต่¹

พิมลมาศ พร้อมสุขกุล²

ชาลินี คุณาเทียน³

วรสรณ์ เนตรทิพย์⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวาและหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทำวิจัยในครั้งนี้ คือนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ของโรงเรียนวัดยานนาวาที่เรียนในรายวิชาปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้า ชุมนุมดนตรีสากล จำนวน 25 คน โดยใช้ในการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนที่สมัครใจเลือกเล่นกีตาร์ไฟฟ้าทั้งหมดในชุมนุมนดนตรีสากล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล 2) แผนการจัดการกิจกรรม และ 3) แบบทดสอบก่อนเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วย Independent t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา มีประสิทธิภาพ 86.7/87.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบของผู้เรียนหลังเรียนชุดกิจกรรมปฏิบัติกีตาร์ขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม ปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้า ชุมนุมดนตรีสากล

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

² อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

³ อาจารย์อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, ดร.,วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

⁴ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, ดร.,สาขาศิลปวิทยาศาสตร์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Abstract

The purposes of this research were 1) to investigate the efficiency of Learning Activity Package in Basic Practical Electric Guitar for the Music Club in Watyanawa School 2) to compare achievement before and after using an Learning Activity Package. The sample included 25 students. They were selected by the purposive random sampling technique from students who voluntarily chose to play all electric guitars at an international music convention. The instrument were 1) Learning Activity Package in Basic Practical Electric Guitar for the music club. 2) Activity Plan and 3) The pre-test, formative-test, post-test. Data was statistically analyzed in percentage, arithmetic mean, standard deviation, Independent t-test

The findings revealed as follows: 1) The mean scores of procedure's students of Learning Activity Package in Basic Practical Electric Guitar for the Music Club in Watyanawa School included three lesson plans which had the efficiency of 86.77/88.4 and had higher than a standard level with the 80/80 efficiency index. 2) The achievement of the Learning Activity Package in Basic Practical Electric Guitar for the Music Club in Watyanawa School was higher than the counterpart significantly at 0.05 level.

Keywords : Learning Activities, Practical Electric Guitar, Music Club

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ดนตรีเป็นวิชาหนึ่งซึ่งมีความเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ในตัวเอง คือเรื่องของทฤษฎีความรู้ ความเป็นมา การปฏิบัติเครื่องดนตรีนั้นต่างก็เป็นเหตุเป็นผลเข้าใจได้ในเรื่องของความรู้สึกสุนทรียภาพ และความงาม ความซาบซึ้ง ซึ่งไม่สามารถบรรยายออกมาทางภาษาเขียนได้ทั้งหมด (ธนาคาร แพทย์วงศ์, 2541 : 9)

การศึกษาด้านดนตรีนั้นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนามนุษย์ รวมไปถึงถึงประเทศชาติและสังคมโลกเพราะดนตรีเป็นศาสตร์วิชาความรู้ที่มีความเกี่ยวพันต่อมวลมนุษยชาติ ทำให้ผู้ที่ได้รับฟังสัมผัสกับความงามของดนตรีภายในจิตใจ ส่งผลให้รู้สึกอิ่มเอิบชื่นชมในคุณค่าความงามของดนตรี ซึ่งความรู้สึกนี้ไม่ได้รับรู้ได้ทุกคน แต่ต้องเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในการรับฟังดนตรี สิ่งเหล่านี้ย่อมส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นมนุษย์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ธนุทธิ์ สุทธิจิตต์, 2536 : 38)

ดนตรีสากลนั้นเป็นวิชาแขนงหนึ่งที่เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง การศึกษาทฤษฎีดนตรีสากลแต่เพียงอย่างเดียวนั้น ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการศึกษา จึงต้องเรียนปฏิบัติควบคู่กันไป ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดไว้ว่า สถานศึกษาเป็นผู้กำหนดหลักสูตรด้วยตนเองให้เป็นไปตามกรอบหลักสูตรหรือมาตรฐานในหลักสูตร สถานศึกษาต้องพัฒนาหลักสูตรของตนเองขึ้นมาโดยคำนึงถึงประโยชน์ของผู้เรียนที่จะได้รับจากการศึกษา มุ่งเน้นให้สถานศึกษาสามารถกำหนดสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่นของตนเอง (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2545 : 3)

การศึกษาดนตรีในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระดนตรี มาตรฐานที่ ศ 2.1 ต้องเข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ตามตัวชี้วัด ป.5/4 ใช้เครื่องดนตรีทำจังหวะและทำนองได้ ตัวชี้วัด ป.6/4 ใช้เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงได้ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551: 177) แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนปฏิบัติเครื่องดนตรีที่ผู้เรียนต้องสามารถปฏิบัติได้ก่อนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียนการสอนวิชาปฏิบัติดนตรีในประเทศไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้น ยังเกิดประสิทธิภาพที่ไม่เพียงพอแก่ผู้เรียนนักเรียนโรงเรียนวัดยานนาวา เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักการศึกษากรุงเทพมหานครแห่งหนึ่ง มีนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลไปจนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเครื่องดนตรีสากลหลากหลายชนิดให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ กีตาร์ไฟฟ้า (Electric Guitar) เป็นเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งที่นักเรียนให้ความสนใจมาก และทางโรงเรียนมีเครื่องมืออย่างเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย (String) ชนิดนี้เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถนำไปรวมเป็นวงตามสมัยนิยม เพื่อใช้ประกอบในงานสำคัญต่าง ๆ ของโรงเรียนได้อีกด้วย

จากการสังเกตการเรียนการสอนวิชาปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าในโรงเรียนวัดยานนาวาของผู้วิจัยพบว่าในช่วงชั่วโมงวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ เวลาไม่เพียงพอต่อการเรียนการสอนวิชาปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้า หรือ วิชาปฏิบัติดนตรีอื่น ๆ อีกทั้งทางโรงเรียนและผู้บริหารต้องการใช้วงดนตรีในการประกอบกิจกรรมสำคัญของทางโรงเรียน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนวิชาดนตรีต้องเพิ่มเวลาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว โดยรายวิชาชุมนุมดนตรีสากลเป็นทางเลือกที่เหมาะสมเป็นอย่างมาก ซึ่งทางโรงเรียนวัดยานนาวารับเด็กเข้าเรียนชุมนุมดนตรีสากลตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 เนื่องจากทางโรงเรียนเห็นว่าเป็นช่วงชั้นที่พร้อมสำหรับการเรียนปฏิบัติดนตรี และผู้สอนมีความเป็นอิสระในการวางแผนจัดการเรียนการสอนมากกว่าในช่วงหลักตามหลักสูตร ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนปฏิบัติเครื่องดนตรีได้อย่างอิสระ ได้ปฏิบัติเครื่องดนตรีได้อย่างเต็มเวลา ครูผู้สอนสามารถวางแผนจัดกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ โดยการใช้ชุดกิจกรรม มีความเหมาะสม

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้อาษาปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา โดยมุ่งเน้นในความเหมาะสมของเนื้อหา ระยะเวลา วิทยของผู้เรียน ความรู้เรื่องกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน การปฏิบัติ



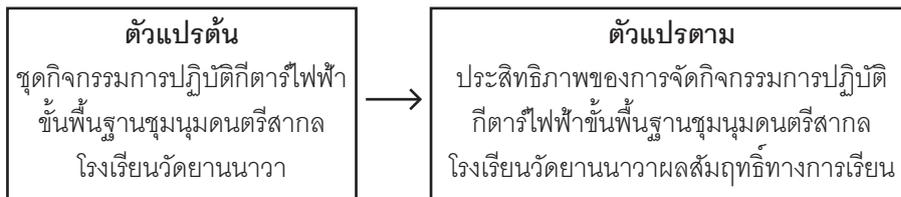
ดนตรีที่เหมาะสมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีความสอดคล้องกันกับทฤษฎีดนตรี มีการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก เพื่อให้ผู้เรียนสะดวกต่อการฝึกปฏิบัติ เกิดกำลังใจในการศึกษา มีความตั้งใจในการเรียนให้ความร่วมมือกับครูผู้สอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าในระดับสูงขึ้น เป็นแนวทางในการเรียนการสอนวิชาปฏิบัติเครื่องดนตรีชนิดอื่น ๆ อีกต่อไป ดังเช่นในงานวิจัยของ (นิตเทพ การิเทพ, 2558) ได้ทำการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาปฏิบัติกีตาร์คลาสสิก ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของชุดกิจกรรมและการเรียนการสอนปฏิบัติดนตรีโดยใช้ชุดกิจกรรมเป็นแนวทางในการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยในการเรียนปฏิบัติดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา และหาประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการทำวิจัย ดังนี้



กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ $E_1/E_2 = 80/80$
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากล มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิธีดำเนินงานวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรายวิชาปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลของโรงเรียนวัดยานนาวาหลังเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $E1/E2 = 80/80$ และมีคะแนนสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยคือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวมระยะเวลา 3 สัปดาห์ 12 ครั้ง

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนที่เลือกเรียนในรายวิชาปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากล ซึ่งกำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนวัดยานนาวา สำนักงานเขตสาทร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 มีจำนวนทั้งสิ้น 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1.ชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา ซึ่งประกอบด้วยชุดกิจกรรมจำนวน 3 หน่วย หน่วยละ 4 ชั่วโมง ใช้เวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง
- 2.แบบประเมินระหว่างเรียนในแต่ละหน่วย ได้แก่ แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบประเมินตามสภาพจริง
- 3.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ



เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการศึกษาค้นคว้าแบบกึ่งทดลอง โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนวัดยานนาวา สำนักงานเขตสาทร กรุงเทพมหานคร ที่เลือกเรียนรายวิชาปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชุมนุมดนตรีสากล ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองคือ 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งหมด จำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนในการทดลองดังต่อไปนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งหมด 20 ข้อ ทำการตรวจเพื่อเก็บรวบรวมคะแนนไว้
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปที่ละหน่วย แล้วทำการเก็บคะแนนระหว่างเรียน ซึ่งได้จากคะแนนแบบทดสอบการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าและแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละหน่วย
3. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิมทั้งหมด 20 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าขั้นพื้นฐาน ชุมนุมดนตรีสากลโดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2545: 221)

1.2 การทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยสถิติ t-test (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2540: 240)

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

2.2 ค่าเฉลี่ย (Average) (สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์ และคณะ, 2545: 34)

2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. (Standard deviation) (สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์ และคณะ, 2545:104)

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา

จากการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา พบว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นทั้ง 3 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 เรื่องความรู้เบื้องต้นกีตาร์ไฟฟ้า หน่วยที่ 2 เรื่องแบบฝึกหัดและบทเพลงเบื้องต้นกีตาร์ไฟฟ้า หน่วยที่ 3 เรื่องบทเพลงเบื้องต้นและการแสดงของนักเรียน มีประสิทธิภาพ 86.77/88.44 ซึ่งผ่านเกณฑ์ $E1/E2 = 80/80$ ที่กำหนดไว้

ตารางสรุป ค่า E1/E2 ของประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากจำนวนผู้เรียน จำนวน 25 คน

คะแนน (ร้อยละ)	หน่วยที่ 1	หน่วยที่ 2	หน่วยที่ 3	รวม
ค่า E1	85.9	87.3	86.9	86.7
ค่า E2 (ความรู้หลังเรียน)	87	89.2	87.6	87.9
E1/E2	86.7/87.9			

จากตารางสรุป พบว่า ค่า E1/E2 มีค่าเท่ากับ 86.7/87.9 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 80/80 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพที่จะช่วยให้ผู้อบรมเกิดการเรียนรู้ได้

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา

จากการทดสอบการใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมนุมดนตรีสากล พบว่า **หน่วยที่ 1** เรื่องความรู้เบื้องต้นกีตาร์ไฟฟ้า พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนจากแบบฝึกปฏิบัติและแบบทดสอบหลังหน่วยการเรียนรู้ 85.9/87 ด้านพฤติกรรม นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการสอบถาม สามารถตั้งคำถามได้อย่างชัดเจนและสามารถนำไปฝึกปฏิบัติในกลุ่มได้เป็นอย่างดี มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น สำหรับด้านทักษะในการเล่นเครื่องดนตรี เริ่มแรกยังไม่ค่อยดีเท่าที่ควรเนื่องจากนักเรียนบางคนยังไม่เคยปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้ามาก่อน แต่ก็ตั้งใจร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดีและทำชั่วโมงนักเรียนแต่ละคนก็มีพัฒนาการที่ดีขึ้น นักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีก็จะช่วยผู้ที่ยังปฏิบัติไม่ค่อยดี ให้สามารถปฏิบัติได้ดีขึ้น

หน่วยที่ 2 แบบฝึกหัดและบทเพลงเบื้องต้นกีตาร์ไฟฟ้า พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนจากแบบฝึกปฏิบัติและแบบทดสอบหลังหน่วยการเรียนรู้ 87.3/89.2 ด้านพฤติกรรม นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม สามารถปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าได้อย่างชัดเจนและสามารถนำไปฝึกปฏิบัติในกลุ่มได้ดีขึ้น มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น สำหรับด้านมนุษยสัมพันธ์ค่อย ๆ มีพัฒนาการที่ดีขึ้น



หน่วยที่ 3 บทเพลงเบื้องต้นและการแสดงของนักเรียน พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนจากแบบฝึกปฏิบัติและแบบทดสอบหลังหน่วยการเรียนรู้ 86.9/87.6 ด้านพฤติกรรมนักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และยังให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรม สามารถตั้งคำถามเมื่อสงสัย เนื่องจากมีบทเพลงที่นักเรียนรู้จัก ส่งผลให้สามารถนำไปฝึกปฏิบัติในกลุ่มได้เป็นอย่างดี มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันและการปฏิบัติดนตรีร่วมกันภายในกลุ่ม การปฏิบัติมีเนื้อหาที่ยากขึ้น เพราะมีการนำโน้ตในการจัดการเรียนการสอนคาบก่อนมารวบรวมให้เป็นบทเพลง เพื่อนำไปสู่เนื้อหาให้คาบต่อไป นอกจากการเรียนรู้นี้ตดนตรีสากลแล้วนักเรียนจะต้องปฏิบัติพร้อมกันด้วยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีก็จะช่วยผู้ที่ยังปฏิบัติช้ากว่าผู้อื่นได้ร่วมกันปฏิบัติได้เป็นอย่างดีทำให้สามารถปฏิบัติได้ดีขึ้น

จากการทดสอบการใช้ชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา พบว่า มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้นตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา โดยผู้วิจัยเป็นผู้อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชุดกิจกรรม จากการสังเกตพฤติกรรม พบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนตั้งใจฝึกฝน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม มีการพัฒนาการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าและความรู้เกี่ยวกับกีตาร์ไฟฟ้าเบื้องต้น จากนั้นพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.52 คิดเป็นร้อยละ 87.6 ซึ่งสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วยเทคนิค

t-test แบบ dependent

	ก่อน		หลัง		t	df	p
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ผลสัมฤทธิ์	11.00	0.912	18.20	1.384	27.21	24	.05

จากตาราง พบว่า กลุ่มทดลองหลังจากได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 18.20 > 11.00$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=27.21$)

อภิปรายผล

1. ชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวามีประสิทธิภาพ 86.7/87.9 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ เพราะชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารชั้นพื้นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบและได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา อีกทั้งได้ผ่านการประเมินคุณภาพแผนจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน รวมถึงความสอดคล้องของเนื้อหาชุดกิจกรรม จากผู้เชี่ยวชาญที่ได้ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและนำเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวา มีคุณภาพ ประกอบด้วยสื่อหลายชนิด ทั้งเครื่องดนตรี โน้ตแบบฝึกหัด สื่อมัลติมีเดีย รวมอยู่ในกิจกรรมการสอน เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ ที่มีความสมบูรณ์ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามขั้นตอนโดยครูผู้จัดกิจกรรมคอยให้ความช่วยเหลือและควบคุมเล็กน้อย จนนักเรียนประสบความสำเร็จในแต่ละหน่วยตามจุดประสงค์ สอดคล้องกับเพลินจิตต์ เวฬุวรรณกรกุล (2550, น.15) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนที่เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาจากการสร้างขึ้นของผู้สอน มีสื่อหลายอย่างประกอบกันเป็นชุดซึ่งมีส่วนประกอบที่ก่อให้เกิดความสมบูรณ์ในตัวเอง ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตัวเองโดยมีครูผู้สอนเป็นที่ปรึกษาคอยให้การแนะนำช่วยเหลือส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จตามขั้นตอนและจุดประสงค์ที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรม

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากลโรงเรียนวัดยานนาวามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.52 คิดเป็นร้อยละ 87.6 ซึ่งสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 เนื่องจากชุดกิจกรรมปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานได้มีการสร้างและผลดีจากผู้วิจัย คือ มีการกำหนดเรื่อง เนื้อหาหลักสูตร และเรื่องย่อย โดยพิจารณาด้วย ระดับชั้นของผู้เรียน โดยในการวิจัยในครั้งนี้จัดทำเพื่อเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยเฉพาะ มีระยะเวลาที่เหมาะสมกับผู้เรียน กำหนดความคิดรวบยอดที่ชัดเจน มีจุดประสงค์หลักที่จะให้นักเรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติคีตารไฟฟ้าชั้นพื้นฐานและความรู้เกี่ยวกับคีตารไฟฟ้าเบื้องต้น และได้ผลสัมฤทธิ์ที่วางไว้ มีการใช้และผลดีสื่อได้ตรงตามความต้องการของการจัดกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นเครื่องดนตรี อุปกรณ์ขยายเสียง สื่อต่าง ๆ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งตรงกับการสร้างชุดกิจกรรมตามแนวคิดของ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2550) ที่ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 11 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดเรื่อง อาจจะกำหนดตามหลักสูตรหรือกำหนดขึ้นมาใหม่ ทำการจัดแบ่งเนื้อเรื่องย่อยซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาและลักษณะของชุดการสอนนั้น ๆ โดยการแบ่งเนื้อเรื่องย่อยของแต่ละระดับชั้นของผู้เรียนนั้น ไม่เหมือนกัน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดหมวดหมู่เนื้อหา กำหนดเป็นหมวดหมู่ของวิชาหรือจะทำบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 การพิจารณาด้วยและระดับชั้นของนักเรียนว่าจะแบ่งเป็นกี่หน่วยและใช้เวลาเท่าไร



ขั้นตอนที่ 4 กำหนดหัวเรื่อง แบ่งหน่วยการสอนออกเป็นหัวข้อย่อย เพื่อความสะดวกแก่การเรียน ซึ่งแต่ละหน่วยก็ประกอบไปด้วยหัวข้อย่อยไปอีกประมาณ 4-5 หัวข้อ

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดความคิดรวบยอด หลักการ ทำการกำหนดให้ชัดเจนว่านักเรียนจะสามารถสรุปแนวคิดหลักการได้อย่างไร

ขั้นตอนที่ 6 กำหนดจุดประสงค์การสอน คือ จุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีการกำหนดเกณฑ์และตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 7 กำหนดกิจกรรมการเรียน โดยต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการผลิตสื่อ กิจกรรมการเรียนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การอ่าน การทดลอง การเล่นเกม การทดสอบ การตอบคำถาม เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 8 กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่หลังจากผ่านการทำกิจกรรมนี้แล้ว

ขั้นตอนที่ 9 การผลิตสื่อการสอนและการนำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ การกำหนดหมวดหมู่แล้วจัดเก็บลงกล่อง หรือแฟ้มให้เรียบร้อยก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ หาความเที่ยงตรงก่อนนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 10 สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลยคำตอบ ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาที่กำหนด ซึ่งดูจากจุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อสอบที่สร้างนั้นไม่ควรมีมากเกินไป แต่ควรให้ตรงกับประเด็นหลักของเนื้อหาที่เรียน เมื่อสร้างเสร็จควรทำเฉลยไว้ให้พร้อมก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าการใช้ชุดกิจกรรมปฏิบัติดนตรี ในเครื่องดนตรีอื่น ๆ และในช่วงชั้นอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้ชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์เบสไฟฟ้าสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบใช้ชุดกิจกรรมการปฏิบัติคีย์บอร์ดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบใช้ชุดกิจกรรมกับการเรียนรู้แบบใช้แบบฝึกทักษะ หรือนำไปปรับใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับดนตรี

3. ควรมีการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าขั้นพื้นฐานชุมชนดนตรีสากล โรงเรียนวัดยานนาวา คือ ใช้ในการสอนจริงทั้งรายวิชา และประเมินผลการใช้รูปแบบภายในหนึ่งภาคเรียน เพื่อศึกษาผลการใช้ที่เกิดขึ้นจริงในรายวิชานี้

เอกสารอ้างอิง

- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2536). พฤติกรรมการสอนดนตรี (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2545). ดนตรีสำหรับครู (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนาคาร แพทย์วงษ์. (2541). การศึกษาแผนการฝึกและการคัดเลือกนักดนตรี สำหรับวงโยธวาทิต ในโรงเรียนมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ศิลปศาสตร(ดนตรี) : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นันทิเทพ การิเทพ. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาปฏิบัติคีตาร 1 สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีสาขาวิชาดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้นฉบับปรับปรุงใหม่. (พิมพ์ครั้งที่ 7) กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2546). การพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เพลินจิตต์ เวฬุวรรณวรกุล. (2550). การพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้ชุดกิจกรรมเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. สถิติวิทยาการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์ รุจิรี ภูสาระและเตือนใจ เกตุษา. (2538). การประเมินผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2550). วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). การวัดผลทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). ภาพพิมพ์ : ประสานการพิมพ์.



การทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดการใช้กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง

An Experimental Study of Contemporary Dance Based on Devising Theatre

จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์¹

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดการใช้กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง เพื่อสร้างตัวอย่างและกระตุ้นให้นิสิตเกิดความรู้ ความเข้าใจในวิธีการสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย จนสามารถร่วมกันสร้างการแสดงชุด start โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนิสิตในสาขาวิชานาฏศิลป์ร่วมสมัย จำนวน 7 คน ผ่านการทดลองฝึกปฏิบัติจากการทดลองสร้างงาน ประกอบไปด้วย 1) แบบฝึกหัดการสร้างงานที่เริ่มจากการหาแรงบันดาลใจจาก งานศิลปะ เพลง หนังสือนิทานกลับบ่ม 2) แบบฝึกหัดการละลายพฤติกรรม 3) แบบฝึกหัดการสื่อสารทางด้านร่างกายโดยใช้ท่าเต้นจากทักษะการเต้นที่นิสิตถนัด 4) แบบฝึกหัดการพูดเพื่อการสื่อสาร 5) แบบฝึกหัด ด้นสดกับอุปกรณ์ และ ด้นสดการเคลื่อนย้ายพื้นที่ และร่วมกันแก้ไขพัฒนาข้อบกพร่องร่วมของทีมนักแสดง ผลการวิจัยพบว่า เกิดตัวอย่างจากแบบฝึกหัดการทดลองสร้างการแสดงชุด start ได้สำเร็จ และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง ผ่านกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง แบ่งได้เป็นสองด้านคือ 1) ทักษะทางความถนัดจากการเคลื่อนไหวร่างกาย นิสิตสามารถใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือที่จะพัฒนาให้ตนเองเป็นนักเต้นที่มีคุณภาพได้ โดยเฉพาะนิสิตรู้จักการปรับใช้พื้นที่บนเวทีผ่านการเต้นจากเทคนิคท่าเต้นของตนเอง เข้าใจการใช้ร่างกายจนสามารถนำมาประยุกต์ใช้และสร้างท่าเต้นที่ซับซ้อน ท่าเต้นที่สื่อสารผ่านร่างกายได้ 2) ด้านความคิด นิสิตเริ่มเข้าใจวิธีการสร้างงานร่วมสมัยอย่างเป็นเหตุเป็นผลจากการพูดคุย ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในระว่างการสร้างงาน เป็นตัวของตัวเอง พูดในสิ่งที่ตนเองคิด ทั้งในเรื่องของความเชื่อ ทศนคติอย่างเปิดเผย เกิดการวิพากษ์วิจารณ์จากประเด็นที่ศึกษา อย่างตรงไปตรงมา ยอมรับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น มีวุฒิภาวะทางความคิดที่มากขึ้น เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง เกิดสังคมประชาธิปไตยจากการแบ่งกระบวนการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยในขั้นตอนการผลิตการแสดง อีกทั้งยังสร้างพลเมืองที่ดีมอบแก่สังคมในทางอ้อมอีกด้วย

คำสำคัญ : แรงบันดาลใจ, การละลายพฤติกรรม, การสื่อสารทางด้านร่างกาย, การพูดเพื่อการสื่อสาร, การด้นสด

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This study aimed to experiment with creating contemporary dance works from the concept of using co-create processes. The samples were seven contemporary dance students who had passed production training, including devising theatre production, 1) inspiration-seeking from artworks, songs, the book named Politically Correct Bedtime Stories or Ni Tan Klab Mum, 2) ice-breaking practice, 3) practice on communication through dancing posture, 4) communicative speaking practice, 5) improvised exercises with equipment and improvised space movement and cooperation in solving shared defect of the performer team. The results were that a contemporary dance model named “Start” was successfully created. The sample students were able to develop two aspects of their potential through a co-create drama process. The first aspect was body movement skills. It was found that the sample students were able to use their bodies effectively to become good dancers. They were able to apply their dancing techniques to blocking. They understood using their bodies to choreograph complicated dancing postures to communicate the message to the audience. The second aspect was thought. It was found that the sample students were able to learn the rationale of contemporary dance creation through their conversation, questioning and answering, and opinion sharing during the task. They gained self-confidence, and they were courageous to express their thoughts regarding beliefs and attitudes openly. They were more confident to learn and to criticize the studied issues directly. They respected others' ideas. They became more cognitively mature, and they developed interpersonal skills, which is an essential element of devising theatrical work creation. The democratic atmosphere was enhanced through the production process, which eventually indirectly led to a democratic citizen.

Keywords : Inspiration, Ice-breaking, Body posture in communication, Communicative speaking, Improvisation

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภายใต้วิสัยทัศน์ของคณะดนตรีและการแสดงมหาวิทยาลัยบูรพา ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพของงานวิจัยและวิชาการด้านดนตรีและการแสดง โดยสร้างองค์ความรู้ใหม่จากแนวคิด ความเชื่อ ประเพณี ขนบนิยม และวัฒนธรรมไทย พร้อมทั้งอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ และพัฒนาผู้ชม สังคม ด้วยงานศิลปะ ในมิติต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ

การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้วัฒนธรรมไทย ยังคงอยู่ ทันทสมัย สามารถที่จะเชื่อมโยงกับสังคมโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต

ปัจจุบันในคณะดนตรีและการแสดงมีหลักสูตรที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีในวิชาเอกนาฏศิลป์และการกบฏลีลา โดยแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม กลุ่มวิชานาฏศิลป์ไทยและกลุ่มวิชานาฏศิลป์ร่วมสมัย เมื่อนิสิตสำเร็จการศึกษาจากคณะ คณะฯ คาดหวังว่านิสิตจะสามารถประกอบอาชีพที่ตรงกับสายงานวิชาชีพ เช่น นักสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง ศิลปิน นักแสดง นักออกแบบท่าเต้น นักเต้น ผู้กำกับการแสดง นักเขียนบทละคร ครูสอนนาฏศิลป์และการแสดง

ตามที่คุณวิจัยได้รับมอบหมายจากคณะฯ ให้รับผิดชอบการเรียนการสอนของนิสิตสาขานาฏศิลป์ร่วมสมัยในรายวิชา การสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย คุณวิจัยได้นำเอาประสบการณ์การทำงานของคุณวิจัยที่ได้เข้าร่วมแสดงในฐานะนักเต้นให้กับ พิเศษฐ กลั่นชื่น แดนซ์ คอมพานี ตามทิศทางการพัฒนา ยุทธศาสตร์การดำเนินงานของคณะฯ ที่มีการสนับสนุนและผลักดันการพัฒนาศักยภาพของคณาจารย์ โดยนำความรู้มาถ่ายทอดให้กับนิสิต ในเรื่องวิธีคิด มุมมอง ทักษะคิด การรู้จักตั้งคำถาม การตีความ การจินตนาการ วิเคราะห์ และการเข้าถึงและเข้าใจความเป็นไปของสังคมในยุคปัจจุบัน โดยผ่านมุมมองงานศิลปะ แต่เมื่อถึงกระบวนการขั้นตอนที่นิสิตจะต้องทดลองสร้างงานขึ้นเองนั้น คุณวิจัยกลับพบเห็นปัญหาอยู่เสมอ ๆ จากการสร้างงาน โดยสามารถแบ่งปัญหาออกได้เป็น 2 หัวข้อใหญ่คือ 1. ปัญหาที่เกิดจากการไม่เข้าใจในการสร้างงานการแสดงร่วมสมัย 2. ปัญหาที่เกิดจากการไม่เข้าใจในการสร้างท่าเต้นในการแสดงร่วมสมัย ในงานวิจัยนี้คุณวิจัยจะขอมุ่งเน้นไปในหัวข้อการสร้างการแสดงร่วมสมัย โดยคุณวิจัยทดลองสร้างการแสดงเพื่อเป็นตัวช่วยให้แก่นิสิต ในสาขานาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ยังขาดทักษะ ความเข้าใจ ในการสร้างงานผ่านกระบวนการด้านความคิด เพราะส่วนใหญ่ที่พบเห็นอยู่บ่อยครั้ง นิสิตจะสร้างงานแบบจินตลีลาเดินตามเนื้อเพลง งานระบำ กลุ่มท่าเต้นชุดหรือชุดท่าเต้นสำเร็จ นิสิตยังคงขาดความเข้าใจ ในวิธีการสร้างงานจากแนวคิด นิสิตไม่สามารถตอบคำถาม หรืออธิบายในสิ่งที่นิสิตสร้างอย่างเป็นเหตุเป็นผลได้

กระบวนการในการสร้างการแสดงนั้นมีหลากหลายรูปแบบ คุณวิจัยเลือกมาใช้ทดลองสร้างการแสดงชุด start คือ กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง Devising Theatre (หรือ Devised Theatre หรือ Collaborative Theatre) เป็นการทำงานอีกหนึ่งรูปแบบ ซึ่งในงานวิจัยนี้ใช้คำว่า “กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง” โดยการรวมตัวของนิสิตสาขานาฏศิลป์ร่วมสมัย มาเข้ากระบวนการสร้างงานตั้งแต่การหาตัวตนหาแรงบันดาลใจ ประเด็นที่สนใจร่วมกัน การสร้างท่าเต้นหรือการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับงาน การออกแบบการจัดวาง จากผลงานทางศิลปะต่างแขนง บทเพลง เทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ต หรือวิธีการใหม่ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยที่นิสิตสามารถแสดงทัศนคติ ผ่านมุมมองทางด้านศิลปะอย่างเป็นเหตุเป็นผล งานวิจัยชิ้นนี้จะเกิดตัวอย่างหรือแบบฝึกหัดให้กับนิสิต ได้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะทางด้านการสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยอีกหนึ่งรูปแบบ จากประสบการณ์ตรงจากการสร้างงาน และยังกระตุ้นให้นิสิตเกิดการต่อยอด เชื่อมโยงนำองค์ความรู้มาสร้างเป็นชิ้นงานได้อีกด้วย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เห็นสัตร่วมทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยผ่านกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง
2. เพื่อสร้างการแสดงร่วมสมัยชุด start

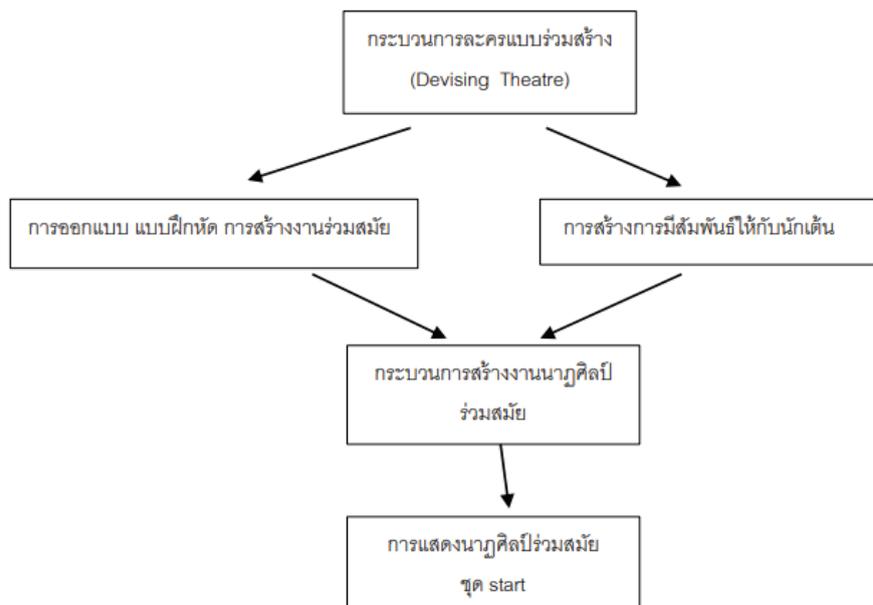
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาแนวการสอนลักษณะใหม่ ที่เป็นประโยชน์ในวงวิชาการสอนนาฏศิลป์ร่วมสมัย
2. สร้างความเข้าใจวิธีการสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยผ่านกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง

ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนิสิตในสาขาวิชานาฏศิลป์ร่วมสมัย ชั้นปีที่3 และชั้นปีที่4 ทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยใช้กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง ผ่านการสร้างการแสดงร่วมสมัยชุด start

กรอบแนวคิดการวิจัย



เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์

การสร้างงานของผู้วิจัย ผู้วิจัยอยู่ในฐานะผู้กำกับการแสดง ใ้กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง โดยให้นิสิตมีส่วนร่วมในการสร้างงาน ผู้วิจัยมีการใช้แบบฝึกหัดต่าง ๆ เพื่อสร้างการแสดง ทำเดิน และเทคนิคการเคลื่อนไหวในรูปแบบ เคบิอบ, โคฟเวอร์แดนซ์, ฮิปฮอป, แจ๊สแดนซ์, โมเดิร์นแดนซ์, คอนเทมโพลาลีแดนซ์ ร่วมผสมด้วย เพื่อสื่อสารและสร้างความหมายในการแสดงแก่ผู้ชม

ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาการทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดกระบวนการละครแบบร่วมสร้างผู้วิจัย ได้นำแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นหลักเกณฑ์พื้นฐานในการพัฒนา งานดังนี้

แนวคิดงานร่วมสมัยความหมายของศิลปะร่วมสมัย

ศิลปะร่วมสมัย คือ ผลงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาของมนุษย์ โดยมีกระบวนการหรือแนวความคิดของสังคมและวัฒนธรรมปัจจุบันเป็นฐานแสดงถึงลักษณะเฉพาะตนของศิลปิน รวมไปถึงทัศนคติ ความคิด รูปแบบใหม่ โดยได้สรุปคำนิยามของศิลปะร่วมสมัย จาก ที่มาต่าง ๆ ไว้ดังนี้

อภิรักษ์ โปษยานนท์ ผู้อำนวยการสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย พ.ศ.2546 ให้ความหมายว่า“ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย” เป็นงานที่เกิดขึ้น และเป็นอยู่ในช่วงหนึ่ง โดยยึดถือเวลาและยุคสมัยร่วมกันเป็นสำคัญเพื่อให้เกิดความเข้าใจใน แนวทางเดียวกัน จึงกำหนดความหมายของคำว่าศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยในเชิงวิชาการไว้ 3 ความหมาย ดังนี้

- 1.หมายถึง ศิลปะที่พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้น ใหม่ ในยุคสมัย เดียวกัน หรือในเวลา เดียวกัน และที่เกิดขึ้น ในสมัย ปัจจุบันโดยมีวัฒนธรรมเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างสรรค์
- 2.หมายถึง ศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยมีกระบวนการหรือแนวความคิด ของสังคมและวัฒนธรรมปัจจุบันเป็นพื้นฐาน
- 3.หมายถึง ศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อรับใช้สังคมในยุคปัจจุบันที่เกิดจา ความคิดและประยุคตัวอย่างบูรณาการ สอดคล้องสัมพันธ์และส่งผลต่อกันและกันระหว่างศิลปวัฒนธรรม

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (2545) ได้ให้ความหมายของศิลปะร่วมสมัยไว้หลายความหมายดัง นี้

- ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง ศิลปะที่ได้รับการพัฒนาสร้างสรรค์จากสหวิทยาการทางศิลปะ ที่หลากหลายสู่การแสดงออกในยุค ที่ผู้คนรับรู้ร่วมกันได้

- ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง ศิลปะที่ใช้แนวคิดจากผู้ที่สอดรับทางด้าน มนุษยวิทยา สังคมวิทยา และสุนทรียวิทยา เข้าร่วมในทัศนะของกลุ่มคน ที่มีสนิยมตรงกัน ความเข้าใจตรงกัน และพื้นฐานทางวัฒนธรรมใกล้เคียงกัน



องค์ประกอบการสร้างงานร่วมสมัย พิเชษฐ กลั่นชื่น เสนอหลักคิดในการสร้างงานร่วมสมัย 5 ข้อไว้ดังนี้

1. งานที่สะท้อนตัวตน ความคิด มุมมองของศิลปิน และมีความเป็นอัตลักษณ์ ในบริบทของสังคมปัจจุบัน

การสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตน ต้องมีการหล่อหลอมแนวทางการคิดจากพื้นฐานด้านงานศิลปะ ความถนัดของบุคคล ความชอบ ความสนใจ จากบริบทของสังคมที่แวดล้อมผ่านตัวตนของศิลปิน เมื่อค้นพบ ตัวตนที่แท้จริง หรือแก่นแท้ของตัวตน จึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยมีความรู้พื้นฐานเป็นแนวทางของสิ่งที่มากระทบต่อความรู้สึก ผลงานที่สร้างขึ้น ทั้งที่เป็นผลงานที่มีคุณลักษณะเฉพาะตน และรูปแบบของแต่ละบุคคลที่มีความใหม่ของศิลปินคนนั้น ๆ กับผลงานที่มีลักษณะต่อยอดแนวความคิดของศิลปิน และ บริบทของสังคม เพื่อถ่ายทอดแนวความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของศิลปิน ผู้ชมผลงานศิลปะ

2. สะท้อนบริบทต่าง ๆ ของความเป็นสังคมปัจจุบัน

บทบาทหน้าที่ของศิลปินนอกจากสร้างศิลปะเพื่อความงามแล้ว ศิลปะยังทำหน้าที่เป็นสื่อสะท้อนแนวความคิดของศิลปินออกสู่สังคม เพื่อเป็นหลักฐานสำคัญในการบันทึกความรู้และสะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ของคนในสังคมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

งานร่วมสมัยทำหน้าที่สะท้อนบริบททางสังคมในมิติต่าง ๆ โดยหยิบยก ประเด็นที่สังคมถูกกล่าวถึงในช่วงระยะเวลานั้น ๆ มาตีความแล้วถ่ายทอดผ่านในการสร้างงาน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแก้ปัญหา และเปลี่ยนแปลงทัศนคติ รวมถึงช่วยเสริมสร้างจิตสำนึก การตระหนักรู้ให้แก่ผู้ชมอีกด้วย

3. new from ฟอมใหม่ รูปแบบใหม่ในงานศิลปะ

แต่ละยุคสมัยของศิลปินต้องสร้างสิ่งใหม่ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิด แนวคิดใหม่ รูปแบบวิธีการใหม่ กลวิธีใหม่ เทคนิคใหม่ ในการสร้างการแสดง สร้างความแตกต่างจากของเดิมที่เคยมีอยู่ ศิลปินต้องสร้างงานที่ทำลายมาตรฐานเดิมเท่าที่เคยมีมา เกิดการแรกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการข้ามศาสตร์ เกิดการรับรู้ใหม่ ๆ ความหลากหลายในองค์ความรู้ใหม่ ทฤษฎีใหม่ เพื่อทำให้เกิดการตื่นตัวของศิลปิน จนนำไปสู่การพัฒนาในวงการศิลปะต่อไป

4. สร้างความเสมอภาคเท่าเทียมกันระหว่างศิลปะ ผู้ชม (วิธีการ รวมถึงของที่ให้บนเวที อุปกรณ์)

ความงดงามทางศิลปะ จรรโลงให้โลกเต็มไปด้วยความสุข “ศิลปะ” ทุกคนตระหนักดีว่ามันเปี่ยมล้นไปด้วย “ความงาม” และ “ความอ่อนละไม” ดังนั้น ศิลปะ สามารถเป็นปัจจัยหนึ่งที่สร้างสรรค์ประเทศ ลดความเหลื่อมล้ำและสร้างความเป็นธรรมในสังคมได้เป็นอย่างดี ศิลปินควรมีส่วนร่วมการสร้างสรรค์ประเทศ สุนทรียศาสตร์ (ที่ว่าด้วยความงาม) นี่จึงเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่ทำให้มนุษย์สามารถใช้งานศิลปะมาเปลี่ยนแปลงสังคมได้ ศิลปะสามารถสร้างความเสมอภาคเท่าเทียมกันได้ จากองค์ประกอบหลาย ๆ ประการ เช่น นักแสดง ลาดิการเคลื่อนไหว ดนตรี อุปกรณ์ เครื่องแต่งกาย สถานที่จัดแสดง

5. เกิดการเปลี่ยนแปลงกับศิลปะ สังคม ผู้ชม ในอนาคต

งานศิลปะที่มุ่งสู่นาคต ในประวัติศาสตร์ศิลปะเราสามารถพบตัวอย่างมากมายของศิลปินที่ต้องการทำนายอนาคต หรือการค้นพบข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ใหม่ ๆ ผ่านงานศิลปะ ศิลปะช่วยให้ผู้คนใส่ใจกับสิ่งที่ผู้ชมไม่เห็นในชีวิตประจำวัน เปิดรับสิ่งใหม่และปรากฏการณ์ที่คุ้นเคยจากมุมมองใหม่ เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ศิลปะให้ความรู้แก่ผู้คนในบางครั้ง การคาดการณ์อนาคตหรือการค้นพบข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ใหม่ ๆ ไม่ใช่เป้าหมายหลักนี้เป็นเพียงหนึ่งในหลาย ๆ หน้าที่ เราสามารถพูดผลข้างเคียงได้ แต่มันเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเข้าใจความสำคัญของการคิดเชิงศิลปะในการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ ศิลปินร่วมสมัยจึงต้องสร้างงานที่เปิดประสบการณ์ใหม่ และคาดการณ์อนาคต หรือผลกระทบที่จะเกิดขึ้น

แนวคิดละครรูปแบบ Devised Theatre

Devised Theatre เป็นชื่อเรียกรูปแบบการแสดงรูปแบบหนึ่งที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในประเทศอังกฤษ ออสเตรเลียและอเมริกาช่วงปลาย ค.ศ. 1960 เกิดจากแรงบันดาลใจที่ประชาชนออกมาเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของสตรี ใน ค.ศ.1960 ส่งผลให้ผู้คนในยุคนั้นและกลุ่มคนทำงานละครเกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติในเรื่องของความเสมอภาคกันในสังคม

Devised Theatre เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายของกลุ่มคนทำงานละครในช่วง ค.ศ.1970 ซึ่งเป็นยุคที่เกิดการตั้งคำถามกับงานศิลปะว่าศิลปะนั้นถ้าไม่ได้เกิดขึ้นจากคนใดคนหนึ่งจะสามารถเกิดขึ้นได้หรือไม่ (Devising Theatre, 1994) จากจุดนี้เองจึงทำให้กลุ่มคนทำละครหันมาใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการสร้างสรรค์ผลงาน จากละครแนวเดิมที่เคยให้นักแสดงมุ่งเน้นเพียงการฝึกฝนทักษะอย่างเดียว เปลี่ยนเป็นการให้นักแสดงใช้ความคิดรวมกันไปด้วย

Deirde Heddon and Jane Millin ผู้เขียนหนังสือ Devising Performance: A Critical History กล่าวถึง กระบวนการสร้างสรรค์ละครเชิงกลุ่ม (Devised Theatre) โดยให้คำจำกัดความของ กระบวนการนี้ว่า เป็นกระบวนการสร้างงานละครที่ไม่จำเป็นต้องเริ่มจากการเขียนบทละครเช่นเดียวกับ ละครแบบขนบ แต่สามารถเริ่มต้นได้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่นเดียวกับ Oddey ได้ให้คำจำกัดความ ของละครประเภทนี้ในหนังสือ Devising Theatre: A practical and Theoretical Handbook ว่าเป็น กระบวนการ สร้างงานที่เกิดจากการร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์ วัฒนธรรม และความรู้สึกต่อสังคม ของศิลปินแต่ละคนที่อยู่ในกลุ่มผู้สร้างงาน ผ่านกระบวนการค้นหาพร้อมกันในกลุ่ม และแปลงประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคนผ่านการทดลอง การค้นสด การลงมือปฏิบัติในรูปแบบต่าง ๆ ให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ชิ้นหนึ่ง โดยกระบวนการสร้างงานประกอบไปด้วยการทดลองรูปแบบต่าง ๆ เช่น อาจเริ่มต้นจาก รูปภาพ ประเด็นทางสังคม แก่นความคิด หรือเครื่องมืออื่น ๆ ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ เช่น ดนตรี งานเขียน สิ่งของ ภาพวาด หรือการเคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นเป้าหมายสูงสุด ของกระบวนการละครเชิงกลุ่ม (Devised Theatre) จึงคือการร่วมกันสร้างสรรค์การแสดงโดยเริ่มจาก ประสบการณ์และความรู้ของศิลปินแต่ละคน ทั้งนี้ Oddey ได้ระบุ



ลักษณะสำคัญของกระบวนการ ละครเชิงกลุ่ม (Devised Theatre) ไว้ดังนี้ (Deirdre Heddon, Jane Milling, 2005)

กระบวนการ (Process) คือ กระบวนการพัฒนาเริ่มต้นเพื่อให้เกิดขึ้นงานการมีส่วนร่วม (Collaboration) คือการทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม มุมมองที่หลากหลาย (Multi-Vision) คือ การร่วมแบ่งปันความคิดและประสบการณ์ที่แตกต่างของสมาชิกในกลุ่ม

ความหมายของ Devising จากศิลปินผู้สร้างงานในประเทศไทยที่ใช้กระบวนการนี้ในการสร้างงาน ผ่านนักแสดงที่เคยอยู่ในกระบวนการสร้างงาน กระบวนการการสร้างงานร่วมกันที่ไม่ได้เกิดจากใครคนใดคนหนึ่งเป็นเจ้าของมันเป็นการค้นหาเรื่องราวไปด้วยกันกระบวนการ Devising เราสามารถเริ่มจากอะไรก็ได้แต่ต้องเป็นการตั้งคำถามและถกเถียงต่อประเด็นหรือสิ่งที่นำมาพูดถึง ไม่จำเป็นต้องสร้างงานแบบมีเส้นเรื่อง ต้น-กลาง-จบ เท่านั้นเพราะ Devising คือการริ้วสร้างวรรณกรรมในสังคมในตัวเอง” (อภิรักษ์ ชัยปัญหา, สัมภาษณ์, 3 สิงหาคม 2559)

Devising คือการสร้างการแสดงจากขบวนการ การใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการร่วม จากศิลปิน การใช้เครื่องมือ ทักษะมาร่วมกันและสร้างงานด้วยกัน จะสามารถปรากฏทุกกลุ่ม Dance, physical theatre, กลุ่มละครเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น (สินีนางุ เกษประไพ สัมภาษณ์, 9 ตุลาคม 2559)

การสร้างงานแบบ Devising กับกระบวนการประชาธิปไตย

อาจารย์คอดิด มิคำ อาจารย์ประจำคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ได้ให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้ “ผู้กำกับเปรียบเหมือนผู้แทนราษฎร ผู้ที่ได้รับเลือกคือผู้ที่มีสิทธิออกเสียงแทนประชาชนเพราะประชาชนเลือกที่จะมอบอำนาจการตัดสินใจให้แก่ผู้แทน ยิ่งไปกว่านั้นความพิเศษที่มากกว่าผู้แทนของขบวนการ Devising ในการกำกับสามารถสลับบทบาทหน้าที่ในการเลือกกันได้ภายใต้เงื่อนไขหรือคอนเซ็ปต์ที่ตั้งไว้ร่วมกันจึงจะเป็นประชาธิปไตยอย่างแท้จริง” (คอดิด มิคำ, สัมภาษณ์ 2 กันยายน 2559)

กระบวนการสร้างงานแนว Devising

ขั้นตอนในการสร้างงานคือขั้นตอนในการทำเศษส่วนประสบการณ์ของผู้สร้างงานแต่ละคนมาหลอมรวมและเล่าในเรื่องเดียวกันเป็นเรื่องที่เกิดจากวัฒนธรรมความเข้าใจที่เราอยู่กับมันหรือตั้งคำถาม

ขั้นตอนที่ 1 การเริ่มต้นจุดเริ่มต้นในการสร้างงานของกระบวนการ Devising สามารถเริ่มต้นได้จากทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นอะไรก็ตามแต่โดยขึ้นอยู่กับทิศทางและขอบเขตของคนในกลุ่มผู้ร่วมทำงานตกลงกัน ซึ่งอาจจะเริ่มต้นจากวัตถุดิบต่าง ๆ เช่น ข้อความ เพลง ภาพวาด การเคลื่อนไหวร่างกาย รูปแบบการนำเสนอหรือสิ่งที่สนใจ ดังที่คำกล่าวของ Alison Oddey จากหนังสือ Devising Theatre กล่าวไว้ว่า กระบวนการ Devising เกิดจากปฏิกิริยาร่วมกันของคนในกลุ่มที่มาทำงานร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 2 การค้นหาโครงเรื่อง การสร้างฉาก บทละครและข้อมูลอื่น ๆ โดยการสืบหาข้อมูลในเชิงลึกผ่านการศึกษาและผ่านการทดลอง เมื่อได้ขอบเขตของประเด็นที่จะสื่อสารกับคน

ดูจากการตกลงกันของผู้ร่วมสร้างงานภายในกลุ่มแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือต้องศึกษาข้อมูลในเชิงลึกของประเด็นที่สนใจในหลากหลายมุมมองให้รอบด้าน

ขั้นตอนที่ 3 การเลือก การร้อยเรียงเรื่องราว การเชื่อมร้อยฉากเพื่อให้เกิดสารที่ผู้สร้างงานต้องการนำเสนอ การเลือกถือเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างงานรูปแบบนี้และการที่จะเลือกได้นั้นจำเป็นต้องมีวัตถุดิบในการเลือกที่หลากหลาย เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ได้มีการพัฒนางานที่กว้างมากขึ้น การเลือก การลำดับภาพ การร้อยเรียงเรื่องราว จะส่งผลให้เกิดสารและอารมณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อต่อตัวผู้ชม การเลือกจึงมีความสำคัญต่อความหมายที่ผู้ชมจะได้รับ โครงเรื่องอาจจะเป็นแบบภาพปะติดหรือแบบใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เลือกที่จะให้ความหมายแก่คนดูว่าอย่างไร

คำแนะนำสำหรับผู้สนใจจะใช้กระบวนการ Devising มีส่วนสำคัญอยู่ 3 ประการหลัก ๆ ที่ควรจะมี คือ

ทักษะการค้นสด เพราะกระบวนการ Devising มีลักษณะสำคัญอยู่ที่การทดลองของผู้ร่วมสร้างงานเป็นหลักจึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานในการค้นสดเป็นอย่างมาก มีความสามารถเฉพาะทางทักษะพิเศษ และควรมีไหวพริบและความพร้อมที่จะร่วมทดลองหาสิ่งใหม่ ๆ อย่างกระตือรือร้นตลอดเวลา

ทักษะการเลือก เพราะรูปแบบการ Devising มีความหลากหลายทางด้านทิศทางและหลากหลายทางด้านวัตถุดิบ ทักษะการเลือกจึงมีความสำคัญมาก ผู้เลือกหรือผู้ร้อยเรียงเรื่องราวต้องมีทักษะการเลือกที่ดีที่จะส่งเสริมเนื้อหาให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ต้องการเพื่อให้ผู้ชมได้รับสารหรืออารมณ์ความรู้สึกตามที่ผู้สร้างงานต้องการ

กระบวนการในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ของผู้สร้างงานร่วมกันภายในกลุ่มในการทำงานร่วมกันของกลุ่มคนย่อมมีหลากหลายวิสัยทัศน์ซึ่งอาจจะมีทั้งที่ตรงกัน หรือไม่ตรงกันในการทำงาน ควรแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างตรงไปตรงมา เคารพความคิดเห็นที่เป็นความเห็นต่างได้อย่างมีเหตุผล และจำเป็นต้องมีประเด็นหลักที่อยากจะสื่อสารไปในเรื่องเดียวกัน สมาชิกในกลุ่มควรต้องมีความเป็นตัวตนชัดเจนในเรื่องที่จะพูด เพื่อเป็นวัตถุดิบในการสร้างงานที่จะแสดงออกในงาน และสามารถทำให้ภาพความคิดเกิดขึ้นจริงบนเวทีได้รวมถึงควรมีอัตลักษณ์ อุดมคติ และความเชื่อของตัวเองอย่างแน่วแน่

การค้นสด (Improvise)

ในหลาย ๆ วัฒนธรรมและพิธีกรรมโบราณใช้การค้นสดดำเนินพิธีในการเล่าเรื่อง หรือนิทานปรัมปราสืบต่อกันมา การแสดงในยุคต้น ๆ เกิดจากการพัฒนาการของพิธีกรรมและการค้นสด ตั้งแต่ละครคอมเมดี้ของกรีกโรมัน นักแสดงต้องอาศัยการค้นสดอยู่มาก

ปัจจุบันการค้นสด เป็นเทคนิคสำคัญในการทำงานของนักแสดง เพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างเอกภาพหนึ่งเดียวระหว่างร่างกาย อารมณ์ และคำพูดช่วยให้นักแสดงสามารถรับบทบาทได้หลากหลายบทบาทใหม่ ๆ ที่ท้าทายตนเองและบทบาทที่เปลี่ยนแปลงตนเองจากความเคยชินนิสัยเดิม



การตัดสินใจเพื่อค้นพบตัวเอง

ผาด โคโบ ใช้การตัดสินใจต่างไปจากของสตานิสลาฟกี โดยเปลี่ยนให้เป็นการตัดสินใจที่นักแสดงไม่สามารถใช้คำพูด แต่ใช้สัญชาตญาณเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถฟังหรือหลบอยู่เบื้องหลังคำพูดและคำอธิบายได้ ทำให้นักแสดงต้องพยายามสร้างสรรค์และแสดงออกเป็นปฏิกิริยาทางกายและการเคลื่อนไหวออกมาจากข้างในตนเองการฝึกฝนเช่นนี้ ช่วยให้นักแสดงได้ค้นหาตัวเอง ได้สำรวจจิตใจไปข้างในตัวเองเพื่อจะได้เข้าใจว่า ตนเองกำลังทำอะไรอยู่ ต้องการบอกหรือต้องการสื่ออะไร เมื่อไม่สามารถพูดหรือทำท่าไปได้ เขาจะต้องทำอย่างไร นักแสดงถูกบังคับให้มองเข้าไปในตัวเองอย่างจริงจัง วิธีนี้ช่วยให้นักแสดงได้พัฒนาบทบาทการแสดงขึ้นมาในทุกรายละเอียดสร้างความท้าทายให้เกิดความรู้สึกลึกออกมาเป็นท่าทางและการเคลื่อนไหวแบบฝึกหัดแรก

เป้าหมายของการตัดสินใจ

การใช้การตัดสินใจ ที่ถูกต้องและเหมาะสม จะให้ประโยชน์ต่อผู้ฝึกและนักแสดง เราจะต้องเข้าใจจุดประสงค์หลักของการฝึก ที่มีอยู่สองประการใหญ่ คือ

1. การตัดสินใจเพื่อฝึกฝนเทคนิค

เมื่อได้เรียนรู้พื้นฐานของการเคลื่อนไหวที่อาศัยเทคนิคต่าง ๆ กัน เช่น เทคนิคของเดอคูร์ซ์ เทคนิคของลาบาน เทคนิคของเลอคอค หรือเทคนิคอื่น ๆ พื้นฐานเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นเป็นเทคนิคที่นำไปใช้ในการแสดง อาจนำไปใช้โดยตรง หรือใช้ประกอบ หรือปรับตามความเหมาะสม ดังนั้นทุกพื้นฐานและเทคนิคต้องถูกฝึกอย่างแม่นยำ จากนั้นจึงอาศัยหลักการตัดสินใจเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถใช้เทคนิคเหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น

- เกิดความเข้าใจ และสามารถใช้อุปกรณ์เหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น
- สามารถเคลื่อนไหว และแสดงท่าทางต่าง ๆ บนพื้นฐานของเทคนิคเหล่านั้น
- สามารถต่อยอดเทคนิคเหล่านั้นให้กลายเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องและพัฒนาต่อไปได้

กระบวนการทั้งหมดนี้ ต้องอาศัยการตัดสินใจในระดับต่าง ๆ จากธรรมดาจนถึงระดับซับซ้อน เพื่อให้ผู้ฝึกได้รู้จักเทคนิคแต่ละอย่างเหล่านั้นได้ดีขึ้นและชำนาญขึ้นปัจจุบันเทคนิคใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย นักแสดงต้องรู้จักเลือกสรร เทคนิคบางอย่างไม่ได้มีประโยชน์ต่อการแสดงหรือไม่ได้ช่วยพัฒนาการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้ไปถึงที่สุด

2. การตัดสินใจเพื่อพัฒนาไปสู่การแสดง

เมื่อผู้ฝึกเข้าใจเทคนิคดีแล้ว การนำเทคนิคเหล่านั้นมาสร้างเป็นตัวละคร (characterization) มาใช้ในฉากสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ในละคร หรือใช้พัฒนาโครงเรื่อง พัฒนาการให้เป็นบทที่สมบูรณ์จึงเป็นอีกก้าวหนึ่งที่สำคัญของการฝึกหัด เพื่อให้นักแสดงได้ใช้ความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ที่มีมาพอสมควรที่จะทำการตัดสินใจพัฒนาสูงขึ้นไป ผู้สร้างสร้างความหมายทางด้านนามธรรมหรือสร้างงานเพื่อเป็นการแสดงจริงต่อไป

กระบวนการการสร้างงานการแสดง

การสร้างสรรคงานการแสดง มีแรงบันดาลใจเป็นมูลเหตุ ซึ่งมาจากการรับรู้ภาวะการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อจิตของผู้สร้างสรรค์ จนนำไปสู่การสร้างผลงานที่ตอบสนองความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างงานแต่ละคนจะมีความแตกต่าง หลากหลายในการสร้างรูปแบบกระบวนการศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติการ เพื่อค้นหาคำตอบทางการสร้างสรรค์ของตนเอง โดยใช้แนวความคิดสร้างสรรค์ที่ผ่านการ ศึกษา ประสบการณ์ วิเคราะห์และกลั่นกรองแล้ว เป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของงาน สาระ สำคัญคือ ผู้สร้างสรรค์ควรจะสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล และเป็นระบบ โดย เริ่มจาก

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังผลักดันอันเกิดจากจิตซึ่งเป็นแก่นแท้ภายในตัวตน ที่ส่งผลต่อการคิดและการกระทำ พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ แรงบันดาลใจเป็นจุดเริ่มแรก สุดของการสร้างสรรค์ อันเกิดจากการรับรู้ สาระ ประเด็น เรื่องราวต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมรอบตัวผู้สร้างงาน

แนวความคิด (Concept) เปรียบเสมือนเป็นความมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ แนวทาง การสร้างศิลปะในขั้นนั้น ๆ หรือชุดนั้น ๆ เป็นความคิดรวบยอดของผู้สร้างสรรค์เองที่จะแสดงให้เห็น ถึงการกระทำทางการสร้างสรรค์อันเป็นเจตนาที่จะแสดงความคิด อารมณ์ ความรู้สึกใคร่รู้สักหนึ่งการ เลือกรูปแบบ เทคนิควิธีการผ่านผลงานศิลปะให้ผู้อื่นได้รับรู้ วิธีการแสวงหาความรู้เพื่อสรุปเป็น แนวความคิดสร้างสรรค์

การนำความคิดมาประมวลกันเป็นแนวคิดของผู้สร้างงาน

เมื่อผู้สร้างงานได้นำแรงบันดาลใจมาพัฒนาจนเกิดแนวคิดหลักที่ชัดเจนแล้วนั้นขั้นตอนนี้ ต่อไปผู้สร้างงานจึงนำแนวคิดหลักนั้น มาทดลองเพื่อค้นหาการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและสัมพันธ์ กับแนวคิดหลักที่ผู้สร้างงานได้กำหนดไว้

การค้นหา และการฝึกซ้อม คือ กระบวนการ วิธีการ ในการสร้างแบบฝึกหัด ซึ่งโดยทั่วไปมี ขั้นตอนนี้

วิเคราะห์ ว่าผู้สร้างงานต้องการนำเสนออะไรในแต่ละฉาก

กำหนดเป้าหมาย ของผู้สร้างงานให้ชัดเจนเพื่อออกแบบ แบบฝึกหัดให้นักแสดง

ทดลอง แบบฝึกหัดต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ให้นักแสดง เลือกสิ่งที่ใช้และตรงประเด็นกับ ความต้องการของผู้สร้างงาน หากผลลัพธ์ที่ได้ยังไม่ตรงกับความต้องการ ให้ปรับปรุงกลวิธี เพื่อให้ ได้รับผลลัพธ์ที่ถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น เมื่อทำการทดลองเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อค้นหาท่าทางที่ เหมาะสมและตรงกับแนวคิดหลักที่ผู้สร้างงานกำหนดไว้ จากนั้นคัดเลือกการเคลื่อนไหวร่างกายใน ลักษณะที่ต้องการ เพื่อนำมาประกอบกันในการแสดงและฝึกซ้อม หลังจากผู้สร้างงานได้ทำการ ออกแบบท่าเต้น ปรับ ตกแต่งการเคลื่อนไหวของร่างกายแล้ว ในลำดับต่อมาคือ การพิจารณาตกแต่ง องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของการแสดง เช่น เครื่องแต่งกาย แสง เสียง ฉากดนตรี และ ปัจจัยอื่น ๆ ในการวางโครงสร้างรูปแบบทางการแสดงให้สัมพันธ์กับแนวคิดหลักในการนำเสนอผล งานสู่สายตาประชาชน



วิธีดำเนินงานวิจัย

ในบทนี้จะกล่าวถึงกระบวนการ และการสร้างสรรค์การแสดงกับนิสิตสาขานาฏศิลป์ร่วมสมัย ตามแนวคิดการใช้กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง ที่เกิดขึ้นในห้องปฏิบัติการและถอดออกมาเป็นแบบฝึกหัดและตัวอย่าง จนพัฒนาไปสู่การนำเสนอผลงานการแสดง โดยใช้เวลาดังตั้ง ตั้งแต่ เดือน กุมภาพันธ์ - กันยายน เป็นระยะเวลาทั้งหมด 7 เดือน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

รวบรวมนักแสดง ผู้วิจัยเรียกประชุมนิสิตสาขานาฏศิลป์ร่วมสมัยชั้นปีที่ 3 จำนวน 5 คน และนิสิตชั้นปีที่ 4 จำนวน 2 คน

นิสิตชั้นปีที่ 3

- 1.นางสาวธรรารัตน์ ไพบูลย์ธนสมบัติ
- 2.นายวรรณระ วัฒนวิถิ
- 3.นางสาวศศิธร ทนะภาไท
- 4.นางสาวพิชญา คำหมาน
- 5.นางสาวศุภิสรา กุลคง

นิสิตชั้นปีที่ 4

- 1.นางสาวนภาพร สุานะ
- 2.นายวิฑิตา ไทรโพธิ์ทอง

รวมทั้งยังมีผู้เข้าร่วมการทดลองจำนวน 7 คน เมื่อรวบรวมนักแสดงได้แล้ว ขั้นตอนต่อไป ผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงสร้างความคุ้นเคยและเปิดใจ โดยผู้วิจัยนำหนึ่งในหลักการสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตย ที่กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง นำมาเป็นแนวคิดคือ การสร้างความจริงใจ เพื่อพัฒนาความซื่อสัตย์และไว้ใจกันภายในกลุ่ม ให้ได้เคารพความคิดเห็นและยอมรับกติกาในการวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งกัน

ผู้วิจัยเริ่มค้นหาเครื่องมือและเรียนรู้สิ่งที่คาดว่าจะประโยชน์ต่อการสร้างงานของตนเองในรูปแบบแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดที่ 1 mind map แนะนำตัว แนวคิดละลายพฤติกรรม (เพื่อประโยชน์ต่อการสร้างการแสดง) แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการละลายพฤติกรรม เพื่อให้ให้นิสิตได้มีโอกาสเปิดใจ ทำลายกำแพงกันความสุขของการอยู่ร่วมกัน แสดงความเป็นตัวเอง แสดงตัวตน ทำความรู้จักและเปิดเผยตัวเองออกมาให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มได้รู้จักกันมากขึ้น ถือเป็นกิจกรรมเริ่มต้นที่ต้องทำก่อนเริ่มกิจกรรมอื่น ๆ

เครื่องมือ mind map หัวข้อ บอกเล่าตัวตน

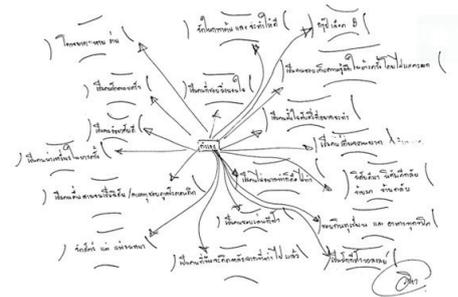
วิธีปฏิบัติ

1. เนื่องจากนิสิตในกลุ่มรู้จักกันอยู่ก่อนแล้ว ผู้วิจัยจึงสร้างเครื่องมือ คือ สร้าง mind map แนะนำตัวเอง 2 แบบ 1. รูปภาพ 2. ภาษา

2. เมื่อเขียน mind map เสร็จ ให้แลกกันดู และทายกันว่า mind map เป็นของใคร
3. จากนั้นนิตเจ้าของ mind map จะต้องออกมาอธิบายขยายความ mind map ของตัวเอง
4. เพื่อนในกลุ่มซักถาม เจ้าของ mind map



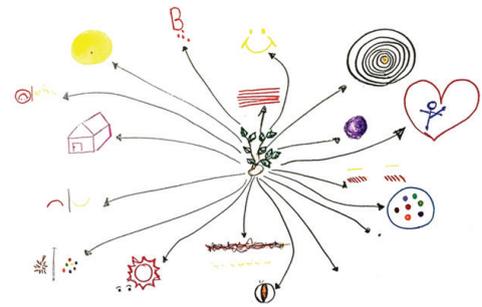
ภาพที่ 1 : mind map ที่ 1 บอกเล่าตัวตน
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒน์พันธ์ 2558)



ภาพที่ 2 : mind map ที่ 2 บอกเล่าตัวตน
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒน์พันธ์ 2558)



ภาพที่ 3 : mind map ที่ 3 บอกเล่าตัวตน
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒน์พันธ์ 2558)



ภาพที่ 4 : mind map ที่ 4 บอกเล่าตัวตน
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒน์พันธ์ 2558)

ข้อค้นพบ แบบฝึกหัด mind map แนะนำตัว ถึงแม้ว่านิตจะเป็นเพื่อนอยู่ในกลุ่มเดียวกัน แต่ไม่ได้หมายความว่านิตทุกคนจะรู้จักตัวตนของกันและกันเป็นอย่างดี หลังจากทีนิตแสดงความเป็นตัวของตัวเอง เปิดเผยตัวตนผ่านการนำเสนอ mind map เกิดการเปิดใจมากขึ้นพร้อมเข้าสู่กระบวนการการทำงาน เกิดความเข้าใจธรรมชาติพฤติกรรมที่เพื่อนแสดงออกกับเพื่อนในกลุ่มด้วยความเข้าใจ จึงสามารถมีปฏิสัมพันธ์ที่ง่ายต่อการเข้าถึง ทำลายความขัดแย้งระหว่างบุคคล เห็นพฤติกรรมที่เป็นมุมมองใหม่ นอกจากภาพปกติที่เคยเห็น กล้าแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มมากขึ้น รวมถึงภาษากาย ภาษาพูด ความคิด การทำกิจกรรมนี้จะต้องขับเคลื่อนด้วยความผ่อนคลายเป็นหลัก แล้วจึงจะสามารถเพิ่มระดับจนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางสิ่งได้



แบบฝึกหัดที่ 2.1 การหาแรงบันดาลใจจาก Pinterest ที่นิสิตประทับใจ

แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการ กระตุ้นให้นิสิตค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อช่วยจุดประกายความคิดในด้านองค์ประกอบศิลป์

เครื่องมือ ค้นคว้าจาก Pinterest คือ social network เป็นเครื่องมือค้นพบด้วยภาพสำหรับการค้นหาไอเดียงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อหาแรงบันดาลใจ

วิธีปฏิบัติ 1. ให้นิสิตหาภาพจาก Pinterest ที่นิสิตประทับใจ



ภาพที่ 5 : ภาพสร้างแรงบันดาลใจที่ 1
(ที่มา : Pinterest)



ภาพที่ 6 : ภาพสร้างแรงบันดาลใจที่ 2
(ที่มา : Pinterest)

ข้อค้นพบ นิสิตหาภาพจาก Pinterest ที่นิสิตประทับใจ ค้นพบจากการสนทนาแรก เปลี่ยนความคิดเห็น นิสิตถูกกระตุ้นจากการตั้งคำถามต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการใช้ความคิดเกี่ยวกับสิ่งมองเห็นในภาพต่าง ๆ คำตอบของนิสิตนำไปสู่การเข้ามามีส่วนร่วมของเพื่อนนิสิตอย่างสนุกสนาน การตั้งคำถามของผู้วิจัยเป็นคำถามที่ส่งเสริมให้นิสิต มุ่งความสนใจ ใช้ความคิด ไตร่ตรองและตั้งคำถามซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการคิด คำถามที่ใช้กลยุทธ์ที่คิดจากภาพ โดยเริ่มจากบทสนทนาง่าย ๆ เช่น

“ทำไมถึงเลือกภาพนี้” เป็นคำถามที่ใช้เปิดการสนทนาแรกเปลี่ยนความคิดเห็น นิสิตตอบตามความรู้สึก จากความคิดของตัวเองเท่านั้นเช่น ชอบ เพราะสวย

ผู้วิจัยได้ขอให้นิสิตขยายความจากคำว่าชอบเพราะสวย เป็นการขอให้นิสิตมองดูภาพมากขึ้น และคิดวิเคราะห์ เพื่อสนับสนุนความคิดเห็นของตัวนิสิต นิสิตเกิดความตื่นตัวในการตอบคำถาม และเริ่มวิเคราะห์มากขึ้น เช่นชอบเพราะมันทำให้นึกถึงสมัยเด็ก ชอบเพราะสีที่ใช้ ชอบเพราะไม่เคยเห็น นิสิตพยายามหาข้อมูลมาสนับสนุนในเหตุผลของตัวเอง

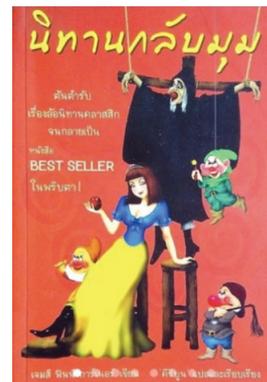
นอกจากนี้ นิสิตเกิดความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ในการมองเห็น การเข้าใจ การจำแนกจินตนาการเกี่ยวกับมิติต่าง ๆ เช่น รูปทรง ขนาด ทรวดทรง ความสูง - ต่ำ ระยะใกล้ - ไกล ของพื้นที่ การแสดง อธิบายจินตนาการในเรื่องทิศทาง การเคลื่อนที่ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพศิลปะที่ตนเองเลือกมา เช่น นิสิตสามารถสร้างท่าเต้นได้ นิสิตสามารถจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ นิสิตสามารถจินตนาการถึงอุปกรณ์ประกอบการแสดง นิสิตสามารถนำรูปภาพมาสร้างจินตนาการให้

เห็นฉากในการแสดงได้ แต่มีนิสิตบางคนที่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงได้ ยังคงคิดเป็นมิติเดียว เนื่องจากประสบการณ์ มุมมอง การดูงานศิลปะ และการฝึกทักษะความคิดเชื่อมโยงที่ยังน้อย นิสิตทุกคนได้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลและช่วยกันคัดเลือกภาพเพื่อนำมาใช้ในการสร้างงานต่อไป

แบบฝึกหัดที่ 2.2 การหาแรงบันดาลใจจากหนังสือนิทานกลับมุม

เครื่องมือ หนังสือนิทานกลับมุม

วิธีปฏิบัติ 1. ให้นิสิตเลือกเรื่องที่นิสิตชอบจากหนังสือนิทานกลับมุมมีเรื่องทั้งหมดจำนวน 12 เรื่อง ได้แก่ เจ้าหญิงเงือกน้อย ราพันเซล สาวน้อยกอลดิลอคส์ หนูน้อยหมวกแดง, หนูเมืองและหนูชนบท เจ้าหญิงและถั่ว ลูกหมูสามตัว สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด แมวเจ้าปัญญา กระจ่ายป่าและเต่า รัมเฟลสตีลท์สกิน, แฮนเซลและเกรทเทล หลังจากอ่านนิทานทั้งหมด นิสิตเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจมาคนละหนึ่งเรื่อง ผลที่ได้คือ กระจ่ายป่าและเต่า (ผู้เลือกจำนวน 3 คน) ลูกหมูสามตัว (ผู้เลือกจำนวน 2 คน) เจ้าหญิงเงือกน้อย (ผู้เลือกจำนวน 1 คน) ผลคะแนนโหวตเป็นไปตามหลักการประชาธิปไตยผลที่ได้คือนิทานเรื่องกระจ่ายป่าและเต่า



ภาพที่ 7 : หนังสือนิทานกลับมุม

(ที่มา : นิทานกลับมุม)

ข้อค้นพบ นิสิตเลือกเรื่องที่นิสิตชอบจากหนังสือนิทานกลับมุมเรื่อง กระจ่ายป่าและเต่า ผู้วิจัยให้นิสิตวิเคราะห์เรื่องเต่ากับกระจ่ายจากความทรงจำเดิมที่นิสิตมี และวิเคราะห์มุมมองใหม่ และข้อคิดจากหนังสือนิทานกลับมุม มีดังนี้

ความทรงจำเดิม กระจ่ายเป็นสัตว์ที่โอ้อวดและมั่นใจในตัวเองมาก มันประมาทและคิดว่าตัวเองยังงี้ก็ต้องชนะเต่าแน่นอนเลยชะล่าใจโดยการนอนพักผ่อน

- เต่าเป็นสัตว์ที่เชื่องช้า แต่ก็พยายามที่จะทำตามคำท้าของกระจ่ายไม่คิดที่จะยิ่งท้อ และพยายามจนวิ่งไปถึงเส้นชัย

- กระจ่ายเป็นสัตว์ที่โอ้อวด มั่นใจ และชอบเยาะเย้ย มันใจว่าตัวเองจะต้องชนะพูดจาไม่ดีกับเต่า จนเต่าทนไม่ไหว เต่าจึงทำแข่ง กระจ่ายก็ตีใจ เพราะรู้ว่าสิ่งที่เต่าทำมานั้น เต่าไม่มีทางชนะ



แน่นอน เลยเกิดความชะงักใจและแพ้เต่าในที่สุด

- กระจ่ามีความมั่นใจในความว่องไวของตัวเอง จะแอบนอนในขณะที่กำลังทำเต่าวิ่งแข่ง แต่ด้วยความที่เต่าถึงแม้จะเดินช้าแต่มีความมุ่งมั่นและอดทนจึงสามารถชนะกระจ่าในการแข่งขันครั้งนี้

มุมมองใหม่

- กระจ่าอยู่กับเต่า มีความซับซ้อน มีการวางโครงที่สร้างสรรค์ โดยการใช้บริบทแบบไทย ๆ
- สะท้อนให้เห็นสังคมหลายด้าน เช่น บันเทิง เงิน อำนาจ การใช้ชีวิต กีฬา สะท้อนให้เห็นมุมมองที่ไม่เคยรู้มาก่อน

- อธิบายสาเหตุความคิดมุมมองของทั้งสองฝ่ายที่แตกต่างไปจากเดิมทั้งกระจ่าและเต่ามีเหตุผลเป็นของตัวเองไม่มีใครคิดผิดและคิดถูก

ข้อคิด

- ได้รับรู้ และเข้าใจถึงการใช้ชีวิต, มุมมองที่สะท้อนสังคมไทย
- ได้ความคิดสร้างสรรค์ต่อยอดจากนิทานความเชื่อแบบเดิม ๆ และเห็นความคิดต่างจาก

ตัวละคร

- ควรใช้ชีวิตแบบพอดี

แบบฝึกหัดที่ 2.3 การหาแรงบันดาลใจจากเพลงที่ชอบ

เครื่องมือ เว็บไซต์ที่ให้บริการคลิปวิดีโอเพลง

วิธีปฏิบัติ นิสิตเลือกเพลงที่ชอบมาคนละหนึ่งเพลง

ข้อค้นพบ นิสิตเลือกเพลงที่ชอบมาหนึ่งเพลง ตามที่แต่ละคนมีความชอบและความถนัด

ในด้านการเต้นเป็นสไตล์เฉพาะตัวดังนี้

- นางสาวนภาพร สุวานะ Fur Elise by Beethoven Relaxing Piano Music
- นายวิทยา ไทโรโพธิ์ทอง Arnalds: This Place Was A Shelter ศิลปิน: Ólafur Arnalds

อัลบั้ม: Living Room Songs แนวเพลง: ฮอลเทอร์นาทิฟ/อินดี้

- นางสาวธารารัตน์ ไพบุลย์ธนสมบัติ TWICE Candy Pop Dance Practi cever ศิลปิน: ท

ไวซ์ อัลบั้ม: Candy Pop แนวเพลง: เจป็อบ

- นางสาวพิชญา ดำหมาน Taylor Swift - Blank Space ศิลปิน ฟิวตส์ รอล์ฟแยะ แนวเพลง: ป็อบ
- นายวรรณนะ วัฒนวิถึ Pional - Time of the G's – YouTube ศิลปิน: Pional อัลบั้ม: Time

Of The G's / Clone Heart แนวเพลง: อิเล็กทรอนิกส์แดนซ์

- นางสาวศุภิสรา กุลคง Smooth Jazz 3 Hours Smooth Jazz Saxophone ศิลปิน: Dr.

Sax Love อัลบั้ม: Smooth Jazz Music (Sexy Chill Out Relaxing Romantic Acoustic Instrumental Background Music Party Songs) แนวเพลง: สMOOTHแจ๊ส

- นางสาวศศิธร ทนะภาโท otxhello - free from these chains – YouTube ศิลปิน: Otxhello

อัลบั้ม: Otxhello แนวเพลง: อิเล็กทรอนิกส์

เพลงที่นิสิตเลือกนั้นจะเป็นเครื่องมือที่ให้ที่มนิสิตสร้างทำเต้นเป็นของตัวเอง แต่ไม่ใช่

เพลงที่เหล่านี้อยู่ในการแสดง ผู้วิจัยให้นิสิตเป็นผู้เลือกเพลงที่จะใช้สร้างทำนองเอง เพราะจะทำให้ทุกคนสามารถใช้ความทักษะความถนัดทางด้านการเล่นที่เป็นของตัวเองได้และมีความหลากหลายในงานแสดงอีกด้วย

เพลงทั้งหมดจะใช้เฉพาะสร้างทำนองเท่านั้น แต่จะไม่อยู่ในการแสดง เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างในการสร้างทำนองการนำเพลงมาเพื่อสร้างจินตนาการในการสร้างทำนองเป็นอีกหนึ่งวิธีการที่จะทำให้นักเด็มนั้นสามารถสร้างทำนองได้ตรงประเด็น

สร้างคอนเซ็ปต์

ผู้วิจัยและนิสิตจึงช่วยกันคิดคอนเซ็ปต์และแก่นเรื่องคร่าว ๆ จากประโยคของกระต่ายที่แสดงทัศนคติว่า “การใช้ชีวิตที่แสนเซื่องซึมมันทำให้เสียสุขภาพและขาดพลังในการขับเคลื่อน” ส่วนการแสดงทัศนคติจากคำพูดของเต่า “การใช้ชีวิตที่เซื่องซึมจะทำให้เราไม่เห็นและพิจารณาทุกอย่างอย่างมีสติ”

จากประโยคดังกล่าวผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตและชวนให้นิสิตขบคิดว่า คนเราต่างไม่จำเป็นต้องชอบในสิ่งเดียวกัน ถึงจะอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข เราควรให้อิสระและทำความเข้าใจให้โอกาสสำหรับความแตกต่างที่ต่างจากเรา การที่เราไม่เอาความแตกต่างเหล่านั้นมาแบ่งแยกความสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

หลังจากได้ขอบเขตของงานที่ชัดเจนยิ่งขึ้นแล้ว ผู้วิจัยกับนิสิตจึงร่วมกันเสนอสิ่งที่ตนเองสนใจ อยากทำและอยากให้ปรากฏในงาน ภายใต้ขอบเขตที่เลือกร่วมกันไว้ก่อนหน้านี้แล้ว ทำให้ได้สิ่งที่สนใจและคาดว่าจะนำไปพัฒนาต่อในงาน ดังต่อไปนี้

สร้างเรื่อง

ผู้วิจัยได้นำเอาผลจากการทำแบบฝึกหัดของนิสิตมาสร้างการแสดง จากหนังสือนิทานกลับมุม (เจมส์ ฟินน์ การ์เนอร์ เขียน คีรีบูน แพลและเรียบเรียง) เรื่องเต่ากับกระต่าย มาสร้างเป็นการแสดงชุด start และนำบางส่วนของเรื่องมาแบ่งช่วงการแสดงเป็น 3 ช่วงการแสดง ช่วงที่ 1 ยามเช้า ช่วงที่ 2 ยามบ่าย ช่วงที่ 3 ยามเย็น โดยการเดินสอดเพื่อหาการถ่ายทอดทำนองที่สื่อความหมาย ใช้ใจหาคือ “ความช้าและความเร็ว”

ช่วงที่ 1 ยามเช้า เปิดตัวละครเอกสองตัวคือกระต่ายกับเต่า ณ ป่าแห่งหนึ่ง บอกเล่าลักษณะของตัวละคร

ช่วงที่ 2 ยามบ่าย ตัวละครกระต่ายกับเต่าเจอกันและทำแข่ง ตัวละครประกอบอื่นๆ เริ่มพูดคุยถึงการแข่งขันครั้งนี้

ช่วงที่ 3 ยามเย็น การแข่งขันเริ่มขึ้น ตัวละครประกอบ แสดงทัศนคติความคิดต่อเต่าและกระต่าย ความช้าและความเร็ว การแข่งขันจบลง

แบบฝึกหัดที่ 3 การสื่อสารการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกายจากทักษะการเล่นที่นิสิตถนัด



จากเพลง และรูปภาพ แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการ เพื่อให้ นิสิตสามารถสร้างท่าเต้นที่สื่อความหมายตามแนวทางที่ตนเองถนัด

เครื่องมือ คลิปวีดีโอท่าเต้น 3-5 นาที

วิธีปฏิบัติ

1. ให้นิสิตเลือกเทคนิคการเต้นที่ตนเองถนัดมาคนละหนึ่งเทคนิค
2. นิสิตเลือกดูคลิปวีดีโอแนวทางการเต้นที่ตนเองถนัดมาคนละหนึ่งคลิป
3. นิสิตเลือกท่าเต้นจากคลิปวีดีโอบางส่วน และก๊อปปี้ท่าเต้น

ข้อค้นพบ การเต้นไม่ได้มีเพียงแค่ “ท่าเต้น” เท่านั้น รูปแบบการเต้น หรือ สไตล์ การเต้น จะสามารถส่งผลในการสร้างท่าเต้นหรือสไตล์การเต้นที่เป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ผลจากการเลือกเทคนิคการเต้นที่ตนเองถนัดมาคนละหนึ่งเทคนิค โดยมีเทคนิคดังนี้ k-pop cover dance, street dance, hip hop dance, jazz dance, Popping locking, modern dance , contemporary dance

จะเห็นได้ว่า สไตล์การเต้นของนิสิตในที่มีมีความแตกต่างกันไป ความหลากหลายของนิสิต จะส่งผลถึงการยอมรับการมีส่วนร่วมของนิสิตที่นำเสนอตัวตนผ่านการแสดง ท่าเต้นที่แต่ละคนเลือก มาจะเลือกจากความชอบที่เหมาะสมกับทักษะของนักเต้นในแต่ละคน ในโครงสร้างท่าเต้น ถูกตีความ และปรับให้เข้ากับแนวคิด ปัญหาที่พบในช่วงนี้คือ ศักยภาพของนิสิตที่แข็งแรงไม่พอ จำท่าเต้นไม่ได้ ทางแก้ไขคือการให้นักเต้นทำซ้ำ ๆ จนจำท่าเต้นได้ และทำความเข้าใจเทคนิคการเต้นในแต่ละท่าให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แบบฝึกหัดที่ 4 เชื่อมท่า ท่าเชื่อม

แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการ นิสิตสามารถสร้างท่าเต้นที่สื่อความหมายได้

เครื่องมือ โครงสร้างท่าเต้น

วิธีปฏิบัติ

1. หาท่าเชื่อมจาก กิริยาอาการ
2. นำโครงสร้างท่าเต้นจากการก๊อปปี้และนำท่าเชื่อมมาจัดวางตามองค์ประกอบการสร้าง

ท่าเต้น

ข้อค้นพบ นิสิตสามารถค้นหาท่าเชื่อม จากกิริยา กลิ้ง หมุน สไลด์ เตะ วาดแขน เหวี่ยง สิ้น บิด เลื้อย คลาน งอ เกร็ง สลัด กระตุก นั่ง นอน เดิน ยก กระโดด หัน แตะ จับ ตบ กระแทก เดิน วิ่ง ลาก โดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายคือ หัวไหล่ ข้อศอก ข้อมือ ข้อเท้า นิ้วเท้า ลำตัว เอว คอ หัว ฝ่ามือ ปาก หน้า แขน เท้า มือ หลัง และนำหลักการเคลื่อนไหวเช่น การเคลื่อนที่ การทำซ้ำ การหยุดท่า การสร้างความสมดุล การสร้างความไม่สมดุล การทำตามท่าตรงกันข้าม การเน้นความสำคัญของท่า การถ่ายเทน้ำหนัก การใช้พื้นที่ การใช้ทิศทาง

เมื่อได้ท่าเชื่อมและอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายภายนอก นำมาสร้างเป็นการเคลื่อนไหว โดยใช้หลักการทฤษฎีที่นิสิตเลือกมาตามความเหมาะสม จากนั้นนิสิตต้องออกแบบท่าเต้นนั่นเอง

ตามโจทย์ที่ผู้วิจัยได้ให้ไว้ คือความช้าและความเร็ว การถูกดูถูกและการเอาชนะ นิสิตสามารถสร้างทำเต็นได้ด้วยตนเอง แต่ต้องใช้เวลาาน เพราะนิสิตติดกับการสร้างทำเต็นในชุดกลุ่มทำเต็นสำเร็จ ผู้วิจัยจึงให้เวลาและแนะนำวิธีการสร้างทำที่สื่อความหมายเป็นรายบุคคลเพื่อสร้างความเข้าใจอย่างชัดเจน

การถือป้ายโครงสร้างทำเต็นนั้นจะไม่เกิดผล ถ้านิสิตไม่นำโครงสร้างทำเต็น บวกกับสไลด์ การเต็น และทำเชื่อมที่ค้นพบ อากาหรือกิริยาที่นิสิตต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม ทำเต็นเหล่านั้น จะเป็นเพียงทำเต็นเปล่า ๆ จะไม่เกิดประโยชน์ถ้าไม่ทำให้ทำเต็นนั้นมาสื่อสารหรือส่งความหมายของทำเต็นให้ผู้ชม

แบบฝึกหัดที่ 5 การพูดเพื่อการสื่อสาร

แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการแก้ไขข้อบกพร่องร่วมของทีมนักแสดง ปัญหาหนึ่งของทีม นิสิตที่ได้ข้อสรุปหลังจากการพูดคุย ในหัวข้อการแก้ไขข้อบกพร่องร่วมของนักเต็นคือ การพูด นิสิต ต้องการพัฒนาทักษะการพูดบนเวที เพราะทุกครั้งทีแสดงจะไม่ค่อยมีโอกาสได้พูดบนเวที และเมื่อ ต้องการพูดบนเวทีจะเกิดอาการตื่นเต้นและพูดไม่รู้เรื่อง

แบบฝึกหัด

1. การพูดตามหัวข้อที่ได้รับ (3-4 นาที) ทักษะคิด ความช้าและความเร็ว โดยจะต้องครอบคลุมประเด็นสำคัญที่กำหนดไว้

ข้อค้นพบ หลังจากทำแบบฝึกหัด สามารถแบ่งประเภทการพูดของนิสิตได้ 4 ลักษณะ

1. พูดยาว ยืดยาดเยิ่นเย้อเกินเวลากำหนด
2. พูดสั้นไป ขาดสาระสำคัญ ไม่เกิดประโยชน์ไม่เข้าใจเท่าที่ควร
3. พูดไม่ชวนฟัง ไม่ใคร่ครวญก่อนพูด ไม่เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์
4. พูดไม่รู้เรื่องผู้ฟังจับใจความไม่ได้

แบบฝึกหัดที่ 6 การพูดสั้นกระชับได้ใจความ

แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการ พัฒนาทักษะการพูดให้มีประสิทธิภาพ จากแบบฝึกหัดที่ 5 ผู้วิจัยต้องการพัฒนาการพูดของนิสิตต่อ ผู้วิจัยจึงให้นิสิตค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดเชิงปรัชญาเรื่อง ความช้าและความเร็ว หรือ ข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้ เป็นประโยคสั้น ๆ พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกันตามทัศนะที่แต่ละคนมีต่อเรื่องความช้าและความเร็ว

ข้อค้นพบ นิสิตหาแนวคิดเชิงปรัชญาแบบสั้น ๆ ตามความเข้าใจแต่ละบุคคล ดังนี้

- ธรรมชาติของมนุษย์คือ ความช้า และวิวัฒนาการไม่ใช่การปฏิวัติ
- เมื่อใดที่เราแสวงหาความเร่งพร้อม ๆ กัน ผลที่ได้คือความช้า
- ความช้าไม่ใช่ผลเสีย แต่ความช้าเป็นกระบวนการที่ถูกต้องของการเรียนรู้และวิวัฒนาการ
- ความช้าก่อให้เกิดประสบการณ์ และความรู้จริงที่ได้จากการทำซ้ำๆ



- ความซ้ำเป็นหลักประกันของความผิดพลาดน้อย และการลดความเสี่ยง

การนำประโยคสั้น ๆ มาให้นิสิตได้ทดลองพูด ทำให้ได้ใจความที่ต้องการสื่อสาร บางคนที่มีความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ดีกว่าพูดภาษาไทย นิสิตต้องท่องจำประโยคของตัวเองให้ครบถ้วนจากนั้น จึงพูดแบบส่งสารให้ผู้ชมโดยใช้น้ำเสียงและจังหวะ พร้อมทั้งลมหายใจเพื่อให้เป็นธรรมชาติ และต้องเป็นตัวเองมากที่สุด

แบบฝึกหัดที่ 7 ด้นสดเคลื่อนย้ายพื้นที่

แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการ สร้างทิศทางการเคลื่อนที่ของนิสิต การจัดการ การเคลื่อนย้ายทางกายภาพของนักแสดงบนเวที จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

วิธีปฏิบัติ

1. นิสิตนั่งบนเก้าอี้ที่กำหนดให้
2. นิสิตลุกออกจากเก้าอี้เมื่อไหร่ก็ได้
3. เคลื่อนที่ไปตามที่ตนเองกำหนดไว้ พร้อมทั้งนำท่าเต้นของตนเองจากการทำแบบฝึกหัดที่ผ่านมา มาประกอบกับการเคลื่อนที่

ข้อค้นพบ ในเบื้องต้นนิสิตใช้ประสบการณ์จากการใช้ความทรงจำจากการใช้ร่างกายและวิธีการเคลื่อนร่างกายแบบเดิม ผู้วิจัยแนะนำนิสิตลองจินตนาการ และพัฒนาในด้านความคิด สร้างสรรค์ในการจัดวางตำแหน่งผ่านการใช้สอยพื้นที่อย่างเป็นเหตุเป็นผล ภายใต้สถานการณ์และกติกา ความซ้ำและความเร็วที่ตกลงไว้ร่วมกันได้ การเคลื่อนที่ในแบบด้นสด ต้องใช้จินตนาการผนวกกับการใช้ปฏิภาณ จนกระทั่งนำไปสู่ความเข้าใจในสถานการณ์ ตามความเข้าใจของนิสิตในแต่ละคน นิสิตได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณผ่านกระบวนการ ด้นสดเคลื่อนย้ายพื้นที่

แบบฝึกหัดที่ 8 ด้นสดกับอุปกรณ์

นิสิตได้เลือกภาพจากการทำแบบฝึกหัดจินตนาการจากรูปภาพมาเป็นส่วนหนึ่งของอุปกรณ์ประกอบการแสดงจากรูปภาพ Pinterest แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการ สร้างการเคลื่อนไหวร่างกายบนเวทีพร้อมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงจากอารมณ์การแสดง

วิธีปฏิบัติ

1. ให้นิสิตเลือกเขียนอารมณ์ในการแสดงมาหนึ่งอารมณ์
2. จากนั้นให้ขยายอารมณ์แต่ยกออกจากอารมณ์เดิมเพิ่มขึ้น
3. สร้างท่าเต้นจากอารมณ์ที่นิสิตเลือกใช้อุปกรณ์ (แผ่นวงกลม) Improvise สร้างการเคลื่อนไหวไปพร้อม ๆ กัน

ข้อค้นพบ นิสิตสามารถแบ่งอารมณ์เป็น 4 ประเภท

1. เสียใจ เศร้า หม่นหมอง ทุกข์ใจ เจ็บปวด ทูรันทุราย บ้าคลั่ง ภาวะวุ่นวาย กังวลใจ
2. สนุกสนาน ดีใจ ร่าเริง สดชื่น ปลอดภัย ความสุข สบายใจ

3. โกรธ โมโห ดุดัน เสียงดัง ระเบิด โวยวาย รุนแรง เกี้ยวกราด กรีดร้อง
4. รัก อ่อนละมุน ห่วงใย หลงใหล โหยหา ลุ่มหลง เพ้อ

นิสิตสร้างการเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรง เป็นการแสดงอารมณ์ของตัวละครที่แสดงออกทางอารมณ์อย่างรุนแรง หรือตั้งใจอย่างมาก เช่น โกรธ หึงหวง รักมาก วิธีการจับอุปกรณ์ จะกำแน่นและปาออกไป บวกรวมกับองค์ประกอบเกี่ยวกับทิศทางการเคลื่อนไหว ได้แก่ การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ข้างหลัง ข้างข้าง การเคลื่อนที่ในแนวเฉียง การหมุน การม้วนเข้าตัว การบิดออกไปจากตัว การเคลื่อนไหว ขึ้น - ลง นิสิตสร้างการเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้ง เป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ที่เห็นใจ สงสารปลอบโยน ซึ่งการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้มีข้อดีคือ มีท่วงท่าที่สวยงาม การใช้อุปกรณ์จะใช้มือแบบกรีดกราย สร้างระดับในการเคลื่อนไหว มีหลายระดับคือ ระดับต่ำ กลาง สูงลักษณะลอยตัว รวมทั้งท่าทางของร่างกาย ยืดกาย นั่ง คูกเข่า ยืน ยืดตัว การตั้งตัวตรง การโน้มตัวให้โค้งการบิดตัวนิตินิสิตสร้างการเคลื่อนไหวไปข้างหน้า เป็นการแสดงออกในบทบาทที่หลบหนีหลีกเลี่ยงการถูกทำร้าย การใช้อุปกรณ์จะเป็นการเอามามังตัว บังส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นการหลบซ่อน สร้างมิติของการเคลื่อนไหว คือ ขนาด ความกว้าง หรือความมากน้อยได้แก่ การเคลื่อนไหวแสดงถึงความกว้างใหญ่ ความสูง ความเล็ก ความต่ำหรือเตี้ย ความแคบ

หลังจากการทดลองค้นสดทุกครั้งนิสิตจะร่วมแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง พร้อมทั้งเลือกสิ่งๆ ที่ตนเองคิดว่าน่าสนใจและสร้างความหมายในงาน ในการเลือก แต่ครั้งนั้นนิสิตจะระบุว่าเลือกเพราะอะไรทุกครั้ง เพื่อเป็นเหตุผลให้นิสิตได้วิเคราะห์ตาม ในฐานะผู้กำกับการแสดงจึงทำหน้าที่เลือกในขั้นตอนสุดท้าย โดยเลือกจากสิ่งๆ ที่ทุกคนเคยเลือกร่วมกันในการค้นสดครั้งก่อน ๆ ไว้แล้ว และเลือกสิ่งๆ ที่ให้ความหมายและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สำรวจพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยและนิสิตร่วมกันสำรวจพื้นที่ ที่จะใช้แสดง พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงพื้นที่ที่ตนเองสนใจ ทำให้ได้พื้นที่การแสดงคือ ห้อง mupa1 เพราะผู้วิจัยต้องการกระจกเป็นฉากหลังในการแสดง เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ สิ่งที่สะท้อนสะท้อนความจริง การให้ผู้ชมได้พิจารณาตนเอง นอกจากนั้นกระจกยังสามารถสร้างมิติของภาพการแสดงให้ซับซ้อน และหลากหลายมุมมองเนื่องจากห้อง mupa1 ไม่กว้างมาก ทำให้การจัดวางเก้าอี้ที่นั่งคนดูเป็นลักษณะรูปตัวยู ฝั่งกระจกเป็นฝั่งนักแสดง เพราะฉะนั้นคนดูจะสามารถมองเห็นนักแสดงได้จากทุกมุม และประกอบกับงานการแสดงขึ้นนี้ต่อการตั้งคำถามและสะท้อนไปถึงผู้ชมในเรื่องทัศนคติความช้าและความเร็วอีกด้วย

ออกแบบฉาก

ผู้วิจัยขออาสาสมัครนิสิตในสาขาดนตรีและการแสดง เอกออกแบบจำนวน 10 คน มาวาดฉากหลังให้การแสดง โดยนำเอาตัวอย่างงานศิลปะของศิลปินมาเป็นตัวอย่างและ ผู้วิจัยบอกไต่เตี้ยว่าต้องการต้นไม้ใหญ่ในฉาก ส่วนที่เหลือนิสิตสามารถออกแบบการวาดได้ตามใจชอบแต่ยังคงอยู่ในเรื่องที่ตั้งไว้



วิธีปฏิบัติ จากสมุดระบายสีของ Johanna Basford หนังสือระบายสีสำหรับผู้ใหญ่ จากหนังสือ Secret Garden : An Inky Treasure Hunt and Colouring Book ภายในเล่มมีรูปดอกไม้ ต้นไม้และสัตว์ต่าง ๆ ผู้วิจัยนำเอาตัวอย่างงานศิลปะของศิลปินมาเป็นตัวอย่างต้นไม้ใหญ่จากหนังสือระบายสี ส่วนที่เหลือนิสิตสามารถออกแบบการวาดได้ตามใจชอบแต่ยังคงอยู่ในเรื่องที่สร้างไว้



ภาพที่ 8 : ตัวอย่างการออกแบบฉาก

(ที่มา : Secret Garden : An Inky Treasure Hunt and Colouring Book)



ภาพที่ 9 : ปฏิบัติการสร้างฉาก

(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)



ภาพที่ 10 : นิสิตสาขาออกแบบและนักแสดง

(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)



ภาพที่ 11 : นิสิตสาขาออกแบบการแสดงร่วมสร้างฉากในการแสดง

(ที่มา:จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)

การออกแบบ ถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ การออกแบบโครงสร้าง และการออกแบบตกแต่ง

ส่วนที่ 1 เป็นการออกแบบโครงสร้าง ผู้วิจัยให้นิสิตการออกแบบรูปร่างและรูปทรงของต้นไม้ใหญ่ เพื่อเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) และสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ ซึ่งเป็นจุดนำสายตาที่จะพาคนดูได้รับชมงานศิลปะสามารถเข้าถึงความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

ส่วนที่ 2 การออกแบบตกแต่ง ผู้วิจัยให้นิสิตลงรายละเอียดโดยการใช้ลวดลายตกแต่งให้กับโครงสร้างหลักเพื่อความสวยงาม ซึ่งประกอบไปด้วย เส้น (Line) ทิศทาง (Direction) ขนาดและสัดส่วน (Size and proportion) น้ำหนักและสี (Value and Colour) ดุลยภาพ (Balance) ความกลมกลืน (Harmony) และการจัดวางองค์ประกอบให้ได้ประสานกลมกลืน หรือความขัดแย้ง (Contrast) กัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของฉาก

ผลลัพธ์ เป็นครั้งแรกที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสร่วมงานกับนิสิตสาขาออกแบบ เมื่อผู้วิจัยให้โจทย์กับนิสิต นิสิตมีการพูดคุยกันในกลุ่มและแบ่งหน้าที่กันทำงาน โดยมีอาจารย์คณพศ วิรัตน์ชัย อาจารย์ประจำเอกออกแบบ ให้คำแนะนำสไตล์การวาด ความถนัดในแต่ละบุคคล เพื่อให้ทุกคนได้ใช้ศักยภาพของทุกคนให้สูงสุด นิสิตทุกคนวาดรูปลงบนกระดาษ ตามที่ได้รับโจทย์ นอกจากนี้ยังมีการพัฒนารูปที่เพื่อนนิสิตวาดไว้ นำมาต่อยอดได้อีกด้วย การทำงานวิธีนี้ทุกคนจะเห็นว่า เพื่อนนิสิตวาดรูปอะไร และตัวนิสิตเองวาดรูปอะไร เกิดการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และรับฟังเหตุผลของกันและกัน โดยปกตินิสิตสาขาออกแบบจะมีหน้าที่รับคำสั่งจากผู้กำกับ และทำตามตามโจทย์ที่ผู้กำกับให้เหมือนภาพที่ผู้กำกับคิดไว้ให้มากที่สุด แต่วิธีการนี้จะสามารถปูพื้นฐานการสร้างสิทธิเสรีภาพจากการออกแบบได้อีกด้วย

การออกแบบโปสเตอร์

ผู้วิจัยออกแบบให้นิสิตทุกคนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย โดยใช้วิธีการวาดรูป หรือ เส้น ที่ละคนต่อกันบนกระดาษจนเต็มหน้ากระดาษการออกแบบโปสเตอร์ ผู้วิจัยออกแบบให้นิสิตทุกคนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย

วิธีปฏิบัติ

ให้นิสิตที่เป็นนักเต้นเป็นผู้ออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้วิธีการวาดรูปทรง หรือ เส้น ที่ละคนต่อกันบนกระดาษจนเต็มหน้ากระดาษ จากแนวคิดสร้างเส้นหนึ่งเพื่อหนึ่ง



ภาพที่ 12 : นิสิตร่วมออกแบบโปสเตอร์
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)



ภาพที่ 13 : โปสเตอร์การแสดงชุด Start
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)



ข้อค้นพบ หลังจากการฝึกปฏิบัติอย่างหนัก ผู้วิจัยต้องการให้นิสิตเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ให้ร่างกายเครียดจนเกินไป ผู้วิจัยจึงชวนนิสิตมาออกแบบโปสเตอร์สำหรับการแสดงชุดนี้ การทำงานครั้งนี้เป็นไปอย่างผ่อนคลาย การวาดรูปทรงและการให้สีนั้น ล้วนแตกต่างไปจากบุคลิกของแต่ละคนโดยสิ้นเชิง นิสิตให้เหตุผลว่า อยากทำสิ่งที่ตรงกันข้ามกับตัวเอง เพราะนิสิตเกือบทุกคนชอบสีเข้ม แต่สิ่งที่ออกแบบมากลับเป็นสีที่หวานและเบา ถึงแม้ว่ารูปที่ออกแบบมาจะไม่รู้เรื่อง ไม่บ่งบอกถึงสัญลักษณ์ใด ๆ แต่ทุกคนทำตามใจทัยคือ สร้างเส้นหนึ่งเพื่อหนึ่ง

ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้นำภาพในโปสเตอร์ที่นิสิตได้ร่วมออกแบบไว้พร้อมทั้ง ถามความคิดเห็นกับอาจารย์คณพศ วิรัตน์ชัย อาจารย์ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบโดย ถอดโครงสร้างรูปทรงในแต่ละรูปและนำมาปะทับกันให้เป็นชุดการแสดง ใช้ผ้าที่มีลักษณะโปร่งนำมาตัด เพื่อจะได้มองเห็นโครงสร้างในแต่ละรูป และใช้เส้นไหมพรมมาเย็บเป็นตัวเชื่อม แต่สำหรับตัวผู้วิจัยกลับคิดว่าน่าจะใช้เป็นวิธีการตัดเป็นชุดสำเร็จ และวาดหรือพิมพ์ลายใส่ในตัวชุดจะดีกว่า แต่ผู้วิจัยไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ด้วยเหตุเพราะสถานะความเป็นเพื่อนที่มีความเกรงใจ แต่สุดท้ายผู้วิจัยได้เปิดใจและกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ด้วยเหตุเพราะการทำงานไม่มีความคืบหน้าเพราะตัวผู้วิจัยไม่ตัดสินใจ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้กลับไปในความคิดหลักของการสร้างงานชิ้นนี้ที่สร้างขึ้นมาเพื่อการแสดงทัศนคติและรับฟังเหตุผล ผู้วิจัยได้พูดคุยกับอาจารย์คณพศ อีกครั้ง ผู้วิจัยและอาจารย์คณพศ มองหาความเป็นตรงกลางในการออกแบบ

ข้อสรุปคือ ตัดเป็นชุดสำเร็จ โดยใช้ผ้าโปร่งใส และตัดผ้าเป็นรูปทรงที่นิสิตออกแบบไว้มาปะทับชุดเพื่อให้เกิดมิติขึ้น



ภาพที่ 14 : แบบเครื่องแต่งกาย
(ที่มา : Pinterest)



ภาพที่ 15 : เครื่องแต่งกายในการแสดง
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)

การออกแบบแสง

ผู้วิจัยทำงานร่วมกันกับฝ่ายแสงโดยให้ฝ่ายแสงเข้ามาดูการฝึกซ้อมเป็นระยะๆ ผู้วิจัยมีการกำหนดสีและแสงความสว่างเพื่อให้ความหมายในสถานการณ์ของเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมของคนดู พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ฝ่ายแสงออกแบบได้เพิ่มเติมเพื่อเสริมความหมายในแต่ละฉาก



ภาพที่ 16 : แสงในการแสดง
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)



ภาพที่ 17 : แสงในการแสดง
(ที่มา : จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์ 2558)

ผลการวิจัย

การทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดการใช้กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง วัตถุประสงค์ เพื่อให้บัณฑิตร่วมทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยผ่านกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง จนเกิดความเข้าใจจากการทำแบบฝึกหัดและสามารถสร้างการแสดงชุด Star สามารถสร้างแบบฝึกหัดจำนวน 5 แบบฝึกหัด และตัวอย่างการจัดองค์ประกอบการสร้างการแสดง ทั้งหมด 5 ตัวอย่างดังนี้

1. แบบฝึกหัดจากการสร้าง mind map เป็นแบบฝึกหัดแนะนำตัว แนวคิดละลายพฤติกรรม (เพื่อประโยชน์ต่อการสร้างการแสดง) แบบฝึกหัดนี้สร้างมาเพื่อต้องการละลายพฤติกรรม ให้นักศึกษาได้มีโอกาสเปิดใจ และเปิดเผยตัวตนผ่านการนำเสนอ mind map เกิดการเปิดใจมากขึ้นพร้อมเข้าสู่กระบวนการการทำงานจากการทำกิจกรรมนี้ นักศึกษาสามารถสร้างเข้าใจเรื่องความแตกต่างระหว่างตนเองและผู้อื่นในระดับเบื้องต้นเป็นการปูพื้นฐานการยอมรับผู้อื่น

2. แบบฝึกหัดการจากสร้างจินตนาการ ค้นหาภาพแรงบันดาลใจในด้านองค์ประกอบศิลป์ โดยการใช้เครื่องมือ ที่ค้นคว้ารูปภาพจาก Pinterest ในขั้นตอนวิธีการแบบ Devising และฝึกให้นักศึกษาได้ใช้เหตุผลวิเคราะห์ผ่านการพูดคุย เกิดบทสนทนาแลกเปลี่ยนรับฟังความคิดเห็นจากนิสิต สะท้อนผ่านจากการเลือกรูปภาพ นิสิตวิเคราะห์โดยใช้แต่อารมณ์ความรู้สึกมาให้เหตุผล หลังจากที่ผู้วิจัยชวนนิสิต ใช้ความคิดในเชิงวิเคราะห์ และ ฝึกให้นักศึกษาใช้เหตุผลมาตอบคำถาม นิสิตมีการพัฒนาความสามารถในการจำแนกแฉกแฉง ตีความข้อมูล วิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ นิสิตสามารถประเมินและ ตัดสินเรื่องที่คิดได้อย่างสมเหตุสมผล ในความคิดเชิงสร้างสรรค์มากกว่าเดิม



3. แบบฝึกหัดหนังสือนิทานกลับมมูม นิสิตเลือกเรื่องจากหนังสือที่ขอมมาหนึ่งเรื่อง จากกิจกรรม นิสิตสามารถฝึกตนเองเกี่ยวกับการใช้สิทธิเสรีภาพในลงคะแนนและเลือกเรื่องที่ต้องการจน เกิดการลงมติโดยยอมรับเสียงส่วนใหญ่ตามหลักการประชาธิปไตย กิจกรรมนี้เป็นเตรียมความพร้อม ปู่พื้นฐานระบบประชาธิปไตย กับนิสิตได้รู้จักกับกฎเกณฑ์และกติกา ยอมรับฟังเสียงส่วนมาก

4. แบบฝึกหัดเลือกเพลงเพื่อสร้างท่าเต้น พบว่า จากกิจกรรมนี้ให้นิสิตได้ฝึกใช้สิทธิในการ เสนอเพลงที่ตนเองชอบมาคนละหนึ่งเพลง นิสิตได้เรียนรู้การใช้สิทธิหรือ รูปแบบหนึ่งของอำนาจ (power) จากอำนาจที่ปัจเจกเพียงเลือกกระทำต่อตนเองได้ ในรูปแบบของการเลือกเพลงจากเพลงที่ ตนเองชอบ

5. แบบฝึกหัด การตัดสินใจ จากอุปกรณ์ การเคลื่อนย้ายพื้นที่ แบบฝึกหัดนี้เป็นส่วนที่ยากที่สุด เพราะต้องอาศัยประสบการณ์ที่นิสิตมีสะสมเป็นของตนเอง และทำความเข้าใจกับรูปแบบวิธีการสไตล์ เทคนิควิธีการที่เป็นของตนเอง แต่จะพบความแตกต่างและหลากหลายของวัตถุดิบที่จะได้จากนิสิต

ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบการสร้างการแสดง ทั้งหมด 5 ตัวอย่าง

1. ตัวอย่างการสำรวจพื้นที่การแสดง การมองหาพื้นที่ใหม่ที่ไมใช้พื้นที่ในโรงละครจริง ๆ นั้น สามารถจะสร้างมิติหรือสัญลักษณ์ และเกิดการตีความของผู้สร้างงานและผู้ชมได้

2. ตัวอย่างการออกแบบฉาก การทำงานร่วมกันของนิสิตเอกนาฏศิลป์ร่วมสมัย และนิสิต เอกออกแบบเพื่อการแสดง ที่ถูกออกแบบ โดยการสร้างฉากในการแสดงไปพร้อมกับการแสดง เป็น อีกวิธีหนึ่งที่ไม่จำเป็นจะต้องสร้างฉากขึ้นมาก่อน

3. ตัวอย่างการออกแบบโปสเตอร์ โปสเตอร์มีส่วนสำคัญต่อการทำประชาสัมพันธ์ นิสิตมี ส่วนทำงานร่วมกันในการออกแบบวาดรูป ภายใต้แนวคิด ถึงแม้ภาพจะไม่สวยงามสมบูรณ์แบบ แต่ จะเกิดภาพใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

4. ตัวอย่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบในการแสดง ส่วนใหญ่เครื่องแต่งกายมักจะบ่งบอกลักษณะบุคลิกของตัวละคร แต่งานร่วมสมัย จะพูดถึงความ เท่าเทียมกัน ไม่มีเพศ นักแสดงทุกคนเป็นตัวเอง การออกแบบเครื่องแต่งกาย จึงถูกออกแบบมาให้ สามารถใส่ได้ทุกเพศโดยการนำรูปภาพจะการทำโปสเตอร์มาสร้างเครื่องแต่งกาย

5. ตัวอย่างการจัดแสง แสงในการแสดงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแต่ให้ความสว่างแก่นักแสดง และพื้นที่การแสดง แต่แสงยังสร้างอารมณ์ การออกแบบโดยใช้แสงสีเดียว เพียงแค่เพิ่มระดับของ ความสว่าง จะสามารถบ่งบอกความเปลี่ยนแปลงของเวลาบนเวทีได้

จากแบบฝึกหัดและตัวอย่างทั้งหมดนิสิตสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง ผ่านกระบวนการ ละครแบบร่วมสร้างได้เป็นสองด้านคือ

ด้านที่ 1 ด้านทักษะทางความถนัดจากการเคลื่อนไหวร่างกาย นิสิตสามารถใช้ร่างกาย เป็นเครื่องมือที่จะพัฒนาให้ตนเองเป็นนักเต้นที่มีคุณภาพได้ โดยเฉพาะนิสิตรู้จักการปรับใช้พื้นที่บน เวทีผ่านการเต้นจากเทคนิคท่าเต้นของตนเอง เข้าใจการใช้ร่างกายจนสามารถนำมาประยุกต์ใช้และ สร้างท่าเต้นที่ซับซ้อน ท่าเต้นที่สื่อสารผ่านร่างกายได้

ด้านที่ 2 ด้านความคิด นิสิตเริ่มเข้าใจวิธีการสร้างงานร่วมสมัยอย่างเป็นเหตุเป็นผลจากการพูดคุย ถามตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในระหว่างการสร้างงาน กล้าที่จะเป็นตัวของตัวเอง กล้าพูดในสิ่งที่ตัวเองคิด ทั้งในเรื่องของความเชื่อ ทศนคติอย่างเปิดเผย กล้าที่จะเรียนรู้ เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นที่ศึกษาอย่างตรงไปตรงมา ยอมรับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น มีวุฒิภาวะทางความคิดที่มากขึ้น เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์ ของกันและกันภายในกลุ่มที่สร้างงาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง เกิดสังคมประชาธิปไตย จากการแบ่งกระบวนการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยในโปรดักชั่นเพื่อ สร้างพลเมืองที่ตีกรอบแก้สังคมในทางอ้อมอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. สิ่งสำคัญในการสร้างงานร่วมสมัยผ่านกระบวนการละครแบบร่วมสร้าง คือ การให้เกียรติรับฟัง และยอมรับ สำหรับตัวผู้สร้างงานจำเป็นต้องมีมุมมองที่กว้าง แม่นยำในการเลือก ส่วนตัวนักแสดงต้องมีทักษะในทางที่ตนเองถนัดอย่างชัดเจน จึงจะทำให้ผลงานการแสดงมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
2. ความคล้ายกันในกระบวนการละครแบบร่วมสร้างและการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยนั้น คือ ความเท่าเทียมกัน อันเป็นหลักการของขบวนการประชาธิปไตย การยอมรับฟังความคิดเห็นจากผู้เห็นต่าง และการวิจารณ์ด้วยหลักการเป็นเหตุเป็นผล จะทำให้เกิดการพัฒนาและยกระดับคุณภาพทั้งตัวผู้กำกับและนักแสดง
3. สำหรับการสร้างงานกระบวนการละครแบบร่วมสร้างใจความสำคัญอยู่ในขั้นตอนระหว่างการทำงาน มากกว่าความสำเร็จของผลงาน

บรรณานุกรม

- กลุ่มเราเข้าใจ. (2552). ศิลปะยาใจ ศิลปะเพื่อการเยียวยาจิตใจเด็กที่มีเชื้อเอชไอวี. ดีวีดี
 เผยแพร่บทเรียนการทำงานจากประเทศไทย (2548-2552). กรุงเทพฯ : มูลนิธิสัมมาอาชีวะ.
 นพมาศ แวงหงส์. (2553). ปรัชญาศิลปะการละคร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร
 คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 มัทนี รัตติน. (2546). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที. พิมพ์ครั้งที่ 1.
 โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
 สมพร พูราจ. (2554). Mime : ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ :
 สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2547). ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร:
 โรงพิมพ์ องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.



Alison Oddey. (1994). Devising Theatre a practical and theoretical handbook.

Newyork. :RoutledgeTaylor&Francis Group LONDON AND NEWYORK.

Emma Govan, Helen Nicholson, Katie Normington. (2007). Making a Performance. Milton Park. : Abingdon

Berlin-born artist : Walking on water. สืบค้นวันที่ 8 มีนาคม 2559, จาก <https://www.dailymail.co.uk/news/article-2212611/Tree-mendous-Inside-art-installation-lets-walk-water-leaping-Log-log.html>.

James Finn Garner. (2548). นิทานกลับบมม. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

Johanna Basford. (2558). Secret Garden. กรุงเทพฯ : An Inky Treasure Hunt and Colouring Book.

Layered tulle tanks. (2557). สืบค้นวันที่ 8 มีนาคม 2559, จาก <https://www.marieclaire.com/fashion/advice/g1515/louis-vuitton-yayoi-kusama>

ผู้ให้สัมภาษณ์

คชลิต มิตรำ. นักแสดงละครเวที. สัมภาษณ์ 2 กันยายน 2559

พิเชษฐ กลั่นชื่น. สัมภาษณ์ 18 ตุลาคม 2559

สินีนานู เกษประไพ. สัมภาษณ์ 9 ตุลาคม 2559

อภิรักษ์ ชัยปัญหา. สัมภาษณ์ 3 สิงหาคม 2559







รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2564)

รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.ประภากร สุคนธมณี

รองศาสตราจารย์ปรีชา บัณฑิต

รองศาสตราจารย์กันจณา ดำใส

รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล

รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดมนั วงศ์พันธุ์เศรษฐ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์พันธุ์ คุรุทะเลน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐวี อารยภานนท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตติยา เทพพิทักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีณ ตันตริยานนท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ภิรมย์อนุกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพรรณิ บุญเพ็ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนากร จันทนะสาโร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รณชัย รัตนเศรษฐ์

ดร.ปริญญานันท์ พรหมสุขกุล

ดร.พรนารี ชัยดิเรก

ดร.วาทัญญู บุญสอน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบัน

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ







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 และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลับกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน)

ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑสถาน
2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ 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. บทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ในเวลาเดียวกัน
2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขาอื่นๆ อย่างน้อย 2 คน
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร
4. ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและขอแนะนำ 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 และในกรณีที่ เป็นภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุก

คำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

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

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 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 คุชกูนิพนธ์ 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 โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ใต้ข้อความที่เกี่ยวข้อง 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 แต่ภาพในวารสารที่ตีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ภาพนามสกุล .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 (นวนน้อย 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
 -(นวนน้อย 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 พวงรัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์.

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

- ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)

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

ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). ครบเครื่องเรื่องการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ : วลีทิพย์พัฒนา.

ณรงค์ รัตน์ะ. (2528ก). การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายถอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการพลังงาน.

_____. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายถอด

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายถอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์ 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 ชมรมศิษย์เก่าสามแฉกแม่พระนิรมล.

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



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.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

ผู้เขียน./ปี./ชื่อเรื่อง./วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน

โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราวจากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ชื่อวารสาร เลขปีที่/,ฉบับที่/(เดือน),/เลขหน้า.

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาการด้านแนวคิด.

วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 22(2), 1-14.

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา./สถานที่:/หน่วยงานที่จัด

วลันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงาน

ศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนครินทร์

วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัย

และพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.

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 เล่มเป็นการตอบแทน ภายใน 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

