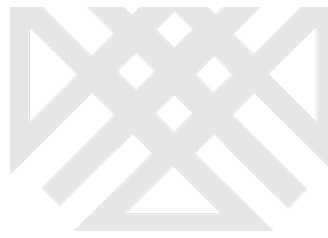


วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 26 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2566



ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒนะ จุฑะวิภาค
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.สุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์
ศาสตราจารย์ เดชา วราชน
ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์สุวิทย์ ธีรศาสตร์

ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุ่ง

ศาสตราจารย์ วาที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อธิวัชรพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฤทธิ์

ราชบัณฑิต สำนักศิลปกรรม ราชบัณฑิตยสภา
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๖๑
สาขาทัศนศิลป์ ประเภทจิตรศิลป์ (จิตรกรรม)

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุตติศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
นักวิชาการอิสระ

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2550 สาขาทัศนศิลป์
ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจน์ บุญยสุรัตน์

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศ์คำ

รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์

รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภูงามดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชา อุทิสวรรณกุล

รองศาสตราจารย์จิระพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์กมล เผาสวัสดิ์

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ภารดี มหาขันธ์

รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า

รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ ลินธุ์ภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อชิรัชญ์ ไชยพจน์พานิช

สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาดนตรีวิทยา

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักวิชาการอิสระ

นักวิชาการอิสระ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

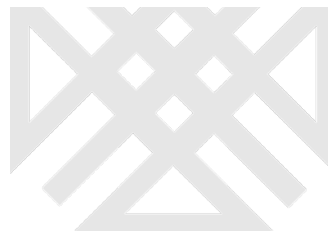
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร



บรรณาธิการที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

ผศ. ดร.ภวษา เรืองชีวิน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

รศ.ดร.ภาณุ สรวายสุวรรณ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผศ.ดร.ผกามาศ สุวรรณนิภา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รศ.ดร.ธนธร กิตติกาญจน์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รศ. ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รศ. กัญจนดา ดำใส

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ผศ. ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิทย์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ผศ. ดร.ดร.ไธพัทธ์ ภูชีสส์ชวกรณ์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง

ผศ. ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผศ. ดร.อดิเทพ แจ็ดนาลาว

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผศ. ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผศ. ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

กองบรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกริณี 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 : editor_artsbuu@gmail.com

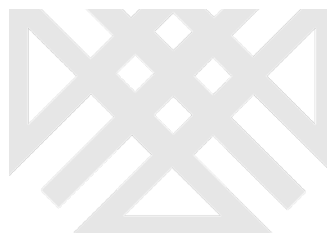


บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับแรก ประจำเดือน มกราคม- มิถุนายน 2566 เป็นอีกฉบับของวารสารที่ได้รับการตอบรับจากนักวิจัย คณาจารย์และนิสิตจากหลากหลายสถาบันที่ส่งผลงานวิชาการและผลงานวิจัยมาตีพิมพ์ โดยในฉบับนี้มีบทความที่น่าสนใจรวมบทความทั้งหมด 12 เรื่องซึ่งมีทั้งงานคุณฐิณีพนธ์ ในระดับปริญญาเอก และงานวิทยานิพนธ์ ในระดับมหาบัณฑิต รวมทั้งงานวิจัยของคณาจารย์ในรูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพ งานวิจัยสร้างสรรค์ด้านศิลปะและการออกแบบ ซึ่งได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเฉพาะทาง โดยในวารสารฉบับนี้มีงานที่น่าสนใจ อาทิ บทความวิจัยของพชร บุตะโยธี และอารยะ ศรีกัลยาณบุตร ในการศึกษาการออกแบบอินเตอร์เฟซของแอปพลิเคชันธุรกิจบริการส่งอาหารโดยใช้แนวคิดเศรษฐกิจสีเขียว ซึ่งเป็นการตลาดแนวใหม่ที่เกิดจากพฤติกรรมผู้บริโภคที่ต้องการความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต และเป็นกระแสที่น่าจับตามองในสังคมยุคปัจจุบัน และยังมีบทความวิจัยด้านทัศนศิลป์ ของสมพงษ์ ลีระศิริ ในบทความการสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมด้วยทราย ซึ่งเป็นการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมจากวัสดุทรายโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจาย รวบรวมวิเคราะห์จนได้เป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ เผยแพร่และสะท้อนถึงคติ แนวคิดและความเชื่อในด้านวิถีวัฒนธรรมประเพณีของชาวท้องถิ่นอีสานได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้น ในฉบับนี้ยังมีบทความภาษาอังกฤษตีพิมพ์อีก 2 บทความซึ่งเป็นบทความของนิสิตระดับปริญญาเอก ชาวต่างประเทศ Ye Jiebei , Chusak Suvimolstien และ Poradee Panthupakorn ในบทความเกี่ยวกับการจัดการวัฒนธรรม เรื่อง Reconsideration, Revitalization and Innovation toward Art and Culture Management in Museum from Klin Archaeology และอีกหนึ่งบทความด้านการออกแบบของ Gomesh Karchanapayap ในชื่อเรื่อง Augmented Reality Enhanced NFT Arts to Raise Awareness of the Endangerment of Thau Tokay Geckos ซึ่งไม่เพียงเท่านั้น ภายในเล่มยังมีบทความอื่นๆ ที่มีความน่าสนใจ มีความหลากหลายที่ผู้อ่านสามารถติดตามเนื้อหาทั้งหมดได้ภายในฉบับนี้

บรรณาธิการ



สารบัญ

Reconsideration, Revitalization and Innovation toward Art and Culture Management in Museum from Xianghu Kiln Archaeology Ye Jiabei Chusak Suvimolstien Poradee Panthupakorn	9
การวิเคราะห์กระบวนการสร้างผลงานศิลปะบำบัดผ่านการถอดรหัส ผลงานศิลปะจากผู้สร้างผลงานศิลปะร่วมสมัย นรินทรา เกโส ปิตุวรรณน์ สมไทย ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์	31
“งานศิลปะกับเทียน และการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อพัฒนาศิลปกรรมกับชุมชน” ไกรสร ประเสริฐ	57
จิตรกรรมร่วมสมัย : ภายใต้อุคโลบายเมืองนครศรีธรรมราช มนัสชัย รัตนบุรี ปิตุวรรณน์ สมไทย สุชาติ เกาทอง	85
ศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระท่อนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี จุฑามาศ เกียรติเวช	115
การศึกษาและออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว ธันย ชาญกิจชัยโน	135

ศิลปป์ในถิ่น: แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น 151

ทิวาพร อรรคอำนวย

นักัฐิกา สุนทรณผล

การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าจากวัสดุเหลือใช้ประเภท
ป้ายโฆษณาสู่การสร้างอัตลักษณ์ 173

รัชชานนท์ พัฒนโสภณ

การออกแบบอินเตอร์เฟซของแอปพลิเคชันธุรกิจบริการส่งอาหาร
โดยใช้แนวคิดเศรษฐกิจสีเขียว 191

พชร บุตตะโยธี

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร

การสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมด้วยทราย 215

สมพงษ์ ลีระศิริ

Augmented Reality Enhanced NFT Arts to Raise Awareness
of the Endangerment of Thai Tokay Geckos 231

Gomesh Karnchanapayap

โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรม
ของชุมชนเมืองหลวง จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการ
ของสาขาศิลปศึกษา 249

พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

ดวงรัตน์ ด่านไธยนา

กฤษฎี ตุลวรรณะ



Reconsideration, Revitalization and Innovation toward Art and Culture Management in Museum from Xianghu Kiln Archaeology

Received November 21, 2022
Revised February 14, 2023
Accepted February 27, 2023

Ye Jiabei ¹
Chusak Suvimolstien ²
Poradee Panthupakorn ³

Abstract

Jingdezhen Xianghu Kiln is an important producer of bluish white porcelain in the Song Dynasty in China. So far, there are nearly 100 dragon kiln sites and ancient kiln industry remains in Yingtian Village. However, archaeologists and community residents ignored Xianghu Kiln culture and even destroyed ancient kiln sites. This study collects and reorganizes Xianghu kiln records and historical context in order to understand the value and significance of Xianghu kiln; analyzing the cultural value of Xianghu Kiln in Yingtian Village in Song Dynasty in order to obtain the methods of protecting and managing the cultural space of Xianghu Kiln; and combined with the relevant policies of Chinese governments at all levels, formulated plans for the management of cultural space in Xianghu Kiln in Yingtian Village in order to put forward new ideas for the management of cultural space in Yingtian Village. This study adopts qualitative and participatory research methods on archaeological sites to gain valuable experiences from five aspects: policy, handicraft, ancient kiln, museum, and community archaeology, and forms a community management model toward ancient kiln sites “protection-research-dissemination-revitalization” as the research conclusion, linking the government, researchers, artists, and community residents to jointly protect and develop ancient kiln cultural resources, revitalizing and spreading the ancient kiln culture.

Keywords : Xianghu Kiln in Song Dynasty; Yingtian community; Xianghu Kiln Museum; community archaeology; bluish white porcelain

¹ Doctoral student, Doctor of Philosophy Program in Art and Cultural Administration, Faculty of Fine and Applied Arts. Burapha University.

² Dr., Doctor of Philosophy Program in Art and Cultural Administration, Faculty of Fine and Applied Arts. Burapha University.

³ Prof., Doctor of Philosophy Program in Art and Cultural Administration, Faculty of Fine and Applied Arts. Burapha University.

Introduction

Xianghu Kiln is of great significance to Jingdezhen---the “porcelain capital of the world”. Within Yingtian Village, there are a large number of sites of Xianghu Kiln in Song Dynasty. However, the sites of Xianghu Kiln have been damaged to varying degrees at present. The archaeology’s consistent practice of “emphasizing Hutian and undervaluing Xianghu” in the study of bluish white porcelain buried the cultural value of Xianghu kiln, and the residents of Yingtian community had insufficient knowledge about the culture of Xianghu Kiln, which resulted in the culture of Xianghu Kiln faded out of people’s vision for a time.

(1) The basic information of Yingtian Village

Jingdezhen belongs to Jiangxi Province, China, and located on the shore of Poyang Lake, the largest fresh water lake in China, which is the transition zone between Mount Huang, Mount Huaiyu and Poyang Lake plain. The terrain is high around, low flat in the middle. The whole territory is crisscrossed by rivers, the Changjiang River passes through the city from north to south, and the South River is its main tributary from west to east.

Xianghu Town is a township level unit under the jurisdiction of Fuliang County, Jingdezhen City, located in the southeast of Fuliang County, 10km east of the downtown of Jingdezhen, adjacent to Wuyuan County, Shangrao City in the east, and Jingdezhen Changjiang District, Jingdezhen City in the west (the site of the ancient Hutian kiln).

In the middle of the Tang Dynasty, the Ning family of Qingyang, Anhui, moved here. Therefore, the land is extensive, surrounded by mountains on all sides, and mountains and rivers are interdependent. The south river is shallow, with towering ancient trees and clear rivers, which is known as the “Xiangshan and beauty lake”. In the Northern Song Dynasty, due to the development of porcelain production and grain transport, Xianghu gradually derived into a commercial market. In 1994, Xianghu Town was set up, covering an area of 252 square kilometers, There are 14 administrative villages, including Chenjiafan, Changyuan, Bei’an, Lantian, Qiancheng, Xi’an, Xianghu, Gutian, Yingtian, Shuangfeng, Jinkeng, Dong’an, Ling’an and Dongkou, and the town government is based in Qimailing. (Liu Lulu, 2019) Although the Xianghu area has a splendid porcelain making history for more than 300 years from the Five Dynasties to the Song Dynasty, ceramics are not the pillar industry in this area at present, with one medium-sized ceramic enterprise in the area and more than 100 ceramic studios scattered throughout the community.



Figure 1: Geographic, traffic and population distribution map of Yingtian Village

Ye Jiabe drawn on October 4, 2022

(2)The history of Xianghu kiln in Yingtian Village

By understanding the natural situation of Xianghu Region, we know that there are abundant porcelain clay resources, and the natural environment is suitable for making ceramics. Since the Tang Dynasty, white porcelain and celadon have been made, forming a certain scale of ceramic workshops. From the Tang dynasty to the Five Dynasties (A.D.618-A.D.960), Xianghu Kiln began to use the porcelain making technology existed in Ding Kiln in the south, white porcelain of Xing Kiln in the north, the celadon of Yue Kiln and Longquan Kiln in the south. At that time, due to the differences in the production technology of raw materials, China formed a ceramic pattern of “south making celadon and north white”.

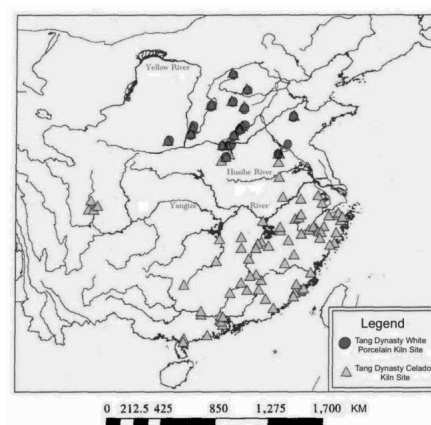


Figure 2: The Porcelain Industry Pattern of “south making celadon and north white”

from the Tang Dynasty to the Five Dynasties

Ye Jiabei drawn on August 2020

It is recorded in the Qing Dynasty document Nan Kiln Notes:

“The fame of Jingde pottery lies in the Song Dynasty, probably because the potters made the era name “Jingde” at the bottom of the ware, the kiln of Jingdezhen is known throughout the world. More than twenty miles from Jingdezhen, there used to be the Xianghu, Yingtian, Hutian kiln and so on. Today’s old porcelain with under-glazed body or with copper inlaid edge, which is the product of Xianghu, Yingtian and Hutian Kilns. Later, since the three kilns located in the remote mountains, and the transportation was not convenient, soon fell into decline.”

This paragraph explains that the Xianghu Kiln was earlier than the Jingdezhen Kiln, and had an influence on the Jingdezhen Kiln, so that the emperor gave a name. It also shows that the reason for the decline of Xianghu Kiln is its remote location, and the central kiln of bluish white porcelain moved to the urban area. In my opinion, the archaeological value of Xianghu Kiln is mainly lies in the following aspects: first of all, the bluish white porcelain gradually entered Changnan Town (the former name of Jingdezhen) from east to west, and Xianghu area in the east was one of the earliest areas to accept the Fanchang Kiln’s bluish white porcelain firing technology. Secondly, Huaertan area of Xianghu Town is a transport wharf of Xiaonan River in Song Dynasty, and there are a lot of broken porcelain deposits on the hill behind the wharf, which can clarify the historical context through archaeological excavation. Thirdly, there are hundreds of undiscovered dragon kilns in the Xianghu area, whether exist unknown types, decorations, or glaze varieties, which need to be further archaeological discovery.

In the Song Dynasty, Changnan Town was given the name “Jingdezhen” (A.D.1004) by Emperor Zhenzong for the town people tribute exquisite bluish white porcelain to the court, which broke the porcelain industry pattern of “south making celadon and north white”, and made Jingdezhen a famous producing area of famous porcelain in the whole country. Later, for the Yuan dynasty set up the Fuliang Porcelain Bureau in Jingdezhen (the first official kiln in the real sense in China. Before the Yuan Dynasty, the official kiln was authorized by the royal family to produce porcelain not only for the royal family, but also for civilian. After the Fuliang Porcelain Bureau, the Imperial ware and kiln factories in the Ming and Qing Dynasties were all directly established by the royal family, with officials appointed as leaders, and the ceramic products were only for the royal family to use) laying a solid foundation.

(3) Current situation of Xianghu Kiln site

Xianghu area ancient site has a wide area, belonging to administrative regions across the baihuwan, lantian, yingtian, xianghu village. The ancient site mainly focused on hilly terrain, and the lush vegetation makes the kiln site relatively hidden. The parts that show on the surface are often saggar and broken porcelain pieces, while the kiln tunnels for firing bluish white porcelain are often hidden in the stratum. However, due to the government departments did not pay enough attention to Xianghu Kiln, and the villagers did not fully understand the cultural value of ancient sites, which resulted in a large number of ancient kiln sites were destroyed in the process of land construction. At the same time, some antiquities traders were eyeing the rural land that being developed on the ancient kiln site, they bought relatively complete Xianghu Kiln bluish white porcelain at a low price, so that these porcelains can circulate into the antique market. In the process of circulation, in order to pursue economic interests, some people labeled Xianghu Kiln utensils with better appearance and glaze color as Hutian Kiln and sold them. As a result, the collector has a one-sided understanding of the gap between Hutian Kiln and Xianghu Kiln, instead of standing on the academic level of archaeology to realize that it should be a whole.

What is more distressing is that some villagers in Xianghu area secretly dug the ancient kiln site, because their target was relatively complete ancient ceramic ware, instead of professional kiln site archaeology and protection, which is also one of the important reasons for the serious destruction of Xianghu Kiln site. In the field investigation of ancient kiln sites in Xianghu area, saggar, porcelain pieces and kiln bricks are often scattered everywhere.



*Figure 3: Bluish white porcelain scattered everywhere in Xianghu ancient kilns
Ye Jiabei Shot on August 25, 2020*

Ajam Sayan, a Thai ceramic expert, applied the concept of community archaeology in Thailand, which is an independent study combining archaeology, conservation and community development of ancient Kiln sites in Thailand (สายันต์ ไพรัชญกิจตร, 2543). Community archaeology in Thailand mainly combines the protection of ancient kiln sites with community development, which has made a new breakthrough on the basis of western community archaeology theory and practice. Compared with China's public archaeology theory, community archaeology advocates the participation of residents in ancient kiln site communities in archaeological excavation, so that community residents can build confidence on their local culture from childhood and consciously participate in the protection and development of ancient kiln site. The management of community archaeology has solved several problems: firstly, the participation of community residents in kiln site archaeology is conducive to building cultural confidence of ceramic culture among community residents. Secondly, puts forward strategic suggestions to the government for protecting and developing ceramic culture. Thirdly, help improve the local economy by training community residents, establishing private museums and ceramic workshops, and developing cultural tourism. In this study, Ajarn Sayan's community archaeological experience was introduced into the Chinese ancient kiln site community, and the community residents were mobilized to participate in the protection and management of the ancient kiln site.

2. Research objectives

- (1) Collects and reorganizes Xianghu kiln records and historical context in order to understand the value and significance of Xianghu kiln.
- (2) Analyze the cultural value of Xianghu Kiln in Yingtian Village in Song Dynasty in order to obtain the methods of protecting and managing the cultural space of Xianghu Kiln.
- (3) Combine with the relevant policies of Chinese governments at all levels, formulated plans for the management of cultural space in Xianghu Kiln in Yingtian Village in order to put forward new suggestions for the management of cultural space in Yingtian Village.

3. Research methodology

This study is based on the qualitative research of Xianghu kiln culture and Yingtian village community, by studying the culture and history of Xianghu kiln in Yingtian village, drawing lessons from Thai community archaeology and ancient kiln site protection cases, interviewing with Yingtian Village government, enterprises, leaders of Xianghu Kiln Museum,

as well as research experts and villagers, we can get the historical context and cultural value of Xianghu Kiln, and the methods of managing ancient kiln sites. Then the cultural space management method of the ancient kiln site community is applied to the Xianghu Kiln Museum, cultural tourism, cultural landscape of Xianghu Kiln in Yingtian village and so on.

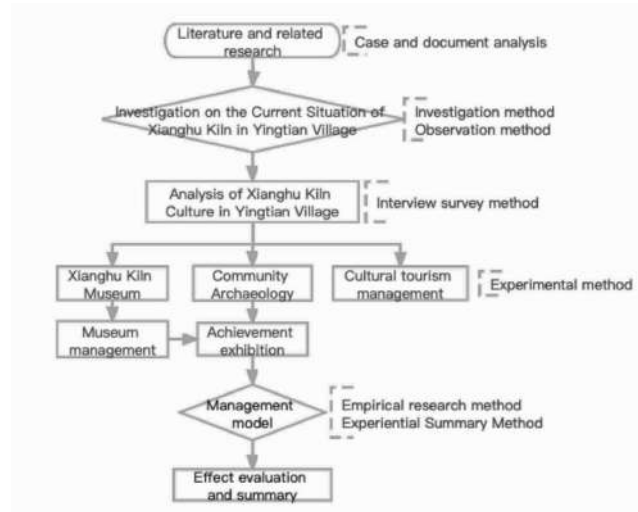


Figure 4: Research method

Painted by Ye Jiabei in January 10, 2021

(1)Literature and related research

Using case and literature analysis, we took the protection cases of ancient kiln sites in Ban Bo Suak, Sukhothai-Si Sachanalai, Mae Nam Noi, wiang bua, San Gam Paeng and other places in Thailand as the experience support of this research. By consulting the relevant documents of archaeology, community archaeology, cultural heritage convention, cultural heritage protection policies in China and Thailand, museology, cultural tourism and cultural landscape, we can understand the existing research condition in this field at domestic and abroad, as well as the collection of the relevant literature of Xianghu Kiln and bluish white porcelain, grasp the history of Xianghu Kiln, and provide a theoretical basis for interviews and observations.

(2)Investigation on the current situation of Xianghu Kiln in Yingtian village

Adopt the methods of investigation and observation to collect the actual or historical situation materials of Xianghu Kiln in Yingtian village in a purposeful, planned and systematic way. According to the research purpose and outline of this study, sensory and auxiliary tools were used to directly observe the study object to obtain information. We comprehensively

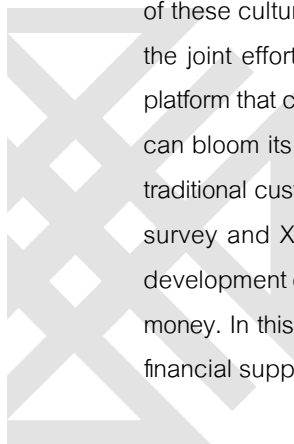


used historical methods, observation methods and other methods to investigate Yingtian Village, Xianghu Kiln site, combing the relevant knowledge information.

(3) Cultural analysis of Xianghu Kiln in Yingtian Village

We use the methods of interview and investigation to obtain experience, analyzing, synthesizing, comparing and summarizing the data collected in the investigation, so as to analyze the regular knowledge.

According to the principle of similarity, we selected the people related to this study: bluish white porcelain research experts, local government and enterprise leaders, community residents. In terms of the selection of specific interviewees, the bluish white porcelain research experts mainly chose experts who have participated in the archaeological investigation of Xianghu Kiln and bluish white porcelain culture research, for example, an exclusive interview was conducted with Jiang Jianxin, director of Jingdezhen Ceramic Archaeological Research Institute; Chen Yuqian, Professor of Jingdezhen Ceramic University; and Wu Jiquan, the operator of the remnant porcelain collection store, through whom we can understand the history and value of Xianghu kiln culture, Professor Chen Yuqian put forward his hope for this study: "This study can transform the research of bluish white porcelain from 'reproduction' to 'reconstruction'." Another interview was conducted with Cheng Qianjin, the head of Xianghu Town Cultural Station; Fang Shisheng, the chief of Yingtian Village; Professor Ye Jianxin, curator of Xianghu Kiln Museum, Xu Zhijun, the chairman of Xu Kiln (the 23rd generation of Xu family in Yingtian Village); and Qiao Sheng, the head of Seeing Mountain Riding Park, through whom we can learn about the existing situation and problems of Xianghu Kiln in Yingtian Village and get suggestions for tourism development of Xianghu Kiln Cultural Park in this region, Professor Ye Jianxin proposed: "We should protect these sites, preserve these cultural heritage for future generations, leave nostalgic memories for the community residents, and establish a platform for the display and dissemination of these cultural relics that have been sleeping in the soil for thousands of years. Through the joint efforts of universities, research institutions and enterprises, we should create a platform that can study and disseminate the culture of Xianghu kiln, so that the buried culture can bloom its glory again." Through visiting community residents, we can learn about the traditional customs of Yingtian Village, as well as suggestions for community archaeological survey and Xianghu Kiln Museum, the villagers, such as Fang Dabo, agreed with the development of Xianghu Kiln, but they were unwilling to occupy their own land or contribute money. In this regard, government departments should coordinate and introduce corporate financial support.



(4)Community archaeology, museum management, cultural tourism management practice

In accordance with the existing theoretical and practical needs of community archaeology, the experimental method is adopted to put forward a practice plan, and scientific instruments and equipment are used to determine the causal relationship between conditions and phenomena by observing, recording and measuring the changes of accompanying phenomena through purposefully and step manipulation under natural conditions.

This research used multidisciplinary theories, methods and achievements to conduct a comprehensive research on a subject. It is a multi-disciplinary research based on the management of cultural resources, including community archaeology, museum management, cultural tourism management, and cultural landscape design.

(5)Community archaeology management model and effect evaluation

By using empirical research and experience summary methods, the specific situation of community archaeology, museum management, cultural tourism management and other practical activities was summarized, analyzed and summarized. The effect of the experiment was evaluated through interviews with community residents and tourists, collection and analysis of basic data, estimation of comprehensive costs and expenses, and estimation of operating income. Making it systematic and theoretical, and upgraded it to a management experience model for other projects.

4. Research results

Through the study in policy, intangible cultural heritage (handicraft protection), museum management, ancient kiln site protection and community archaeology, valuable experience of Xianghu Kiln community archaeology and museum management in Yingtian Village was obtained.

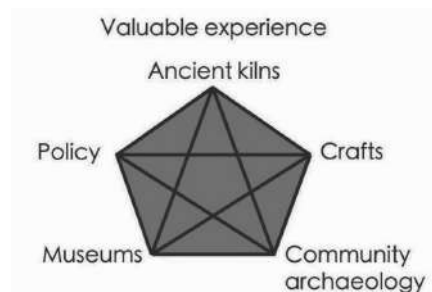


Figure 5 : Valuable experience

Painted by Ye Jiabei in October 6, 2022

- (1) The cultural space management of ancient kiln site cannot be separated from the support of government policies. The community management method system of ancient kiln site generated in this study can help the government to formulate relevant policies.
- (2) The ancient kiln site is a tangible cultural heritage, corresponding to the cultural landscape; the blue and white porcelain making process is an intangible cultural heritage, corresponding to the community residents; the community archaeology and community museum play a role in protecting and displaying the ancient kiln site and the findings of the community archaeological investigation, and the community museum is also a place for handicraft learning.
- (3) The policy is macro, while the ancient kiln site is objective. The community museum as the core of cultural space management (Francis P.M. Manamon, 2017), connects the community archaeological investigation, handicraft revival and community cultural tourism at ancient kiln sites. Communities with these five aspects can apply the cultural space management experience of ancient kiln site community in this study.
- (4) The following valuable achievements were concluded from the analysis of the Thai (world) and Chinese cases, in terms of five aspects: policy, ancient kiln sites, handicraft heritage, community museums, and community archaeology.
- (5) Through interviews with community residents and researchers, the cultural tourism development will be carried out with the Xianghu Kiln Museum as the core, and the Xianghu Kiln Cultural Park will be built. The community residents will be the main participants, and the government will introduce enterprises and investors to participate in the joint development of cultural tourism resources.

Project/Content	Thailand/World	China	Valuable experience
International/National policies	1.Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage and Convention on the World Intangible Cultural Heritage (UNESCO, 1972); 2."Culture-nature Tour"project (ICOMOS, 2017).	1.Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage and Convention on the World Intangible Cultural Heritage (UNESCO, 1972); 2."Culture-nature Tour"project (ICOMOS, 2017).	1.This study is carried out under the auspices of national strategy and can be supported by local governments. 2.This will help to promote the project to the world in the future, and to connect with ancient kiln site communities and handicraft conservation institutions outside China.

Protection of intangible cultural heritage(Handicraft inheritance and development)	1.management experience of OTOP(BuranBenjarong Workshop in SamutSakhon, Thailand,Grand-mother's hand-weaving community workshop in SaenSuk area, ChonBuri Prefecture); 2..management experience of SACICT(-SACICT International Art Center, Ayutthaya, Thailand,SACICT Thai Handicraft Exhibition at Bangkok International Convention and Exhibition Center).	In 2003, Jingdezhen began to apply for the world Intangible cultural heritage, and in 2006, "Jingdezhen Handmade porcelain Technology" became a national intangible cultural heritage project(2006).	1.Management experience of Thailand OTOP and SACICT, as well as research and development experience of handicraft products. 2.The inheritance experience of Jingdezhen's bluish white porcelain production techniques, from "reproduction" to "reconstruction".
Museum management	1.Management experience of community museums Ban Bosuak(สายันต์ไพเราะบุญจิตร(2547); 2.Exhibition design of Southeast Asian Ceramics Museum, Bangkok University.	1.Exhibition design of ceramic specimens in Henan Provincial Museum; 2.Exhibition design of Changsha Kiln Museum.	1.Touchable display of ancient ceramic specimens; 2.The indoor restoration model of the ancient kiln site (Yi Xiaoli, 2014); 3.Ancient ceramic restoration experience.
Ancient kiln site protection	1.Protection and management at the government level (Mea Nam Noi Kiln) 2.Research Institution support and management (Wiang Bua Kiln, Payao House) 3.Community (temple) management mechanism (Ban Bosuak of Nan province and Chiang Mai Wat Pa Tung Sankam Cooking Ceramic Museum).	1.Archaeological Park model of kiln site: Dayao--Dragon Kiln National Archaeological Site Park of Golden village (Xi Yueting, 2013); 2.Cultural tourism model: Yaoli Scenic Area of Jingdezhen; 3.Museum exhibition mode (Archaeological site Restoration Exhibition of Qingshan Kiln of Hubei Provincial Museum, Exhibition of Husi kiln of Wuhan Municipal Museum)	1. ancient kiln protection mode Research of institution-led, community-participated; 2. Cultural tourism experience of ancient kiln sites (Yi Xiaoli, 2014); 3. The experience of the ancient kiln archaeological site Park on the cultural landscape of the dragon kiln.

Community Archaeology	1. Archaeological experiences in Western communities 2. Community archaeological practice in Ajarn.Sayan, Thailand-(สายันต์ไพเราะบุญจิตร,2546)	1.Public archaeological experience; 2.Management experience of Aihe town(Xinhuanet,2019)	1.Community archaeological experience in Thailand,Community archaeology in Ban Bosuak,The Family Museum,Revival of ancient 2.Artists participate in the cultural revival of the countryside.
-----------------------	---	---	---

(6) According to the Ajarn Sayan Thailand ancient kiln site management method and case analysis, he in Ban Bosuak of Nan Province protect ancient kiln practical experience with the sheriff Manus (สายันต์ไพเราะบุญจิตร,2547). The method has been changed from government protection to community protection and management of ancient kiln sites. This study refers to the community archaeology method of Ajarn Sayan to protect and manage the Xianghu Kiln site with the community residents as the center.

Based on case experiences of ancient kiln sites in Thailand, as well as the practice of community archaeology of ancient kiln site of Xianghu Kiln and museum management practice, we summarized the community management model of “protection-research-dissemination-revitalization”. First of all, the protection of ancient kiln sites requires the joint participation of the government, research institutions and community residents. The government needs to do a good job in top-level design, coordinating resources of all parties and guaranteeing funds. Research institutes should conduct archaeological surveys on ancient kiln sites and develop conservation strategies. Community residents need to participate in the process of archaeological investigation and specific implementation of protection and management. Secondly, research on ancient kiln sites mainly relies on research institutions and community residents, so research institutions can start from tangible and intangible cultural heritage to study the cultural value and spiritual connotation of ancient kilns. At the same time, the community residents are trained in the intangible cultural heritage inheritance activity, so that the community residents can master the porcelain making skills. The dissemination of ancient kiln culture requires community management institutions to implement cultural tourism development under the planning of the government. After participating in the protection and research of ancient kilns, community residents gradually

move from cultural confidence to cultural consciousness. The revival of ancient kiln culture requires design, we should introduce designers to participate in cultural tourism planning, complete the visual design of ancient kiln site parks, develop cultural and creative products, and encourage community residents to inherit intangible cultural heritage skills at the same time of developing the creative economy. Such as the production and operation of cultural and creative products, the organization of other folk cultural experiences in the community, the opening of home stay and restaurants, etc. This study also visually upgraded Xianghu Kiln Museum and Yingtian Community, making designs from Logo, application, ancient kiln site cultural landscape, community public space, museum exhibition and others, and also made creative design of Xianghu Kiln bluish white porcelain products.

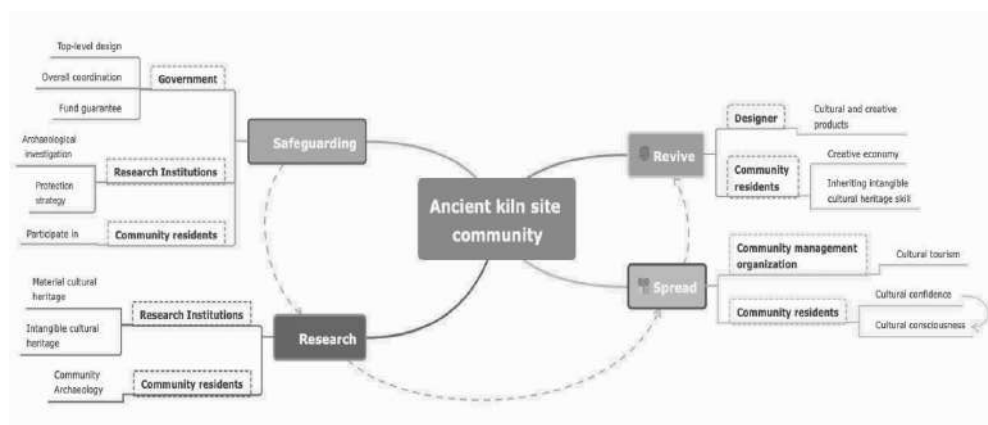


Figure 6: Community management model of ancient kiln site

Painted by Ye Jiabei in July 14, 2022

5. Conclusion

(1) To clarify the historical context and cultural value of Xianghu Kiln for Yingtian Village. Through the investigation of Xianghu Kiln site in Yingtian Village, the life and production mode of the residents in Xianghu Kiln area in Song Dynasty was summarized from some specimens and cultural sites. Through the analysis of the typical product specimens of Xianghu Kiln, the aesthetic and cultural characteristics of Xianghu Kiln in Yingtian Village were concluded. Through the interviews with government, enterprise leaders, research experts and community residents, we can draw a conclusion that people are the core of development. On the one hand, we should retain native residents, encourage returnees and attract new residents. On the other hand, the community museum is used as a platform



to record nostalgia memories, spread rural culture, inherit intangible cultural heritage, and develop cultural and creative economy.

(2) To offer cultural management methods for the preservation and development of the ancient kiln site community.

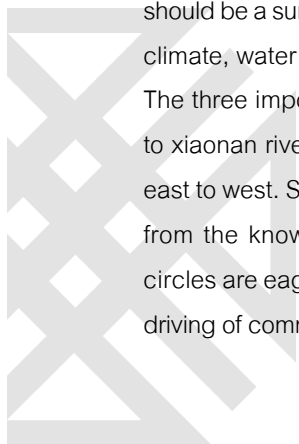
(3) Getting the management solutions for the Xianghu Kiln Museum and cultural tourism, obtaining the support of the community residents, cooperating with the government, enterprises and research institutions, and participating in the community archaeological survey, community museum and cultural tourism projects, so as to revive and disseminate the Xianghu Kiln culture.

6. discussion

Based on the research process and results, several important issues are worth discussing:

(1) History and cultural value of Xianghu Kiln:

In any case, the biggest obstacle to the archaeology of bluish white porcelain of Xianghu Kiln in Song Dynasty is the Chinese ceramic archaeology influenced by the concept of traditional ceramics, which is driven by commercial interests. According to the existing excavation data, Hutian Kiln, 5km away from Xianghu Town, its center is the ancient kiln site of Yangmei Pavilion (called "Sheng Mei Pavilion" in ancient times). In the early 1950s, the famous archaeologist Mr. Chen Wanli visited here, which was taken seriously by the Jiangxi Provincial government and established Hutian Kiln as a major historical and cultural sites protected at the Provincial level. Japanese scholars Fuji Koyama and Bueller Nagaya visited the site in 1965, their archaeological excavations have established Hutian Kiln as the center of bluish white porcelain kiln in Jingdezhen. However, the academic circle ignored an important problem -- the concept of the central kiln site should not refer to a point, but should be a surface, and according to the general knowledge of geography, the soil, geology, climate, water quality and other natural conditions in a certain region are relatively stable. The three important ancient kiln sites of Xianghu, Jinkeng and Hutian, which are adjacent to Xiaonan River basin, should be regarded as a whole with a diameter of about 8km from east to west. So western archaeology emphasizes the process of discovering the unknown from the known and continuously exploring the truth. However, the current academic circles are eager to equate bluish white porcelain with Hutian Kiln, which can only show the driving of commercial interests behind, as well as the academic attitude of ignoring the truth.



(2) Protection policies:

In the process of research, it was found that due to the different land properties, China and Thailand have very different cultural relic protection policies, according to Article 27 of Chapter III of the law of the people's Republic of China on the protection of cultural relics stipulate: "All archaeological excavations must be submitted for approval; Units engaged in archaeological excavations shall be approved by the administrative department for cultural relics under the State Council. No unit or individual may excavate cultural relics buried underground without permission." (Baidu Baike, 2022) The practice of community archaeology is difficult to realize under the current land policy in China. However, China has a vast territory and a long history, and as the only country that still exists among the "four Great ancient civilizations" in ancient times, with extremely rich cultural resources. Our government has great difficulty in the protection and management of cultural heritage and can only focus on the key and typical cultural resources for the protection and management of government actions. Archaeology believes that there shouldn't exist distinction between cultural heritages, only known and unknown by human beings. Therefore, some "secondary important" ancient kiln sites, such as Xianghu Kiln site, were not taken into account by government departments, which resulted in the cultural heritage precariously. Such cases are everywhere.

The archaeology of ancient kiln sites has its particularity. Unlike tombs and urban sites, traditional archaeological objects such as tombs are usually affected by strata, and large-scale excavation is needed to fully understand their original appearance. Ancient kilns are usually built on flat ground or hilly areas, and most of them need adjacent water. In particular, Dragon Kiln in southern China is usually built along the ridges of low hills, most copings have collapsed, and their ruins are mostly tunnels with depth about 0.3-1.2m. The hills where Dragon Kiln is built are mostly mountains with high vegetation coverage, and there are few natural disasters such as landslides and debris flows, and the crustal movement is relatively gentle. Therefore, this kind of ancient kiln site is extremely exposed on the surface, and its original appearance can be restored with a little cleaning on the site surface, need no large-scale excavation, which provides a feasible guarantee for community archaeology in Chinese ancient kiln site archaeology.

In the process of research, the question whether the production technique of Xianghu Kiln bluish white porcelain should be protected and inherited as an intangible cultural heritage has triggered a series of thoughts. Yingtian village Xianghu kiln has a history of





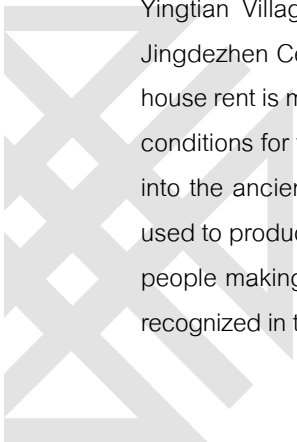
porcelain making from the mid Tang Dynasty to the mid Yuan Dynasty (AD.762-1307). The bluish white porcelain making technique, which was once very popular, has disappeared in the region for more than 700 years. Professor Bamoqubumo, an expert on Intangible cultural heritage in China, said in a lecture at Peking University:

“The fundamental properties of intangible cultural heritage are conventional, existing and vibrant, and intangible cultural heritage is a cultural phenomenon in its entirety, which is practical and constantly evolving.”

This view is also the current Chinese intangible cultural heritage academic consensus. Although the bluish white porcelain making technique of Yingtian village in Song Dynasty discussed in this study disappeared in Yingtian village, this technique has been inherited in Hutian Kiln along the Bank of Nan River, and later in Fuliang magnetic Bureau of Yuan Dynasty, imperial ware factory of Ming Dynasty, imperial kiln factory of Qing Dynasty, and even today. As part of Jingdezhen porcelain making craftsmanship, bluish white porcelain making techniques were listed in China's National Intangible Cultural Heritage list in 2019. Therefore, as an intangible cultural heritage, the bluish white porcelain production technique of Xianghu Kiln in Yingtian Village has not disappeared, but has been carried forward in a broader area. As a cultural source, this study will carry out contemporary transformation of the traditional bluish white porcelain handcraft of Xianghu Kiln in Yingtian Village in the Song Dynasty, and add new highlights to the cultural creative economy of the community.

(3)Protection strategy toward Xianghu Kiln in Yingtian Village:

Through the interview with the villagers of Yingtian Village, it is found that there is a new group, which is a new village group dominated by young ceramists. Most of these new villagers are between 22 and 38 years old, and most of them are migrants who start their own businesses after studying or graduating from Jingdezhen university, because of Yingtian Village is located between Jingdezhen urban area and Xianghu campus of Jingdezhen Ceramic University, only 3km away from Jingdezhen Ceramic University. The house rent is much cheaper than Xianghu Street opposite the school, which provides good conditions for young people to start businesses, these new villagers will inject new energy into the ancient kiln culture. Through interviews, most of the new villagers said that they used to produce bluish white porcelain products, but owing to the market is mixed, some people making second-rate as the first-rate. As a result, bluish white porcelain is not well recognized in the market. Therefore, in the cultural and creative economy section of Xianghu



Kiln, this study firstly discusses and puts forward the evaluation standard of bluish white porcelain, laying a foundation for the development of creative economy.

The research results show that, as an artist to participate in the ancient kiln community, ancient kiln protection and management, spreading of ancient kiln culture, which helps connect government, business and individuals together. The artist has a good aesthetic taste, and unique vision in the reconstruction process of the ancient kiln site community, they also has some creative ideas on the protection and upgrading of the ancient kiln cultural landscape. Artists themselves have a certain social reputation, which makes it easier for government managers and entrepreneurs to gather on the ancient kiln site management platform. In China, some villages invite famous artists to settle down in their villages in the form of talent introduction to transform rural areas, from poverty alleviation by art to rural revitalization by art. For example, Mr. guoaihe, a master of Chinese ceramic art, settled in Qianhe village in Henan Province in the form of art poverty alleviation, and named this place “Aihe town”. He combined the village cultural heritage with his own strengths, and created a rural cultural landscape with large pottery pots, which became flower pots, guardrails, garbage cans, and cultural symbols such as benches, booths, signboards, and footpaths. The activity “art exhibitions of the day” here is a carrier of aesthetic education and public welfare, it gather more than 100 artists here, including creation, exhibition, auction and donation on the same day. All the money was used for the art education of school-age children in the community.

In this study, the famous artist Ye Jianxin was introduced into Yingtian Village, Xianghu Town, Jingdezhen city, the Xianghu Kiln Museum founded by him had assumed the functions of community museum, integrating community history, culture and Xianghu Kiln. On this platform, ceramic researchers, village and town government managers and entrepreneurs were gathered to study the academic value of Xianghu Kiln bluish white porcelain. Community archaeological activities were also initiated, gathering the youth and children in the community to participate in the ancient kiln site investigation activities, letting them find ancient specimens in their own land, through professional explanation to realize the wisdom of the ancients and the importance of cultural heritage. In this way, they consciously protect and spread the culture of Xianghu Kiln. Xianghu Kiln Museum displays the results of archaeological investigation in the community and becomes an important base for people to study Xianghu Kiln. At the same time, the cultural landscape of the ancient kiln site is protected and upgraded, in order to form a cultural tourism park integrating museums, cultural landscapes, homestays and restaurants.

7. Suggestions

7.1 Suggestions for application of results

(1) In order to encourage the residents of Yingtian Village to participate in the development of cultural tourism, villages and town governments can reduce or exempt taxes on community residents who set up home stay facilities, restaurants and workshops, and introduce research experts and artists to train community residents in tourism marketing, Xianghu Kiln culture, porcelain making skills and other aspects.

(2) In order to promote the development of blue and white porcelain culture and creative economy, the government should promote the evaluation standard of bluish white porcelain products, encourage producers to protect porcelain clay resources, improve product quality, concentrate on producing high-quality products, avoid vicious competition in the market, and maintain sound development of blue and white porcelain cultural and creative economy.

(3) In order to develop the creative economy of Yingtian Village, they can introduce artists and research experts to the village and set up studios for them. On the one hand, driving community residents to participate in the cultural and creative economy, and on the other hand, attract enterprises to settle in with the help of the social influence of artists and experts.

7.2 Recommendations for further research

(1) In order to realize that cultural tourism accurately drives the development of community economy, the next step will add quantitative analysis, set up questionnaires, and obtain relevant economic data to evaluate the value of cultural tourism. For example, the reward for community residents to participate in cultural tourism development, the compensation and reward amount of residents who relocate due to cultural tourism development, and the expected economic benefits of cultural tourism in all aspects.

(2) For the sound development of bluish white porcelain, the next step is to gradually develop the evaluation standard of bluish white porcelain products into the evaluation standard of ceramic cultural and creative products, so that the ceramic cultural and creative industry has a basis to rely on, form industry standards, and establish correct guidance for ceramic cultural and creative products.

(3) In order to promote the community protection and development management methods of ancient kiln sites, the results of this research are applied to the teaching practice of graduate students, which will play a guiding role in the revival and development of Qichun guan kiln pottery techniques in Hubei Province and the community archaeological practice

of the Song Dynasty ancient kiln site group in Jiangxia District, Wuhan City, Hubei Province. (4) In order to expand the influence of Xianghu Kiln Museum, this Museum as an open exchange platform, can cooperate with SACICT of Thailand in future exhibition projects, and invite Thai ceramic craftsmen to Xianghu Kiln to learn and experience the production skills of bluish white porcelain, and combine the Sangkalok ceramic production skills and Xianghu Kiln bluish white porcelain skills to create the cross-cultural ceramic works. We also plan to cooperate with the Ban Bosuak community in Nan, Thailand, and invite the residents of Yingtian Village in China to exchange life experience with the residents of Ban Bosuak, so that the residents from the same ancient kiln community can use their own skills to help the ancient kiln site community revive and spread culture under the cross-cultural background.

Reference

Reference books:

- สายนต์ไพโรชาญจิตร. (2543). กระบวนการเสริมสร้างพลังชุมชนท้องถิ่นในการจัดการโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศิลปวัตถุ : ศึกษาเฉพาะกรณี ชุมชนวัดหัวแดง ตำบลแม่สา อำเภอยางสะ จังหวัดน่าน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- _____. (2546). กระบวนการโบราณคดีชุมชน: การวิจัยเชิงปฏิบัติการพัฒนาแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสามารถของชุมชนท้องถิ่นในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมใน จังหวัดน่าน, รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ ภาควิชาการพัฒนาศูนยชุมชน มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- _____. (2547). การฟื้นฟูพลังชุมชนด้วยการจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีและ พิพิธภัณฑ: แนวคิด วิธีการ และประสบการณ์จากจังหวัดน่าน, โครงการเสริมสร้าง การเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Tao Lianghu, Chen Wei, Lu Jichuan. (2014). Charming village -- theory, practice and case of ecological village construction (1st ed.) Beijing: People's publishing house.
- Yi Xiaoli. (2014). Research on Cultural Heritage Tourism Management (1st ed.) Beijing: China Tourism Press.
- Xi Yueting. (2013). Research on cultural tourism of Chinese Archaeological Site Park (1st ed.) Shanxi: Northwest University.



Reference periodicals:

Liu Lulu.(2019). Visit Xianghu kiln in Jingdezhen: visit Changjiang Jianxin of Jingdezhen
Institute of ceramic archaeology People's weekly, (9), 89.

Francis P.McManamon.(2017). New Perspectives in Cultural Resource Management.
Taylor, 2.

Reference network materials:

ICOMOS. (1999). International Cultural Tourism Charter: Managing Tourism at Places of
Heritag Significance. Retrieved October 11, 2020, from [https://www.icomos.org/
charters/tourism_e.pdf](https://www.icomos.org/charters/tourism_e.pdf).

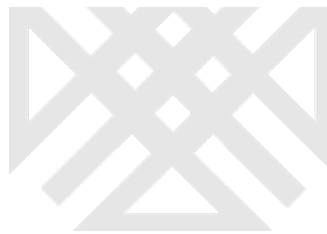
Xinhuashe. (2018, September 26).The CPC Central Committee and the State Council
issued the Strategic Plan for Rural Revitalization (2018-2022).Retrieved
October 17, 2022, from http://www.gov.cn/zhengce/2018-09/26/content_5325534.htm

Xinhuanet (2019, April 11). Luoning, Henan: the "love and town" in the mountains when
the countryside meets art Retrieved October 15, 2020, from [http://hn.chinaso.
com/ly/detail/20190411/1000200033030101554954281759131865_1.html](http://hn.chinaso.com/ly/detail/20190411/1000200033030101554954281759131865_1.html)

Baidu Baike. (2022, January 2). Law on the Protection of Cultural Relics of the People's
Republic of China. Retrieved January 10, 2022, Law on the Protection of Cultural
Relics of the People's Republic of China from [https://baike.baidu.com/item/830358?fr=
aladdin](https://baike.baidu.com/item/830358?fr=aladdin)







การวิเคราะห์กระบวนการสร้างผลงานศิลปะบำบัดผ่านการถอดรหัส ผลงานศิลปินผู้สร้างผลงานศิลปะร่วมสมัย

Analyze the process of creating works of art therapy through decoding the works
of artists create works of contemporary art

Received March 18, 2022
Revised May 10, 2022
Accepted May 19, 2022

นรินทรา เกโส¹
ปิติวรรณ สมไทย²
ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์³

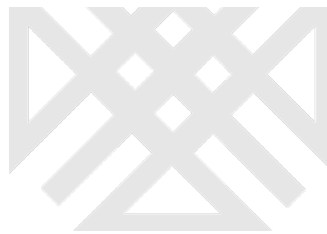
บทคัดย่อ

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์กระบวนการทำงานของศิลปินที่ใช้ศิลปะเป็น
ตัวแทนทางจิตวิทยาการรับรู้ ระหว่างการรับรู้ทางจิตวิทยาและความงามสู่กระบวนการสร้างสรรค์
ศิลปะบำบัด ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าที่มาของศิลปกรรม ในการวิจัยมีการวิเคราะห์ศิลปินที่ได้รับ
แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในด้านลบ มาสู่การสร้างผลงานทางศิลปะ ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์
ประสบการณ์พื้นหลังของศิลปินสู่การสร้างผลงานโดยได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ลักษณะผลงาน
สร้างสรรค์ที่ศิลปินแสดงออกผ่านผลงานโดยการให้รหัสการรับรู้ระหว่างผู้ชมผลงานศิลปะและตัว
ศิลปินผู้สร้างกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะบำบัด ซึ่งมีความสอดคล้องที่เกี่ยวข้องโดยตรงเกี่ยวกับการ
การรับรู้ทางจิตได้สำนึกซึ่งเป็นระบบความสัมพันธ์ที่เกิด เพื่อเกิดก่อให้การสังเคราะห์นำไปสู่การใช้
ศิลปะบำบัดเพื่อแก้ไขปัญหาสภาพจิตใจให้ดีขึ้น ซึ่งในเบื้องต้นที่ผู้วิจัยสนใจคำว่ามานุษยวิทยา (Anthro-
pology) ซึ่งหมายถึงศาสตร์ที่ศึกษามนุษย์ แต่เนื่องจากมนุษย์มีหลายมิติ ศาสตร์ของมานุษยวิทยา
เป็นศาสตร์ที่มีลักษณะเปิดกว้าง หากมองจากปรัชญาแรกเริ่มของมานุษยวิทยาก็จะพบว่า มานุษยวิทยา
ต้องการทำความเข้าใจวิถีชีวิตของมนุษย์ที่ยังมีลมหายใจและที่เคยอยู่บนโลกนี้ การศึกษาวิเคราะห์
ศาสตร์ทางด้านจิตวิทยาการรับรู้เพื่อให้เข้าใจความเป็นมนุษย์ และผู้วิจัยคัดเลือกวิเคราะห์ศึกษา
แนวคิดจากศิลปินทั้ง 7 ท่าน ที่ทำงานศิลปะบำบัดผ่านกระบวนการ การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความ
หลากหลาย ได้แก่ วินเซนต์ แวนโก๊ะ, มาร์ค รอธโก, มาร์นา ออบราโมวิทซ์, โจเซฟ ไคซูธ, แอร์วิน วูร์ม,
คามิน เลิศชัยประเสริฐ, อารยา ราษฎร์จำเริญสุข โดยกระบวนการวิเคราะห์ลักษณะผลงานสร้างสรรค์
ศิลปะบำบัดและมีการใช้จิตวิทยาในการถ่ายทอดผลงานที่ศิลปินแสดงออกผ่านผลงานโดยผ่านการ
สร้างรหัสการรับรู้ระหว่างผู้ชมผลงานศิลปะและตัวศิลปินผู้สร้างผลงาน ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจ
จากการใช้ศิลปะในรูปแบบที่ต่างกันในการสร้างกระบวนการวิธีการบำบัดในลักษณะวิธีการที่
เฉพาะของศิลปินซึ่งล้วนแต่ก่อเกิดการพบคุณค่าของมนุษย์ในเชิงของการใช้ศิลปะการสังเคราะห์
วิเคราะห์ตระหนักรู้จากความรู้สึกและประสบการณ์ที่ผ่านมา หันกลับไปมองส่วนที่ผ่านมาในฐานะ
คนที่เคยอยู่ในเหตุการณ์ เคยร่วมในประสบการณ์นั้นอย่างไร ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยได้หลังจากการวิเคราะห์

¹ นิสิตปริญญาโทชั้นบัณฑิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² รศ. สาขาวิชากราฟิกอาร์ต&กราฟิกมีเดีย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผศ.ดร. สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



ข้อมูลแนวคิดและรูปแบบผลงาน จะนำไปสู่การสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะบำบัด และนำไปสู่การพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นมนุษย์อันประเสริฐและบำบัดเยียวยาจิตใจในระดับลึก ด้านในของตนได้

ABSTRACT

This research analyzes work procedures of artists whose art is used as a medium for gaining awareness of beauty and the creative process, a kind of psychological therapy. It provides an analytic study of the source of this art, with attention given to artists whose work was inspired by negative experiences. Background characteristics of creative works displayed by the artists are examined through encoding perceptions gleaned from art works that have reached through to the viewers from the artists who created them. The creative process of art therapy is attuned to an unconscious gain in awareness arising from this relationship, as a synthesis is built which enables therapeutic creation of visual works of art. From the outset the word “anthropology” takes on significance. This is the science whose subject is the human being, though since humanity has so many dimensions, the scope of anthropological study is vast. Its fundamental philosophy calls for understanding of ways of life both of living people and past world populations. This research extends this to the use of cognitive science as a way of understanding what it is to be human. Here it gives special attention to the artistic concepts of seven artists: Vincent Van Gogh, Mark Rothko, Marina Abramović, Joseph Kosuth, Erwin Wurm, Kamin Lertchaiprasert, and Araya Ratchamroensuk. The forms displayed in their artistic works are analyzed through an encoding of perceptions viewers have taken from them in relation to the artists who created them. The research was inspired by the widely varying forms and formats applied to create therapeutic methods unique to each artist, all of whom produced something of value to human beings with artistic syntheses of past feelings and experiences. These feelings and experiences are examined with a retrospective look at the standpoints of the persons who experienced them and the nature of their involvement. Analysis of the concepts and forms of these works leads to synthetization of a therapeutic art creation process that can be used for a human being's personal development to become more whole and heal the spirit at its deepest levels.

คำสำคัญ: ศิลปะบำบัด, ถอดรหัสการรับรู้, ทัศนศิลป์, ศิลปะร่วมสมัย

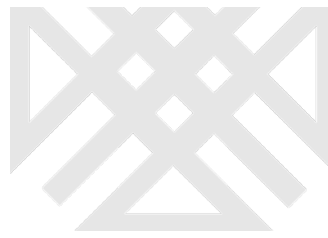
Keywords: Art Therapy, The Cognitive Relationship, Visual Art, contemporary art

บทนำ

ผลกระทบทางด้านจิตใจจะเป็นหนึ่งในสามสาเหตุหลักที่ทำให้คนต้องเสียชีวิตในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบันนี้มีผู้ป่วย 4 - 10 เปอร์เซ็นต์ และประมาณ 15 เปอร์เซ็นต์ของผู้ที่ป่วยรุนแรงจะฆ่าตัวตาย สภาวะผู้ป่วยที่มีผลกระทบทางด้านจิตใจมีการสื่อสารระหว่างเซลล์ประสาทของสมองและสารเคมีในสมองที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ปกติมีความแปรปรวน เมื่อพบเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความกดดันทางจิตใจ ซึ่งสาระสำคัญจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยในการสูญเสียความสัมพันธ์ของคนรัก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการลดความมั่นคงทางอารมณ์ของผู้วิจัย ศิลปะคือผลงานที่มาจากจิตภายใน มีความหลากหลายทั้งในเชิงมิติความลึกและความซับซ้อน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าทุกความสัมพันธ์ที่จบลงไป มีซากปรักหักพังของความสัมพันธ์หลงเหลือให้นึกถึง ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาศาสตร์จิตวิทยาการรับรู้ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก มุมมองต่อโลกและปรัชญาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสว่ามีวิธีคิด (Thinking Process) เกี่ยวกับประสบการณ์การรับรู้ที่เป็นความจริงตามธรรมชาติอย่างไรและมีวิธีในการถ่ายทอดหรือ การสร้างสรรค์ผลงานเป็นแบบไหน โดยนำหลักทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ผ่านขั้นตอนกระบวนการวิเคราะห์ ไปสู่การสังเคราะห์เพื่อก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่มีลักษณะและคุณค่าทางความงาม โครงการนี้เป็นวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติจากสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) และศาสตร์ทางจิตวิทยาการรับรู้โครงข่ายทางความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถเป็นพลังขับเคลื่อนให้กระบวนการทัศนต่อตัวเองและสิ่งรอบข้างให้ดีขึ้นลดความวิตกกังวล และเพิ่มความเป็นไปได้ในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี โดยเฉพาะมนต์ทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งมีแก่นรากฐานในการเข้าถึงความจริง การเข้าถึงสุนทรียรสทางศิลปะจึงเป็นการแสวงหาความจริงด้วยการเผยให้เห็นแก่นสาระภายในของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความจริงที่เหนือออกไปจากโลกตามตาเห็นสู่การแสวงหาความจริงแท้อันเป็นสากลด้วยในปัจจุบันความหลากหลายและความดกดันจนทำให้มนุษย์ตั้งคำถามที่ท้าทายกับสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่มนุษย์ไม่เชื่อว่ามีความจริงสมบูรณ์แบบแต่ทุกสิ่งล้วนถูกสร้าง (Construct) รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

นักปรัชญาชาวกรีกชื่ออริสโตเติล (Aristotle) ได้อธิบายเอาไว้ว่า “มนุษย์เป็นสัตว์สังคม” (Social Animal) ซึ่งหมายความว่า มนุษย์จะมีชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นหมู่เหล่า มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กันในหมู่มวลสมาชิก ซึ่งอาจเป็นชาติเดียวกัน นับถือศาสนาและพูดภาษาเดียวกัน มีวิถีชีวิตที่คล้ายคลึงกัน ดังนั้นการที่มนุษย์ต้องอยู่รวมกันในสังคมเดียวกันมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนดูแลมีกิจวัตรประจำวันบนพื้นที่ร่วมกัน จึงทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “ปฏิสัมพันธ์” ขึ้นนั่นคือการที่มนุษย์ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง เช่น การติดต่อสัมพันธ์ ทะเลาะ หรือแม้กระทั่งการสืบทอด

ซิกมันด์ ฟรอยด์ คิดว่าประสบการณ์และความรู้สึกจากวัยเด็กจะมีผลต่อความสัมพันธ์และความเข้าใจในความสัมพันธ์อื่น ๆ ในชีวิตนอกจากนั้นแล้วยังมีอิทธิพลต่อการเลือกบุคคลที่ตนจะมีความสัมพันธ์ด้วย (object choice) ดังที่ฟรอยด์ได้เคยอธิบายว่าการเลือกบุคคลที่จะมีความสัมพันธ์ด้วยอาจจะเป็นแบบ anaclitic ซึ่งเป็นการเลือกเพราะบุคคลที่ตนเลือกนั้นกระตุ้นให้ระลึกถึงบุคคลที่มีความสำคัญในอดีต หรือการเลือกแบบ narcissistic โดยการเลือกบุคคลที่มีลักษณะบางอย่าง



เหมือนตนเอง โดยที่ทั้งสองแบบนี้ อาจเป็นแบบบวก (positive way) คือเลือกคนที่เหมือนบุคคลในอดีตหรือเหมือนตน แบบลบ (negative way) คือเลือกคนที่ตรงกันข้ามกับบุคคลในอดีตหรือตนเอง และแบบอุดมคติ (ideal way) คือบุคคลที่ตนเลือกนั้นเป็นเหมือนดังที่ตนเองอยากให้บุคคลในอดีตหรือตนเองเป็น

ลาอง (Lacan) ทฤษฎีความคิดและจิตวิเคราะห์ (Lacan and psychoanalysis) ความรู้สึกเกี่ยวกับการสูญเสีย (The sense of loss) ความมีตัวตนเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ทั้งหมด ได้เข้ามามีบทบาทโดยผ่านหลักการของความแตกต่าง โดยความตรงข้ามกับ"คนอื่น"หรือ"คุณ"กับ"ฉัน" อีกด้านหนึ่ง ความมีตัวตนไม่ได้เป็นแก่นสารอันหนึ่ง แต่เป็นชุดหนึ่งของความสัมพันธ์ต่าง ๆ สามารถได้รับการชักนำไปได้โดยการกระตุ้นของระบบการบ่งชี้อื่นหนึ่งซึ่งมีอยู่ก่อนปัจเจกบุคคล และที่ได้มา กำหนดเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเขาหรือเธอ เพราะฉะนั้น วาทกรรมหรือคำอธิบายจึงเป็นตัวแทน ซึ่งตัวตนได้รับการสร้างขึ้น และแบบแผนการดำรงอยู่คำจูนมันเอาไว้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสบการณ์การรับรู้ทางด้านสุนทรียศาสตร์ทางประสาทสัมผัสเชิงสัมพันธ์ของมนุษย์ทางด้านบวกและด้านลบซึ่งเป็นประสบการณ์ทางการสัมผัสที่รู้สึกได้ (sensibility experience) เพื่อนำไปสู่การเยียวยาวิภาษภาวะทางจิตใจในด้านลบ
2. เพื่อบูรณาการสหวิทยาการระหว่างศิลปะและจิตวิทยาทางด้านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีทางจิตวิทยาวิเคราะห์ความสัมพันธ์นำไปสู่การสร้างผลงานศิลปะร่วมสมัย
3. เพื่อใช้ชุดความรู้จากการสังเคราะห์โครงสร้างทางด้านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์เพื่อใช้วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่มีนัยยะเชิงสัมพันธ์ของมนุษย์ เพื่อพัฒนาสู่กระบวนการสร้างงานศิลปะบำบัดจิตวิทยาการรับรู้ โดยกระบวนการรับรู้ทางทัศนศิลป์ (perception in visual art)

วิธีการวิจัย

ใช้วิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ (Practice led Research) สืบหาข้อมูลพื้นฐานศึกษาและค้นคว้าวิเคราะห์ "ประสบการณ์ความสัมพันธ์" ทางจิตวิทยาเชิงบวก และจิตวิทยาเชิงลบ และ "การสังเคราะห์สุนทรียารมณ์" ประสบการณ์การรับรู้ทางด้านสุนทรียศาสตร์ทางประสาทสัมผัสเชิงสัมพันธ์ของมนุษย์ปัจเจกบุคคล

นำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงแยกแวกประเด็นวิเคราะห์ (Analysis) สังเคราะห์ (Synthesis) ตีความหมาย (Interpretation) จากนั้นนำข้อมูลซึ่งเป็นข้อเท็จจริง ความจริงที่ผ่านการตีความหมายของการใช้เหตุผล กระบวนการตรรกวิทยา (Logic) ที่สามารถตอบประเด็นต่าง ๆ ของปัญหาได้ นำข้อมูล

สร้างภาพร่างเบื้องต้น (Sketch Idea) ศิลปะในลักษณะเฉพาะบุคคลตามแนวความคิดของผู้วิจัย โดยมีการประเมินผลทางสุนทรียภาพ

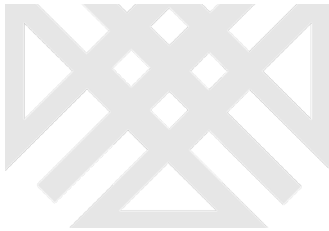
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

นำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงแยกแแตกประเด็นวิเคราะห์ (Analysis) สังเคราะห์ (Synthesis) ตีความหมาย (Interpretation) จากนั้นนำข้อมูลซึ่งเป็นข้อเท็จจริง ความจริงที่ผ่านการตีความหมายของการใช้เหตุผล กระบวนการตรรกวิทยา (Logic) ที่สามารถตอบประเด็นต่าง ๆ ของปัญหาได้ การวิเคราะห์ผลงานศิลปะในลักษณะเฉพาะบุคคลตามแนวความคิดของผู้วิจัยโดยมีการประเมินผลทางสุนทรียภาพ การศึกษาวิจัย และข้อมูลจากฐานข้อมูลที่มีการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อาทิ งานวิจัยในแนวทางการจิตวิทยา และ โรงพยาบาลเชลซีและเวสต์มินสเตอร์ แห่งลอนดอน, รวบรวมจากข้อมูลผลงานศิลปะบำบัดของศิลปินผู้มีแนวคิดและกระบวนการในการเยียวยาสภาพจิตใจ และข้อมูล ตำรา บทความของจิตแพทย์และนักจิตวิเคราะห์ เป็นผู้ริเริ่มแนวความคิดเกี่ยวกับศิลปะบำบัด ตำราด้านศิลปะบำบัด ซึ่งเป็นการนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์และการทำจิตบำบัด

ผลการวิจัย

ศึกษาวิเคราะห์กระบวนการผลงานศิลปะบำบัดนำไปสู่องค์ความรู้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) โดยอาศัยหลักการและการทฤษฎีใหม่ที่เกิดจากองค์ความรู้ทางศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์ให้ได้ผลงานศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) ที่สามารถเป็นเครื่องมือทางเลือกในการเยียวยารักษาภาวะผู้ป่วยทางจิตในด้านลบ ซึ่งมีปัญหาทางด้านจิตใจ ซึ่งจะเป็นลักษณะการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภท ศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) ที่จะประกอบด้วยศิลปะการติดตั้ง (Installation art) การสร้างพื้นที่จำลอง จากการทดลองทดสอบทางกายภาพซึ่งถือเป็นเครื่องมือรับความคิดหรือวิธีคิดทางกระบวนการความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “ผู้ป่วยสภาวะจิตในด้านลบ” ที่มีวิธีการเฉพาะใช้สำหรับการสร้างผลงานศิลปะโดยมีองค์ประกอบ (elements of art) หรือส่วนย่อยต่าง ๆ มาผสมผสานกันเพื่อให้เกิดเป็นผลรวม ในกระบวนการของประสบการณ์ร่วมในการสร้างปฏิสัมพันธ์ ที่จะช่วยในการเยียวยารักษาภาวะจิตใจให้มีความสมดุล สร้างผลงานศิลปะที่เกิดจากการนำอารมณ์และความรู้สึกมาสร้างงานมีความสัมพันธ์

ซึ่งล้วนแต่ก่อเกิดการพบคุณค่าของมนุษย์ในเชิงของการใช้ศิลปะการสังเคราะห์ พิเคราะห์ ตระหนักรู้จากความรู้สึกและประสบการณ์ที่ผ่านมา หันกลับไปมองส่วนที่ผ่านมาในฐานะคนที่เคยอยู่ในเหตุการณ์ เคยร่วมในประสบการณ์นั้นอย่างไร ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยได้หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดและรูปแบบผลงาน จะนำไปสู่การสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะบำบัดและนำไปสู่การพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นมนุษย์อันประเสริฐและบำบัดเยียวยา จิตในระดับลึกด้านในของตนได้

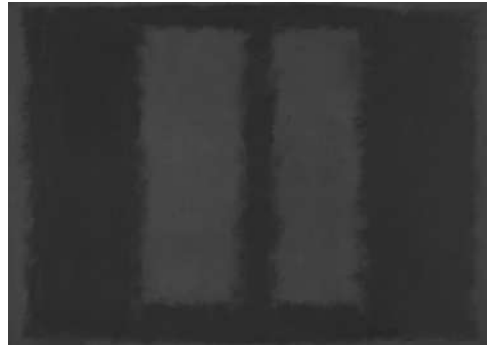


ศิลปิน	ประเภทผลงาน	ได้รับแรงบันดาลใจจาก การรู้สึกสูญเสีย	การถ่ายทอด ความรู้สึกผ่าน กระบวนการ ความคิด	การใช้ กระบวนการ ทางศิลปะใน การบำบัด	จิตวิทยาทาง กับระหว่าง ผลงานและ ผู้ชม
วินเซนต์ แวนโก๊ะ	Painting	✓	✓	✓	✓
มาร์ค รอธโก	Painting	✓	✓	✓	✓
มารีนา ออบราโมวิช	Conceptual & performance art	✓	✓	✓	✓
โจเซฟ โคซูธ	Conceptual art		✓		✓
แอริวิน วูร์ม	Conceptual art		✓		✓
คามิน เลิศชัย ประเสริฐ	Conceptual art		✓		✓
อารยา ราษฎร์ จำเริญสุข	Conceptual art	✓	✓	✓	✓

ภาพตารางที่ 1 เก็บรวมข้อมูลศิลปินที่ใช้ศิลปะเป็นตัวแทนทางจิตวิทยาการรับรู้ผู้วิจัยทำการศึกษา
วิเคราะห์ที่มาของศิลปกรรม

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลศิลปินที่ใช้ศิลปะเป็นตัวแทนทางจิตวิทยาการรับรู้ ผู้วิจัยทำการ
ศึกษาวิเคราะห์ที่มาของศิลปกรรม โดยกรอบแนวคิดในการวิจัยมีการวิเคราะห์ศิลปินที่ได้รับ
แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในด้านลบ มาสู่การสร้างผลงานทางศิลปะ ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์
ประสบการณ์พื้นหลังของศิลปินสู่การสร้างผลงานโดยได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ลักษณะผลงาน
สร้างสรรค์ที่ศิลปินแสดงออกผ่านผลงานโดยการห้สการรับรู้ระหว่างผู้ชมผลงานศิลปะและตัว
ศิลปินผู้สร้างผลงาน วินเซนต์ แวนโก๊ะ (Vincent van Gogh) ศิลปินที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลมาก
ที่สุดในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ผลงานของเขาโดดเด่นด้วยความงดงาม เต็มไปด้วยอารมณ์
ความรู้สึก และมีสีสันสดใส แต่ชีวิตจริงของเขากลับหม่นหมองทุกข์ระทม เขาเกิดที่ประเทศ
เนเธอร์แลนด์ในปี 1853 เป็นเด็กที่เคร่งขรึมจริงจังและคิดมาก เขาต้องทำงานหลายอย่างตั้งแต่
เป็นวัยรุ่น แต่ไม่เคยประสบความสำเร็จ ก่อนที่จะหันมาสนใจและเริ่มต้นเขียนภาพในวัย 27 ปี
และในปี 1885 เขาก็มีผลงานสำคัญชิ้นแรกคือ The Potato Eaters เขาสร้างผลงานชิ้นยอดเยี่ยมมาก
ที่นี่ เช่น Sunflowers, Café Terrace at Night, Irises รวมทั้งผลงานที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเขา The
Starry Night แวนโก๊ะต้องทนทุกข์กับความเจ็บป่วยและอาการโรคจิตผิดปกติ เขาไม่ค่อยใส่ใจต่อ
สุขภาพ ไม่ค่อยกินอาหารแต่ดื่มจัด เคยคลุ้มคลั่งถึงขั้นใช้มีดโกนตัดใบหูข้างซ้ายของตัวเอง จนใน
ที่สุดเขาก็จบชีวิตด้วยการยิงตัวเองเมื่อปี 1890 ด้วยวัยเพียงแค่ 37 ปี แวนโก๊ะเหมือนเป็นผู้แพ้ตลอด

มา ชีวิตล้มเหลว ถูกประณามว่าเป็นคนบ้า แต่ในช่วงเวลาเพียง 10 ปีของการเป็นจิตรกร เขามีผลงานภาพเขียนกว่า 800 ภาพ แม้ว่าตลอดชีวิตเขาจะขายภาพเขียนได้เพียงภาพเดียว คนซึ่งยังเป็นเพื่อนศิลปินของเขาเอง แต่จากฝีมือที่หยาบและหนาไม่เหมือนใครกลับถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างยอดเยี่ยม กลายเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

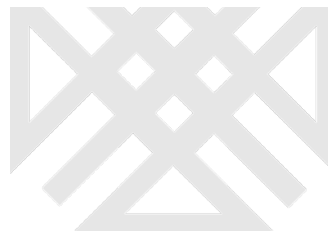


ภาพที่ 1 ภาพผลงาน *Black on Maroon* 1958 โดย มาร์ค โรทโก

มาร์ค โรทโก (Mark Rothko) เชื้อมั่งในความสำคัญของประสบการณ์ส่วนตัวของบุคคลในภาพวาดของเขา ในมุมมองของเขาผู้ชมจะถูกดึงเข้าไปในความสัมพันธ์ลึกๆ เมื่อต้องเผชิญหน้ากับผืนผ้าใบสภาพแห่งความอ่อนแอทางอารมณ์และการรับรู้ความรู้สึกทั้งหมดคล้ายคลึงกับสภาพอารมณ์ของ Rothko ขณะวาดภาพผืนผ้าใบในสตูดิโอของเขา ไม่เพียงแต่เขาหมกมุ่นอยู่กับปฏิกิริยาดิบของมนุษย์หรือสิ่งที่เขาเรียกว่า “อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ - โศกนาฏกรรมความพลับปลั้มการลงโทษและอื่น ๆ และพบว่านี่เป็นวิธีเดียวที่ “ถูกต้อง” ในการตอบสนองต่อภาพเขียนของเขา ขณะที่เธอเข้าหาผ้าใบผู้ชมจะต้องจัดความปรารถนาที่จะตีความหรือเข้าใจภาพวาดในแง่สติปัญญาและปล่อยให้ตัวเองถูกขยับด้วยอารมณ์



ภาพที่ 2 ภาพผลงาน *Untitled* 1969 โดย มาร์ค โรทโก



มารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović) คือศิลปินเพอร์ฟอร์แมนซ์ ชาวเซอร์เบีย ผู้มีชื่อเสียงโดดเด่นเป็นที่รู้จักมากที่สุดของโลกคนหนึ่ง เธอทำงานศิลปะอันท้าทายมากกว่าสี่ทศวรรษ มีฉายาว่า Grandmother of Performance Art ผลงานของเธอมักเกี่ยวข้องกับการท้าทายขีดจำกัดความอดทนของร่างกายและจิตใจ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง ความเจ็บปวด ความไม่จริงยั่งยืนของชีวิต ประเด็นทางเพศ ผลงาน Imponderabilia (1977) ที่ทั้งคู่ยืนเปลือยประจันหน้าเข้าหากันตรงประตูทางเข้าแคบ ๆ ของหอศิลป์ และบังคับให้ผู้ชมต้องเดินแทรกระหว่างร่างเปลือยทั้งสองเพื่อเข้าไปข้างใน พวกเขาต้องเลือกว่าจะหันหน้าไปหาใคร หรือสัมผัสกับร่างเปลือยของใครเวลาแทรกตัวผ่านเข้าไป และท้ายที่สุดแล้ว ประสบการณ์ที่ว่ามันจะทำให้พวกเขารู้สึกอย่างไรในความสัมพันธ์



ภาพที่ 3 Imponderabilia (1977) และ The Artist is Present (2010) โดย มารีนา อบราโมวิช

โจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth) ผลงานของศิลปินชาวอเมริกัน One and Three Chairs (1965) ผลงานศิลปะจัดวางที่ประกอบด้วย เก้าอี้ธรรมดาๆ หนึ่งตัว ภาพถ่ายเก้าอี้ตัวนั้นขนาดเท่าจริง กระดาษถ่ายสำเนาขนาดใหญ่ที่พิมพ์ความหมายของคำว่า ‘เก้าอี้’ จากพจนานุกรมลงไป ถึงแม้ตัวเก้าอี้จะเปลี่ยน สิ่งที่ยังคงอยู่เหมือนเดิมทุกครั้งคือกระดาษสำเนาที่พิมพ์ความหมายของคำว่า ‘เก้าอี้’ จากพจนานุกรม กับแผ่นผังและคำสั่งในการติดตั้งงานของโคซูธที่ไม่ว่าใครก็ตามที่นำ ผลงานชิ้นนี้ไปจัดแสดง จะต้องเลือกเก้าอี้หนึ่งตัวมาตั้งหน้ากำแพง ถ่ายรูปเก้าอี้ อัปเดตภาพออกมาในขนาดเท่าของจริง ติดบนกำแพงทางซ้ายมือของเก้าอี้ และถ่ายเอกสารความหมายของคำว่าเก้าอี้จากพจนานุกรมขยายขนาดและนำมาติดบนกำแพงด้านขวาของเก้าอี้โดยที่ความสูงเท่ากันกับรูปด้านซ้าย โคซูธอธิบายการทำผลงานชิ้นนี้ไว้ว่า “ผมนำวัตถุที่คนทั่วไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเช่น ‘เก้าอี้’ มาวางไว้ โดยให้ทางซ้ายของเก้าอี้มีรูปถ่ายขนาดเท่าของจริงติดอยู่ และทางขวาเป็นกระดาษที่ถ่ายสำเนาความหมายของวัตถุชิ้นนี้ ตามพจนานุกรม เวลาที่คุณมองไปยังเก้าอี้ จะต้องมึทุกสิ่งที่ว่าปรากฏอยู่

ไม่ผิดเพี้ยน ดังนั้น เวลาที่ผลงานชิ้นนี้เปลี่ยนสถานที่จัดแสดง จึงต้องถ่ายรูปขึ้นมาใหม่ทุกครั้ง ผมชอบที่ตัวงานมีอะไรมากกว่าที่คุณเห็น แม้จะเปลี่ยนสถานที่ เก้าอี้ และภาพถ่าย หากทำดีที่สุดมันก็ยังเป็นงานชิ้นเดิมอยู่ดี งานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึง 'ความคิด' ที่เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในงานศิลปะ หาใช่องค์ประกอบอื่นใดไม่" ด้วยเหตุนี้เอง สิ่งที่ถูกส่งต่อเพื่อนำไปจัดแสดงในสถานที่ต่างๆ จึงไม่ใช่ตัววัตถุอย่างผลงานศิลปะ (เก้าอี้) หากแต่เป็น 'ความคิด' ของโคซูธต่างหาก

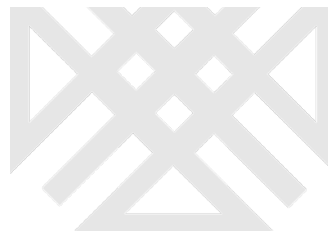


ภาพที่ 4 *One and Three Chairs* (1965) โดย โจเซฟ โคซูธ

แอรวิน วูร์ม (Erwin Wurm) ศิลปินที่นำเสนอแนวคิดเชิงรูปแบบนิยม (Formalism) ที่มุ่งเน้นในการนำเสนอรูปทรงหรือองค์ประกอบศิลปะมากกว่าเนื้อหาเรื่องราวหรือความสมจริงแบบเดียวกับที่พบเห็นในงานศิลปะนามธรรม งานของเขามักแฝงเร้นด้วยประเด็นที่ขี้เรียสจริงจัง และวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างเจ็บแสบ ด้วยการใช้สิ่งของที่เรพบเห็นได้ทั่ว ๆ ไปอย่าง เสื้อผ้า, เพอร์นิเจอร์ ไปจนถึง รถ, บ้าน และข้าวของเครื่องใช้รอบตัวที่ไม่เพียงแต่นำเสนอความสัมพันธ์ของคนเรากับข้าวของที่เราเห็นจนจำเจเหล่านั้น หากแต่ยังเชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงปรัชญา ไม่ว่าจะเป็น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ หรือทฤษฎีการเล่นกับความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับข้อเท็จจริงในโลกของ ลุดวิก วิต겐สไตน์



ภาพที่ 5 "ประติมากรรมหนึ่งนาที" (*One Minute Sculptures*) โดย แอรวิน วูร์ม



ศาสตราจารย์อารยา ราษฎร์จำเริญสุข (ARAYA RASDJARMREARNSOOK) ในช่วงแรกของการเป็นศิลปิน อารยาสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากความทรงจำวัยเยาว์และความรู้สึกนึกคิดของสตรีเพศด้วยองค์ประกอบภาพอันลึกซึ้งเปี่ยมอารมณ์ จนได้รับรางวัลจากเวทีประกวดทั้งในระดับประเทศและระดับสากล ก่อนที่จะหันเหไปทำงานประติมากรรมและศิลปะจัดวางอันเข้มข้น หนักหน่วง สะเทือนใจ ตามมาด้วยงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวและวิดีโอ บันทึกการแสดงสด ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำส่วนตัว ความสูญเสีย สถานภาพของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ และความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตและความตาย ผ่านกลวิธีที่ท้าทายจิตสำนึกและเส้นแบ่งทางศีลธรรมของผู้ชม ด้วยภาพและเรื่องราวที่ช็อกความรู้สึกและรบกวนจิตใจของผู้ชมอย่างมาก

ผลงาน “ทำไมจึงมีรสกวีแทนความรู้ทัน?” (Why is it poetry rather than awareness, 2002)” ที่อารยาไปอ่านบทกวีให้ร่างไร้ชีวิตในห้องดับจิต หรือการสอนหนังสือและทำสัมมนากับศพ คนตายในผลงาน “สนทนากับความตายบนถนนสายแรกของชีวิต” (Conversation with Death on Life’s First Street, 2005)” และ “The Class (2005)” ที่สร้างความตื่นตะลึงพร้อมกับคำถามหลายแง่มุมแก่วงการศิลปะ แม้ในระดับสากลก็ตามที และในผลงานศิลปะอันท้าทายของอารยาอีกชิ้นอย่าง “ถ้อยความจากห้วงเวลาพิเศษ เรื่องของนักเล่าแห่งเมือง ผู้ป่วยทางจิตสตรี (Great Times Message Storytellers of the Town: the insane, 2006)” ที่อารยาทำการสัมภาษณ์ผู้ป่วยโรคจิตเพศหญิงตัวต่อตัวและทำการบันทึกเป็นวิดีโอเอาไว้

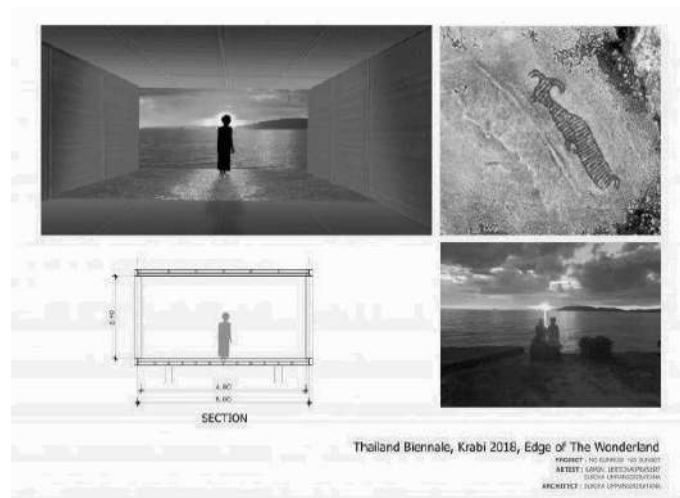


ภาพที่ 6 (Conversation with Death on Life’s First Street, 2005)”

และ โดย ศาสตราจารย์อารยา ราษฎร์จำเริญสุข

คามิน เลิศชัยประเสริฐ (Kamin Lertchaiprasert) ศิลปินที่ใช้ศิลปะทำความเข้าใจกับปัจจุบันขณะ ค้นหาจักรวาลผ่านการทดลองจากภายในและภายนอกของตัวเอง และสัมผัสกระบวนการทางความคิด มีความสนใจเรื่องวิถีคิด แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นการตั้งคำถามแบบที่ต้องการคำตอบ

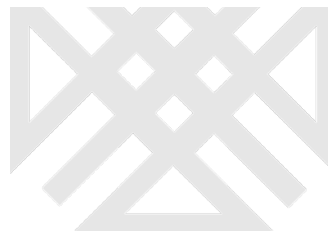
ด้วยการทดลองทำให้ศิลปะที่เป็น Conceptual มีความเป็น Practical มากขึ้น” นอกจากนั้นเขายังผสมผสานการปฏิบัติศึกษา ฝ้าสังเกต วิเคราะห์ ทดลอง ที่สอดคล้องไปกับหลักทางพุทธศาสนา และวิทยาศาสตร์ ขณะเดียวกันเขาใช้การวิเสสนาเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานอีกด้วย ซึ่งเป็นวิธีการฝึกจิตที่ทำให้เรามองโลกตามความเป็นจริงใช้ระบบของการเรียนรู้ของมนุษย์ เป็นวิวัฒนาการทางจิต เป็น absolutely true เป็นความจริงที่อยู่เหนือปรากฏการณ์ทางกายภาพ ซึ่งพบว่าความไม่มั่นคง หรือความกลัว ที่อยู่ใต้จิตสำนึก ยังไม่เที่ยง แสดงว่าเรามีข้อจำกัดบางอย่างที่ยังไปไม่ถึง เราต้องหา knowledge (ความรู้) ที่มันเลยข้อจำกัดนั้น ก็คือสิ่งที่มันลงลึกไปกว่า Physical หรือ Mental ก็คือ Spirit ซึ่งคามินสร้างงานศิลปะเฉพาะพื้นที่ แต่เขาเรียกมันว่างานศิลปะเฉพาะชีวิตเขาใช้วิธีการผสม การสร้างบริบทของภาวะกายภาพของพื้นที่กับมิติด้านจิตวิญญาณของชีวิตโดยทั่วไปด้วยแรงบันดาลใจจากพื้นที่จังหวัดกระบี่ คามิน ร่วมงานกับสุริยะ (ซึ่งเป็นสถาปนิกชื่อดัง) เพื่อสร้างถ้ำที่สามารถเน้นย้ำสภาวะข้างต้นได้ ในถ้ำมีรูปปั้นยาสา ซึ่งเป็นหญิงแก่ที่เฝ้ารอสามีของเธอที่ออกจากบ้านไปหาสัจธรรมเป็นเวลานาน สำหรับคามินเธอคือสัญลักษณ์ของความรักและการรอคอย ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่มีในมนุษย์อยู่แล้ว แม้ว่าถ้ำนี้จะอยู่ในทำเลของหน้าผาที่ซ่อนตัวอยู่



ภาพที่ 7 No Sunrise No Sunset โดย คามิน เลิศชัยประเสริฐ

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้ง 7 ท่าน อาทิ แนวคิด รูปแบบผลงาน โดยกระบวนการวิเคราะห์ลักษณะผลงานสร้างสรรค์ที่ศิลปินแสดงออกผ่านผลงานโดยผ่านการสร้างรหัสการรับรู้ระหว่างผู้ชมผลงานศิลปะและตัวศิลปินผู้สร้างผลงาน ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจ จากการใช้ศิลปะในรูปแบบที่ต่างกัน ได้แก่ ผลงานทัศนศิลป์ งานศิลปะแนวคิด (Conceptual art) เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด สำหรับการทำงานศิลปะ เมื่อศิลปินทำงานศิลปะในแบบคอนเซ็ปชวล นั้นหมายความว่า



วางแผนและการตัดสินใจทั้งหมดได้ถูกทำขึ้นล่วงหน้าไปแล้ว (ในความคิด) นอกจากความคิด สิ่งที่ใช้ในการสื่อสารความคิดอย่าง ‘ภาษา’ ก็เป็นเครื่องมือที่ศิลปินคอนเซ็ปชวลหยิบมาเป็นเครื่องมือในการทำงานศิลปะอยู่บ่อยครั้ง ถึงแม้การใช้ภาษาจะไม่ใช่อะไรใหม่ในการทำงานศิลปะ แต่ศิลปินคอนเซ็ปชวลหลายคน ไม่ว่าจะเป็นโจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth) มารีน่า อบราโมวิช (Marina Abramović) คามิน เลคซัยประเสริฐ อารยา ราษฎร์จำเริญสุข ต่างก็ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นองค์ประกอบหลัก ไม่ใช่ในรูปแบบของงานวรรณกรรม แต่ในฐานะของรูปแบบทางความคิด ไม่ว่าจะเป็นคำสั่งหรือข้อปฏิบัติ ข้อความที่สื่อความหมายชัดเจนหรือคลุมเครือ ถ้อยคำที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม หรือแม้แต่เป็นองค์ประกอบทางทัศนธาตุของงานศิลปะ และการใช้หลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในฐานะที่เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยา แต่เป็นทฤษฎีที่ลุ่มลึกและกว้างไกลกว่าที่จะถูกจำกัดโดยบริบทหรือขอบเขตของความเป็นศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่ง โดยเฉพาะทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่มีลักษณะเป็น สหวิทยาการที่เชื่อมโยงสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เข้าด้วยกัน และจุดมุ่งหมายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ คือการทำความเข้าใจและอธิบายมนุษย์ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับสังคมวัฒนธรรม

สังเคราะห์โครงสร้างทางด้านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์เพื่อใช้วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่มีนัยยะเชิงสัมพันธ์ของมนุษย์ สู่การสร้างผลงานศิลปะแนวคิดจิตวิทยาการรับรู้ โดยกระบวนการรับรู้ทางทัศนศิลป์ (perception in visual art) การวิจัยใช้วิธีการศิลปะบำบัดจะช่วยบำบัดและเยียวยาทั้งทางร่างกาย สมอง ความทรงจำ และพฤติกรรม เพราะการทำศิลปะบำบัดคือการนำกระบวนการในการสร้างสรรค์ศิลปะ และการใช้เทคนิคทางศิลปะเข้ามาดำเนินการอย่างเป็นระบบเป็นขั้นเป็นตอนศิลปะบำบัดคือหนทางที่นำไปสู่การค้นพบจุดแข็งและจุดอ่อนในการแสวงประโยชน์จากสิ่งที่ค้นพบนั้น โดยผู้วิจัยใช้กระบวนการทางศิลปะเพื่อการบำบัดประสบการณ์ความทรงจำด้านลบที่เป็นความทรงจำร้ายแรงต่อบุคคลที่ส่งผลกระทบในปัจจุบัน ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้จิตวิทยาการรับรู้ที่มีผลต่อประสาทสัมผัสการรับรู้ กระบวนการทางศิลปกรรมจึงนับเป็นเครื่องมือหรือวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการฝึกฝนการสร้างความสุข ระหว่างความรู้สึก ความคิด อารมณ์และการแสดงออกผ่านการพัฒนาสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการสร้างภาพร่างทางความคิดด้วยวิธีการ การย้อนคืนสถานที่ที่มีผลต่อความทรงจำทั้งการถ่ายภาพการเขียนจากสัมผัสภาพในการรับรู้

กระบวนการเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์

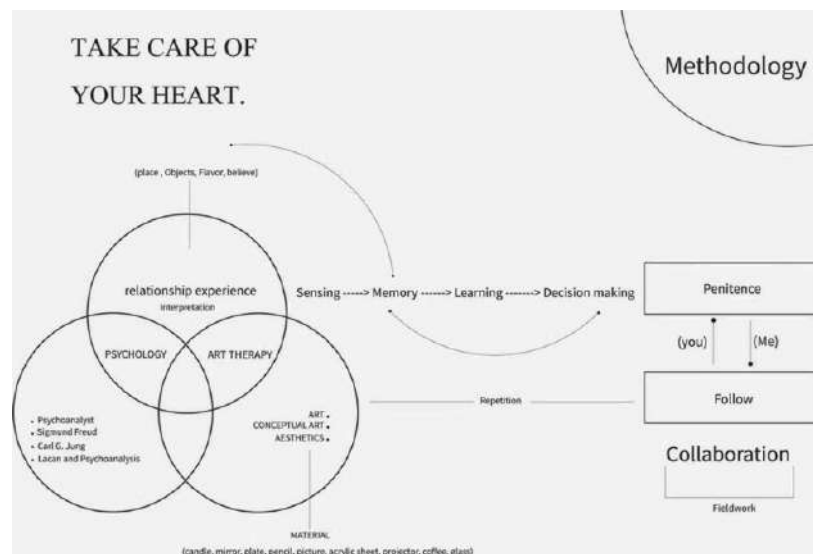
กระบวนการวิเคราะห์และแทนค่าความรู้สึกจากความทรงจำผ่านรูปแบบทางศิลปะสู่กระบวนการทดลองเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนที่สำคัญคือกระบวนการเบื้องต้นในการสร้างผลงานศิลปะบำบัดเชิงแนวคิด การสร้างภาพร่าง (sketch) สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบกระบวนการตามโครงสร้างที่กำหนดที่มาจากกระบวนการโครงสร้าง คือ ดึงมโนภาพการเชื่อมโยงกระบวนการวิเคราะห์และแทนค่าความรู้สึกออกมาเป็นรูปธรรม ความทรงจำ ความรู้สึกที่ส่งผลต่อปัจจุบัน และการสังเคราะห์ประสบการณ์การรับรู้ในอดีต สู่การสร้างกระบวนการภาพร่างผลงานตามแนวคิดนำไปสู่กระบวนการศิลปะบำบัดและแสดงให้เห็นการเยียวยาและนำไปสู่การ

พัฒนาจิตใจของผู้วิจัย ซึ่งมีขั้นตอนของการจัดทำภาพร่างผลงาน คือ กำหนดภาพร่างด้วยลายเส้น และกำหนดภาพร่างด้วยคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดภาพร่างกระบวนการสร้างผลงานศิลปะ

เมื่อกำหนดจุดมุ่งหมายและโครงสร้างในการทำงานที่ชัดเจนแล้วสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะบำบัดและนำไปสู่การพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นมนุษย์อันประเสริฐและบำบัดเยียวยาจิตในระดับลึกด้านในของตนได้ ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นที่กำหนดไว้ 4 รูปแบบคือ

1. ประสบการณ์จากบุคคลที่ส่งผลกระทบต่อผู้วิจัย
2. สถานที่ในห้วงความทรงจำ
3. การจัดระเบียบการรับรู้ (Perceptual Organ) วัตถุที่เป็นตัวแทนมีผลต่อความทรงจำ
4. การทดสอบการสัมผัสวัตถุสิ่งของผ่านผัสสะที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกและความทรงจำของผู้วิจัยและผู้ชมผลงาน

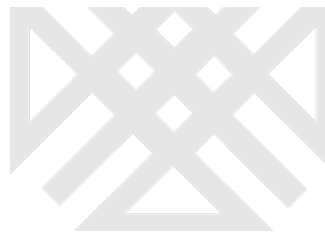


ภาพที่ 8 ตัวอย่างการกำหนดโครงสร้างร่างด้วยคอมพิวเตอร์

การพัฒนาภาพร่างโครงสร้างกระบวนการ

1. ประสบการณ์จากบุคคลที่ส่งผลกระทบต่อผู้วิจัย

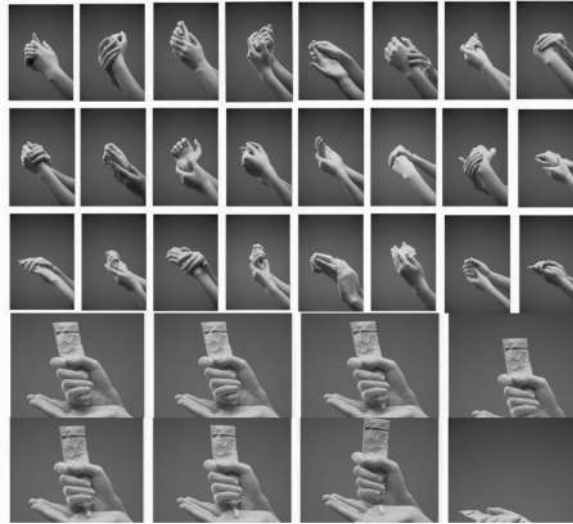
วิธีที่ 1 บันทึกภาพถ่ายและวิดีโอ จากการทดลองวัตถุที่ใช้ในกระบวนการเยียวยาเป็นระยะเวลา 90 วัน ผ่านกระบวนการสัมผัสผิวหนัง การดู การทา เพื่อทดสอบการรับรู้ของประสบการณ์ในปัจจุบันผ่านการสังเกตความรู้สึก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในขณะที่ใช้ชีวิตอยู่กับเหตุการณ์ปัจจุบัน



เป็นการช่วยระบายความทรงจำออกมา และทำให้เข้าใจความรู้สึกของตนเองได้ดีขึ้น การเข้าใจ
สภาวะแสดงออกทางอารมณ์จำเป็นต้องพิจารณาย้อนกลับไปสู่สิ่งเร้าที่มากระทบบุคคลรวมไปกับ
ความคิดและเจตคติของผู้วิจัย ด้วยเหตุนี้อารมณ์ในแต่ละช่วงเวลาเป็นประสบการณ์ทางอารมณ์
การทดสอบกระบวนการนี้เพื่อเฝ้าสังเกตพฤติกรรมอารมณ์ของผู้วิจัยทำความเข้าใจความรู้สึก และ
สามารถจำแนกความต่างของความรู้สึกเพื่อนำไปสู่การพัฒนาทางอารมณ์

	วัสดุอุปกรณ์	รูปวัสดุอุปกรณ์	กระบวนการเลือกวัสดุ
1	กระจกสะท้อน		ใช้กระจกสะท้อนความรู้สึกภายในจิตใจ ทดสอบความรู้สึกจากวัตถุที่ส่งผลกระทบต่อ ความรู้สึกและความทรงจำใน
2	ครีมทาผิว		สบู่น้ำและครีมทาผิว aesop ที่ได้จากบุคคลที่ ส่งผลต่อความรู้สึกนำมาสร้างกระบวนการ บำบัดด้วยการสัมผัสทางร่างกายต่อ วัตถุผ่านการชำระล้างและการสัมผัส ความรู้สึกจากวัตถุ
3	สบู่		สบู่น้ำและครีมทาผิวที่ได้จากบุคคลที่ส่งผล ต่อความรู้สึกนำมาสร้างกระบวนการบำบัด ด้วยการสัมผัสทางร่างกายต่อวัตถุผ่าน การชำระล้างและการสัมผัสความรู้สึกจาก วัตถุ
4	กล้องบันทึกภาพ		บันทึกการถ่ายภาพและวิดีโอในช่วง กระบวนการที่ทำการทดสอบความรู้สึกใน ระยะ 2 เดือน

ภาพตารางที่ 2 วัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์กระบวนการศิลปะบำบัด



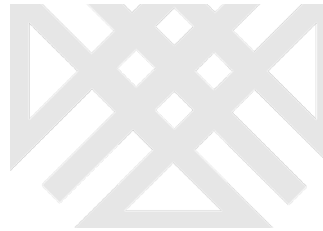
ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างภาพผ่านการถ่ายภาพและวิดีโอด้วยการผ่านการสร้างกระบวนการซ้ำ การล้างมือ, การทาครีม ด้วยวัตถุการเรียกคืนความทรงจำในเชิงลบ

2. สถานที่ในห้วงความทรงจำ

การย้อนคืนสถานที่ที่มีผลต่อความทรงจำ โดยใช้การถ่ายภาพสถานที่ที่มีผลต่อความทรงจำ เป็นระยะเวลา 60 วัน การจดจำประสบการณ์ความรู้สึกที่เคยได้รับเป็นประสบการณ์พื้นฐานไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางอารมณ์ อาทิ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

สถานีขนส่งเอกมัย ห้างสรรพสินค้าฟิวเจอร์พาร์ครังสิต เป็นการเก็บข้อมูลในเบื้องต้น และใช้กระบวนการวิธีการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ความทรงจำแบบเดิม เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ ๆ ทั้งในแง่ความคิด และกระบวนการความทรงจำใหม่เป็นการช่วยในการรำลึกถึงความทรงจำในอดีต การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) สถานที่ที่มีผลต่อประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์ที่ผ่านมา ประสบการณ์เชิงอัตถิยซึ่งเป็นประสบการณ์ที่จำเพาะของแต่ละบุคคล ถูกพัฒนาขึ้นมาจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมเพื่อช่วยควบคุมอารมณ์และสมาธิเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ การรับรู้แบบใหม่

	วัสดุอุปกรณ์	สถานที่	กระบวนการ
1	กล้องบันทึกภาพ 	หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 	ผู้วิจัยบันทึกภาพถ่ายในสถานที่ที่มี ความรู้สึกทวนนึกถึงอดีตที่มีผลต่อ ความทรงจำเป็นระยะเวลา 2 เดือน



	วัสดุอุปกรณ์	สถานที่	กระบวนการ
2	กล้องบันทึกภาพ 	สถานีขนส่งเอมบี 	ผู้วิจัยบันทึกภาพถ่ายในสถานที่ที่มี รู้สึกหวนนึกถึงอดีตที่มีผลต่อความ ทรงจำเป็นระยะเวลา 2 เดือน
3	กล้องบันทึกภาพ 	ห้างสรรพสินค้าฟิวเจอร์พาร์ครังสิต 	ผู้วิจัยบันทึกภาพถ่ายในสถานที่ที่มี รู้สึกหวนนึกถึงอดีตที่มีผลต่อความ ทรงจำเป็นระยะเวลา 2 เดือน

ภาพตารางที่ 3 วัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์กระบวนการศิลปะบำบัด

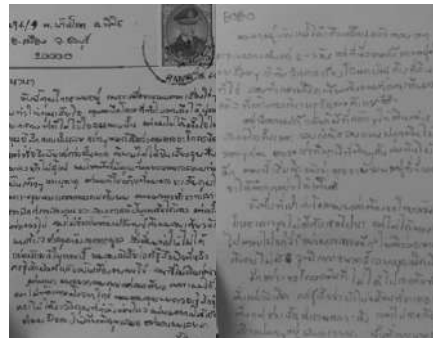


ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างภาพผ่านการถ่ายภาพสถานที่ที่มีผลต่อความทรงจำ อาทิ
หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร สถานีขนส่งเอมบี รถไฟฟ้า bts เป็นการเก็บข้อมูลในเบื้องต้น



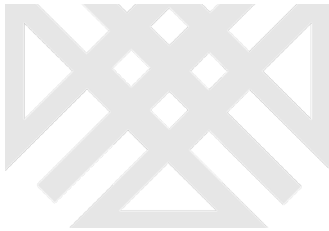
3. การจัดระเบียบการรับรู้ (Perceptual Organ) วัตถุที่เป็นตัวแทนมีผลต่อความทรงจำ

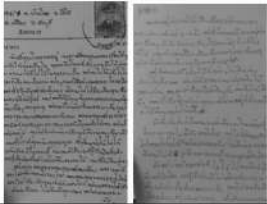
การจัดระเบียบประสบการณ์และการเตรียมการรับรู้ ผ่านข้อความที่เขียนลงในโปสการ์ด และแก้วกาแฟ เป็นภาษาอังกฤษปกติหรือ การเรียงของคำย้อนกลับมีผลต่อการรับรู้และการเข้าใจ ความหมายในบางอย่างที่เปลี่ยนแปลงเป็นจดหมายจากผู้ส่งผลกระทบต่อผู้วิจัย ซึ่ง เป็นการส่งถึงในระยะเวลาที่ความรู้สึกเริ่มแปรเปลี่ยนและเมื่อผู้วิจัยเปิดอ่านส่งผลให้ความทรงจำ ในด้านบวกและด้านลบย้อนกลับคืนมา ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งสามชุดจากวิธีการทั้งสามวิธีที่ได้ จากการทดลองมาวิเคราะห์เพื่อสังเคราะห์ออกมาเป็นตัวแทนศิลปะบำบัดที่ใช้ศิลปะเชิงกระบวนการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นแบบจำลองกรอบความคิดชุดนี้ช่วยให้แปลงประสบการณ์ความ เป็นจริงทางวัตถุที่ซับซ้อนไปเป็นกรอบความคิดทางจิต ใช้กระบวนการวิธีการบำบัด การเขียนการ บันทึกลงบนกระดาษเพื่อทำการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ประสบการณ์ความทรงจำแบบเดิม เพื่อให้เกิด มุมมองใหม่ๆ ทั้งในแง่ความคิด และกระบวนการความทรงจำใหม่เป็นการช่วยในการรำลึกถึงความ ทรงจำในอดีตผ่าน ในการบวนการนี้จะไม่กระบวนการสุดท้าย หากแต่เป็นเพียงกระบวนการเริ่มต้น จะมีการคลี่คลายผลงานด้วยกระบวนการทางศิลปะขั้นต่อไป รวมถึงสื่อวัสดุเพื่อช่วยแปลความ หมายจากประสบการณ์การรับรู้แบบเดิม และนำไปสู่การควบคุมอารมณ์และสมาธิเพื่อสร้าง ประสบการณ์ใหม่ และการรับรู้แบบใหม่



ภาพที่ 11 จดหมายจากผู้ส่งผลกระทบต่อผู้วิจัยในปัจจุบัน

	วัสดุอุปกรณ์	รูปวัสดุอุปกรณ์	กระบวนการ
1	โปสการ์ด		ผู้วิจัยจัดระเบียบประสบการณ์และ การถอดรหัสการรับรู้ ผ่านข้อความที่ เขียนลงในโปสการ์ดของบุคคลที่ส่ง สารการรับรู้กับผู้วิจัยโดยตรง



	วัสดุอุปกรณ์	รูปวัสดุอุปกรณ์	กระบวนการ
1	โปสการ์ด		ผู้วิจัยจัดระเบียบประสบการณ์และ การถอดรหัสการรับรู้ ผ่านข้อความที่ เขียนลงในโปสการ์ดของบุคคลที่ส่ง สารการรับรู้กับผู้วิจัยโดยตรง
2	แก้วกาแฟพลาสติก		ผู้วิจัยจัดเก็บข้อมูลการรับสาร ข้อความผ่านการเขียนลงบน แก้วกาแฟ ผ่านกลุ่มตัวอักษรของ บุคคลที่ส่งสารการรับรู้
3	แผ่นเพลท		วัสดุใช้ในการสลักคำวลีที่ได้จากการ ถอดรหัสที่รับรู้ความรู้สึกผ่านข้อความ ในการบันทึกข้อความขั้นสุดท้ายใน กระบวนการ

ภาพตารางที่ 4 กระบวนการจัดระเบียบการรับรู้ (Perceptual Organ) วัตถุที่เป็นตัวแทนมีผลต่อ
ความทรงจำ



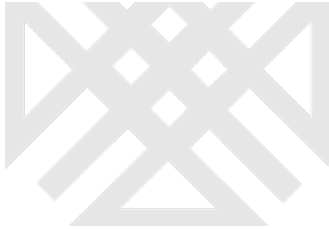
ภาพที่ 12 การถอดรหัสที่รับรู้ความรู้สึกผ่านข้อความในการบันทึกข้อความ

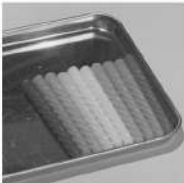
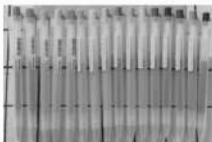


เป็นกระบวนการที่ข้อมูลต่าง ๆ รับการเข้ารหัส การเก็บไว้ และการค้นคืน เนื่องจากว่า ในระยะแรกนี้ ข้อมูลจากโลกภายนอกมากระทบกับประสาทสัมผัสต่าง ๆ (มีตาเป็นต้น) ในรูปแบบของ สิ่งเร้าเชิงเคมีหรือเชิงกายภาพ จึงต้องมีการเปลี่ยนข้อมูลไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งก็คือการเข้ารหัส เพื่อที่จะบันทึกข้อมูลไว้ในความจำได้ ระยะที่สองเป็นการเก็บข้อมูลนั้นไว้ ในสภาวะที่สามารถจะ รักษาไว้ได้เป็นระยะเวลาหนึ่ง ส่วนระยะสุดท้ายเป็นการค้นคืนข้อมูลที่ได้เก็บเอาไว้ ซึ่งก็คือการ สืบหาข้อมูลนั้นที่นำไปสู่การสำนึกรู้ ให้สังเกตว่า การค้นคืนความจำบางอย่างไม่ต้องอาศัยความ พยายามภายใต้อำนาจจิตใจจากมุมมองเกี่ยวกับกระบวนการประมวลข้อมูล มีระยะ 3 ระยะในการ สร้างและค้นคืนความจำ คือการเข้ารหัส (encoding) เป็นการรับ การแปลผล และการรวบรวม ข้อมูลที่ได้รับ การเก็บ (storage) เป็นการบันทึกข้อมูลที่ได้เข้ารหัสแล้วอย่างถาวร และการค้นคืน (retrieval หรือ recollection) หรือ การระลึกถึง เป็นการระลึกถึงข้อมูลที่ได้บันทึกไว้แล้วโดย เป็นกระบวนการตอบสนอง

4. การทดสอบการสัมผัสวัตถุสิ่งของผ่านผัสสะที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกและความทรงจำของ ของของผู้วิจัยและผู้ชมผลงาน

การทดสอบการสัมผัสวัตถุสิ่งของผ่านผัสสะที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกและความทรงจำ ของของผู้วิจัยและผู้ชมผลงานด้วยการใช้เวลา การระลึกถึงอดีต คือความจำย้อนหลัง (retrospective memory) หรือถึงอนาคต คือความจำตามแผน (prospective memory) ดังนั้น ความจำย้อนหลัง เป็นประเภทที่รวมความจำอาศัยความหมาย ความจำอาศัยเหตุการณ์และความจำอาศัยอดีตชีวิต เปรียบเทียบกับความจำตามแผน ซึ่งเป็นความจำเกี่ยวกับความตั้งใจที่มีเพื่ออนาคต หรือการจำไว้ เพื่อจะให้จำได้ ความจำตามแผนสามารถแบ่งออกอีกเป็นความจำตามแผนอาศัยเหตุการณ์ (event-based) หรือความจำตามแผนอาศัยกาล (time-based) Svetlana Boym แบ่งอาการโหยหาอดีต (nostalgia) ไว้สองรูปแบบคือ การโหยหาอดีตแบบย้อนคืน (restoration) กับแบบคิดคำนึง (reflective) ซึ่งการคิดถึงสองรูปแบบนี้เป็นคำอธิบายทัศนคติที่แตกต่างกันของความรู้สึกและการรับมืออดีตที่ แตกต่างกัน แบบแรกเป็นแบบที่อดีตยังคงทำร้ายเราอยู่ และแบบหลังอดีตเป็นเพียงแค่การคิดคำนึง ถึงด้วยความเข้าใจ การโหยหาอดีตแบบคิดคำนึง (reflective nostalgia) เป็นความรู้สึกนึกถึงอดีตที่ เข้าใจว่า ‘อดีตเป็นเพียงอดีต’ อดีตของเราเป็นเพียง ‘ห้วงเวลาพิเศษ’ ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาและบริบท หนึ่งๆ ที่ผ่านพ้นไปแล้ว และในทุกวันนี้เราไม่อาจเหนี่ยวรั้งและสร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นใหม่ได้อีกครั้ง สิ่ง ที่เราทำได้คือรำลึกถึงความพิเศษและความสวยงามที่ได้เกิดขึ้นและจบลงไปแล้ว เก็บไว้เป็นความทรงจำ ที่ไม่ว่าจะเจ็บปวดหรือสุขสมให้เราได้หวนนึกถึง ผู้วิจัยใช้กระบวนการดัง ข อ รูปทรงจากสิ่งที่เป็น ความเชื่อในการรับรู้ ความหวังในพิธีกรรมเข้ามาเปลี่ยนประสบการณ์การรับรู้ใหม่



	วัสดุอุปกรณ์	รูปวัสดุอุปกรณ์	กระบวนการ
1	เทียนสีขนาดใหญ่		ผู้วิจัยทดสอบความสัมพันธ์กับวัตถุ ทำให้ระลึกถึงความทรงจำที่ ส่งผลกระทบต่อทั้งความทรงจำที่ดีและ ความทรงจำด้านลบ โดยการคัด เปลี่ยนรูปทรงของเทียนแต่ละสีใน การบำบัดตามความรู้สึกที่มีเป็น ระยะเวลา 60 วัน
2	เทียนสีขนาดเล็ก		กระบวนการผู้ชมผลงานมีส่วนร่วม ทดสอบความสัมพันธ์กับวัตถุเทียน ในการเลือกเทียนสี 1 เล่มที่ตนเอง รู้สึกชอบเพื่อนำไปจัดวางลงบนแท่น ในตำแหน่งที่ต้องการและเลือกหยิบ เทียนสี 1 เล่มกลับไปได้
3	กระดาษบันทึก		กระบวนการผู้ชมผลงานมีส่วนร่วม ทดสอบความสัมพันธ์ในการเขียน สิ่งที่ตนปรารถนาในความสัมพันธ์กับ บุคคลอื่นเป็นที่รัก
4	ปากกาสี		กระบวนการผู้ชมผลงานมีส่วนร่วม ทดสอบความสัมพันธ์ในการเขียน สิ่งที่ตนปรารถนาในความสัมพันธ์กับ บุคคลอื่นเป็นที่รัก

ภาพตารางที่ 5 การทดสอบการสัมผัสวัตถุสิ่งของผ่านผัสสะที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกและความ
ทรงจำของผู้วิจัยและผู้ชมผลงาน

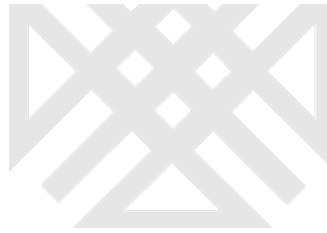




ภาพที่ 13 ผู้วิจัยทดสอบความสัมพันธ์กับวัตถุทำให้ระลึกนึกถึงความทรงจำที่ส่งผลกระทบทั้งความทรงจำที่ดีและความทรงจำด้านลบ โดยการดัดเปลี่ยนรูปทรงของเทียนแต่ละสีในการบำบัดตามความรู้สึกที่มีเป็นระยะเวลา 60 วัน มีรูปทรงโค้ง รูปทรงอิสระ การพัน การม้วน การเชื่อม การบีบ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก

กระบวนการติดตั้งผลงาน

การที่ผู้วิจัยเลือกเจาะจงร้าน Atory.cafe.crafts เป็นร้านกาแฟซึ่งผู้วิจัยมีความทรงจำต่อเหตุการณ์ในอดีตและประสบการณ์ร่วมกับร้านกาแฟจึงเลือกพื้นที่ติดตั้งผลงานโดยการคัดเลือกรูปถ่ายให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีกับสถานที่แสดงงาน กระบวนการติดตั้งผลงานผู้วิจัยตระหนักถึงตนเองและบุคคลที่มีผลต่อความทรงจำ ผ่านช่วงเวลาและเหตุการณ์ในสิ่งแวดล้อมในโลกแห่งความเป็นจริง การรับรู้ให้ความหมายหรือความสำคัญต่อบุคคลนั้น มีการรับรู้ต่อสิ่งเร้าในสถานที่เดียวกันได้แต่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ กาลเวลา ความสนใจ ความต้องการ สภาพอารมณ์ สถานภาพ ของงาน และสันทนการส่วนบุคคล กระบวนการติดตั้งผลงาน ในขณะช่วงเวลาที่กลับไปยังสถานที่ในความทรงจำทำให้ผู้วิจัยรู้สึกคิดถึงอดีตแต่เมื่อมีการเดินทางย้อนกลับไปยังสถานที่ดังกล่าวตลอดระยะเวลาของโครงการทำให้ผู้วิจัยพบว่า ความรู้สึกที่มีต่อสถานที่เริ่มมีความรู้สึกเปลี่ยนแปลงไป



ภาพที่ 14 ภาพการติดตั้งจัดแสดง ในผลงาน



ภาพที่ 15 ภาพการติดตั้งจัดแสดง ในผลงาน

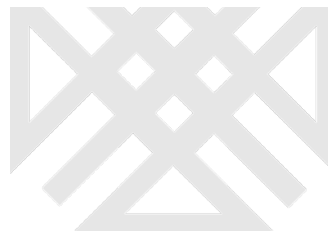


ภาพที่ 16 ภาพการติดตั้งจัดแสดง ในผลงาน

วิเคราะห์กระบวนการติดตั้งผลงานที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) และการตัดสินใจ (Decision making) Sensing -----> Memory -----> Learning -----> Decision making การแปลความหมายของสิ่งที่เราสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเข้าสมองก็จะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิม ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการติดตั้งแผ่นเพลทใช้การสลักคำวลีที่ได้จากการถอดรหัสการรับรู้ความรู้สึกและความทรงจำ เลือกการใช้แทนฐานรองที่สิ่งทำขึ้นมาพิเศษ เป็นการเลือกการติดตั้งเฉพาะการระลึกรู้ถึงสิ่งที่เป็นามธรรมให้มีความรู้สึกพิเศษอยู่ในใจเป็นชุดข้อความที่มีคุณค่าทางใจ ดังคำกล่าวของเบนจามิน บลูม (Benjamin S. Bloom อ้างถึงในอักษรสวัสดิ์ 2542, 26-28) ได้ให้ ความหมายของความรู่ว่า หมายถึงเรื่องเกี่ยวกับการระลึกถึงสิ่งเฉพาะ วิธีการและกระบวนการต่าง ๆ โดยเน้นในเรื่องของกระบวนการ ทางจิตวิทยาของความจำ อันเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับการจัดระเบียบการรับรู้

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาสังเคราะห์ศาสตร์ทางด้านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์สัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลการรับรู้ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก มุมมองต่อโลก และปรัชญาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสว่ามีวิธีคิด (Thinking Process) เกี่ยวกับประสบการณ์การรับรู้ที่เป็นความจริงตามธรรมชาติอย่างไรและมีวิธีในการถ่ายทอด จนนำไปสู่กระบวนการร้อยองค์ประกอบโครงสร้างขององค์ความรู้ในผลงานศิลปะที่มีนัยยะเชิงสัมพันธ์ของมนุษย์เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual art) และศิลปะการติดตั้ง (Installation art) โดยนำหลักทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ผ่านขั้นตอนกระบวนการวิเคราะห์องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์ทฤษฎีจิตวิเคราะห์สัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลการรับรู้ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก มุมมองต่อโลกและปรัชญาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสว่ามีวิธีคิด (Thinking Process) เกี่ยวกับประสบการณ์การรับรู้ที่เป็นความจริงตามธรรมชาติโดยกำหนดเนื้อหา ในเรื่องความรู้สึกเกี่ยวกับการสูญเสีย (The sense of loss) ความมีตัวตนเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ทั้งหมด ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยในการสูญเสียความสัมพันธ์ของคนรัก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการลดความมั่นคงทางอารมณ์ของผู้วิจัย จากเหตุผลต่าง ๆ ดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะผู้ทำงานศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) มีความสนใจที่จะศึกษาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) โดยอาศัยหลักการและการทฤษฎีใหม่ที่เกิดจาก องค์ความรู้ทางศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์และจิตเวชศาสตร์ให้ได้ผลงานศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) ที่สามารถเป็นเครื่องมือทางเลือกในการเยียวยารักษาภาวะผู้ป่วยทางจิตใจในด้านลบ



ซึ่งมีปัญหาทางด้านจิตใจ ซึ่งจะเป็นลักษณะการพัฒนาร่างสรรค์ผลงานศิลปะประเภท ศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) ที่จะประกอบด้วยศิลปะการติดตั้ง (Installation art) การสร้างพื้นที่จำลอง จากการทดลองทดสอบทางกายภาพซึ่งถือเป็นเครื่องมือรับความคิดหรือวิธีคิด ทางกระบวนการความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “ผู้ป่วยสภาวะจิตในด้านลบ” ที่มีวิธีการเฉพาะ ใช้สำหรับการสร้างผลงานศิลปะโดยมีองค์ประกอบ (elements of art) หรือส่วนย่อยต่าง ๆ มาผสมผสานกันเพื่อให้เกิดเป็นการสร้างกระบวนการเยียวยาความรู้สึกในความสัมพันธ์จากการใช้ศิลปะ ในรูปแบบที่ต่างกันในการสร้างกระบวนการวิธีการบำบัดในลักษณะวิธีการที่เฉพาะของศิลปินซึ่ง ล้วนแต่ก่อเกิดการพบคุณค่าของมนุษย์ในเชิงของการใช้ศิลปะการสังเคราะห์ พิจารณาตระหนัก รู้จากความรู้สึกและประสบการณ์ที่ผ่านมา หันกลับไปมองส่วนที่ผ่านมาในฐานะคนที่เคยอยู่ใน เหตุการณ์ เคยร่วมในประสบการณ์นั้นอย่างไร ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยได้หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิด และรูปแบบผลงานในช่วงเวลาที่ทดสอบกระบวนการบำบัดผู้วิจัยพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลา คือ เวลาที่ใช้ทดสอบยังน้อยเกินไปและกระบวนการที่บำบัดยังสามารถแบ่งประเด็นได้อีก การทดสอบกระบวนการสามารถทดสอบกับบุคคลที่มีปัญหาด้านจิตใจนอกจากผู้วิจัย ซึ่งนำไปสู่การสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะบำบัดและนำไปสู่การพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็น มนุษย์อันประเสริฐและบำบัดเยียวยา จิตในระดับลึกด้านในของตนได้ อันเป็นแนวทางในการอธิบาย และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหางานวิจัยกับผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นการช่วยเติมเต็มและ สร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ที่ได้สัมผัสทั้งนักศึกษาศิลปะ ศิลปินและบุคคลผู้สนใจผลงานศิลปะ เกิด ประโยชน์ในการรับรู้การเยียวยาจิตใจมนุษย์และสร้างทัศนคติที่ดีขึ้นภายในจิตใจของแต่ละบุคคล ซึ่งจะมีผลต่อสังคมสืบไป

เอกสารอ้างอิง

- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, บรรณาธิการ. (2544). ศิลปะ: ยิน ยล สัมผัส. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอตส์.
 ทวีศักดิ์ สิริรัตนธธา. (2550). การบำบัดทางเลือก ในเด็กพิเศษ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
 _____. (2550). ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
 เลิศศิริ บวรกิตติ, เทพศักดิ์ ทองนพคุณ, วรณะ อุณาอุล, Longo JA, Garcia B, Tupper H. (2548).
 ศิลปกรรมบำบัด: ความสังเขป. วารสารวิชาการสาธารณสุข. 14 (6): 1051-1054.
 อำไพชนิสฐ สมานวงศ์ไทย, เลิศศิริ บวรกิตติ. (2549). ศิลปกรรมบำบัด. ธรรมชาติเวชสาร. 6: 243-7.
 ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, บรรณาธิการ. (2544). ศิลปะ: ยิน ยล สัมผัส. กรุงเทพฯ: ฟอรัม แอสโซซิเอตส์.
 อำไพชนิสฐ สมานวงศ์ไทย, เลิศศิริ บวรกิตติ. (2549). ศิลปกรรมบำบัด. ธรรมชาติเวชสาร. 6: 243-7.
 ชลิดา รัชตะพงศ์ธร. (2554). สีและปัจจัยที่เกี่ยวข้องในศิลปะบำบัดที่มีอิทธิพลต่อการลด
 ภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุ. (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชัยพร วิชาวุธ. (2518). ความจำมนุษย์ : Human Memory. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กัจจกร สุนทรพงษ์ศรี. (2559). สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์
ศิลปะวิจารณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัชนี นพเกตุ. (2540). จิตวิทยาเพื่อการรับรู้. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพริก.

_____. (2539). การรับรู้. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพริก.

ไสว เลี่ยมแก้ว. (2527). ความจำมนุษย์ : ทฤษฎีและวิธีสอน. ปัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

_____. (2527). จิตวิทยาความจำ : ทฤษฎีและวิธีสอน. ปัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

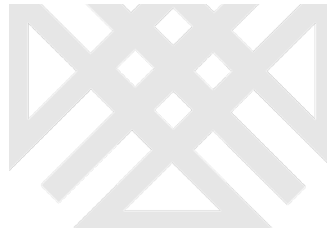
Edwards D. (2004). Art therapy. London: SAGE publications.

Malchiodi CA. (1999). Medical art therapy with children. London: Jessica Kingsley.

Rosal M. (1995). Art therapy with children. Abbeygate Press: Isle of Palms, SC.

_____. (1995). Art therapy with children. Abbeygate Press: Isle of Palms,





“งานศิลปะกับเทียน และการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อพัฒนาศิลปกรรมกับชุมชน”

An Art with Candle and People Participation for the Development of Art with Community.

Received June 13, 2022

Revised November 24, 2022

Accepted December 15, 2022

ไกรสร ประเสริฐ¹

บทคัดย่อ

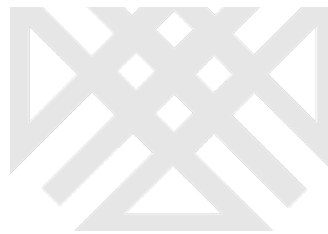
งานวิจัยนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิจัยผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมด้วยเทียน ร่วมกับผลงานศิลปกรรมที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม โดยทำการศึกษาวิเคราะห์พร้อมสร้างสรรวิธีการเตรียมพื้นด้วยเทียนบนไม้อัดเพื่อให้เกิดผลงานศิลปกรรมจากเทียน และนำมาวิเคราะห์เชื่อมโยงสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การสร้างผลงานศิลปกรรมด้วยเทียนนั้นมีรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยส่วนของการสร้างสรรค์ตามแบบประเพณี จะนำวัสดุเทียนมาหลอมขึ้นเป็นรูป แล้วจึงใช้วิธีการแกะหรือตกแต่งในรูปแบบของเทียนพรรษา ส่วนผลงานที่ศิลปินนำมาสร้างสรรค์ มักจะนำเทียนสำเร็จรูปมาสร้างผลงานโดยมีวัสดุอื่นมาประกอบ เช่น ไม้ เหล็ก โลหะ กระดาษ ผ้าใบ พลาสติก และอื่น ๆ ซึ่งผลงานที่ศิลปินสร้างสรรค์ด้วยเทียนนั้น จะไม่มีรูปแบบใดแบบหนึ่งเป็นสำคัญแต่จะมีรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกัน โดยศิลปินบางท่านได้นำทั้งสองวิธีคือ การแกะหรือตกแต่งเทียนมาผสมผสานกับการใช้เทียนสำเร็จรูปสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานศิลปะขึ้น

ในส่วนของการศึกษาวิจัยวิธีการเตรียมพื้นด้วยเทียนบนไม้อัด ได้ผลสรุปว่าสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมได้ โดยมีผลการทดสอบว่ามีความแข็งแรงและคงทนต่อสภาพอากาศ ไม่แตกหักง่ายอย่างที่เข้าใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ทดสอบการรองรับของเทียนที่เป็นการเตรียมพื้นบนไม้อัด ที่มีขนาดความหนาของเทียนกับกรอบไม้อัดที่รองรับซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ได้จัดเตรียมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นบางส่วน

ซึ่งจากการศึกษาวิจัยผลงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์ด้วยเทียนจากศิลปินท่านต่าง ๆ พบว่าศิลปินไม่ได้เน้นวิธีการนำเทียนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีรูปแบบโดดเด่นมากนัก แต่ต้องการนำเทียนมาใช้เป็นสื่อหรือเครื่องมือในการเผยแพร่ผลงานศิลปะเพื่อให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมมากกว่า โดยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม ศิลปินจะเป็นผู้กำหนดกรอบหรือบริเวณของผลงานไว้ เพื่อให้ประชาชนได้เข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับผลงานที่จัดเตรียมให้ ซึ่งทั้งศิลปินและประชาชนจะได้ร่วมลงมือเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมร่วมกัน เพื่อให้ผลงานนั้นมีความสมบูรณ์

นอกจากนี้ผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วมยังสามารถทำได้หลากหลายวิธีการตามลักษณะผลงานของศิลปินที่ได้ค้นคว้าหรือจัดเตรียมไว้ ซึ่งจะมีทั้งการที่ประชาชนได้มีส่วนร่วมสัมผัสผลงาน การร่วมกิจกรรมที่ศิลปินจัดเตรียมไว้ เช่น การปล่อยหิน การเขียนไปรษณียบัตร การกินดื่ม

¹ ผศ., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



และวิธีการอื่น ๆ ซึ่งลักษณะผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วมดังกล่าวนี้ ไม่ได้มีการคาดหวังว่าประชาชนจะมีส่วนร่วมในผลงานมากหรือน้อยเพียงใด แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะนั้นตามความสนใจของแต่ละคนจริง ๆ

โดยสรุปแล้วผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วม จะต้องเริ่มต้นจากการสร้างสรรค์แนวคิดและวิธีการที่ประชาชนจะมีส่วนร่วมได้ก่อน จากนั้นวิธีการที่ให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมได้จะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับตัวศิลปินกำหนด ซึ่งหากมีวิธีการที่ยุ่งยากประชาชนก็จะมีส่วนร่วมได้ค่อนข้างยาก หรือมีความสนใจที่จะร่วมด้วยน้อย ทำให้มีเพียงผู้ที่ให้ความสนใจมีส่วนร่วมด้วยจริงๆ จำนวนน้อยเท่านั้น

จากข้อมูลการวิจัยจึงสรุปได้ว่า วิธีการที่ประชาชนมีส่วนร่วมได้ง่ายคือการสัมผัสผลงาน การฟัง การพูด การร่วมเขียน ร่วมวาดหรือระบาย การกินดื่ม การเป่าลม การจุดเทียน เป็นต้น สำหรับการให้ลงมือปฏิบัติการหลอมเทียน หรือการแกะการตกแต่งนั้น ประชาชนจะมีส่วนร่วมได้น้อย

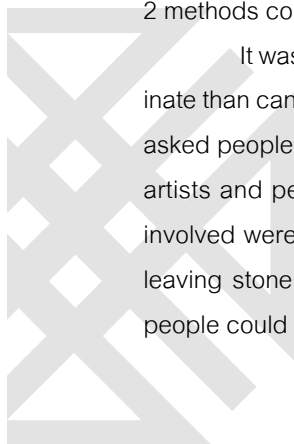
คำสำคัญ : ผลงานศิลปกรรมกับชุมชน, ศิลปะที่ประชาชนมีส่วนร่วม

Abstract

The objectives of this research were to study the artists' work with candle, to examine Thai artists' work that the people have been involved, and to develop ground preparation method with candle on plywood.

The results showed that the creation of candle work had different patterns. They were traditional and creative ones. In traditional patterns, candle material could be melt into any shape and then carved into the candle used for Buddhist Lent. In the other hands, in creative pattern, ready-made candle was mixed with the other materials such as wood, iron, metal, paper, canvas and plastic etc. So the wood had a loose pattern. Sometime the 2 methods could be seen on some works.

It was also found that the artists would like to express more the concept to disseminate than candle application. For the creation with people have been taken part, the artists asked people to react and reflect with the work so the creation came from the two parties: artists and people and the work would be perfect. The work which people have been involved were varied based on the characteristics of particular work, including touching, leaving stone, writing postcards, eating, drinking etc. In those activities, the number of people could not be expected but let them to react that art work.



In developing the ground preparation with candle on plywood, the advantages were that the works were strong, weather-resistant but not brittle. The ground preparation had been tested and approved in this study. More importantly, people involving the art work would start with the ideas first and the method would come later according to the artists. If the method is too difficult, the people would not like to take part, perhaps, there were only really interested people taking part.

If could be summarized that the ways that people could take part easily were touching, listening, speaking, writing, eating, drinking, blowing, and candle lighting etc. In melting candles or carving candles, people had less participation.

Key Word : An Art and People Participation, The Development of Art with Community.

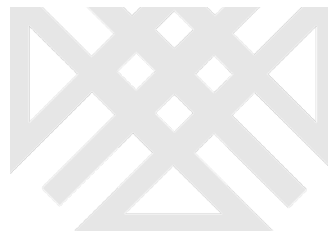
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากประเพณีวัฒนธรรมของไทยที่มีมายาวนาน ได้มีการนำเทียนมาใช้ในชีวิตประจำวัน และได้สืบทอดมาเป็นประเพณีวัฒนธรรมในภาคต่างๆ ดังเช่น ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ประเพณีแห่ปราสาทผึ้ง ประเพณีไหลเรือไฟ ซึ่งมีการนำเทียนมาประดับตกแต่ง และทำให้กลายเป็นวัสดุที่ถูกพัฒนาในรูปแบบต่างๆ มากมาย ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงวิวัฒนาการของการนำเทียนมาใช้ประกอบกิจกรรมต่างๆ จึงทำให้มีความสนใจที่จะนำเทียนมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสมัยใหม่และศึกษาวิธีการทำเทียนเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทียน พร้อมกับศึกษาผลงานของศิลปินที่สร้างผลงานเพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วม เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์จากเทียนนั้นได้มีการพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานออกสู่สายตาประชาชนและให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมกับผลงานศิลปกรรมที่จัดทำขึ้น เนื่องจากเห็นว่างานศิลปะไม่ใช่เรื่องไกลตัวของประชาชน แต่เป็นงานที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ได้ ทั้งยังเห็นว่าปัจจุบันมีการนำเทียนมาใช้เพื่อประโยชน์ต่างๆ มากมาย นอกเหนือจากการนำมาใช้เพื่อให้แสงสว่าง เช่น นำมาเป็นของตกแต่งบ้าน เป็นของชำร่วยในงานมงคลนำมาแกะสลักให้ดงามเพื่อนำไปใช้ในพิธี หรือประเพณีต่างๆ เช่น การแห่เทียนพรรษา การแห่ปราสาทผึ้ง รวมถึงการนำมาตกแต่งอาคารสถานที่เพื่อให้เกิดความสวยงาม ผลงานจากเทียนจึงสามารถที่จะเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะสมัยใหม่เพื่อให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมได้

เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ยังขาดความเข้าใจ ไม่มีความสนใจ และไม่รู้จักงานศิลปะสมัยใหม่กันค่อนข้างมาก โดยมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับการแสดงผลงานศิลปกรรมหรือมีข้อมูลเกี่ยวกับผลงานศิลปะต่างๆ น้อยมาก ซึ่งความเป็นจริงแล้วผลงานศิลปะเป็น



สิ่งที่ทุกคน ทุกบ้าน รวมทั้งทุกสังคม สามารถสร้างสรรค์ขึ้นเองได้ รวมทั้งผลงานศิลปะเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถพบเห็นได้อยู่ในชีวิตประจำวัน แต่ไม่เคยได้รู้ว่าสิ่งที่เห็นเหล่านั้นคือศิลปะ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะสร้างผลงานศิลปะจากวัสดุที่เห็นได้ทั่วไปจากเทียน ให้เกิดเป็นผลงานที่ประชาชนเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย ตลอดจนมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะนั้นได้ง่ายด้วยตัวเอง



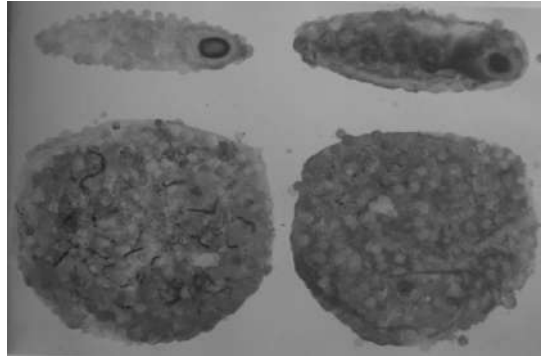
ภาพที่ 1 : พิธีเวียนเทียน ภาพที่ 2 : ประเพณีเวียนเทียนและแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี
พุทธมณฑล

การเวียนเทียน และการนำเทียนมาร่วมกิจกรรมประเพณีทางพุทธศาสนา

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเทียนมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ มาประยุกต์ให้เกิดเป็นงานศิลปะรูปทรงต่าง ๆ โดยให้เทียนนั้นแข็งตัวและยึดติดกับกรอบที่มีพื้นเป็นไม้อัด โดยจะนำมาวิจัยและสร้างสรรค์เพื่อหาความพอดีของการเตรียมพื้นด้วยเทียนในขนาดต่าง ๆ พร้อมกับสนใจที่จะลงมือทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากเทียนที่สามารถให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมกับผลงานนั้นจำนวนมากขึ้น จึงได้ทำการศึกษาวิจัยผลงานศิลปะของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทียน รวมถึงวิธีการทำเทียน และผลงานศิลปะที่ทำให้ประชาชนมีส่วนร่วมในรูปแบบต่าง ๆ

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทียนในรูปแบบและลักษณะต่าง ๆ เริ่มจากผลงานของศิลปินซึ่งเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ และมีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมด้วยเทียนที่ชัดเจน นั่นคือ ศึกษาผลงานของศิลปิน มณฑิร บุญมา (มณฑิร บุญมา : 2533) ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้เปิดความเป็นไปได้ต่าง ๆ ในการสร้างผลงานศิลปะทั้งของตัวเองและ ในวงการศิลปะไทย ด้วยการทดลองนำวัสดุต่าง ๆ ที่ไม่เคยเป็นวัสดุสำหรับทำงานศิลปะมาก่อนมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน

โดยได้นำเอาวัสดุเช่น เทียนไขร่วมกับพิธีกรรมทางศาสนามาสร้างงานศิลปะ เช่น ผลงานวาดเส้นชุด Bowls, Candles and Matches, A - C ปี 2533 โดยอาจารย์มณฑิร ใช้วิธีการแบบพระสงฆ์ปลุกเสกน้ำมันต์ คือ ทำการหยดน้ำตาเทียนลงบนกระดาษ ซึ่งหยดน้ำตาเทียนที่แห้งแข็งก้านไม้ขีด ไล่เทียน และรอยไหม้ ได้เกิดเป็นภาพบาตรพระ

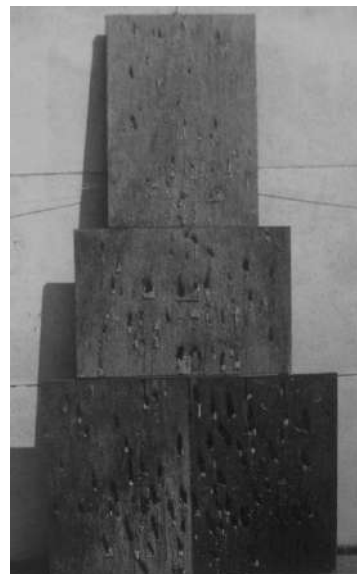


ภาพที่ 3 : ตัวอย่างผลงานจิตรกรรมเทียนไขบนกระดาศ

Bowl, Candles and Matches, C, 2533 (1990),

เทียนไขฝัง, กรวด, ถ่าน, 50x65 ซม.

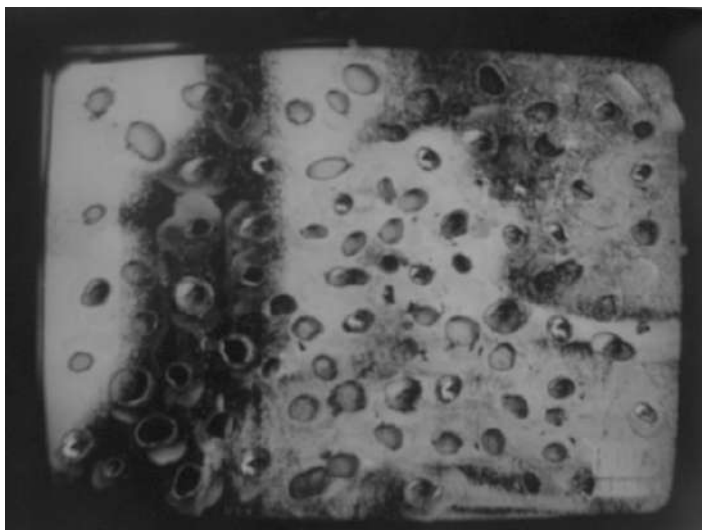
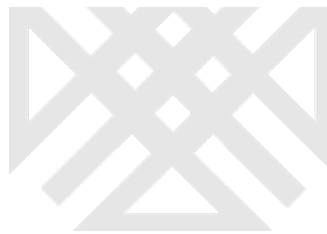
นอกจากนี้ยังมีผลงาน จิตรกรรมเทียนไข หรือ Painting and Candles ปี 2533 ซึ่งเป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่มีวิธีการทำแบบเดียวกัน แต่ผลงานนี้ทำจากแผ่นกระดาศบนไม้อัด 4 แผ่น ต่อขึ้นเป็นรูปสามเหลี่ยมฐานกว้าง จากนั้นศิลปินได้หยดน้ำตาเทียนให้เป็นรูปทรงเจดีย์ คือมีการหยดเทียนให้มีความหนา มีร่องรอยการหยด และรอยไหม้ในส่วนฐานให้กว้าง แล้วเล็กหรือลดน้อยลงเมื่อสูงขึ้นไปสู่ยอด (ตายก่อนดับ : การกลับมาของมณฑิร บุญมา : 2548)



ภาพที่ 4 : มณฑิร บุญมา

“จิตรกรรมและเทียนไข” ปี 2533

เทคนิค : เทียนไข บนกระดาศ ขนาด 420x210 ซม.



ภาพที่ 5 : มณฑิเยร บุญมา

Benediction ปี 2534

ขนาด 50.8 x 61 ซม. เทียน ทองคำเปลวบนภาพถ่าย

ซึ่งจากการศึกษาได้เห็นถึงวิธีการสร้างผลงานด้วยเทียน โดยศิลปินจะนำเทียนที่สำเร็จรูปเป็นแท่งเทียน มาจุดแล้วเผาลงบนแผ่นไม้ที่เตรียมไว้ให้เกิดร่องรอย จากการเผาที่เกิดจากเทียนเผาแล้วนำเทียนที่จุดเผานั้นติดตรงบนแผ่นไม้นั้น ตามตำแหน่งที่เผา จากการศึกษาได้ทำให้รู้ถึงวิธีการที่แตกต่างจากศิลปินคนอื่น ซึ่งเป็นการนำเทียนมาสร้างผลงานศิลปะได้อีกวิธีหนึ่ง

ศิลปินอีกท่านหนึ่งที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทียนหรือขี้ผึ้ง คือ อาจารย์สรวิศ เสริญมิลินทสูต (Art Record Thailand : 2537) ซึ่งเป็นผู้หนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงงานศิลปะร่วมสมัยของไทยในอนาคต โดยผลงานของเขามีจินตนาการ มีการปรากฏที่ผิดไปจากธรรมดา รวมถึงมีรูปทรงของงานจิตรกรรมที่ร่ายล้อมไปด้วยอิทธิพลของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หรือที่มักเรียกว่า จิตรกรรมที่มีชีวิต เขาสามารถแปรรูปงานจิตรกรรมออกมาให้มีความน่าสนใจและหลากหลายรูปแบบ โดยช่วงแรกอาจารย์สรวิศ เสริญมิลินทสูต สร้างสรรค์งานที่เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม รวมถึงการเขียนภาพลงบนวัสดุและพื้นรองรับที่แตกต่างจากผู้อื่น เช่น การเขียนภาพบนหินกบ การสร้างภาพบนหลอดตาข่าย ถือเป็นการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมที่มีรูปทรงอิสระ เช่น ผลงานชุด GARDINER ในปี 1993 ซึ่งเป็นงานจิตรกรรมที่ศิลปินได้โรยดินลงบนพื้น คล้ายกับว่าผลงานนั้นกำลังงอกขึ้นมาจากดินและมีชีวิต





ภาพที่ 6 : Whispering Gallery 1991.

สีอะคริลิกบนซีเมนต์

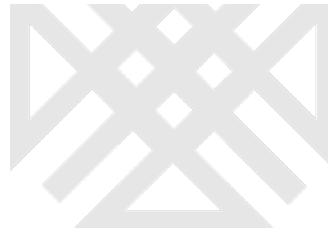
82x52 ซม. 2534.



ภาพที่ 7 : มังกรยุคกลาง

สีอะคริลิก สีน้ำมันและซีเมนต์บนกระดาษ 115x223 ซม. 2534.

โดยเฉพาะผลงานที่ผู้วิจัยได้ศึกษา นั่นคือ ผลงานที่ชื่อ Whispering Gallery 1991 โดยสร้างผลงานขึ้นในปี 2534 ใช้วัสดุที่สร้าง คือสีอะคริลิกบนซีเมนต์ ขนาด 82x52 ซม. โดยจากการศึกษาผลงานชิ้นนี้ได้เห็นขั้นตอนของศิลปินที่นำซีเมนต์มาหลอมให้เหลวแล้วนำมาเทในช่องที่ศิลปินเตรียมไว้ จากนั้นรอให้ซีเมนต์แข็งตัวแล้วนำเทียนที่เป็นแผ่นมาสร้างสรรค์โดยการขูดขีดให้เกิดร่องรอยทั้งเส้นใหญ่และเส้นเล็ก ตามความประสงค์ของศิลปิน จากนั้นได้นำสีอะคริลิกมาระบายบนแผ่นซีเมนต์เป็นบางส่วน สำหรับผลงานที่ชื่อ “มังกรยุคกลาง” ศิลปินได้นำเทียนซีเมนต์ ผสมกับสีอะคริลิก สีน้ำมัน สร้างสรรค์ผลงานลงบนพื้นกระดาษ ซึ่งเป็นการผสมผสานของวัสดุแต่ละชนิดได้สมบูรณ์



นอกจากนี้ยังมีผลงานที่ชื่อ “WIND/WATER” ที่ใช้วัสดุในการสร้างสรรค์คือ เหล็ก สีอะคริลิค ขี้ผึ้ง ถ่านไฟฉาย ไขปัด ดินน้ำมัน และลวด ซึ่งการใช้ส่วนประกอบของขี้ผึ้งหรือเทียนมาทำให้เกิดพื้นผิวในลักษณะที่ต้องการและมีความแปลกใหม่ รวมถึงใช้วัสดุที่มีความแตกต่างได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 8 : ผลงาน “WIND/WATER” หรือ “ลม/น้ำ”
วัสดุ เหล็ก, สีอะคริลิค, ขี้ผึ้ง, ถ่านไฟฉาย, ไขปัด, ดินน้ำมัน, ลวด
ขนาดผืนแปรเปลี่ยนแปลงได้ 2536.

ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ศิลปินถึงแนวคิดและสาเหตุในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทียน โดยศิลปินได้อธิบายว่า

“การนำเทียนมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ชุด Whispering Gallery 1991 นั้น เป็นการนำเทคนิคเทียนมาใช้โดยต่อยอดจากผลงานชุดก่อนหน้านี้ที่มีการนำเทียนมาใช้บางส่วน ซึ่งสาเหตุที่นำเทียนมาสร้างสรรค์ผลงานนั้น ข้อแรกคือลักษณะเชิงกายภาพหรือคุณสมบัติของเทียน ที่เป็นวัตถุที่ค่อนข้างมีความโปร่ง และสามารถนำมาสร้างพื้นผิวที่ซับซ้อน (layer) ได้หลายชั้น นอกจากนี้ก็ยังสามารถนำมาใช้ในเชิงเทคนิคได้หลากหลายทั้งการฝัง เท ช้อน หรือสร้างชั้นพื้นผิวขึ้นมาจากตัวเทียนได้มากมาย หลายชั้น และหลายรูปทรง

ข้อที่สองคือ ความเป็นธรรมชาติของเทียน เนื่องจากเวลาที่เทียนไปเคลือบอยู่บนสิ่งต่าง ๆ จะทำให้เกิดลักษณะของความเป็นเปลือก เทียนจะแสดงถึงความเป็นเปลือกนอก ที่มีความหยุ่นเป็นธรรมชาติ เพราะเทียนเป็นวัสดุที่ค่อนข้างธรรมชาติ ไม่ใช่สีหรืออะไรที่ปรุงแต่งมาก และในความเป็นธรรมชาติของเทียน ก็มีคุณภาพที่แตกต่างจากสี คือ เวลาใช้จะเทก็ได้ หยดก็ได้ และยังสามารถสร้างชั้นเชิงที่ทับซ้อนของตัวเองขึ้นมาได้ โดยไม่ใช้แอนด์เมด คล้ายกับเราเห็นหินกาบ หรือเปลือกไม้ ซึ่งเป็นสิ่งที่เรามักเห็นจากที่ธรรมชาติสร้างด้วยคุณสมบัติของเทียนแบบนี้ จึงทำให้ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานได้หลากหลายรูปแบบ

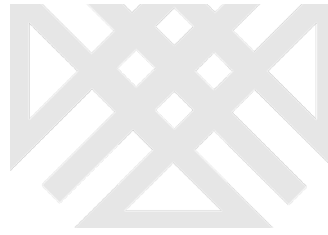
แนวคิดของผลงานชุดนี้ คือการสะท้อนความรู้สึกเชิงนามธรรม ในเรื่องของความเป็นสิ่งที่ธรรมชาติสร้างขึ้น โดยงานชุดนี้ มีลักษณะเป็น Abstract มีความกว้างของงานที่เป็น 2 มิติบ้าง 3 มิติบ้าง ลักษณะของความรู้สึกที่ต้องการให้สื่อจากภาพ ต้องการให้ความรู้สึกของอะไรที่เป็นวัสดุเชิงธรรมชาติ เช่น ดิน หิน บ้าง ซึ่งในหมวดของเหลว ก็จะใช้เทียน เป็นสิ่งที่สร้างผิวหรือทำให้เกิดความทับซ้อนเป็นชั้น ซึ่งเมื่อไปผสมผสานอยู่กับวัสดุอื่น ๆ แล้ว ก็จะสามารถสื่อหรือสะท้อนไปในทางเดียวกันได้

ในส่วนของผลงาน “มังกรยุคกลาง” เป็นงานชุดที่เกิดขึ้นต่อเนื่องในปีเดียวกัน จึงมีวิธีคิดต่อการใช้เทียนในการสร้างสรรค์ที่คล้ายกัน ซึ่งผลงาน Whispering Gallery เป็นงานที่เกือบจะใช้เทียนทั้งหมดสร้างรูปทรงรูปร่างขึ้นมาจากตัวเทียนเอง แต่ผลงานชุด มังกรยุคกลางเป็นงานที่ต่อเนื่องและต่อยอดออกไป คือจะมีการทำงานอยู่บนผิววัสดุอื่น ๆ อีก เช่น ไม้ เหล็ก ซึ่งเป็นของแข็ง จากนั้นจึงนำมาสร้างชั้นหรือ layer ด้วยเทียน เป็นตัวเคลือบผิวหรือเป็นเปลือกที่อยู่ส่วนนอก”

และศิลปินคนสำคัญอีกท่านหนึ่งที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา คือ พินรี สันต์พิทักษ์ ผู้ซึ่งเป็นศิลปินหญิงร่วมสมัยของไทย ที่มีมานะสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างต่อเนื่องมายาวนาน โดยข้อมูลจากคอลัมน์ เยี่ยมบ้าน พินรี สันต์พิทักษ์ นิตยสาร โลกศิลปะ ฉบับประจำเดือน พฤศจิกายน-ธันวาคม 2549 ได้กล่าวถึงประวัติเธอไว้ว่า หลังจากที่พินรี จบการศึกษาทางด้าน Visual Art and Communication Designs จาก University of Sukuba ประเทศญี่ปุ่นแล้ว จากนั้นได้เริ่มบทบาทของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะอย่างเข้มข้นมาโดยตลอด

โดยผลงานในช่วงแรกของพินรี ถูกสร้างออกมาในลักษณะงานศิลปะภาพถ่าย งานปะติด (Collage) หลังจากนั้นจึงเริ่มสร้างผลงานโดยถ่ายทอดเรื่องราวของเพศหญิง ความเป็นแม่ ผ่านสัญลักษณ์และรูปทรงที่ตัดทอนมาจากโครงสร้างของเรือนร่างผู้หญิง จากนั้นจึงเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการบันทึกและแสดงออกถึงสภาวะของความเป็นแม่ที่มีความรักต่อลูก ความอดทนของความเป็นแม่ โดยพินรีสามารถเชื่อมผสานบทบาทความเป็นแม่ของเธอเข้ากับบทบาทเชิงการสร้างสรรค์งานศิลปะได้เป็นอย่างดี

ซึ่งผลงานที่ผู้วิจัยได้สนใจนำมาศึกษา ชื่อผลงาน Viessels and Mounds Continued-Compelled Comforted. วัสดุที่สร้าง เทียนไข ดินสอ และชาโคลบนกระดาษ ซึ่งมีขนาด ผืนแปรเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี 2543 โดยผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่ศิลปินสร้างจากการออกแบบทำแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้ และนำเทียนที่สร้างสรรค์เสร็จแล้วมาจัดวางบนพื้นห้องแสดงผลงาน โดยได้รูปทรงที่แตกต่างและน่าสนใจ นอกจากนี้เทียนที่ศิลปินสร้างสรรค์ในแต่ละอันนั้น ยังสามารถจุดไฟได้อีกด้วย



ภาพที่ 9 : พินรี สันต์พิทักษ์

Vessels and Mounds Continued Compelled - Comforted

เทียนไข สีชอล์ค ดินสอ และ ชาโคลบนกระดาน

ซึ่งผู้วิจัยได้สอบถามจากศิลปินเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทียน ว่ามีแนวคิดอย่างไร โดยศิลปินได้อธิบายให้เข้าใจว่า

“การสร้างสรรค์งานศิลปะของข้าพเจ้าเป็นกระบวนการวิเคราะห์และบำบัดตัวเอง สิ่งหนึ่งที่ข้าพเจ้าให้ความสำคัญอย่างยิ่งคือ มันจะต้องเป็นสิ่งที่ท้าทายจิตสำนึกและจิตใจสำนึกไม่เฉพาะของผู้ชมงานแต่ต่อตัวข้าพเจ้าเองด้วย ข้าพเจ้าต้องการพยายามให้บังเกิดการขยับขยายตัวของ การรับรู้และการเปลี่ยนทัศนคติ โดยผ่านรูปทรงและนัยยะของสัญลักษณ์ทางกายภาพที่ชัดเจนและมีพลังของผู้หญิง คือ นม ไม่ว่าจะเป็นผลงานการเขียนรูปลายเส้น งานบนผ้าใบ ประติมากรรม หรืองานศิลปะแบบจัดวาง

โดยนับตั้งแต่ปี พ.ศ.2543 เรื่อยมา ผลงานมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมากขึ้น ผลงานก้าวข้ามขอบเขตเรื่องเพศ หมายถึงจะค้นคว้าหาอารมณ์ขึ้น ความเปราะบาง และความแข็งแกร่งของอารมณ์และจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นสัมผัสทางรูป รส กลิ่น เสียงหรือการจับต้อง”

จากการศึกษาผลงานของศิลปินในแต่ละท่าน ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงวัสดุที่ใช้วิธีการเตรียมพื้นเทียนมาสร้างผลงานศิลปะ ด้วยรูปแบบและวิธีที่แตกต่างกัน ทำให้รู้ถึงวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งศิลปินบางท่านได้ใช้คุณสมบัติของเทียนเพื่อเป็นการสื่อความหมาย แทนความคิด จากการศึกษาจึงสามารถนำไปพัฒนาสร้างผลงานในขั้นตอนการทำเทียนบนพื้นไม้อัดต่อไป

การสร้างผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วม

งานวิจัยที่จัดทำขึ้นในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญอีกสิ่งหนึ่ง คือการนำผลงานที่ศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วม โดยทำการศึกษาแนวคิด วิธีการ

และผลงานศิลปินไทยที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในผลงานศิลปกรรม ซึ่งคนแรกคือ วิจิตร อภิชาติ เกรียงไกร โดยศึกษาผลงานชุด โครงการศิลปะ ปล่อยหิน ที่เน้นกระบวนการทำและการมีส่วนร่วมจากคนทั่วไป โดยโครงการนี้จัดทำขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2539 - 2542 มีผู้ร่วมโครงการเกือบ 500 คน จากทั่วประเทศ ที่ได้ปล่อยหินไปในสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

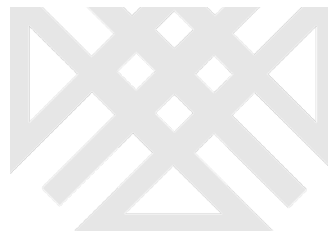
โครงการศิลปะปล่อยหิน : โครงการศิลปะสาธารณะ (public art)

ลักษณะผลงานที่สร้างสรรค์คือ ศิลปินจะผลิตกระป๋องบรรจุหินตามธรรมชาติแล้วแจกให้ประชาชนมีส่วนร่วม โดยการนำกระป๋องที่ศิลปินจัดเตรียมไปแกะกระป๋องแล้วนำหินไปปล่อยสู่ธรรมชาติ แล้วให้ผู้มีส่วนร่วมได้บันทึกภาพแล้วส่งมาให้ศิลปิน รวบรวมเป็นการบันทึกขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ตัวอย่างผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมก็คือใช้วิธีการปล่อยหินโดยการขว้างไปในธรรมชาติ บางคนปล่อยหินให้ลอยในแม่น้ำและสถานที่อื่น ๆ ซึ่งการปฏิบัติการร่วมกันนี้จะใช้สถานที่ใดก็ได้ ตามแต่ผู้ที่ร่วมนิทรรศการต้องการ บางคนสามารถปล่อยหินในต่างจังหวัด หรือต่างประเทศ ซึ่งที่ยังเหลือให้จดจำคือกระป๋องบรรจุหิน ที่มีประชาชนบางส่วนเก็บไว้เพื่อเป็นที่ระลึกจากการที่ได้มีส่วนร่วมในงานศิลปะร่วมสมัยครั้งนั้น

โครงการศิลปะสาธารณะปล่อยหินเกิดขึ้นจากความต้องการของศิลปินที่อยากจะสื่อสารกับคนทั่วไป เพื่อกระตุ้นจิตสำนึกในเรื่องสิ่งแวดล้อม โดยใช้ก้อนหินบรรจุกระป๋องเป็นสื่อกลาง ที่มาของการบรรจุกระป๋องเกิดขึ้นจากความประทับใจในของที่ระลึกอัดกระป๋อง ซึ่งเขาารู้สึกว่าเป็นสิ่งที่สร้างเงื่อนไขให้กับคน ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและตื่นเต้น เป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของคนได้ หลังจากได้นำวิธีการบรรจุกระป๋องมาใช้ในการบรรจุสิ่งของต่าง ๆ ของโครงการไอแคนดังก์ที่ได้กล่าวมาแล้ว วิจิตรก็ได้นำก้อนหินซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาบรรจุลงในกระป๋อง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการนำไปปล่อยหรือนำหินกลับคืนสู่ธรรมชาติ



ภาพที่ 10 : กระป๋องบรรจุหิน



ความสำเร็จของโครงการศิลปะสาธารณะในทัศนะของวิจิตรขึ้นอยู่กับความรู้สึกพึงพอใจของเขาเอง ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงระหว่างการจัดงานที่มีกิจกรรม มีผลตอบรับจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น จำนวนผู้เข้าร่วม ความรู้สึกร่วมกับผลงาน และการได้รับการยอมรับจากสังคมส่วนรวมไม่ใช่แค่ในวงการศิลปะในทัศนะของเขาศิลปะร่วมสมัยไม่จำเป็นต้องวัดผลกันที่ว่าคนดู คุณเป็นหรือไม่ หรือมีความรู้ความเข้าใจแค่ไหน หากแต่เพียงให้คนดูรับรู้สึกหรือความคิดที่ศิลปินสื่อสารไปได้ วิจิตรมีความเชื่อว่าความรู้สึกทางศิลปะเป็นสิ่งที่คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ แต่ด้วยภาวะบางอย่างอาจจะทำให้บางคนไม่เรียนรู้หรือไม่สนใจ ศิลปินต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจในข้อนี้ และพยายามหาสิ่งที่ทำให้สาธารณะสัมผัสได้

ศิลปินอีกคนที่ได้สร้างสรรค์ผลงานที่ประชาชนมีส่วนร่วม คือ สุธี คุณาวิชยานนท์ ผลงานชุดลมหายใจสยาม SIAM BREATH (TWINS) วัสดุ ยางพารา สายยาง ติดตั้งและให้ประชาชนร่วมเป่าลม ขนาดเท่าคนจริง ปีที่สร้าง 2542-2543 ติดตั้งแสดงในที่ต่างๆ ในกทม. จากการศึกษาทำให้เห็นวิธีการเตรียมผลงานและวิธีการที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม โดยการเป่าลมเข้าไปในรูปทรงยางให้เป็นรูปคนยืนไหว เป็นผลงานที่จัดแสดงตามสถานที่ต่างๆ ได้ โดยไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นหอศิลป์ นั่นคือสามารถจัดตามศูนย์การค้า ริมนน และบริเวณอื่นๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของศิลปินที่จะนำไปให้ประชาชนได้มีส่วนร่วม



ภาพที่ 11 : ผลงาน สุธี คุณาวิชยานนท์
ลมหายใจสยาม

ยางพารา สายยาง ติดตั้งและให้ประชาชนร่วมเป่าลมขนาดเท่าคนจริง. 2542-2543.
ติดตั้งแสดงในที่ต่าง ๆ ในกทม.





ภาพที่ 12 : ผลงาน สุธี คุณาวิชยานนท์

ข้างกระที่บโรง (สะสมลมหายใจ)

ยางพารา ผ้าพลาสติกเป่าลม สายยางขนาดผ่นแปรเปลี่ยนแปลงได้, 2541.

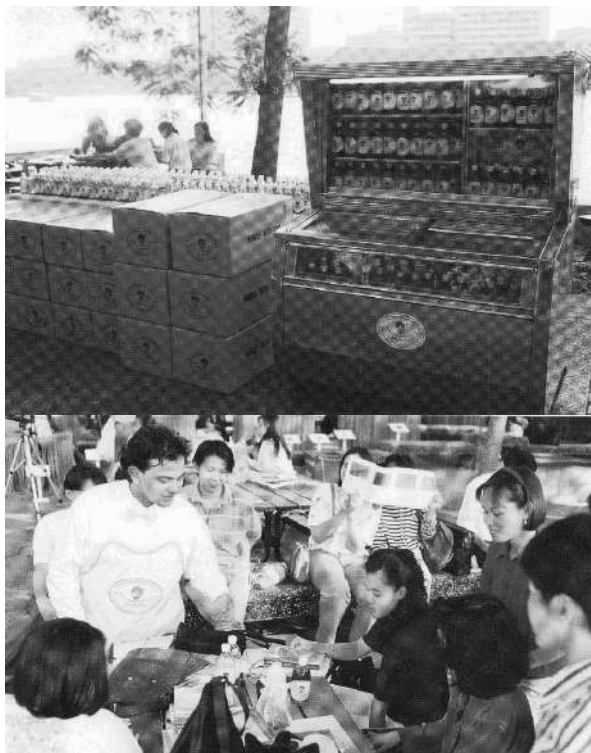
ผลงานในโครงการฝนตกชุกไหม้ไหล ติดตั้งแสดง ณ หอศิลป์ตากู กทม.

จึงนับได้ว่า สุธี คุณาวิชยานนท์ ได้สร้างกลวิธีที่น่าสนใจในการสร้างปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ให้กับผู้ชมได้อย่างเหมาะสมและกลมกลืน เนื่องจากเขาสามารถทำให้ผู้ชมในหลากหลายวัย และสถานภาพ ทั้งเด็ก ผู้ใหญ่ พระสงฆ์ ได้ตื่นตากับสิ่งที่จะเกิดขึ้นบนกระดานของตัวเอง และสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เขาสื่อได้ โดยไม่ต้องมาอธิบายอย่างละเอียด และสิ่งสำคัญคือ ศิลปินและผู้ชมได้มีส่วนร่วมสร้างงาน ถ่ายทอด และบันทึกประวัติศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน

ศิลปินอีกคนที่สร้างงานศิลปกรรมให้ประชาชนมีส่วนร่วม คือ นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล ชื่อผลงาน TREATED, OZONATED AND BOTTLED ขนาดผ่นแปร เปลี่ยนแปลงได้ สร้างในปี 2537 โดยวิธีการแสดง PERFORMANCE สถานที่ใกล้แม่น้ำเจ้าพระยา กรุงเทพฯ โดยแนวความคิดของศิลปิน คือนำน้ำจากแม่น้ำเจ้าพระยามาบรรจุลงในขวด ทำฉลากเป็นชื่อโครงการที่ศิลปินได้คิดไว้ แล้วให้ประชาชนได้รับขวดที่บรรจุน้ำ เพื่อเป็นที่ระลึกถึงคุณค่าของแม่น้ำเจ้าพระยา



ภาพที่ 13 : ผลงาน นาวัน ลาวัลย์ชัยกุล
ผลงานชุด “Treated, Ozonated and Bottled, 1994
Dimentions Variable (with Perfomance)



ภาพที่ 14 : ผลงานชุด “Treated, Ozonated and Bottled, 1994
Dimentions Variable (with Perfomance)

ผลงานชิ้นสำคัญที่นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล ได้สร้างสรรค์และได้รับความสนใจกันอย่างมาก เนื่องจากการทำงานศิลปะที่ออกสู่สายตาประชาชนอย่างใกล้ชิดถึงตัว และประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมจริง นั่นคือ งาน TAXI GALLERY (FINE ART: 2547) โดยมีแนวคิดที่อยากจะให้งานศิลปะมีส่วนร่วมกับคนได้มากที่สุด คือ ได้มากกว่าที่อยู่แต่ในหอศิลป์หรือโลกศิลปะเท่านั้น TAXI GALLERY จึงจัดขึ้นในต้นปี 2538 โดยการประยุกต์ห้องโดยสารภายในรถแท็กซี่คันหนึ่งให้เป็นเสมือนห้องแสดงผลงานศิลปะเคลื่อนที่ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์พูดคุยกัน ผู้โดยสารก็จะถามคนขับว่านี่คืออะไร ศิลปะอะไร ได้เห็นมุมมองจาก Public คนที่ขึ้นไปใช้บริการแท็กซี่ ได้รู้ว่าคุณประชาชนเขาคิดอย่างไรต่อศิลปะ ได้รู้ว่าการที่ศิลปะไม่ได้อยู่ในหอศิลป์เป็นอย่างไร ประชาชนก็ได้รู้ด้วยว่าศิลปะไม่จำเป็นต้องอยู่ในหอศิลป์เสมอไป นอกจากนี้ผลงานชุด TAXI GALLERY ยังทำให้ทราบว่า บทบาทของศิลปะในสังคมไทยคืออะไร คนส่วนใหญ่มองและคิดอย่างไรกับศิลปะ

โดยถนนอม ชากักดี ได้กล่าวถึงผลงานชุดแท็กซี่ของนาวินไว้ในหนังสือ ศิลป์ปริทัศน์เชิงอรรถการวิจารณ์ไว้ว่า

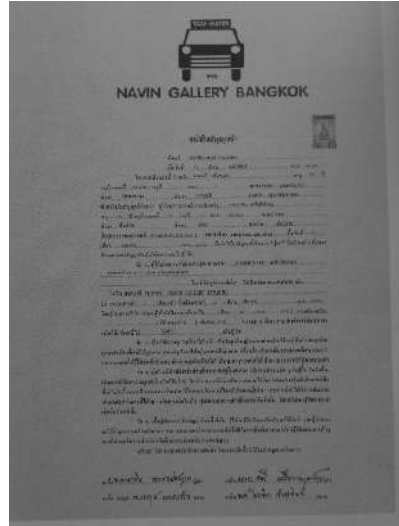
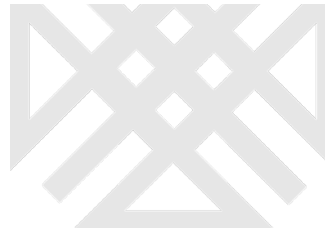
“ผลงานศิลปะของนาวินในชุดแนวความคิดรถแท็กซี่นั้น เขาได้พยายามคลี่คลายขยายความของมันออกไปเรื่อย ๆ จนในที่สุด เราก็ไม่อาจจะเอานิยามของพจนานุกรมมาอธิบายความเป็นรถแท็กซี่ของนาวินได้ เพราะศิลปินได้สถาปนามันขึ้นมาเพื่อให้มันเป็น “วัตถุทางศิลปะ” อันมีลักษณะเฉพาะรถแท็กซี่ คันที่เขาสร้างมันขึ้นมาด้วยวาทกรรมทางศิลปะเชิง Kitsch ประมาณว่า สร้างผลงานให้มันเกินกว่าที่ปกติมันจะเป็น เพื่อดึงดูดความสนใจเข้ามาก่อน แล้วค่อยว่าหาความหมายกันทีหลัง”



ภาพที่ 15 : ผลงาน นาวิน แกลเลอรี, ชิดนีย์

รถ และรถกระดาศ

ขนาดผันแปรเปลี่ยนแปลงได้ ติดตั้งแสดงในกรุงชิดนีย์ ออสเตรเลีย



ภาพที่ 16 : ส่วนหนึ่งของข้อมูลในโครงการ นาวิน แกลเลอรี
กทม. พ.ศ. 2538

นอกจากนี้ นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล ยังได้ร่วมกับ ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช นาวิน แกลเลอรี กรุงเทพฯ:2540) ร่วมกันจัดทำงานศิลปกรรมที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม คือการทำหอศิลป์เคลื่อนที่ ด้วยรถแท็กซี่ ที่มุ่งสร้างความคุ้นเคยระหว่างศิลปะ กับชีวิตประจำวันของคนทั่วไป ด้วยผลงาน “ไม่มีค่าประกอบ 2539 (จราจร)” โดยนำเสนอผ่านการบอกกล่าวเรื่องราวของรถแท็กซี่ที่วิ่งไปมาบนท้องถนนของกรุงเทพมหานคร สะท้อนสภาพของกรุงเทพฯ ความแออัดของประชากร ความเจริญของเมือง โดยนำเสนอด้วยการใช้วิถีทัศน์ ฉายภาพที่มองผ่านหน้าต่างจากภายในรถแท็กซี่ออกมา ซึ่งรถแท็กซี่ที่ติดสติ๊กเกอร์ Navin Gallery Bangkok จะทำหน้าที่เป็นหน้าต่างสะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ได้เห็นทัศนียภาพต่อการจราจร และศิลปินยังได้มองท้องถนนในฐานะเป็นพื้นที่ในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ถนนจึงเป็นพื้นที่สาธารณะซึ่งมีความสม่ำเสมอ และขึ้นอยู่กับตัวผู้เดินทางที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน

โดยในรถแท็กซี่จะถูกติดตั้งอุปกรณ์วิถีทัศน์พิเศษ ที่สามารถให้ผู้โดยสารได้เห็นจอภาพและรับข้อมูลใหม่ ซึ่งอาจเป็นข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตบนห้องโดยสาร หรือการจับจ่ายซื้อของผ่านโทรศัพท์ ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ อาจไม่ใช่ความจริง หรือไม่ได้ถ่ายทอดจากสถานีโทรทัศน์ รวมทั้งยังมี หูฟังให้ผู้โดยสารสวมเพื่อฟังเสียง ซึ่งอาจเป็นเสียงที่ฟังไม่รู้เรื่อง และเสียงอื่น ๆ

งานที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วมชิ้นนี้ สร้างความแปลกใจ แปลกใหม่อย่างมาก รวมทั้งนิทรรศการ “ไม่มีค่าประกอบ 2539(จราจร)” จะเคลื่อนที่ไปทั่วกรุงเทพมหานคร โดยจะให้บริการแก่ผู้โดยสารทั่วไป โดยไม่มีกำหนดการเดินทางอีกด้วย

ศิลปิน ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช เป็นศิลปินอีกท่านหนึ่งที่จัดนิทรรศการศิลปะเพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วม เขาเป็นรุ่นใหม่ที่มีความสนใจและยอมรับจากสถาบันศิลปะร่วมสมัยชั้นนำ โดยมีผลงานชิ้นเด่นที่ได้รับความนิยมกล่าวถึงมากคือ การจัดเลี้ยงอาหารไทยให้แก่ผู้ชม โดยปรุงด้วยตัวศิลปินเอง และนอกจากนี้ยังนำเสนอบทบาทหรือรูปแบบใหม่ ๆ ให้กับงานศิลปะ เช่น เปลี่ยนห้องแสดงศิลปะมาเป็นค่ายพักแรมเล็ก ๆ ให้ผู้ชมทุกคนได้เข้าไปพักผ่อนพูดคุยกัน รวมถึงการจัดนิทรรศการศิลปะในรูปแบบแปลกใหม่ ในนิทรรศการศิลปะนานาชาติ ณ กรุงโยฮันเนสเบิร์ก แอฟริกาใต้ ด้วยการจัดตั้งทีมฟุตบอลขึ้น โดยให้ผู้ชมทุกคนเป็นศิลปินหลากหลายเชื้อชาติ ต่างภาษา มาแข่งขันกับทีมท้องถิ่นอีกด้วย

และผลงานที่สร้างชื่อเสียงจนทำให้เป็นที่รู้จัก และก้าวไปสู่ศิลปะสากลในยุโรป และอเมริกา ได้แก่ ผลงานการทำอาหารและบริการเสริฟ ชุด “ผัดไทย” อันเป็นนิทรรศการที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสังคม ที่มีความสำคัญไม่ใช่เพียงการมองดูศิลปะด้วยสายตาเท่านั้น

Art Record นิตยสารศิลปะและออกแบบรายเดือน ฉบับที่ 13/2538 ปีที่ 2 ได้สัมภาษณ์ ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช เกี่ยวกับผลงานชุด ผัดไทย ของเขา ซึ่งก็มีแนวคิดและเรื่องราวจากผลงานมากมายคือ ฤกษ์ฤทธิ์ คิดว่า ผัดไทย คล้ายกับการเอาตัวเราเองลงเข้าไปในกระทะ ในขณะที่ทำกิน Work หรือเป็นงาน ให้คนที่มาดูงานได้กินด้วย เหมือนกับได้ร่วมด้วย ซึ่งการแสดงงานของเขาด้วยการผัดไทยนั้น เป็นการทำผัดไทยครั้งแรกของเขาด้วย โดยผัดไทยไป และก็ให้ผู้ชมงานที่เข้ามาในแกลเลอรีได้กินโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ โดยเขามีความคิดว่าการทำเช่นนี้เป็นงานอย่างหนึ่ง ถ้าผู้ชมจะต้องจ่ายเงินก็จะเป็นร้านอาหารไม่ใช่การทำงานศิลปะอย่างที่ตั้งใจ นอกจากนี้การที่เขาผัดไทย ไม่ได้มีเจตนาที่จะมาทำกับข้าวให้คนกิน หรือให้คนส่งเสริมเขา แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความคิด ไม่ได้สนใจเรื่องเงิน แต่เป็นการแสดงผลงาน เป็นผลงานที่กินได้ โดยเขาต้องการให้คนมาร่วมมาดู และได้ Idea บางอย่างกลับไป ซึ่งเป็นสิ่งที่ ฤกษ์ฤทธิ์ คิดว่าสำคัญกว่าการจะไปขายของหรือทำอะไรที่ได้เงินมา

ผลงานการแสดงชุด ผัดไทย ของเขาได้รับความนิยมและสร้างชื่อเสียงในแง่ของความแปลกใหม่ การให้ประชาชนมีส่วนร่วม และแนวคิดที่โดดเด่นแตกต่างเป็นอย่างมาก จนทำให้ศิลปินไทยผู้นี้ได้รับความนิยมจากวงการศิลปะในยุโรป และเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงโด่งดังทั้งในเมืองไทยและต่างประเทศ



ภาพที่ 17 : ผลงาน ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช
ไม่มีชื่อ (ฟรี)
อาหารเครื่องใช้ในครัว อุปกรณ์หุงต้ม และเก้าอี้
ขนาดผันแปรเปลี่ยนแปลงได้, 2535.

สุธี คุณาวิชยานนท์ ได้กล่าวถึงงานศิลปะไทยร่วมสมัย และศิลปะแบบที่ตอบสนองสองทาง ไว้ในหนังสือ จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ ในปี 2545 ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างงานศิลปะที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วมคือ การที่คนดูงานศิลปะสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานและกิจกรรม ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ตอบสนองระหว่าง คนดู กิจกรรมและศิลปะ ทำให้คนดูหรือผู้ชมไม่ใช่เพียงแต่เป็นผู้รับเพียงฝ่ายเดียว แต่ยังสามารถโต้ตอบมีส่วนร่วมในการทำสิ่งต่าง ๆ เหมือนกับโครงการของนาวิล าวัญชัยกุล และฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช ที่นำเอาวัตถุดิบและกิจกรรมแบบไทยร่วมสมัย ไปนำเสนอในบริบทและกาลเทศะที่ต่างไปจากเดิม หรือที่เราเคย ๆ เห็นกันในเมืองไทย อาทิ การนำรถตุ๊กตุ๊กและบิลบอร์ดแนวภาพเขียนโปสเตอร์หนังไทยขนาดยักษ์ไปโชว์ในเมืองต่างชาติมีส่วนร่วมของทั้งสอง การที่นาวิลนำเอาแนวการ์ตูนแบบไทย และนำผ้าขาวม้าไปนำเสนอในงานศิลปะร่วมสมัยในต่างประเทศ โดยที่ศิลปินทั้งสองท่านต้องการที่จะให้คนดูได้มีส่วนได้ตอบในกิจกรรมหรือผลงานที่พวกเขาจัดขึ้น

สาเหตุที่ผู้วิจัยสนใจนำเทียนมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น เนื่องจากได้เคยมีการนำเทียนที่สำเร็จรูป มาประกอบในผลงานศิลปะ ที่ชื่อว่า “แสงแห่งชีวิต” ในการแสดงนิทรรศการบันทึกศิลปกรรมหลังความตาย พ.ศ.2543 ณ ห้องศิลปะนิทรรศการศิริ วังสวนผักกาด โดยจะนำแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนั้น มาเป็นแนวทางเพื่อศึกษาค้นคว้าวิจัยในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป

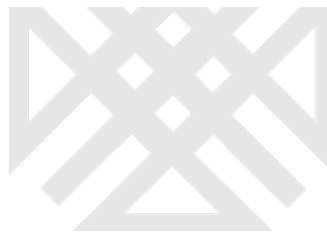


ภาพที่ 18 : ผลงานไกรสร ประเสริฐ
ชื่อภาพ “แสงแห่งชีวิต”
สื่อวัสดุ ชิลค์สกรีน, ผ้า, ไม้, ขี้เถ้า และเทียน
ขนาด เปลี่ยนแปลงได้ ปี พ.ศ. 2543

จากความน่าสนใจและประโยชน์อันมากมายของเทียนกับการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ประกอบกับการที่ประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่รู้จัก หรือยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับผลงานศิลปะสมัยใหม่ และที่สำคัญคือประชาชนหลาย ๆ คน ยังไม่มีโอกาสที่จะได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะ ไม่มีส่วนร่วมในงานแสดงศิลปะต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาวิธีการสร้างงานศิลปะด้วยเทียน โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยเทียนจากศิลปินต่าง ๆ รวมถึงศึกษาข้อมูลจากช่างฝีมือในการทำเทียน หลังจากนั้นจึงดำเนินการทดลองทำ วิเคราะห์ หาข้อสรุป พร้อมกับนำผลงานการศึกษา มาเผยแพร่แก่นักศึกษาและผู้สนใจ เพื่อให้ได้มีส่วนร่วมกับการงานศิลปกรรมได้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิจัยผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมด้วยเทียน และศึกษาวิจัยผลงานของศิลปินไทยซึ่งสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม
2. เพื่อศึกษาวิจัยและพัฒนาวิธีการเตรียมพื้นด้วยเทียนบนไม้อัด และการสร้างสรรค์งานศิลปะให้ประชาชนมีส่วนร่วม



ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาวิจัยผลงานของศิลปินไทยที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทียนจำนวน 3 ท่าน คือ
 - 1) มณเฑียร บุญมา
 - 2) สรรเสริญ มลิณทิสุต
 - 3) พินรี สันตพิทักษ์
2. ศึกษาวิจัยผลงานของศิลปินไทยที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม จำนวน 4 ท่าน ได้แก่
 - 1) วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร ผลงานชุด โครงการศิลปะปล่อยหิน ปีพุทธศักราช 2539-2542 ที่มีผู้ร่วมโครงการเกือบ 500 คนทั่วประเทศ
 - 2) สุธี คุณาวิชยานนท์ ผลงานชุดลมหายใจสยาม ปีที่สร้าง ปีพุทธศักราช 2542-2543
 - 3) นาวัน ลาวัลย์ชัยกุล ชื่อผลงาน Taxi Gallery (Fine Art : 2547)
 - 4) ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ชื่อผลงานชุด ผัดไทย
3. ศึกษาวิจัยการเตรียมพื้นไม้อัดด้วยเทียน สำหรับให้ประชาชนร่วมสร้างสรรค์ผลงานที่เตรียมไว้
4. พื้นที่ทำด้วยเทคนิคเทียนที่ใช้ในการทดสอบมี 3 ขนาด คือ 20x20 เซนติเมตร 50x50 เซนติเมตร และ 100x100 เซนติเมตร

คำจำกัดความในการวิจัย

ศิลปะหรือผลงานศิลปกรรมที่ประชาชนมีส่วนร่วม หมายถึง การสร้างผลงานของศิลปิน รวมถึงการแสดงผลงานศิลปกรรม ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทางด้านศิลปะต่าง ๆ โดยมีส่วนร่วมในการลงมือทำเพื่อร่วมสร้างสรรค์งานศิลปกรรมนั้น ๆ ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะด้วยวิธีการใด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาวิเคราะห์วิจัยวิธีการเตรียมพื้นด้วยเทียน การทดลองทำพื้นเทียนบนไม้อัด พร้อมทดลองความแข็งแรงคงทน และวิเคราะห์ผล
2. นำผลการทดลองวิจัยมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมด้วยเทียนในรูปแบบอื่น ๆ นำผลงานไปทดลองให้ประชาชนมีส่วนร่วม และยกตัวอย่างผลงานศิลปกรรมที่เคยให้ประชาชนมีส่วนร่วมมานำเสนอ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม

4. สรุปผลการวิเคราะห์ วิจัยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมด้วยเทียน อภิปรายผลงาน
สร้างสรรค์ที่ประชาชนได้มีส่วนร่วมและข้อเสนอแนะ

ซึ่งจากการวิเคราะห์วิจัยพื้นไม้อัดที่ใช้เตรียมพื้นเพื่อยึดเทียนพบว่า กรอบไม้ขนาด 20x20 เซนติเมตร จะใช้ไม้อัดที่มีความหนาตั้งแต่ 6 มิลลิเมตร ซึ่งสามารถนำเทียนมายึดติดได้ดี ส่วนกรอบไม้ขนาด 50x50 เซนติเมตร และขนาด 100x100 เซนติเมตร จะต้องใช้ไม้อัดในความหนาขนาด 10 มิลลิเมตร เพื่อให้เกิดพื้นที่แข็งแรง เวลาเทียนยึดติดแล้วจะมีความแข็งแรงมาก การเคลื่อนย้ายจะทนทานต่อการกระแทก ส่วนความหนาของไม้อัดที่มีความหนา 6 มิลลิเมตร นั้น ไม่สามารถทนต่อการรองรับเทียนได้ เพราะการเคลื่อนย้ายจะแตกง่าย และไม้อัดจะมีความบางจนทำให้เกิดการโค้งงอได้ นอกจากนี้ยังทดสอบแล้วพบอีกด้วยว่าไม้อัดที่มีพื้นผิวขรุขระ มีการยึดติดของเทียนได้ดีกว่าพื้นผิวที่มีความมันและเรียบ

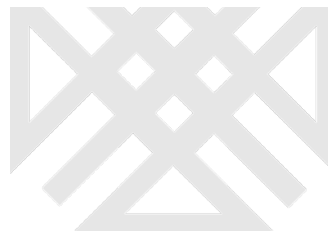
จากการศึกษาทดลองวิจัยทำเทียนและการเตรียมพื้นไม้อัดนั้น จะมีอัตราส่วนของการใช้เทียนในจำนวน 1 กิโลกรัม ที่สามารถเทในกรอบไม้ขนาด 20x20 เซนติเมตร ในความหนา 5 มิลลิเมตร นั้น จะได้จำนวนกรอบประมาณ 8 กรอบ สำหรับการเทเทียนในกรอบไม้ขนาด 20x20 เซนติเมตร เหมือนวิธีแรกแต่ต่างกันที่ขนาดความหนาของเทียนเป็น 10 มิลลิเมตร นั้น จะใช้เทียนในอัตรา 1 กิโลกรัม ซึ่งจะทำให้ได้จำนวนของกรอบไม้ประมาณ 4 กรอบ

สำหรับกรอบไม้ขนาด 50x50 เซนติเมตร การเทเทียนที่มีความหนา 5 มิลลิเมตร นั้นจะต้องใช้เทียนประมาณ 1 กิโลกรัม และใช้เวลารอให้เทียนแข็งตัวประมาณ 10 - 15 นาที ส่วนในการให้ความหนาของเทียนได้ 10 มิลลิเมตรนั้น จะต้องใช้เทียนเป็นจำนวน 2 เท่า สำหรับกรอบไม้ที่มีขนาด 50x50 เซนติเมตร

หากเพิ่มขนาดของกรอบไม้ให้ใหญ่ขึ้นเป็น 100x100 เซนติเมตร การเทเทียนในความหนา 5 มิลลิเมตร จะใช้เทียนประมาณ 4 กิโลกรัม ส่วนในการแข็งตัวของเทียนจะใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที และในส่วนความหนาของเทียน 10 มิลลิเมตร นั้น แต่ขนาดเท่าเดิมคือกรอบไม้ขนาด 100x100 เซนติเมตร จะต้องใช้เทียนประมาณ 8 กิโลกรัม ซึ่งจากการทดลองวิจัยนั้น อาจจะมีการคลาดเคลื่อนหรือเปลี่ยนแปลงไปบ้างตามสภาพอากาศ ระยะเวลาการต้มเทียน รวมถึงให้ผลที่คลาดเคลื่อนจากการหกของเทียนในขณะที่เทลงไปในกรอบไม้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับศิลปินที่นำเทียนมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม และการที่ศิลปินได้ให้ประชาชนมีส่วนร่วมนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำลักษณะของทั้ง 2 รูปแบบ มาทดลองให้สามารถอยู่ในส่วนเดียวกันได้ โดยเริ่มจากการวางแผนคิดเกี่ยวกับการที่ผู้วิจัยได้ไปศึกษาค้นคว้าประวัติเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่จังหวัดกาญจนบุรี ทำให้เกิดแนวคิดในการนำเอาวัสดุเทียนที่เป็นรูปทรงรถถัง



มาสร้างเป็นผลงานศิลปกรรมขึ้น โดยมีวัสดุอื่น เช่น ไม้ รูปภาพ แผนที่ และเทียนไข มาประกอบ ซึ่งได้จัดแสดงที่ หอศิลป์เอนิเมเจอร์ จังหวัดกาญจนบุรี โดยให้ประชาชนที่มาชมผลงานนั้นร่วมจุดเทียนในการรำลึกถึงทหารที่เสียชีวิตในสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งยังมีส่วนประกอบของผลงานที่ให้จุดเทียนไข แล้วนำมาปักร่วมกับผลงานที่เตรียมไว้ โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในผลงานศิลปะนี้ด้วย



ภาพที่ 19 : ประชาชนมีส่วนร่วมจุดเทียนในผลงานศิลปกรรม ณ หอศิลป์เอนิเมเจอร์ จ.กาญจนบุรี

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สร้างสรรค์ผลงานที่ประชาชนมีส่วนร่วมอีกหนึ่งชุด โดยการเตรียมผ้าใบขนาด 100x100 เซนติเมตร และ 120x120 เซนติเมตร ซึ่งมีตราสัญลักษณ์ประจำพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 โดยในผลงานจะมีโคมไฟที่จุดเทียนไว้ด้านหน้าของเฟรมผ้าใบ และให้ประชาชนที่มาชมผลงาน ได้มีส่วนร่วมในการปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะ ด้วยการจุดเทียนเพื่อเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 และจากนั้นได้นำผลงานไปจัดแสดงในหอศิลป์อีกหลายแห่ง โดยผลงานชุดนี้ใช้ชื่อว่า “ประชาชนร่วมจุดเทียนถวายพระพร”





ภาพที่ 20 : ผู้ร่วมจุดเทียนถวายพระพร ดร.โอฬาร ไชยประวัติ และ คุณอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ณ หอศิลป์เซเว่นรังสรรค์ และ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ กรุงเทพฯ

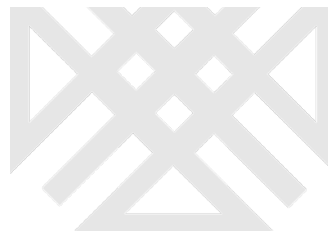


ภาพที่ 21 :ประชาชนทุกวัยสามารถร่วมจุดเทียนถวายพระพรได้ แสดง ณ สถาบันปรีดี พนมยงค์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สร้างสรรค์ผลงานที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีจำนวนหลายชุดด้วยกัน โดยจะแตกต่างกันในด้านแนวคิด วิธีการ และสถานที่

ผลการวิเคราะห์วิจัย

จากการศึกษาทดลองวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์ และพัฒนาสร้างสรรค์วิธีการเตรียมพื้น ด้วยเทียนบนไม้อัดนั้น ผู้วิจัยได้ทดลองทำตามลักษณะความหนาของไม้อัด 2 ขนาด คือ ความหนา ไม้อัด 6 มิลลิเมตร และ 10 มิลลิเมตร ให้อยู่ในขอบเขตของงานสร้างสรรค์บนกรอบไม้ขนาด 20x20 เซนติเมตร ขนาด 50x50 เซนติเมตร และขนาด 100x100 เซนติเมตร รวมถึงใช้กรรมวิธีการเทเทียนที่มีความหนาของเทียนหนา 5 มิลลิเมตร และ 10 มิลลิเมตร

ซึ่งในการทดลองทำในขนาดกรอบ 20x20 เซนติเมตร สามารถนำเทียนมาเทด้วยความหนา ทั้ง 2 ลักษณะ สามารถนำกรอบไม้ที่มีเทียนเป็นพื้น ไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ และให้ความคงทนต่อการแตกหักได้ดีซึ่งแผ่นไม้อัดความหนา 6 มิลลิเมตร และความหนาของเทียน 10 มิลลิเมตร สามารถคงทนได้ แต่สำหรับขนาดกรอบ 50x50 เซนติเมตรนั้น จะต้องใช้ไม้อัดรองด้านหลัง ในขนาด



ความหนา 10 มิลลิเมตร จึงจะแข็งแรงเพียงพอ แต่หากใช้แผ่นไม้อัดความหนา 6 มิลลิเมตร อาจจะทำให้เกิดการแตกหักได้ แต่เมื่อเพิ่มความหนาของเทียนโดยเทียนให้มีความหนา 10 มิลลิเมตร ขึ้นไป จะช่วยให้การเตรียมพื้นเทียนนั้นมีความแข็งแรง ทนต่อการแตกหักได้ดีขึ้น

ในส่วนกรอบไม้ขนาด 100x100 เซนติเมตร จะมีพื้นที่กว้าง พื้นไม้อัดที่สำหรับยึดเทียนจะต้องมีความหนา 10 มิลลิเมตร ขึ้นไป เพื่อความคงทนแข็งแรงยาวนาน ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ คือ ศาสตราจารย์ เดชา วราชอุณ และได้เห็นผลงานที่อาจารย์เดชา ได้สร้างสรรค์ไว้ ซึ่งใช้วัสดุไม้มาสร้างสรรค์ผลงานโดยวิธีการฉลุไม้ให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ จากนั้นนำมาติดบนแผ่นไม้ที่รองรับ ทำให้ผู้วิจัยนำวิธีการดังกล่าวมาแก้ปัญหาของการวิจัยสร้างสรรค์ในการเตรียมพื้นเทียน โดยการนำไม้อัดมาฉลุให้เป็นรูปทรง แล้วนำมายึดติดกับแผ่นพื้น จากนั้นนำเทียนมาเทลงไปในช่องที่ฉลุ จะทำให้ขนาดกรอบไม้ 100x100 เซนติเมตร ที่ทดลองนั้นแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้จากการศึกษาวิจัยผลงานศิลปะที่ทำด้วยเทียนนั้น มีประโยชน์ในแง่ที่ทำให้ทราบถึงวิธีการนำเทียน มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ทราบถึงวิธีการ ขั้นตอน การเตรียมผลงานสร้างสรรค์ที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม และได้รูปแบบ วิธีการเตรียมพื้นด้วยเทียนในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำมาวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะที่แตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์นั้น ๆ

ซึ่งการใช้เทียนเป็นเพียงวัสดุที่นำมาสร้างผลงานแทนกระดาษ ไม้ หรือ ผ้าใบ ในการรองรับการสร้างลดทลายการสร้างสรรค์ของศิลปิน หากกล่าวในลักษณะการนำไปใช้ในพิธีการต่างๆ เช่น ทางด้านศาสนา และประเพณี จะมีการใช้อย่างแพร่หลาย แต่ในทางด้านศิลปะจะมีการนำมาใช้มากเกี่ยวกับการทำประพวดแห่เทียนพรรษา สำหรับในด้านศิลปะร่วมสมัยมักจะนำมาใช้ไม่มากนัก ส่วนหนึ่งคาดว่าเนื่องจากเป็นวัสดุที่ไม่แข็งแรง หรือแตกหักได้ง่าย แต่ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทดลองและมีกระบวนการที่เตรียมพื้นรองรับเทียน ซึ่งสรุปว่าสามารถรองรับความแตกร้าวได้ดี และมีความแข็งแรงต่อสภาพอากาศของประเทศไทยได้ดี

ในส่วนของผลงานศิลปกรรมของศิลปินที่ให้ประชาชนได้มีส่วนร่วม นั้น จะแตกต่างจากผลงานที่สำเร็จเป็นชิ้นหรือเป็นภาพ เช่น ผลงานจิตรกรรม ศิลปะภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ซึ่งผลสำเร็จคือตัวผลงาน แต่สำหรับผลงานศิลปกรรมที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วม นั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการนำเสนอความคิด กระบวนการ วิธีการ ตลอดจนการทำผลงานให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมได้นั้นเป็น สิ่งสำคัญอันดับแรก เนื่องจากผลงานศิลปะที่จัดทำขึ้นต้องเข้าใจได้ง่าย และให้ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมหรือลงมือทำด้วยกันได้ทันที จะส่งผลให้ผลงานศิลปะนั้นเกิดเป็นผลงานที่มีจินตนาการ ความคิดของประชาชนได้จริง แต่หากเป็นงานที่ต้องใช้เวลา มีเครื่องมือหรือใช้เทคนิคที่ยาก จะทำให้ประชาชนมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปกรรมนั้นได้ยากขึ้น

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงวิธีการนำเทียนมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การนำเทียนสำเร็จรูปมาสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการนำเทียนมาขึ้นเป็นรูปแบบต่าง ๆ และได้ทราบถึงวิธีการของศิลปินท่านอื่น ๆ ที่ได้นำเทียนมาสร้างสรรค์เป็นรูปทรงต่างๆ ตามที่ต้องการ
2. ทำให้ทราบถึงวิธีการ ขั้นตอน และการเตรียมผลงานสร้างสรรค์ ที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในรูปแบบวิธีการต่างๆ เช่น การปล่อยหิน การเข้าร่วมรับประทานผัดไท และการเป่าลมเข้าไปในผลงานศิลปะรูปทรงช้าง
3. ทำให้ทราบถึงวิธีการนำวัสดุเทียนมาสร้างให้เกิดเป็นผลงานรูปแบบใหม่ ๆ รวมถึงการนำผลงานศิลปกรรมที่ทำจากเทียน มาต่อยอดสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานศิลปะที่ประชาชนมีส่วนร่วมได้

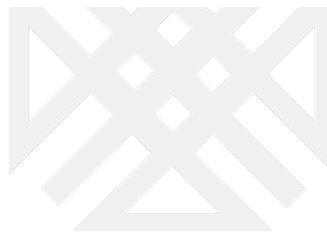
ข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปกรรมกับการมีส่วนร่วมของประชาชน สามารถสร้างสรรค์และยังนำมาวิจัยได้หลากหลายรูปแบบ หากเป็นผลงานที่ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย เข้าใจง่าย และมีส่วนร่วมได้ง่ายก็จะได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี นอกจากนี้การได้นำเทียนมาวิจัยและสร้างสรรค์งานในรูปแบบต่าง ๆ ยังทำให้ได้เห็นผลงานศิลปะที่หลากหลาย และยังสามารถให้ประชาชนนำกลับไปบ้านเป็นที่ระลึกได้ ถือเป็นงานวิจัยที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมกับการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งทางกายภาพและทางด้านจิตใจ ซึ่งทำให้เกิดคุณค่าและความรู้สึกที่ดีกับผู้ที่ได้ร่วมสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยคาดหวังว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทียนสามารถพัฒนาและประยุกต์ได้อีกหลากหลายรูปแบบ โดยอาจมีกระบวนการ วิธีการ และแนวคิดที่แตกต่างออกไปได้อีกหลายมุมมอง รวมถึงสามารถนำผลงานศิลปะจากเทียนไปมีส่วนร่วมในการดำรงชีวิตประจำวัน ใช้ประกอบในการทำพิธีทางศาสนา ตกแต่ง ให้ความสว่าง และดัดแปลงให้มีทั้งความสวยงามสร้างสรรค์ และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในชีวิตมากขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 ดาเนี่ยล มาร์โซนา. (2552). คอนเซ็ปชวลอาร์ต. กรุงเทพฯ บริษัท เดอะเกรทโฟนอาร์ท จำกัด.
 ถนอม ชากักดี. (2545). ศิลปปริทัศน์ เชิงอรรถการวิจารณ์. กรุงเทพฯ : เนชั่นมัลติมีเดียกรุ๊ป จำกัด.
 มณฑิยา บุญมา.2533. ผลงานศิลปกรรมชุดไทยไทย. กรุงเทพฯ : ฉลองรัตน์ จำกัด.



วิโชค มุกตามณี. (2545). สื่อประสมและศิลปะแนวจัดวางในประเทศไทย. หอศิลป์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์ พรินตติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด.

สุทธิ คุณาวิชยานนท์. (2545). จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่. หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร” กรุงเทพฯ :
อัมรินทร์ พรินตติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

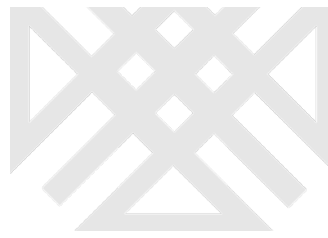
มณฑิยา บุญมา. (2548). สูจิบัตร ตายก่อนดับการกลับมาของมณฑิยา บุญมา.

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม.

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช. (2540). สูจิบัตร ไม่มีคำประกอบ (จรรยา). นาวัน แกลเลอรี. กรุงเทพฯ.







จิตรกรรมร่วมสมัย : ภายใต้กลยุทธ์บายเมืองนครศรีธรรมราช

Contemporary Painting : Under the Stratagem of Nakhon Si Thammarat

Received May 6, 2022
 Revised June 23, 2022
 Accepted June 27, 2022

มนัสชัย รัตนบุรี¹ปิติวรรณ สมไทย²สุชาติ เกาทอง³

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และเรียบเรียงมุขปาฐะชุมชน ประเพณีสารทเดือนสิบ กลุโบายชาวบ้านเรื่องโจ และเรื่องชุมชนร่วมสมัยของชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจ้ง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำไปใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ในชุมชน 2) วิเคราะห์ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช จากสาระสำคัญเชิงโครงสร้างและสัญลักษณ์ทางศิลปกรรม และ 3) สร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการคิดที่เหนือจริงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย ในการสนับสนุนกลุโบาย ผ่านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน จากเนื้อหาเรื่องเล่ามุขปาฐะชุมชน ความเชื่อกลุโบายชาวบ้าน และเรื่องราวของชุมชนในปัจจุบัน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ เก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การถ่ายภาพ และการเขียนภาพร่าง มีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) รวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องและข้อมูลการสัมภาษณ์ 2) จัดระเบียบข้อมูลจากภาพถ่าย และ 3) ออกแบบภาพร่าง เพื่อคัดเลือกภาพร่างที่มีเนื้อหาและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและนำเสนอผลการวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์

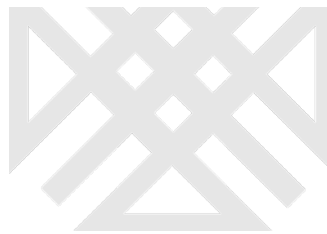
ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนบ้านขุนน้ำมีเนื้อหาจากเรื่องเล่าผ่านความเชื่อและความศรัทธา เทียบเคียงได้กับศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้วิธีการวางสัญลักษณ์ตามโครงสร้างหน้าที่นิยมและวางองค์ประกอบศิลป์แบบไตรภูมิ การศึกษาในครั้งนี้ได้สร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกลุโบายในชุมชน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรมและเผยแพร่ผลงานผ่านการจัดนิทรรศการศิลปะ “ชุดภายใต้กลุโบายเมืองนครศรีธรรมราช” โดยผลงานจิตรกรรมทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสนับสนุนกลุโบายอันดีงาม

คำสำคัญ : จิตรกรรมร่วมสมัย, กลุโบาย, เมืองนครศรีธรรมราช

¹ นิสิต หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² รศ., สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ศ., สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

The purpose of this research paper is 1) to analyze and compose an oral traditional community, Sart Duen Sib's story, the folklore of Jo and contemporary communities in Tha Ngio sub district, Mueang Nakhon Si Thammarat district, Nakhon Si Thammarat to create the visual arts in the community. 2) To analyze the art of Phra Trong Ma's Vihara in Wat Phra Mahathat Woramahawihan Nakhon Si Thammarat Province from the essence of the structure and symbols of the arts. And 3) To create works through the surreal thinking process in contemporary visual arts to support the stratagem through the contents and symbols that are the identity of the community. From the content of an oral traditional community, people's beliefs and the story of the today's community, the qualitative research methods and the creating in visual arts were used to collect the relevant documentation. Such as interviewing, photographing and sketching. There are steps for data analysis as follows: 1) Gathered the relevant document information and interview information. 2) Organized the information from the photos. And 3) Designed a sketch to select the sketches with content and concepts in the creation of painting works then present descriptive and analytical research results.

The result showed that Ban Khun Nam community is based on the stories through belief and faith. It is comparable to the art of Phra Trong Ma's Vihara in Wat Phra Mahathat Woramahawihan Nakhon Si Thammarat Province by used the method of placing symbols according to the structural-functionalism theory and placing the composition of art in the Tribhum's style. This study has created works of visual arts with content related to community stratagem through the process of creating paintings and disseminating works through art exhibitions "Under the stratagem of Nakhon Si Thammarat" All in all, the works of paintings act as an intermediary in supporting good stratagem beautifully.

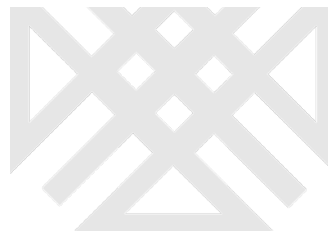
Keywords : Contemporary Painting, Stratagem, Nakhon Si Thammarat



บทนำ

วัดพระมหาธาตุวรมหาวิหารจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นโบราณสถานที่ควรศึกษาเกี่ยวกับหลักฐานทางศิลปกรรม จากหลักฐานที่พบเห็นได้จากสถาปัตยกรรม ประติมากรรมและจิตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับตำนาน ทำหน้าที่สนับสนุนตำนานพระธาตุและตำนานเมืองนครศรีธรรมราชในเชิงสัญลักษณ์จากศิลปกรรมและโบราณสถานอื่น ๆ ที่สนับสนุนตำนานจากเรื่องเล่าในวรรณกรรมให้เห็นออกมาเป็นรูปธรรมได้ นงคราญ สุขสม (2554, 133) กล่าวว่า พระบรมธาตุมีความสำคัญต่อการก่อตั้งเมืองนครศรีธรรมราช กล่าวคือ ครั้นเมื่อพระเจ้าศรีธรรมโศกราช ตกหลงตั้งเมืองนครศรีธรรมราชขึ้นบนหาดทรายแก้ว ภารกิจประการแรกที่ต้องรีบดำเนินการอย่างเร่งด่วน คือ สั่งให้ก่ออิฐทำปูนเพื่อก่อสร้างพระบรมธาตุ อันนี้เป็นแก่นอีกข้อหนึ่งที่วิเคราะห์ได้จากตำนาน สนับสนุนด้วยหลักฐานจากจารึกที่ผู้เป็นใหญ่แห่งเมือง สถาปนาศักดิ์เทียบเท่าพระเจ้าธรรมโศก หมายถึงเทียบเท่าพระเจ้าอโศกมหาราชแห่งอินเดีย ผู้มีกำลังเข้มแข็งด้านการเมืองและทรงเป็นศาสนูปถัมภกแห่งพุทธศาสนา จนมีชื่อเสียงเกรียงไกรไปทั่วชมพูทวีป พระเจ้าศรีธรรมโศกทรงมีพระประสงค์ในการสร้างภาพลักษณ์แห่งพระองค์ให้เป็นศรีธรรมราชาหรือพระราชผู้ทรงธรรม ทรงใช้ศาสนาเป็นนโยบายนำการเมืองโดยสถาปนาพระบรมธาตุเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนพลเมือง พุทธศาสนาจึงเป็นกลไกในการสร้างศรัทธาและความชอบธรรมของพระองค์เองให้เกิดในหมู่อาณาประชาราษฎร์ รวมไปถึงเมืองใหญ่น้อยที่อยู่ใกล้เคียงให้ยอมรับนับถือพระองค์ในฐานะศรีธรรมราชา พระบรมธาตุจึงเปรียบเสมือนหลักเมืองของนครศรีธรรมราช ที่พระราชและประชาชน พลเมืองร่วมใจกันสร้าง ตลอดจนคำจูงใจให้พระพุทธรูปประดิษฐานอยู่ในเมืองแห่งนี้อย่างถาวร กลยุทธ์นี้ คือ การสร้างสามัคคีธรรมให้ปรากฏ ซึ่งจะเป็พื้นฐานความมั่นคงทางการเมืองและเป็นพลังในการสร้างบ้านแปงเมืองที่จะรวมพลังกลุ่มชนซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในที่ต่าง ๆ ให้มาเป็นพลเมืองของรัฐแห่งนี้ การสร้างพระบรมธาตุจึงเป็นความฉลาดหลักแหลมของผู้ปกครองในการสร้างศรัทธา สร้างความรู้สึกชาตินิยม (ท้องถิ่นนิยม) สร้างความคิดในการรักและหวงแหนแผ่นดินของตนและยังแสดงถึงความเจริญงอกงามทางขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมของเมือง ในฐานะที่เป็นเมืองแห่งศาสนาและวัฒนธรรม เป็นเมืองแม่ทางวัฒนธรรมให้กับเมืองต่าง ๆ ในภูมิภาคนี้ ขนบธรรมเนียมประเพณีอันเกิดจากศรัทธาในพุทธศาสนาและองค์พระบรมธาตุฝังรากฐานหยั่งลึกลงไปในสังคม วัฒนธรรมของชาวนครศรีธรรมราชสืบมาจนกระทั่งทุกวันนี้ ไม่ว่าจะเป็นประเพณีแห่ผ้าขึ้นธาตุ ประเพณีสวดด้าน ประเพณีตักบาตรอุบเทียณ ประเพณีงานสารทเดือนสิบ ประเพณีการถวายสิ่งของบูชาพระบรมธาตุ ฯลฯ ล้วนเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของเมืองนครศรีธรรมราชทั้งสิ้น พระบรมธาตุจึงเป็นหัวใจของเมือง เป็นหลักเมืองของชาวนครศรีธรรมราชอย่างแท้จริง

จากคำถามการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ในส่วนที่ 1 ว่าแก่นสารและสาระสำคัญของกุศโลบายตำนานเมืองนครศรีธรรมราช มีวิธีการสร้างกุศโลบายในตำนานการสร้างเมืองนครศรีธรรมราช มีแก่นสารและกุศโลบายใดสอดแทรกอยู่หรือไม่ อย่างไร พบว่าตำนานทำหน้าที่เชื่อมโยงและส่งผลให้



อดีตมีความหมายต่อปัจจุบันมากกว่าที่อดีตจะมีความหมายต่อตัวของอดีตเอง ที่กล่าวเช่นนั้นก็เพราะว่า ธรรมชาติของตำนานนั้นคือเรื่องเล่าที่มี “โครงเรื่อง” ซึ่งผู้เล่า ผู้จดจำ หรือผู้ถ่ายทอด ย่อมต้องเล่า จดจำ ถ่ายทอดด้วยเจตจำนงหรือ “จุดมุ่งหมาย” บางอย่างหรือเพื่อให้เกิดผลบางอย่างขึ้นในผู้ฟังและผู้รับการถ่ายทอด เป็นกุศโลบายที่มีเป้าหมายจากตำนาน ในการวิจัยส่วนนี้เป็นการศึกษาจากโครงสร้างของศิลปกรรมพระวิหารทรงม้าในวัดพระมหาธาตุ จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งต้องให้หลักการและทฤษฎีในการถอดหรือโครงสร้าง แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการวิจัยมีดังนี้ แนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยม (Structural-Functionalism Theory) แนวคิดทฤษฎีภาษาของตำนานปรัมปรา โครงสร้างตำนาน และแนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา โดยมีหลักการของแนวคิดทฤษฎี ดังนี้

แนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยม (Structural-Functionalism Theory)

สุภาวศ์ จันทวานิช (2559, น. 140-141) กล่าวว่า โครงสร้างสังคมประกอบด้วยสถาบันสังคม มี 6 สถาบัน ซึ่งมีหน้าที่ต่าง ๆ กันไปดังนี้

1. สถาบันครอบครัว ทำหน้าที่ ผลิตและเลี้ยงดูสมาชิกใหม่
2. สถาบันพิธีกรรม ทำหน้าที่ ควบคุมพฤติกรรมมนุษย์
3. สถาบันการเมือง เช่น ประชาธิปไตย อนาธิปไตย
4. สถาบันศาสนา มีหลักคำสอนให้มนุษย์ยึดถือ
5. สถาบันอาชีพ ทำให้เกิดการแบ่งงานเป็นส่วน ๆ ในสังคม
6. สถาบันเศรษฐกิจ มีการแบ่งระบบเป็นระบบทาส ระบบศักดินาและแรงงานเสรี

สถาบันสังคมเหล่านี้เกิดจากความจำเป็นของสถานการณ์เกี่ยวกับหน้าที่และโครงสร้างในสังคม เหตุผลที่เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีโครงสร้างสังคม นำมาใช้ในการศึกษาในแง่มุมของการวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปกรรมในเชิงโครงสร้างซึ่งศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช มีสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับสังคมในความหมายต่าง ๆ ทั้งในแต่ละส่วนของสัญลักษณ์และภาพรวมของสัญลักษณ์ทั้งหมด ทฤษฎีมีความสำคัญในการวิเคราะห์ความหมายที่เกี่ยวข้องกับสังคมในเรื่องของบทบาทและหน้าที่ต่าง ๆ ในเชิงสัญลักษณ์ ของศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าและผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์ใหม่

แนวคิดทฤษฎีภาษาของตำนานปรัมปรา โครงสร้างตำนาน (The Structural Study of Myth)

ศิริพร ณ ถลาง (2557, 285-286) กล่าวว่า ในเชิงหลักการของตำนานปรัมปรากับดนตรีมีลักษณะคล้ายกันอยู่มาก กล่าวคือ ทั้งตำนานปรัมปราและดนตรีเป็นภาษาที่ผู้แต่งพยายามสื่อความหมายกับผู้ฟัง เปรียบเทียบว่าตำนานปรัมปราและเพลงดนตรีในแต่ละวัฒนธรรมเปรียบเสมือนวาทกรรมผู้วางออกแบบโครงร่าง ซึ่งมีผู้ฟังที่กลายเป็นผู้ร่วมเล่นอยู่ในทีม เลวี สเตราส์ จึงเปรียบเทียบการจะเข้าใจสารจากตำนานปรัมปราว่า เหมือนกับการเข้าใจอารมณ์ของเพลงคลาสสิก โดยอุปมาว่า “การอ่านสารจากตำนานปรัมปรา ต้องอ่านเหมือนการอ่านโน้ตดนตรีในวงออเคสตรา (ซึ่งเป็นโน้ตที่วาทกรรม ใช้ในการนำวง เพราะจะมีโน้ตของเครื่องดนตรีทุกชนิดรวมอยู่ในหน้าเดียวกัน-ผู้เขียน) เลวี สเตราส์ เปรียบเทียบต่อไปอีกว่า เวลาเราอ่านนวนิยายหรืออ่านหนังสือพิมพ์ มักจะอ่าน

เอาเรื่อง เพื่อติดตามเหตุการณ์ในเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบตามลำดับ แต่การอ่านตำนานปรัมปรา นอกจากจะอ่านเอาเรื่องแบบนวนิยายหรือหนังสือพิมพ์โดย “อ่านจากซ้ายไปขวา” แล้วยังต้องอ่านแบบอ่านโน้ตดนตรีในวงออเคสตราด้วย คือ “ต้องอ่านจากบนลงล่าง” เพื่อให้ได้ยินเสียงประสานกันของเครื่องดนตรีชนิดอื่นด้วย จึงจะได้อารมณ์ของเพลง ผู้เขียนขอยกตัวอย่างหลักการดังกล่าวจากการวิเคราะห์ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้า เช่น ท้าวขัตตุคาม ท้าวรามเทพ “อ่านจากซ้ายไปขวา” เป็นการอ่านแบบวิเคราะห์ หมายถึงชั้นของสวรรค์ “การอ่านจากบนลงล่าง” สวรรค์ โลกมนุษย์ พื้นดินบาดาล เป็นการอ่านแบบตีความ หมายถึงไตรภูมิ ซึ่งวิธีการนี้คล้ายกับการอ่านโน้ตเพลงตามที่ เลวี สเตราส์ ได้กล่าวไว้

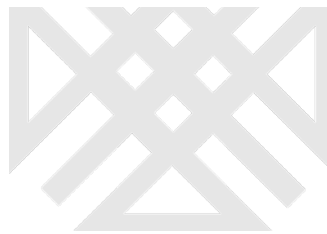
เหตุผลที่เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีภาษาของตำนานปรัมปรา โครงสร้างตำนาน นำมาใช้ในการศึกษาในแง่มุมของการทำงานของทฤษฎีในส่วนของการอ่าน วิเคราะห์ และตีความตำนาน การทำความเข้าใจและถอดรหัสภาษาจากโครงสร้างของตำนาน เนื่องจากตำนานมีเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน ซึ่งทฤษฎีมีความสำคัญในเรื่องของการใช้วิเคราะห์และตีความ เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาผ่านสัญลักษณ์ของศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหารและนำหลักการมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับชุมชน

แนวคิดทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology Theory)

สุภาวค์ จันทวานิช (2559, 218) กล่าวว่า แนวคิดสัญวิทยา (semiology) หรือสัญศาสตร์ (se-miotics) คือวิชาที่ศึกษากระบวนการสื่อความหมาย โดยพิจารณาธรรมชาติของหน่วยสื่อความหมายและขั้นตอนในการทำงานของมัน เพื่อทำความเข้าใจว่า ความหมายถูกสื่อออกมาได้อย่างไร ในทฤษฎีโครงสร้างนิยม หน่วยสื่อความหมายจะสัมพันธ์โยงใยระหว่างกัน ประกอบเป็นโครงสร้างขององค์รวมแต่ละหน่วยจึงจะมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้สัญญาณ (sign) คือ หน่วยสื่อความหมายประกอบด้วย 2 ส่วน คือ สิ่งที่เราใช้เรียกหรือเขียนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คือ รูปสัญญาณ (signifier) กับสิ่งที่เป็นความหมายที่สื่อออกมาหรือความหมายสัญญาณ (signified) ความคิดนี้ เดอ โซซูร์ นักภาษาศาสตร์อีกคนหนึ่งได้เสนอไว้ก่อนแล้ว ในกรณีของภาษาสัญญาณ คือ ถ้อยคำ รูปสัญญาณ คือ เสียงหรือตัวหนังสือ และความหมายสัญญาณ คือ แนวคิดที่เราเข้าใจจากถ้อยคำนั้น

เหตุผลที่เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีสัญวิทยา นำมาใช้ในการศึกษาในแง่มุมของการทำงานของทฤษฎีในส่วนของการวิเคราะห์และตีความสัญลักษณ์ในเรื่องความหมายตรง ความหมายแฝง และสัญญาณ เพื่อให้เข้าใจความหมายและเป้าหมายในเชิงสัญลักษณ์

สรุปความสำคัญของแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาสู่การนำไปใช้ถอดรื้อโครงสร้างตำนานเมืองนครศรีธรรมราช จากแนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยม แนวคิดทฤษฎีภาษาของตำนานปรัมปรา โครงสร้างตำนาน และแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยา มีความสำคัญในส่วนของการวิเคราะห์และตีความศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถอธิบายความสำคัญของทฤษฎีในการนำไปใช้ในการวิจัย ดังนี้ แนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยม เป็นแนวคิดที่ทำให้เข้าใจโครงสร้างโดยรวมของสังคม ซึ่งองค์ประกอบของเมืองนครศรีธรรมราช



ประกอบไปด้วย สถาบันครอบครัว สถาบันพิธีกรรม สถาบันการเมือง สถาบันศาสนา สถาบันอาชีพ และสถาบันเศรษฐกิจ เป็นต้น แนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยมเป็นต้นทางให้เข้าใจความหมาย สังคมที่กำลังวิเคราะห์ความหมายศิลปกรรมในขั้นต้น ส่วนแนวคิดทฤษฎีภาษาของตำนานปรัมปรา โครงสร้างตำนาน เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา ที่ช่วยในการศึกษาในเรื่องของวิธีการอ่าน ตำนาน “การอ่านแบบอ่านจากซ้ายไปขวา” “การอ่านจากแถวบนลงมาแถวล่าง” และ “อ่านทุกแถว พร้อมกันในเวลาเดียว” ซึ่งหมายถึงการตีความ เพื่อถอดสาระใจความสำคัญ ความเข้าใจของ บรรพบุรุษที่ซ่อนอยู่ในตำนาน และความสำคัญของแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยา เนื่องจากตำนาน นครศรีธรรมราชนอกจากจะมีสัญลักษณ์จากเรื่องเล่าของภาษาแล้ว สัญลักษณ์ทางศิลปกรรมยังเป็นรหัสสำคัญในการวิเคราะห์เพื่อตีความทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง และหลักการ ทฤษฎีมีความสำคัญในส่วนของการขั้นตอนการวิจัยในขั้นที่ 2 ในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ภายใต้เนื้อหาของชุมชน เรื่องของการวางองค์ประกอบและโครงสร้างกลยุทธ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม

จากคำถามการวิจัยในส่วนที่ 2 มีวิธีการสร้างกระบวนการคิดที่เหนือจริงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย เพื่อสนับสนุนอธิบายวิธีอย่างไร ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีสัญลักษณ์ เนื้อหา และรูปแบบในการทำงาน โดยมีแนวคิดทฤษฎีองค์ ประกอบของศิลปะของศาสตราจารย์เกียรติคุณ ชลูด นิ่มเสมอ และแนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะ ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) จากประวัติศาสตร์ศิลปะของ วุฒิ วัฒนสิน

แนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะ (Composition of Art)

ชลูด นิ่มเสมอ (2557, น. 30-31) กล่าวว่า ศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง

ถ้าพิจารณาตามความหมายของศิลปะที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม ก็จะเห็นได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบ ที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ได้ด้วย ประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออก อันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีก ส่วนหนึ่ง เรียกว่าองค์ประกอบส่วนแรกว่ารูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและเรียกส่วน หลังว่าเนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้น องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลัก ของศิลปะก็คือ รูปทรง กับ เนื้อหา

รูปทรง คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่าง มีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ ที่ว่าง สี และ ลักษณะพื้นผิว รูปทรง ให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้าง เนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึกหรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้น ในจิตด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรง คือ ส่วนที่เป็นกาย เนื้อหา คือ ส่วนที่เป็นใจ รูปทรง กับ เนื้อหา

จึงไม่อาจแยกจากกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้ จะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน ถ้าแยกกันความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลาย ชีวิตของศิลปะก็ไม่อาจอุบัติขึ้นได้

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูป เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ กระดาษ ผ้าโลหะ ฯลฯ และเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น เช่น การระบาย การปั้น การสลัก การแกะ การตัดปะ การทอ การเชื่อมต่อ ฯลฯ เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคงทนถาวรของผลงานและความแนบเนียนของฝีมือ องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างของรูปทรง ซึ่งได้แก่ การประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุนี้เป็นส่วนสำคัญที่สุด เพราะเท่ากับเป็นกายของงานศิลปะ ถ้าศิลปินสร้างรูปทรงให้มีเอกภาพไม่ได้หรือไม่สมบูรณ์ รูปทรงนั้นก็ขาดชีวิต ขาดเนื้อหา ไม่สามารถจะแปลหรือสื่อความหมายใด ๆ ได้

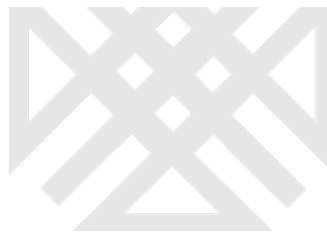
เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้ นอกจากเนื้อหาแล้ว ยังมีเรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วย ทั้งสามส่วนนี้ต่างก็มีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่ เรื่องกับเนื้อหาในงานบางประเภทเกือบแยกจากกันไม่ออก แต่ในงานบางประเภทเกือบไม่เกี่ยวข้องกันเลย แนวเรื่อง คือ แนวทางของเรื่อง และเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหา ซึ่งเป็นผลขั้นสุดท้าย เรื่องกับแนวเรื่องบางแห่งมีความหมายต่างกันไม่มากนัก โดยทั่วไปอาจใช้แทนกันได้

เหตุผลที่เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะ เนื่องจากเรื่องเล่าในชุมชนมีส่วนของสัญลักษณ์ (รูปทรง) และเนื้อหา หลักการทฤษฎีมีความสำคัญในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรม

แนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism)

วุฒิ วัฒนสิน (2552, น. 102) กล่าวว่า ศิลปะลัทธิเหนือจริง เกิดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส เมื่อปี 1920 ในคำอธิบายของหัวข้อ ทฤษฎีลัทธิเหนือจริง ของอังเดร เบรตอง (Andre Breton) จิตรกรและกวีชาวฝรั่งเศสกล่าวว่า “จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก และจินตนาการนี้ คือจิตไร้สำนึกนั่นเอง จิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีกระบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ทางศิลปะได้” ซึ่งตรงกับทฤษฎีของ ซิกมันน์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) แห่งเวียนนา ผู้เน้นให้เห็นอำนาจแห่งความฝันและความรู้สึกที่เกิดขึ้นอย่างปัจจุบันทันด่วน และนำมาวมเป็นจิตใต้สำนึก (Subconscious Mind) ปราศจากความสัมพันธ์กับความจริงหรือความมีเหตุผล จึงเป็นความคิดฝันที่ประหลาดและมหัศจรรย์ แนวคิดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ศิลปะที่เกิดขึ้นได้จากจินตนาการและความประทับใจในอดีต เช่น ความรัก ความหวัง ความกลัว ฯลฯ ศิลปินจะสร้างสรรค์รูปแบบ แสงเงา และสีล้วน ขึ้นมาเอง เพื่อให้ได้บรรยากาศที่ตนคิดคำนึงจะเป็นรูปแบบที่เหนือความจริง และไม่สามารถเป็นจริงได้ในโลกมนุษย์

เหตุผลที่เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีศิลปะลัทธิเหนือจริง เนื่องจากเรื่องเล่าตำนานของชุมชนมีเนื้อเรื่องที่มีที่มาจากความเป็นจริงผสมผสานกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น ผี เทวดา สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น



ซึ่งเป็นเรื่องจินตนาการจากเรื่องเล่าตำนาน รูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริงจึงเป็นหลักการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องเล่าที่มีความเป็นอุดมคติให้ออกมาเป็นรูปธรรมผ่านผลงานจิตรกรรมได้

สรุปความสำคัญของเรื่องจิตรกรรมร่วมสมัย ภายใต้กุศโลบายเมืองนครศรีธรรมราช

การศึกษาข้อมูลเนื้อหาเรื่องเล่าในชุมชน การศึกษาการวางโครงสร้างทางศิลปกรรมวิหาร พระทรงม้าและความรู้จากหลักการทฤษฎี ผู้การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมผ่านสัญลักษณ์และการวางองค์ประกอบศิลป์ มีความสำคัญจากการศึกษา เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม จากข้อมูลความรู้และแนวคิดทฤษฎีที่ได้กล่าวไป เป็นสิ่งสำคัญในการประกอบสร้างกุศโลบายอันดีงามในชุมชน ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย “ภายใต้กุศโลบายเมืองนครศรีธรรมราช”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์และเรียบเรียงมุขปาฐะชุมชน ประเพณีสารทเดือนสิบ กุศโลบายชาวบ้านเรื่องโจและเรื่องชุมชนร่วมสมัยของชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจิว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำไปใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ในชุมชน
2. เพื่อวิเคราะห์ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช จากสาระสำคัญเชิงโครงสร้างและสัญลักษณ์ทางศิลปกรรมที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ตีความเนื้อหาและถอดความหมายนัยยะทางรูปความคิด
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการคิดที่เหนือจริงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย ในการสนับสนุนกุศโลบาย ผ่านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน จากเนื้อหาเรื่องเล่ามุขปาฐะชุมชน ความเชื่อกุศโลบายชาวบ้าน และเรื่องราวของชุมชนในปัจจุบัน

วิธีการวิจัย

การวิจัย ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 หาสาระของวิธีการ หาอัตลักษณ์จากศิลปกรรมต้นแบบและหาอัตลักษณ์ในเรื่องเล่าชุมชน

1. การหาสาระความรู้ของวิธีการวางโครงเรื่องจากศิลปกรรมต้นแบบ ในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช

ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ ผู้การวิเคราะห์และตีความ เพื่อหาสาระสำคัญของโครงสร้างเนื้อหาจากการวิเคราะห์สัญลักษณ์จากหลักฐานทางศิลปกรรมในจังหวัดนครศรีธรรมราช

2. การหาอัตลักษณ์ในเชิงเรื่องเล่าของชุมชน ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เรื่องเล่ามุขปาฐะของชุมชน ความเชื่อประเพณีสาทรเดือนสิบ กุศโลบายชาวบ้านเรื่องโจ และเรื่องชุมชนร่วมสมัย นำมาสรุปเนื้อหาของเรื่องเล่าที่ได้จากชุมชนและวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องเล่า เรียบเรียงเป็นเนื้อหาคุศโลบายใหม่ สู่การแทนค่าในเชิงสัญลักษณ์และนำผลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ ไปสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่มีอัตลักษณ์เรื่องเล่าในชุมชนในลำดับต่อไป

ผู้วิจัยจึงสรุปวิธีการดำเนินการวิจัย ในส่วนที่ 1 อย่างเป็นลำดับขั้นตอนได้ ดังนี้

1. ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย เป็นการรวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสาร บทความ หนังสือและการศึกษาหลักฐานทางศิลปกรรม ที่เกี่ยวข้องกับตำนานเมืองนครศรีธรรมราช

1.1 การศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง เป็นการรวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสาร บทความ หนังสือที่เกี่ยวข้อง เลือกรวบรวมประเด็นข้อมูลที่มีสาระสำคัญเชื่อมโยงกับหัวข้อวิจัย

1.2 การสัมภาษณ์ สัมภาษณ์เกี่ยวกับคุศโลบาย โครงสร้างของตำนานเมืองนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นความรู้จากนักวิชาการ ปราชญ์ชาวบ้านและผู้รู้ในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยคัดเลือกรวบรวมบุคคลที่เป็นผู้เรียบเรียงเอกสารตำนานเมืองนครศรีธรรมราช และจากคำแนะนำต่อจากผู้ให้สัมภาษณ์

1.3 การศึกษาหลักฐานทางศิลปกรรม เป็นการลงพื้นที่สำรวจ สังเกตและรวบรวมข้อมูลจากวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสำรวจและสังเกตการณ์

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

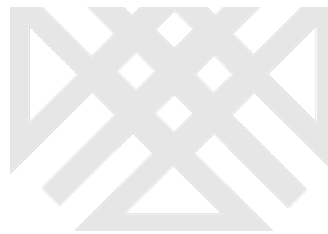
การวิจัยในครั้งนี้ สามารถแยกการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของภาคเอกสาร และส่วนของหลักฐานทางศิลปกรรม โดยใช้หลักการทฤษฎีสัญญาวิทยาและทฤษฎีโครงสร้างสังคม ในการออกแบบเครื่องมือการวิเคราะห์และสรุปผลที่ได้จากการวิจัยในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ให้ออกมาเป็นรูปธรรมในเชิงสัญลักษณ์ ในลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

เป็นการนำองค์ความรู้จากวิธีการ คุศโลบายของศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นศิลปกรรมต้นแบบ มาสังเคราะห์ใช้กับเนื้อหาใหม่ในชุมชน ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ถ่ายทอดออกมาเป็นงานทัศนศิลป์ในรูปแบบเหนือจริงและติดตั้งผลงานในสถานที่ วัดท่างาม ซึ่งเป็นวัดในชุมชน เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับตำนานเรื่องเล่าของชุมชนผ่านผลงานจิตรกรรม

ผู้วิจัยจึงสรุปวิธีการดำเนินการวิจัย ในส่วนที่ 2 อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้สำรวจพื้นที่วัดท่างาม และ



ขออนุญาตใช้พื้นที่ในการเตรียมการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เป็นขั้นตอนแรกในการดำเนินการวิจัย ก่อนการดำเนินการในส่วนที่ 1 ในแบบเบื้องต้น

2. สํารวจเก็บข้อมูลในเชิงภาพถ่ายในแต่ละส่วนจากสถานที่จริงและจากแผนที่ของวัดในการวิเคราะห์พื้นที่วัด ณ วัดท่างาม ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช
3. การดำเนินงานเกี่ยวกับการทำภาพร่าง และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบภาพร่างต้นแบบ
4. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม จากเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่ได้จากชุมชน
5. การติดตั้งผลงานให้เชื่อมโยงกับพื้นที่ในวัดท่างาม และเผยแพร่ผลงานศิลปะในแนวเหนือจริงในชุมชน

ผลการวิจัย

การศึกษาจิตรกรรมร่วมสมัย : ภายใต้กุศโลบายเมืองนครศรีธรรมราช นำเสนอผลการศึกษาดำเนินการตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์และเรียบเรียงมุขปาฐะชุมชน ประเพณีสารทเดือนสิบ กุศโลบายชาวบ้าน เรื่องใจ และเรื่องชุมชนร่วมสมัยของชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำไปใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ในชุมชน

พบว่าข้อมูลเรื่องเล่ามีเนื้อหาผ่านความเชื่อและความศรัทธาของคนในชุมชน ที่จะนำไปใช้เป็นกุศโลบายใหม่ โดยมีเนื้อหาทั้งหมด 4 เรื่อง คือ เรื่องมุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เรื่องความเชื่อประเพณีสารทเดือนสิบ เรื่องใจ และเรื่องชุมชนร่วมสมัย โดยมีข้อมูลเนื้อหาของเรื่อง ดังนี้

1. ข้อมูลเนื้อหาเรื่อง มุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่ามุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ถูกเรียบเรียงขึ้นโดยผู้วิจัย เนื่องจากมุขปาฐะชุมชนเป็นเรื่องเล่าที่ยังไม่ได้รับการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร จึงจำเป็นต้องถูกเรียบเรียงขึ้นจากการสัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน ซึ่งมีเนื้อหาจากเรื่องเล่า ดังนี้

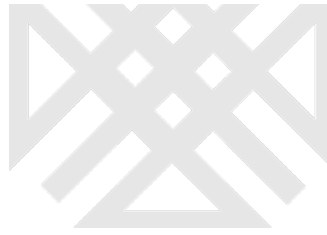
บ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช บ้านขุนน้ำมาจากชื่อของสายน้ำที่ไหลมาจากภูเขามียด้วยกัน 3 สาย หรือที่ชาวบ้านเรียกกันว่าสายน้ำ 3 ขุน ไหลมาบรรจบรวมกัน มีสายท่าดี สายท่าใหญ่ และสายท่าจั่ว ผู้คนส่วนใหญ่ในชุมชนประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำสวนยางพาราเป็นหลัก และปลูกสวนผลไม้แบบสวนผสม เช่น มังคุด เงาะ จำปาตะ สะตอ ทุเรียน ฯลฯ ชุมชนมีวัดและโรงเรียนที่ชื่อเดียวกัน คือ “ท่างาม” วัดท่างามก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2368 ผู้บริจาคพื้นที่ในการสร้างวัด ชาวบ้านเรียกว่า แม่ใหญ่ ฉายาวิก วัดมีเนื้อที่ 25 ไร่ 2 งาน 5 ตารางวา ซึ่งหมายความว่าชุมชนแห่งนี้มีมาก่อนวัด วัดท่างามเคยเป็นที่ให้ความรู้ของคนในชุมชน หมายถึงเคย

เป็นทั้งสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาและเป็นสถานที่สอนหนังสือ ต่อมาโรงเรียนได้แยกตัวออกไปจากวัด คือ โรงเรียนวัดท่างาม ในปัจจุบัน ซึ่งอยู่ติดกับวัด

ชุมชนมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันระหว่างชุมชน วัด และโรงเรียน ผู้คนในชุมชนจะเคารพนับถือพระในจังหวัดเป็นเหมือนสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจและมักฝากเนื้อฝากตัวเป็นลูกหลาน แม้พระครูจะได้มรณภาพไปแล้ว คือ พระครูพิศิษฐ์อรรถการ (คล้าย จันทสุวณฺโณ) หรือ พ่อท่านคล้าย วาจาสิทธิ์ และ พระครูสุนทรตตถกณฺ (นาค โชติพิโล) วัดดินดอน อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช (หนูรัตน์ รัตนบุรี, สัมภาษณ์: 20 ธันวาคม 2562) ชุมชนบ้านขุนน้ำ มีเรื่องเล่ามุขปาฐะชุมชนที่เล่าสืบต่อกันมา ชุมชนมีความผูกพันกับสถานที่ ผู้คน และประวัติศาสตร์ชุมชน มีเนื้อความว่า ชุมชนมีลักษณะเป็นบ้านสวนอยู่ติดกับภูเขาชื่อ “ภูเขาหมากห้าย” ซึ่งมีตำนานเล่าว่า แหล่งน้ำศักดิ์สิทธิ์ “ห้วยภูเขาหมากห้าย” ชื่อ “มหาย” เป็นชื่อมงคลนาม ที่มีประวัติความเป็นมายาวนานและน่าภูมิใจ กล่าวคือ “ประมาณปีพุทธศักราช 2000 เมืองนครศรีธรรมราช ต้องเผชิญกับศึกขวา โดยสลัดขวากลุ่มหนึ่งเข้ามาปล้นเมืองได้สำเร็จ ทุกปีสลัดขวาจะมาเก็บส่วยไขเปิด ทำให้ชาวนครศรีธรรมราช ตกอยู่ในภาวะจำยอมมาหลายปี อยู่มาวันหนึ่งมีชายคนหนึ่งมาจากตำบลไชยมนตรี อำเภอมะเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ชื่อว่า “พังพการ” มาขึ้นอาสาสู้รบกับสลัดขวา เจ้าเมืองนครศรีธรรมราชพิจารณาข้อเสนอละแผนการสู้รบแล้ว จึงเห็นชอบและมอบหมายให้สู้รบได้ เมื่อสลัดขวายกกองทัพมา พังพการจึงนำกำลังเข้าไปหลอกล่อ และต่อสู้จนได้ชัยชนะที่บริเวณภูเขาสูงหนึ่ง ซึ่งอยู่ทางทิศตะวันตกของตัวเมือง เจ้าเมืองนครศรีธรรมราชจึงปูนบำเหน็จแก่พังพการ โดยยกที่ดินบริเวณหมู่บ้านเดิมของพังพการให้เป็นเขตปกครองของพังพการ เรียกว่า “ตำบลไชย มนตรี” และขนานนามภูเขาที่เป็นจุดชัยชนะนั้นว่า “ภูเขาหมากห้าย” บนภูเขาหมากห้ายมีลำห้วยที่เป็นน้ำใสเย็น และสะอาดปราศจากมลภาวะ ประกอบกับมีชื่อลำห้วยอันเป็นมงคลนาม ดังนั้นเมื่อมีพิธีการอภิเษกน้ำ เพื่อใช้ในพิธีกรรมสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์ พระราชวงศ์ เจ้าผู้ครองนคร และพระพุทธานุภาพ จึงนิยมดักน้ำจากห้วยภูเขาหมากห้ายไปใช้ในพิธีกรรมดังกล่าวทุกครั้ง” (ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์, 2555 : ออนไลน์)

ภูเขาหมากห้าย ยังมีความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ว่า “บนเขายังมีเจ้าป่าเจ้าเขาที่คอยปกป้องรักษาพื้นที่อยู่ 2 องค์ คือ ปู่เจ้าภูเขาหมากห้ายหรือตาขุนชัย และ ตาผ้าขาว สององค์นี้เป็นพี่น้องกัน เป็นเหมือนเทพ เทวดา ที่เป็นเจ้าที่เจ้าทางบนภูเขา นอกจากนี้ยังมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับภูเขาวา ผู้คนที่ขึ้นไปบนภูเขาหมากห้าย ถ้าเจอบ่อน้ำจะโชคดี ชาวบ้านเรียกว่า “บ่อน้ำ-บ่อนก” ซึ่งถ้าไม่เดินหลงเข้าไป จะไม่พบเจอ และเชื่อว่าทุกคนจะได้พบเจอบ่อน้ำนี้ทุกคน” (หิโต สพานทอง, สัมภาษณ์: 22 ธันวาคม 2562) นอกจากนี้ ชุมชนบ้านขุนน้ำยังมีความเชื่อในเรื่องของสิ่งศักดิ์สิทธิ์อื่น ๆ ที่ส่งต่อความเชื่อเรื่องเล่าผ่านวรรณกรรมมุขปาฐะ จากเพลงบอก เพลงร่ำวง บทหนังตะลุง ซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องเอ่ยชื่อในการที่จะทำกิจกรรมใด ๆ ในครอบครัวหรือในชุมชนให้ลุล่วงไปได้ ซึ่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในเรื่องเล่ามุขปาฐะชุมชน มีตัวละครที่ได้รับความเชื่อถือในชุมชนที่นอกเหนือจากเทวดาบนภูเขาหมากห้าย “ปู่เจ้าเขาหมากห้าย และ ตาผ้าขาว” ยังมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อื่น ๆ ดังนี้

ตาหลวงสอง เป็น คนแก่ชรา คาดว่าเป็นหมอพื้นบ้านที่ชุมชนในสมัยก่อนให้ความเคารพนับถือ



ทวดน้ำตก เป็น เสือ อยู่ที่น้ำตกในป่า ก่อนที่เข้าป่าหรือไปหาปลาในน้ำตกต้องระลึกถึง เพราะเชื่อว่าปลาที่อยู่ในน้ำตกมีทวดน้ำตกเป็นเจ้าของที่เจ้าทางคอยปกป้องรักษาดูแลสถานที่ป่า ต้องขออนุญาตในการทำสิ่งต่าง ๆ

แม่แป้น เป็น ภูใหญ อยู่ที่บ้านชื่อ “หมู่บ้านบน” อีกร่างหนึ่งจะมีลักษณะเป็นผู้หญิงสวย ผอมยาว นุ่งสไบพาดเฉียง เวลาสิ่งของสูญหายหรือผู้คนสูญหาย จะมาบนบานศาลกล่าว

แม่วังหิน เป็น ภูใหญ่ อยู่ที่บ้านชื่อ “หมู่บ้านล่าง” ใกล้ลำคลองบริเวณวัดท่างาม อีกร่างหนึ่งจะมีลักษณะเป็นผู้หญิงสวย ผอมยาว นุ่งสไบพาดเฉียง เวลาสิ่งของสูญหายหรือผู้คนสูญหาย จะมาบนบานศาลกล่าว

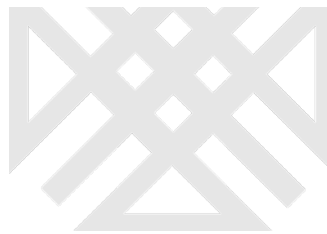
เนื่องจากชุมชนมีอาชีพเกษตรกรรม และเป็นชุมชนที่รายล้อมไปด้วยธรรมชาติ ป่า ภูเขา ลำคลอง น้ำตก ในป่ามักจะมี ภู เสือ อยู่จริงในสมัยก่อน ซึ่งเสือจะอยู่ในป่า ส่วนภูจะลอยมาตามน้ำ ตอนลงเล่นน้ำในฤดูร้อน ต้องหันหน้าทวนน้ำเพราะภูจะลอยมาตามน้ำ ภู เสือ จะเข้า ถือว่าเป็นสิ่งที่น่ากลัวในป่าสำหรับชาวบ้าน ผู้คนจึงตั้งศาลเพื่อให้สัตว์เหล่านี้เป็นเหมือนสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในการคุ้มครองป้องกันและเตือนสติตน ในการเข้าป่าเพื่อประกอบอาชีพให้แคล้วคลาดจากภัยอันตรายต่าง ๆ ความเชื่อนี้สืบทอดผ่านเพลงร่ำวงและเพลงบอกจากรุ่นสู่รุ่น เนื้อเพลงตอนหนึ่งร้องว่า “แม่แป้น แม่วังหิน ทวดน้ำตก ตาขุนชัย ตาหลวงส่อง มาคุ้มครองเมื่อยามราตรี” เป็นการระลึกถึงในการทำพิธี เป็นขวัญและกำลังใจจากความเชื่อที่มีในชุมชน (มิตร เขาวนระธรรม, พัน เขาวนระธรรม, สัมภาษณ์: 25 ธันวาคม 2562)

2. ข้อมูลเนื้อหาเรื่อง ความเชื่อประเพณีสารทเดือนสิบ

ปรีชา นุ่นสุข (2540, 2) กล่าวว่า ประเพณีสารทเดือนสิบ สารท เป็นคำของอินเดีย ใช้เรียกฤดูใบไม้ร่วง ฤดูสารท เป็นฤดูเก็บเกี่ยวพืชพันธุ์ธัญญาหารของชาติที่อยู่ในดินแดนถัดเขตร้อนขึ้นไป เช่น ทวีปยุโรปตอนเหนือ ประเทศจีนและประเทศอินเดียที่อยู่ทางเหนือ เป็นต้น ส่วนประเทศไทยอยู่ในเขตร้อนของโลก จึงไม่มีฤดูที่มีลักษณะอย่างฤดูสารท วันเทศกาลสารทของไทยไม่ใช่เป็นฤดูใบไม้ร่วงหรือเป็นฤดูที่พืชพันธุ์ธัญชาติและผลไม้สุก เพราะข้าวยังไม่สุก ผลไม้ก็มีเพียงบางชนิดเท่านั้นที่สุกในฤดูนี้ แต่ในประเทศที่อยู่ถัดเขตร้อนขึ้นไป ดังกล่าวแล้ว ฤดูสารท เป็นฤดูที่น่ายินดีปรีดาในหมู่ประชาชน เพราะพืชพันธุ์ธัญชาติและต้นไม้ที่ปลูกไว้กำลังให้ผลเป็นครั้งแรก เขาจึงถือเป็นเทศกาลที่ควรรื่นเริงยินดี ในกรณีของชาวปักขใต้ของประเทศไทย ประเพณีสารทเดือนสิบ ก็เป็นประเพณีที่จัดขึ้นด้วยนัยที่ได้กล่าวมาเช่นเดียวกัน คือ เป็นเทศกาลที่เชิญบรรพบุรุษที่เสียชีวิตไปแล้วมากินเลี้ยงเนื่องด้วยผลเมื่อแรกได้เป็นสำคัญ และประเพณีนี้เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของเมืองนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นดินแดนที่มีความเป็นมายาวนาน และเก่าแก่แห่งหนึ่งของประเทศไทย ในบรรดาหัวเมืองที่มีอารยธรรมเก่าแก่ของประเทศไทยนั้น เมืองนครศรีธรรมราช (หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่าเมืองนคร) จัดได้ว่าเป็นหัวเมืองที่สำคัญและมีอารยธรรมเก่าแก่มากเมืองหนึ่ง ในประเทศไทยและในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หลักฐานทางโบราณคดีที่ค้นพบในขณะนี้สามารถยืนยันได้ว่าตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 10 เป็นต้นมา นครศรีธรรมราชได้ดำรงฐานะเป็นเมืองท่าที่เป็นศูนย์กลางทางการค้า

และศูนย์กลางของการแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรมของภูมิภาคนี้ ด้วยเหตุดังกล่าวนครศรีธรรมราช จึงมีศิลปวัฒนธรรมหลายอย่างที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และเป็นต้นเค้าของศิลปวัฒนธรรม หลายอย่างในภูมิภาคนี้ด้วย ในบรรดาศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้ ประเพณีสารทเดือนสิบนับเป็น ประเพณีหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของนครศรีธรรมราช และในระยะต่อมา ประเพณีนี้ได้แพร่กระจาย ไปยังบริเวณใกล้เคียง จนทั่วทั้งภาคใต้ของประเทศไทย แต่เป็นที่ประจักษ์ชัดว่า ไม่มีบริเวณใดที่จัด ประเพณีนี้ได้ยิ่งใหญ่เท่ากับที่ปฏิบัติกันในจังหวัดนครศรีธรรมราช จนได้มีการกล่าวขานกันจนติดปาก ไปทั่วประเทศไทยว่า “งานเดือนสิบเมืองนคร”

ปรีชา นุ่นสุข (2540, 12-16) กล่าวว่า คำว่า สารท เป็นภาษาบาลีมาจากคำว่า สรท “เกี่ยว กับเกิดในฤดูใบไม้ร่วงเทศกาลทำบุญสิ้นเดือนสิบ” ซึ่งตรงกับคำว่า ศรท ในภาษาสันสกฤต “ผลแรก ได้” มนุษย์ในสมัยโบราณที่ทำกิจกรรมเป็นอาชีพคือคือว่า เมื่อถึงฤดูสารท พืชพันธุ์ธัญชาติที่ปลูกไว้ ผลิดอกออกผลเป็นครั้งแรก ไม่ว่าจะเป็นข้าวหรือผลไม้จะต้องเก็บเกี่ยวเอาไปทำขนมเช่นพลี บูชาผี ปู่ย่าตายาย หรือเทพเจ้าที่ตนนับถือ เพื่อขอบคุณเทพเจ้าที่บันดาลให้ตนเก็บเกี่ยวพืชผลที่ได้ แล้วก็ เลี้ยงฉลองเพื่อแสดงความยินดีที่ไม่อดตาย พืชผลที่เก็บเกี่ยวในครั้งนี้ เรียกเป็นคำเฉพาะในภาษา อังกฤษว่า First Fruit หรือผลที่แรกได้ ส่วนความเชื่อเกี่ยวกับเรื่อง เปรต คงจะถือกันแพร่หลายใน อินเดียและมีมานาน ครั้นมีพระพุทธศาสนาแล้ว พุทธศาสนาจึงรับเอาเรื่องเก่าแก่สืบเนื่องกันมาช้านานนี้มาปฏิบัติในศาสนาด้วย เพื่อไม่ให้ขัดกับความนิยมที่คนทั่วไปเชื่อถือกันอยู่ แต่ก็เป็นว่าผู้ไป เกิดในแดนแห่งเปรต เป็นเพราะบาปกรรมที่ตนก่อไว้ อาจจะผ่อนผลกรรมนั้นให้เบาลงได้ ถ้าหากว่า ลูกหลาน ญาติมิตรทำบุญอุทิศข้าวปลาอาหารและปัจจัยอื่น ๆ ไปให้ ดังนั้น การทำบุญเลี้ยงพระที่ เรียกว่า ปุพพเปตพลี (คือพิธีเซ่นบรรพบุรุษที่ตายไปเป็นเปรต) หรือการทำบุญเป็นทักษิณาอุปาทาน (คือทำบุญอุทิศไปให้) คงจะมีความคลี่คลายมาจากเรื่องพิธีศราทธ หรือพิธีเลี้ยงพราหมณ์ของชาว อินเดียดั้งเดิมนั้น ดังความในพุทธประวัติที่กล่าวถึงการกระทำเปตพลีของพระเจ้าพิมพิสาร ซึ่งกล่าวว่า พระพุทธองค์ทรงพิจารณาเห็นว่าประเพณีดังกล่าว มีคุณค่าควรแก่การรักษาไว้จึงทรงอนุญาต ให้อุบาสก อุบาสิกา กระทำต่อไปดังที่ปรากฏในพุทธประวัติ เล่ม 2 มัชฌิมนิคคัย ปริจเฉทที่ 9 ตอน หนึ่งว่า “พระเจ้าพิมพิสารทรงทำปุพพเปตพลี ภายหลัง แต่ทรงนับถือพระพุทธศาสนาแล้วจะร่ายจะ อนุโลมตามธรรมเนียมของพราหมณ์ ยังเป็นเลื่องและถวายเป็นไทยธรรม แก่พระภิกษุสงฆ์แทนทำแก่ พราหมณ์ บางทีจะได้กราบทูลเรียนปฏิบัติ แต่ พระศาสดาแล้วก็ได้ ในวันทรงทำเปตพลีพระเจ้า พิมพิสาร เชิญเสด็จพระศาสดา พร้อมด้วยพระภิกษุสงฆ์ ไปทรงอังคาส ที่พระราชนิเวศน์ พระสงฆ์ จันเสร็จแล้วทรงบริจจาคไทยธรรมต่าง ๆ รวมทั้งผ้าด้วย แก่พระภิกษุสงฆ์ แล้วทรงอุทิศบุรพบิดร พระ ศาสดาทรงอนุโมทนาด้วยคาถามีคำว่า “อทาสี เม อกา สี เม” เป็นต้น แปลความว่า ญาติที่ดีระลึกถึง อุปการะอันท่านทำแล้วในกาลก่อนว่าท่านได้ให้แล้วแก่เรา ท่านได้ทำแล้วแก่เรา ท่านเป็นญาติเป็น มิตร เป็นสาขาทองเรา จึงให้ทักษิณา เพื่อเปรตตนไม่พึงทำการร้องไห้เศร้าโศก รำพันถึง เพราะการ อย่างนั้นไม่เป็นไปเพื่อประโยชน์แก่เปรตตน ญาติทั้งหลายย่อมตั้งอยู่อย่างนั้นเอง ส่วนทักษิณานี้ ท่านทั้งหลายบริจจาคทำให้ตั้งไว้ในสงฆ์ ย่อมสำเร็จประโยชน์แก่เปรตตนนั้นโดย ฐานะสิ้นกาลนาน



ท่านทั้งหลาย ได้แสดงภูติธรรมนี้ด้วย ได้ทำบูชาเปรตชน ยิ่งด้วยได้เพิ่มกำลังให้แก่ภิกษุทั้งหลาย ด้วย เป็นอันได้บุญไม่น้อยเลย” ประเพณีสารทเดือนสิบ ของเมืองนครศรีธรรมราช คงจะเกิดขึ้นตามพระพุทธานุญาตของพระพุทธองค์ และด้วยเหตุผลในทำนองเดียวกันกับที่ชาวอินเดียมีประเพณีเปตพลี เพื่อเป็นการแสดงความกตัญญูต่อบุการี่นั่นเอง จากที่กล่าวมาแต่ต้นจะเห็นได้ว่า ประเพณีสารทเดือนสิบของเมืองนครศรีธรรมราชเป็นเทศกาลประกอบการทำบุญที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา ด้วยเหตุผลที่สำคัญต่อวิถีชีวิตของชาวนครศรีธรรมราช กล่าวคือ

ประการแรก ตามความเชื่อทางพุทธศาสนาเชื่อว่า ในปลายเดือนสิบนั้น ปู่ย่าตายายและญาติพี่น้องที่ล่วงลับไปแล้ว โดยเฉพาะคนที่มีบาปมากจะตกนรกซึ่งเรียกว่าเปรต (คือผู้ตายล่วงหน้าไปก่อน) จะได้รับการปล่อยตัวจากพญายม เพื่อให้ขึ้นมาพบญาติพี่น้องและลูกหลานของตนในเมืองมนุษย์ ในวันแรมค่ำหนึ่ง เดือนสิบ และให้กลับลงไปอยู่ในนรกดังเดิม ในวันแรม 15 ค่ำ เดือนสิบ ดังนั้นในโอกาสที่ญาติพี่น้องที่ตกนรกได้ขึ้นมาเยี่ยมเยียนนี้เอง ผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่จึงพยายามที่จะหาอาหารต่าง ๆ ไปทำบุญตามวัดต่าง ๆ เพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศล แก่ผู้ที่ล่วงลับไป ที่ขึ้นมาจากนรก ทั้งนี้เพราะกลัวว่าญาติมิตรของตนที่ขึ้นมาจากนรกจะอดอยากหิวโหย โดยการทำบุญในวันแรกที่ผู้ล่วงลับขึ้นมาจากนรก คือ วันแรมค่ำหนึ่ง เดือนสิบ ซึ่งชาวนครศรีธรรมราชบางท้องถิ่นเรียกว่าวันห่มรับเล็ก ครั้นถึงกำหนดวันที่ผู้ล่วงลับจะต้องกลับลงไปอยู่ในนรกตามเดิม (คือวันแรม 15 ค่ำ เดือนสิบ) จะมีการจัดทำพิธีทำบุญอุทิศส่วนกุศลเป็นการส่งผู้ที่ล่วงลับไปแล้วอีกครั้งหนึ่ง ชาวนครศรีธรรมราชบางท้องถิ่นเรียกว่าวันห่มรับใหญ่

ประการที่สอง ในปลายเดือนสิบอันเป็นเทศกาลสารทนั้น เป็นระยะที่พืชพันธุ์ต่าง ๆ กำลังให้ผล ดังนั้น ชาวเมืองส่วนใหญ่ซึ่งมีอาชีพทางการเกษตร จะชื่นชมกับผลผลิตที่ตนสั่งลงทุนลงแรงมานานหลายเดือน การแสดงออกซึ่งความชื่นชมที่นิยมกระทำกัน คือ จัดทำบุญตามประเพณี ที่นครศรีธรรมราชเคยปฏิบัติต่อกันมาในงานบุญครั้งนี้ ชาวนครศรีธรรมราชมักเก็บเอาพืชผลของตนไปถวายพระสงฆ์ซึ่งเปลี่ยนแปลงและไม่เปลี่ยนแปลงสภาพของพืชผลเหล่านั้น

ประเพณีการทำบุญโดยนำพืชผลไปถวายพระสงฆ์นั้น แม้ในเวลานอกเหนือประเพณีสารท ชาวนครศรีธรรมราช ก็กระทำกันดังจะเห็นได้จาก คำที่ผู้เฒ่าผู้แก่เตือนให้ลูกหลานนำพืชผลที่ออกครั้งแรกของพืชแต่ละต้นไปถวายพระสงฆ์เพื่อเป็นสิริมงคลแก่ตน ครอบครัว และยังประโยชน์ในการทำมาหากินในภายภาคหน้าสืบไป งานบุญที่วัดนี้จึงตรงกับประเพณีสารท ที่เป็นประเพณีทางศาสนา เพราะเวลาประจวบเข้าพอดี วันรับตายาย (ของบักขี้เต้) ก็คือวันเชิญตายายที่ตายไปแล้วมากินเลี้ยง ซึ่งไม่ต้องสงสัยว่ามากินเลี้ยงเนื่องด้วยผลเมื่อแรกได้

ประการที่สาม เพื่อเป็นการแสดงความสนุกสนานประจำปีร่วมกัน ชาวนครศรีธรรมราช มักนิยมชมชอบการเล่นพื้นบ้าน งานรื่นเริง และงานสนุกสนานประเภทต่าง ๆ มาก ดังจะเห็นได้ว่า เมืองนครศรีธรรมราชมีการละเล่นพื้นเมืองและมหรสพประเภทต่าง ๆ มากมาย ลักษณะนี้นับว่าตรงกับลักษณะนิสัยของคนไทยนั่นเอง ดังนั้น เมื่อมีโอกาสที่พยายามหาทางจัดงานรื่นเริงทันที จังหวะที่ทำการบูชาญาติผู้ล่วงลับ ที่ขึ้นมาจากนรก และการทำบุญในโอกาสที่รับผลิตผลทางเกษตรนี้ นับเป็น

จังหวะในการที่จะจัดงานรื่นเริงควบคู่กันกับประเพณีนั้นด้วย

ประการสุดท้าย เพื่อนำพืชผลต่าง ๆ ที่ชาวเมืองได้รับจากการเกษตรไปทำบุญสำหรับพระภิกษุ จะได้เก็บไว้เป็นเสบียงในระยษะฤดูฝน ซึ่งจะเริ่มในปลายเดือนสิบ เพราะเมืองนครศรีธรรมราชนั้น จะเริ่มเข้าสู่ฤดูฝนในปลายเดือนสิบ เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ ในระยษะมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ เมืองนครศรีธรรมราชจะได้รับฝนด้วย เพราะมีแนวเทือกเขานครศรีธรรมราชกั้นอยู่ เมื่อเป็นเช่นนี้ จึงเห็นว่าในระยษะฤดูฝนพระภิกษุจะบิณฑบาตยากลำบาก จึงนำเสบียงอาหารทั้งที่เป็นพืชผักและอาหารสำเร็จรูปจำพวกของแห้งไปถวายพระสงฆ์ไว้สำหรับบริโภคในฤดูฝน

การจัดหมัรับ ขึ้นแรกใส่ข้าวสารรองกระบุง แล้วใส่หอมกระเทียม พริกเกลือ กะปิ น้ำตาล ฯลฯ บรรดาเครื่องปรุงรส อาหารที่จำพวกอาหารแห้ง เช่น ปลาเค็ม เนื้อเค็ม และสำหรับประกอบอาหารคาวหวานที่เก็บไว้ได้นานเป็นพิเศษ เช่น มะพร้าว พักมัน กล้วย (ที่ยังไม่สุกงอม) อ้อย ข้าวโพด ตะไคร้ และพืชผักอื่น ๆ บรรดาเมื่อนั้น ของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น น้ำมันมะพร้าว น้ำมันก๊าด (สมัยนั้นการไฟฟ้ายังไม่เจริญ) ได้ไม่ขัดไฟ หม้อกระทะ ถ้วยชาม เข็มด้ายเครื่องใช้ในเขียนหมาก ได้แก่ หมากพลู กานพลู การบูร พิมเสน สีเสียด ปูน ยาเส้น บุหรี่ ยาสามัญประจำบ้าน ฐูปเทียน เป็นต้น ถัดขึ้นมาก็ใส่สิ่งอันเป็นหัวใจของหมัรับ คือ ขนม 5 อย่าง อันเป็นเอกลักษณ์บุญสารเดือนสิบของชาวเมืองนครศรีธรรมราชโดยเฉพาะ ได้แก่

ขนมพอง ซึ่งมีความพองลอย มุ่งหมายจะอุทิศส่งให้เป็นแพสำหรับบุรพชนใช้ล่องข้ามห้วงมหรรณพ ตามคติของพระพุทธศาสนา

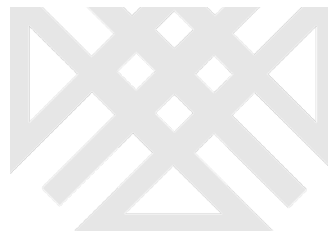
ขนมลา เป็นแพพรณ เครื่องนุ่งห่ม ขนมกง (ขนมไข่ปลา) เป็นเครื่องประดับ

ขนมติ๋ม เป็นเงินเบี้ย สำหรับใช้สอย ขนมบ้า สำหรับ บุรพชนได้ใช้เล่นสะบ้าต้อนรับสงกรานต์

ความเชื่อประเพณีสารทเดือนสิบ แม้ว่าประเพณีสารทเดือนสิบจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาตามหลักการแห่งวิวัฒนาการก็ตาม แต่สิ่งที่เปลี่ยนแปลงรูปไปนั้นล้วนเป็นเพียงองค์ประกอบย่อยของประเพณีเท่านั้น โดยเฉพาะในส่วนของการงานรื่นเริงที่จัดเข้ามาประกอบประเพณี แต่ในส่วนของการงานของประเพณียังคงเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามองค์ประกอบย่อย ดังกล่าวมา โดยเฉพาะจุดมุ่งหมายอันเป็นหัวใจของประเพณี ที่ต้องการทำบุญกุศลเพื่ออุทิศส่วนกุศล แด่บรรพชนด้วยความกตัญญูรู้คุณเป็นสำคัญ

3. ข้อมูลเนื้อหาเรื่อง ภูมิปัญญาชาวบ้านเรื่องโจ

ความเชื่อเรื่องโจ (ภูมิปัญญาชาวบ้าน) ความเชื่อเรื่องโจของจังหวัดนครศรีธรรมราช คติความเชื่อเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่จะบันดาลให้เกิดผลต่าง ๆ ต่อมนุษย์นั้นมีมานานแล้ว อาจเรียกว่าควบคู่มากับสังคมมนุษย์ก็ได้ สาเหตุสำคัญอยู่ที่ปัญหาในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ และมนุษย์ไม่สามารถจะแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการนั้น ๆ ได้ จึงพยายามคิดหาวิธีการแก้ปัญหา ๆ แต่ด้วยมนุษย์ยังด้อยประสบการณ์และความรู้จึงคาดเดาเอาว่า ตัวการที่ก่อให้เกิดปัญหา คือ ผีหรือวิญญาณ ที่มีอิทธิฤทธิ์ ดังนั้น จึงได้อาศัยผีหรือวิญญาณนั้น ๆ มาเป็นตัวช่วย



เมื่ออาศัยฝีมือหรือวิญญาณเป็นตัวช่วยมาเป็นระยะเวลายาวนานนับพันปีหรือมากกว่า ซึ่งวิธีการนั้นจะช่วยได้หรือไม่ก็ตาม ความเชื่อนั้นก็จะฝังรากหยั่งลึกอยู่ในตัวมนุษย์ แม้การศึกษาจะได้พัฒนาสูงขึ้น วิทยาศาสตร์ได้เจริญก้าวหน้าขึ้น แต่ด้วยความเชื่อที่ฝังอยู่และสืบทอดกันมานานหลายชั่วอายุคน จึงยากที่จะสลัดให้หมดไปได้ ดังเช่นที่พบเห็นเป็นอยู่ในสังคมไทยปัจจุบัน สภาพปัจจุบัน ของคติความเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติของคนไทยพบได้ดาษดื่น ทั้งที่พบเห็นเมื่อเราเดินทางไปในท้องที่ชุมชนต่าง ๆ

ประวัติ ใจ

ใจมาจากคำว่า จูโจม การบุกรุก การละเมิดสิทธิของผู้อื่น การใส่ใจในท้องที่ภาคใต้ ถือว่าเป็นของขลัง มีความศักดิ์สิทธิ์ให้โทษ ได้เอามาใช้เป็นเครื่องหมายห้ามคนทำอันตรายต่อทรัพย์สิน ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับพืชผักต้นไม้ การทำใจเป็นของขลังมีวิธีพิสดารแตกต่างกันออกไปตามชนิดของใจ เช่น ใจฝัง ใจแขวน ใจบอก ใจพรก (กะลา) ใจตอก ใจหลอก เป็นต้น (ใจหลอกไม่ได้ทำพิธีกรรม) การใส่ใจจะเน้นเรื่องการป้องกันผลไม้มากกว่าต้นไม้หรือป่าไม้ แต่อาจมีส่วนเชื่อมอำนาจในเชิงอนุรักษ์ และป้องกันการทำลายป่าไม้ได้บ้างในบางกรณี ส่วนมากชาวบ้านจะใช้เครื่องหมายนี้ในสวนของตนเองป้องกันการลักขโมย เพราะเชื่อกันว่าใครลักขโมยผลไม้ที่ใส่ใจ จะทำให้เกิดอาการไม่สบายต่าง ๆ หรืออาจถึงตายได้จากอาถรรพณ์เวทมนต์คาถาที่ลงยันต์ในหนังวัวควายแห้ง สำหรับต้นไม้ในป่าที่ให้ผลและชาวบ้านบางคนเข้าไปจับจองโดยการปักก่าและยังใส่ใจกำกับไว้อีกชั้นหนึ่งก็มีบ้างเหมือนกัน สำหรับความเชื่อเรื่องใจ ของจังหวัดนครศรีธรรมราช มีใจที่ไว้ป้องกันคนขโมยผลไม้อยู่ 3 ชนิด

ใจบอก ลักษณะของใจบอก ที่ชาวบ้านรู้จักและคุ้นเคยโดยทั่วไปนั้น ใจบอกทำมาจากกระบอกไม้ไผ่ตายพราย คือ ต้นไม้ไผ่ที่ตายทั้งลำอยู่กลางกอตัดมาปล้องหนึ่งตัดหัวตัดปลายเอาข้อออกทั้ง 4 ด้าน โดยรอบ ในกระบอกบรรจุหนังวัวหนังควายแห้งตายขาด มีขนาดกว้าง 1 เซนติเมตร ยาว 5 เซนติเมตร หรือขึ้นใหญ่กว่านั้นใส่ลงไปในกระบอก ก่อนใส่กระบอกได้ลงยันต์เขียนคาถากำกับไว้ที่หนังวัวหนังควายแห้งตายขาด แล้วจึงอธิษฐานว่าหากผู้หนึ่งผู้ใดมาเอาสิ่งของนี้ไปกินโดยไม่ได้ออกกล่าว ขอให้ท้องของผู้นั้นพอง

ใจพรก ลักษณะของใจพรก ที่มีอยู่ทั่วไปนั้นจะมีลักษณะทำด้วยกะลามะพร้าวตัวเอง ซึ่งการทำใจพรก ก็ไม่ยากอะไรเพียงแค่หากลามะพร้าวที่อยู่ใกล้บ้านและเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย แต่การทำใจด้วยกลานั้นต้องเลือกฝาของตัวผู้ที่มีขนาดเดียวกันให้ได้ 2 ฝา แล้วก็ประกบให้ติดกัน แล้วร้อยรูทั้ง 2 เข้าด้วยกัน โดยใช้เชือกกล้วยประกอบเข้าด้วยกัน ส่วนคาถาผูกใจนั้นไม่ยากอะไร เพียงแต่กล่าวว่า “ใจเอย ใจจอก บอกแล้วให้เข้า ใจเอยใจเจ้า เข้าแล้วอย่าออก” คาถาแก้ใจ ว่าดังนี้ “บอกแล้วให้กลับด้วย นะโมพุทธานะ นะเอ พระเจ้า 5 พระองค์จึงมาช่วยโปรดให้ออกกละลายด้วยนะโมพุทธานะ”

ใจหลอก ลักษณะใจหลอกเป็นการขู่ กันขโมยมาเอาสิ่งของในบริเวณเรือสวนไร่นาของตนจึงทำใจไปแขวนไว้ที่พืชพันธุ์ธัญญาหารของตน ถ้าโดนใจหลอกถูกแล้วแก้ไม่ได้แม้แต่เจ้าของก็โดน มีวิธีป้องกันการถูกใจหลอก คือ สำนวญดูว่าบนต้นไม้มีใจแขวนอยู่แล้ว เขามีดตัดใจที่แขวนไว้

เอาไปทิ้งให้พ้นจากอาณาบริเวณต้นไม้นั้น แล้วจึงจะมาเก็บเอาสิ่งของเหล่านั้นได้ ลักษณะโจ โจทำจากกระบอกไม้ไผ่เอาปูนและหมากมาทาที่กระบอก โดยทำเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น รูปตุ๊กตา กะโหลกไขว้ เป็นต้น

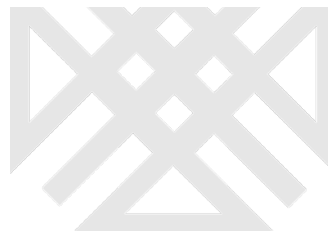
ความเชื่อเรื่องโจ เป็นความเชื่ออีกมิติหนึ่งที่มีอยู่หลาย ๆ ความเชื่อ ที่ฝังลึกในรากฐานของจิตใจชาวบ้านจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยเฉพาะความเชื่อที่เกี่ยวกับเรื่องโจ ถือเป็นวิถีคิดที่ฉลาดในเชิงไสยศาสตร์และบวกกับภูมิปัญญาของตน เป็นกุศโลบายเพื่อไว้ป้องกันสิทธิทรัพย์สินของตนเกี่ยวกับพืชผลไม้ เป็นการห้ามปรามอันถือวิสาสะหากเก็บเอาไปโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ (พระไพโรจน์ อดุล, 2556: ออนไลน์)

4. ข้อมูลเนื้อหาเรื่อง ชุมชนร่วมสมัย

ชุมชนร่วมสมัย มาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วง ปี พ.ศ. 2564 ซึ่งเป็นผลพวงมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่ส่งผลกระทบต่อเรื่องสาธารณสุขหรือสุขภาพและเรื่องของเศรษฐกิจ การปรับตัวของชุมชนที่จะข้ามผ่านวิกฤตในครั้งนี้ เรื่องราวที่ผู้วิจัยนำเสนอเป็นเรื่องของความศรัทธาของสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจโดยใช้ตัวแทน “ไอ้ไข่” ที่ทำให้เศรษฐกิจและการท่องเที่ยวของจังหวัดนครศรีธรรมราชเป็นที่รู้จักจากแรงศรัทธา เนื่องจากความเชื่อ “ขอได้ ไหว้รับ” สัญลักษณ์ไอ้ไข่เป็นภาพแทนในเรื่องของเศรษฐกิจและความหวัง ภาพไอ้ไข่มอบเครื่องมือในการประกอบอาชีพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ถูกถ่ายทอดเป็นกุศโลบาย เพื่อให้เกิดการตระหนักคิดในเรื่องความเชื่อมั่นต่ออาชีพและพึ่งพาตนเอง หมายถึงความศรัทธาและการปฏิบัติหน้าที่การงานของตนเป็นสิ่งสำคัญ ในสถานการณ์ปัจจุบันเรื่องการเยียวยาจิตใจด้วยกิจกรรมที่สามารถทำอยู่กับบ้านได้ เช่น การปลูกไม้ประดับหรือกิจกรรมอื่น ๆ และประเด็นเรื่องของการรับข้อมูลจากการสื่อสารในโลกออนไลน์ที่เป็นทั้งประโยชน์และไร้ประโยชน์ ซึ่งขึ้นอยู่กับมุมมองการใช้สื่อออนไลน์ที่เป็นเหมือนการตรวจสอบพฤติกรรมความเป็นไปของผู้คน การเตือนสติของการใช้สื่อผสมผสานกับเรื่องบาป-บุญ ในโลกเสมือนจริง เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์ เป็นต้น ซึ่งนิยามสิ่งนี้ว่า “เวรกรรมร่วมสมัยในโลกเสมือนจริง” ที่คล้ายกับความเชื่อในภพภูมิในมิติที่ถูกสร้างขึ้นมาใหม่ในโลกปัจจุบันเพื่อให้ชาวบ้านตระหนักต่อผลจากการกระทำต่อสิ่งต่าง ๆ จากในชีวิตจริงและในโลกเสมือนจริงจากชีวิตประจำวัน (พระครูเหมเจติยาภิบาล, สัมภาษณ์: 11 สิงหาคม 2564)

ผลการวิเคราะห์ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช จากสาระสำคัญเชิงโครงสร้างและสัญลักษณ์ทางศิลปกรรมที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ดีความเนื้อหาและถอดความหมายนัยยะทางรูปความคิด

พบว่าศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้วิธีการวางสัญลักษณ์ตามโครงสร้างหน้าที่นิยม ตามโครงสร้างสังคมประกอบด้วย สถาบันพิธีกรรม สถาบันการเมือง สถาบันศาสนา สถาบันอาชีพ และสถาบันเศรษฐกิจ และมีการวางองค์ประกอบศิลปตามลำดับชั้นแบบไตรภูมิ คือ จักรวาล สวรรค์ โลกมนุษย์ พื้นดิน และบาดาล ศิลปกรรมสื่อความหมายและถ่ายทอดความเป็นเอกภาพของเมืองนครศรีธรรมราชผ่านสัญลักษณ์ของศิลปกรรม



วิหารพระทรงม้า โดยมีรายละเอียดผลลการวิเคราะห์และการนำความรู้ไปเทียบเคียงและประยุกต์ใช้กับเนื้อหาเรื่องเล่าใหม่ในชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจี้ อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าและการเทียบเคียงข้อมูลกับเนื้อหาเรื่องเล่าของชุมชน

หากเดินเข้าไปในวิหารพระทรงม้า (วิหารพระมหาภิเนษกรมณ) นอกจากเห็นภาพประติมากรรมปูนปั้นที่สวยงาม ซึ่งมีสาระว่าด้วยการเสด็จออกบรรพชาของพระสิทธัตถะแล้ว ที่บันไดทางขึ้นสู่ลานประทักษิณขององค์พระบรมธาตุเจดีย์ ยังมีประติมากรรมปูนปั้นลอยตัว ที่จัดว่าโดดเด่นและแปลกตาอยู่อีก 4 อย่าง คือ ยักษ์ ครุฑ นาค และสิงห์ แต่ละอย่างมีจำนวนและมีรายละเอียดแตกต่างกัน ดังนี้

1. **ยักษ์ มี 2 ตน** ชื่อท้าวเวฬุราช ยืนตรงเชิงบันไดด้านซ้ายและท้าวเวฬุวรรณ ยืนตรงเชิงบันไดด้านขวา

2. **ครุฑ มี 2 ตัว** ชื่อท้าววิรุฬหก เกาะอยู่เหนือบันไดด้านซ้ายและท้าววิรุฬปักข์ เกาะอยู่เหนือบันไดด้านขวา

3. **นาค มี 2 ตัว** ชื่อท้าวทตตรฐมหาราช อยู่เชิงบันไดด้านซ้ายและท้าวทตตรฐราช อยู่เชิงบันไดด้านขวา

4. **สิงห์ มี 6 ตัว (3 คู่)** ยืนขนานข้างราวบันไดทั้งด้านซ้ายและขวา คู่ล่างเป็นสิงห์แดงยืนท่าทางสงบ คู่กลางเป็นสิงห์เหลือง นั่งเหยอปากชูคำราม และคู่บนเป็นสิงห์ดำ นั่งยกสองขาหน้า อ้าปากกว้างประดุจส่งเสียงคำราม

ชื่อของยักษ์ ครุฑ และนาค ดูสอดคล้องกับชื่อ “ท้าวจตุโลกบาล” ซึ่งเป็นเทวดาผู้ดูแลเมืองใหญ่ทั้งสี่ทิศรอบเขาพระสุเมรุ ดังที่ปรากฏในวรรณคดีพุทธศาสนาเรื่อง “ไตรภูมิพระร่วง” หรือ “ไตรภูมิอภินิหาร” ยักษ์ ครุฑ นาค สิงห์ (ฉัตรชัย สุกระภาณูจน์, 2559: ออนไลน์)



ภาพที่ 1 : ศิลปกรรมและประติมากรรมภายในวิหารพระทรงม้า

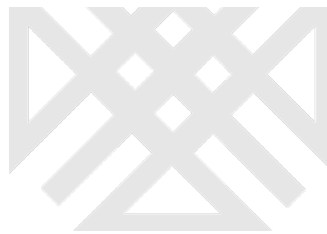
ที่มา : มนัสชัย รัตนบุรี (2562)



ในขั้นตอนนี้ เป็นการนำวิธีและองค์ความรู้ซึ่งเป็นผลจากการวิจัย “ศิลปกรรมต้นแบบ” คือ ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช จากการวิเคราะห์ แนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยม ในเรื่อง “โครงสร้างสังคม” ผ่านสัญลักษณ์ของศิลปกรรม การวางองค์ประกอบศิลปะแบบจักรวาลวิทยาในมุมมองของ “ไตรภูมิ” และความคิดเรื่องตัวเชื่อมการวาง ลำดับชั้นของสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นการนำมาสังเคราะห์เทียบเคียงในเชิง “สัญลักษณ์ชุมชน” เพื่อ ออกแบบสร้างสรรค์ใหม่กับเนื้อเรื่องของชุมชน จำนวน 4 เรื่อง คือ มุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ความเชื่อ เรื่องสารทเดือนสิบ ภูมิปัญญาชาวบ้านเรื่องโจ และชุมชนร่วมสมัย จากการนำข้อมูลมาออกแบบ เทียบเคียงได้ข้อสรุปตามตาราง การอ่านตารางผู้อ่านต้องอ่านจาก “ซ้ายไปขวา” จะมองเห็นความหมายในแต่ละลำดับชั้น และการอ่านจาก “บนลงล่าง” หมายถึงการอ่านทุกแถวพร้อมกัน ก็จะเห็น โครงสร้างสังคมและการวางองค์ประกอบศิลปะแบบไตรภูมิของศิลปกรรมและสัญลักษณ์ชุมชน การเปรียบเทียบมีความสำคัญในเรื่องการวางโครงสร้างของเนื้อเรื่องใหม่ในชุมชน ซึ่งนำวิธีการมา ปรับใช้ในบางส่วนตามเป้าหมายยุคโลกาภิวัตน์ผ่านภาพผลงานจิตรกรรม

ตารางที่ 1 : ตารางเทียบเคียงศิลปกรรมวิหารพระทรงม้ากับเนื้อเรื่องของชุมชนในการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ จากแนวคิดทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่นิยม

โครงสร้าง	องค์ประกอบศิลปะ	ศิลปกรรมต้นแบบ	สัญลักษณ์ชุมชน			
สังคม	ไตรภูมิ	ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้า	1. มุขปาฐะชุมชน	2. สารทเดือนสิบ	3. โจ	4. ชุมชนร่วมสมัย
สถาบันศาสนา	จักรวาล	พระบรมธาตุ	พระบรมธาตุ	พระบรมธาตุ	พระบรมธาตุ	-
สถาบันพิธีกรรม (ความเชื่อ)	สวรรค์	พระนารายณ์	เจ้าเขา(ตาขุนชัย-ตาผ้าขาว)	เจ้าเขา(ตาขุนชัย-ตาผ้าขาว)	เจ้าเขา(ตาขุนชัย-ตาผ้าขาว)	พระนารายณ์
สถาบันพิธีกรรม/กษัตริย์	สวรรค์	ท้าวขัตตุคามท้าวรามเทพ	-	-	-	-
ตัวเชื่อมสวรรค์กับโลกมนุษย์		ท้าววิรุฬหก – ท้าววิรุฬภิกษุ	นกบินหลา	นกบินหลา	อีกา ค้างคาว	ไอโซ
บุคคลสำคัญ	โลกมนุษย์	ท้าวเวสสุราช – ท้าวเวสสุวรรณ	เศรษฐีบริจาที่สร้างวัด (แม่ใหญ่ ฉายาวิก) พังพาท (ทหาร)	พ่อท่านคล้าย วาจาสิทธิ์ และ พระครูสุนทร	ชาวบ้าน เด็กนักเรียน	ชาวบ้าน หมอหรือบุคลากรทางการแพทย์



ตัวเชื่อม		ไม่พบตัวเชื่อม แต่พบรอยต่อในวิถีชีวิตร่วมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์				
สถาบัน อาชีพ	พื้นดิน	สัตว์หิมพานต์ใน ฐานะทวาร บาล	งู (แม่แป้น-แม่ วังหิน) เสือ (ทวดน้ำตก)	งู (แม่แป้น-แม่ วังหิน) เสือ (ทวดน้ำตก)	งู (แม่แป้น-แม่ วัง หิน) เสือ (ทวดน้ำตก) และจะเข้	ไก่ชน
ตัวเชื่อม พื้นดินกับนรก บาดาล		ตัวเชื่อมใน ตัวเองพื้น นาค สามารถอยู่ ได้ทั้ง บาลและพื้นดิน	-	งู	งู	-
สถาบัน อาชีพ	บาดาล /นรก	นาค5เศียร (ท้าวทศรธรมหา ราช)	-	เปรต (นรก)	เปรต	พระยายมราช
อื่นๆ		-	-	-	-	โลกเสมือนจริง หรือสัญลักษณ์ ของสื่อออนไลน์ ในปัจจุบัน

ที่มา : มนัสชัย รัตนบุรี (2563)

การสร้างสรรคผลงานผ่านกระบวนการคิดที่เหนือจริงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย ในการ
สนับสนุนกุศโลบาย ผ่านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน จากเนื้อหาเรื่องเล่า
มุขปาฐะชุมชน ความเชื่อ กุศโลบายชาวบ้าน และเรื่องราวของชุมชนในปัจจุบัน

พบว่าผลงานจิตรกรรมใช้กระบวนการคิดที่เหนือจริงของเรื่องเล่าในแบบอุดมคติ ผ่านเนื้อหา
และสัญลักษณ์ของชุมชน โดยใช้รูปแบบการสร้างสรรคงานจิตรกรรมและแนวคิดทฤษฎีรูปแบบงาน
ศิลปะลัทธิเหนือจริง ภาพผลงานจิตรกรรมทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสนับสนุนกุศโลบายอันดีงาม
ในการอยู่ร่วมกันในชุมชน โดยมีรายละเอียดการสร้างสรรคและผลการวิเคราะห์ภาพผลงานจิตรกรรม
ด้วยหลักการและแนวคิดทฤษฎี ดังนี้

1. การสร้างภาพร่าง การตรวจแบบร่าง และการวิเคราะห์ภาพผลงาน

จากข้อสรุปจากการสังเคราะห์เนื้อหาและสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นข้อมูลในการสร้างภาพร่าง
จำนวน 4 เรื่อง คือ มุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ความเชื่อเรื่องสารทเดือนสิบ ภูมิปัญญาชาวบ้านเรื่อง
โจ และชุมชนร่วมสมัย และการสร้างภาพร่างในงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์โดยใช้หลักการทฤษฎี
องค์ประกอบของศิลปะของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ชลูด นิ่มเสมอ นำมาเป็นหลักการในการสร้าง

ภาพร่างในเรื่องการวางองค์ประกอบในส่วนของเนื้อหา สัญลักษณ์ และทฤษฎีศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) นำมาเป็นหลักการของรูปแบบงานศิลปกรรม

ภาพร่างมาจากหลักฐานทางศิลปกรรมส่วนหนึ่งที่เป็นแรงบันดาลใจ จากคำบอกเล่าในการสัมภาษณ์จากคนแก่คนเฒ่าในชุมชน และจากผลที่ได้จากการวิจัยสู่การตีความในการสร้างสรรค์จากผู้วิจัยเองอีกส่วนหนึ่ง ในการวิเคราะห์ภาพร่างนี้ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ตำนานชุมชน เป็นผู้ที่ให้ข้อมูลในการวิเคราะห์ในความเป็นไปได้จากเรื่องเล่า จากหลักการความเหมาะสมตามชนบประเพณีวัฒนธรรมเดิมในชุมชน และการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จะไปเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่วัดในชุมชน ดังนั้น พระ ชาวบ้าน และนักวิชาการในชุมชน ก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ภาพร่าง จากการเห็นชอบร่วมกันในชุมชน และการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาหัวข้อ ที่เป็นผู้ให้คำชี้แนะและแนวทางตั้งแต่เริ่มแรก ถือว่าเป็นบุคคลที่จะให้ความเห็นในการเลือกต้นแบบภาพร่างในการสร้างสรรค์ในลำดับต่อไป

2. การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นการขยายแบบจากภาพร่างที่ผ่านความเห็นชอบในชุมชน โดยมีเนื้อหาจำนวน 4 เรื่อง คือ มุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ความเชื่อเรื่องสารทเดือนสิบ ภูมิปัญญาชาวบ้านเรื่อง ใจ และชุมชนร่วมสมัย ซึ่งประกอบไปด้วย เนื้อหา รูปแบบ เทคนิควิธีการ และพื้นที่ร่วมในวัดที่มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดผลงานจากการวิจัย ผลงานจิตรกรรม ได้สร้างสรรค์ออกมา 4 ผลงาน ดังนี้

1. ภาพจิตรกรรม ตำนานบ้านขุนน้ำ จากเรื่องมุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจี้ อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

2. ภาพจิตรกรรม รับตายาย (สารทเดือนสิบ) จากเรื่องความเชื่อประเพณีสารทเดือนสิบ

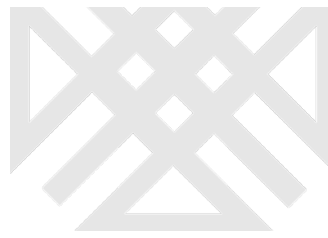
3. ภาพจิตรกรรม ใจ จากเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้านเรื่องใจ

4. ภาพจิตรกรรม ศรัทธาไอ้ไข่ (อย่าเจ็บ อย่าจน) จากเรื่องชุมชนร่วมสมัย ผลงานมีขนาด 190 X 135 เซนติเมตร เป็นผลงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคสีอะคริลิคบนผืนผ้าใบ

3. การวิเคราะห์โครงสร้างทางรูป โครงสร้างทางเนื้อหา และรูปแบบผลงานจิตรกรรม การวิเคราะห์โครงสร้างทางรูปและโครงสร้างทางเนื้อหา โดย แนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะ ของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลุด นิมเสมอ และ การวิเคราะห์รูปแบบผลงานจิตรกรรม โดย แนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism)

ผลการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมจากแนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะ จากการวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎี สิ่งที่ได้รับรู้ได้ในงานศิลปะ ในส่วนของโครงสร้างทางรูปหรือสัญลักษณ์ และโครงสร้างทางเนื้อหาในเรื่องเล่าที่ถูกเรียบเรียงขึ้น ซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน ที่จะทำให้การส่งสารหรือกุศโลบายที่สร้างขึ้นใหม่ในชุมชนผ่านภาษาของงานทัศนศิลป์เป็นสื่อจิตรกรรมร่วมกับสถานที่ในวัดท่างาม ตำบลท่าจี้ อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้มีแนวทางและหลักคิด จากแนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะ ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์



แนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) รูปแบบงานศิลปะ ที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาของเรื่อง และโครงสร้างทางรูปหรือสัญลักษณ์ จำเป็นในเรื่องที่ต้องศึกษา และวิเคราะห์หลักการแนวคิดทฤษฎี ในหลายส่วนที่สำคัญ เพื่อนำไปปรับใช้ ดังนี้

ส่วนของเนื้อหา เนื่องจากตำนานมีเนื้อเรื่องที่เกินจริง เป็นเรื่องเล่าที่ดูมหัศจรรย์ แม้การศึกษาวิจัยจะมีเรื่องของหลักเหตุผลและผล อาจมีความขัดแย้งในบางส่วนกันในศิลปะลัทธิเหนือจริง ซึ่งเนื้อหาเป็นเหมือนข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพผลงานศิลปะ แต่เนื้อหาก็ยังต้องใช้จิตภาพ ในการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่เหนือจริงที่เป็นสมมุติภาวะ เป็นเหมือนพื้นที่ความฝัน ที่ได้จากเนื้อหาและเรื่องเล่า

ส่วนของรูปทรง รูปแบบผลงานมีลักษณะที่ประกอบรูปทรง เช่น คนผสมกับงู เสือผสมกับคน เป็นต้น ขนาดสัดส่วนที่อาจไม่ปกติ และสีเส้นที่มีความเกินปกติจากหลักความเป็นจริง ซึ่งการลงพื้นที่การบันทึกข้อมูลภาพถ่าย และประสบการณ์จากภูมิหลังของผู้วิจัยเองบางส่วนที่มีต่อเรื่องเล่าในชุมชน เพื่อไม่ให้ผลงานเสียอรรถรส เนื่องจากมีเหตุและผลเข้ามาเกี่ยวข้อง การปล่อยให้จิตไร้สำนึกทำงาน เพื่อให้ภาพผลงานออกมาเป็นรูปธรรม จึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสัญลักษณ์ในผลงาน

ส่วนของการจัดวางองค์ประกอบ ตำแหน่งสัญลักษณ์ที่ดูผิดที่ผิดทางระหว่าง คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ซึ่งเป็นมุมมองจากการวางองค์ประกอบที่อาจจะไม่ปกติตามหลักมุมมองพื้นที่ความเป็นจริง แต่เป็นโลกใหม่ เป็นโลกในเรื่องเล่า โลกในมิติของตำนานนั่นเอง

ผลการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมด้วยแนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะและแนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง มีรายละเอียดของผลการวิเคราะห์ภาพผลงานจิตรกรรมจำนวน 4 ภาพ ดังนี้

1.วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมมุขปาฐะชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจิว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช



ภาพที่ 2 : ตำนานบ้านขุนน้ำ , 190X135 cm. , acrylic on canvas

ที่มา : มนัสชัย รัตนบุรี (2564)



โครงสร้างทางรูป สัญลักษณ์ ถูกวางองค์ประกอบตามลำดับชั้นในแบบไตรภูมิ ดังนี้

ชั้นนิพพาน คือ พระบรมธาตุนครศรีธรรมราช

ชั้นสวรรค์ คือ เจ้าเขา(ตาขุนชัย-ตาผ้าขาว)

ตัวเชื่อมระหว่างสวรรค์กับมนุษย์ คือ นกบินหลา

มนุษย์ (บุคคลสำคัญ) คือ เศรษฐีบริจาตที่สร้างวัด (แม่ใหญ่ ฉายาวิก)

ชั้นพื้นดิน คือ ภู (แม่แป้น-แม่วังหิน) เสือ (ทวดน้ำตก)

โครงสร้างทางเนื้อหา เนื้อหาเป็นการแสดงความเป็นเอกภาพผ่านเรื่องเล่าจากอัตลักษณ์ของชุมชนในแต่ละส่วนเป็นการสร้างจุดร่วม ความศรัทธาผ่านเรื่องเล่าตำนานอันดีงามในชุมชน ซึ่งภาพจิตรกรรมชิ้นนี้ใช้วิธีการวางองค์ประกอบศิลป์และวางโครงเรื่องแบบเดียวกับศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช

2. วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมความเชื่อประเพณีสารทเดือนสิบ



ภาพที่ 3 : รับตายาย (สารทเดือนสิบ), 190X135 cm., acrylic on canvas

ที่มา : มนต์ชัย รัตนบุรี (2564)

โครงสร้างทางรูป สัญลักษณ์ ถูกวางองค์ประกอบตามลำดับชั้นในแบบไตรภูมิ ดังนี้

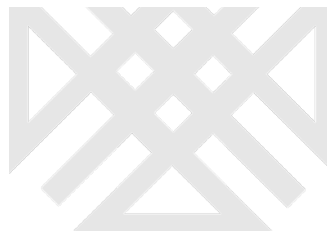
ชั้นนิพพาน คือ พระบรมธาตุนครศรีธรรมราช

ชั้นสวรรค์ คือ ไม่แสดงสัญลักษณ์

ตัวเชื่อมระหว่างสวรรค์กับมนุษย์ คือ ไข่ไข่

มนุษย์ (บุคคลสำคัญ) คือ พ่อท่านคล้าย วาจาสิทธิ์ ทหาร (พ่อจำดำ) และชาวบ้าน

ชั้นพื้นดิน คือ ไม่แสดงสัญลักษณ์



ตัวเชื่อมระหว่างโลกมนุษย์กับนรก คือ พระภิกษุ บาทหลวง และชุดกรวดน้ำ
ชั้นนรก คือ เปรต

โครงสร้างทางเนื้อหา สาทระเดือนสิบเป็นกุศโลบายเดิมในภาพลักษณ์ปัจจุบัน ซึ่งเนื้อหามุ่งเน้นในเรื่องของการแสดงความกตัญญู การทำบุญบำรุงศาสนา เรื่องของบาป-บุญ ผ่านความเชื่อเรื่องสารทเดือนสิบผ่านอัตลักษณ์ชุมชน ภาพนี้หากมองในเรื่องการวางองค์ประกอบตามลำดับชั้นในแบบไตรภูมิ ก็จะแสดงชั้นของมนุษย์และชั้นนรกเป็นสำคัญที่สื่อถึงโลกคนเป็นและโลกคนตาย และให้ความสำคัญในเรื่องตัวเชื่อมระหว่างโลกมนุษย์กับนรก คือ พระภิกษุ บาทหลวง ชุดกรวดน้ำ และขนมเดือนสิบที่มีความหมายที่จำเป็นสำหรับเปรตหรือภพภูมิของบรรพบุรุษที่ล่วงลับ ซึ่งการไปวัดเพื่อทำบุญให้กับบรรพบุรุษและญาติพี่น้องที่ล่วงลับไปแล้วนั้น พระภิกษุทำหน้าที่เป็นคนรับและคนส่งผลบุญแก่ผู้ที่ล่วงลับไปสู่อีกภพภูมิตามคติความเชื่อ ซึ่ง พ่อท่านคล้าย วาจาสิทธิ์ เป็นตัวแทนของพระภิกษุในอุดมคติที่ชาวนครศรีธรรมราชนับถือและศรัทธา

3. วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมกุศโลบายชาวบ้านเรื่องใจ



ภาพที่ 4 : ใจ, 190X135 cm., acrylic on canvas

ที่มา : มนัสชัย รัตนบุรี (2564)

โครงสร้างทางรูป สัญลักษณ์ ถูกวางองค์ประกอบตามลำดับชั้นในแบบไตรภูมิ ดังนี้

ชั้นนิพพาน คือ พระบรมธาตุนครศรีธรรมราช

ชั้นสวรรค์ คือ เจ้าเขา (ตาขุนชัย-ตาผ้าขาว)

ตัวเชื่อมระหว่างสวรรค์กับมนุษย์ คือ อีกา

มนุษย์ (บุคคลสำคัญ) คือ เด็กนักเรียน ชาวบ้าน

ชั้นพื้นดิน คือ เสือและจระเข้

ตัวเชื่อมระหว่างพื้นดินกับนรก คือ งู
ชั้นนรก คือ ผี

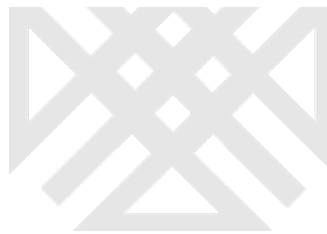
โครงสร้างทางเนื้อหา กุศโลบายชาวบ้านเรื่องโจหรือกะโจ เป็นกุศโลบายเก่าในบริบทปัจจุบัน เนื้อหาเป็นการแสดงกุศโลบายในเรื่องของการห้ามลักขโมย การเคารพสิทธิ์ต่อบุคคล พื้นที่ และทรัพย์สิน เนื่องจากชุมชนประกอบอาชีพเกษตรกรรม ผู้วิจัยนำภูมิปัญญาชาวบ้านมานำเสนอใหม่ผ่านสัญลักษณ์ของความน่ากลัวหากประพฤติปฏิบัติไม่ดีหรือลักขโมย ซึ่งเป้าหมายมีไว้เตือนสติเด็กในชุมชนให้เกรงกลัวต่อบาป กลัวต่อผลจากการกระทำจากอำนาจเหนือธรรมชาติ จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คอยปกป้องชุมชน คือ เจ้าเขาตาขุนชัย (ให้โทษหากทำชั่ว) และตาผ้าขาว (ให้คุณหากประพฤติปฏิบัติดี) ภาพจิตรกรรมชิ้นนี้ใช้ความคิดในแบบคู่ตรงข้ามในเรื่อง การให้คุณและการให้โทษ ผ่านสัญลักษณ์ของภาพงูจักรและดอกบัว คาถาที่เป็นคำผูกและคำแก้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเขียนข้อความคำผูก ดังนี้ “โจเอยโจเจ้าให้เฝ้าไว้กัน ของดีกำบรรพ ชำนั้นเชื้อถือ” เรียงอักษรตามปกติ และคำแก้ ดังนี้ “โจเอยโจบอกมึงออกกูเข้า โจเอยโจเจ้ามึงเข้ากูออก” ใช้การเขียนแบบกลับตัวอักษรโดยเขียนมาจากหลังเพื่อให้อ่านยากขึ้น เพื่อเชื่อมโยงในความหมายของการแก้

4. วิเคราะห์ภาพจิตรกรรมชุมชนร่วมสมัย



ภาพที่ 5 : ศรัทธาไร้ไซ้ (อย่าเจ็บ อย่าจน), 190X135 cm., acrylic on canvas
ที่มา : มนัสชัย รัตนบุรี (2564)

โครงสร้างทางรูป สัญลักษณ์ ถูกวางองค์ประกอบตามลำดับชั้นในแบบไตรภูมิ ดังนี้
ชั้นนิพพาน คือ ไม่แสดงสัญลักษณ์



ชั้นสวรรค์ คือ พระนารายณ์ (สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทำหน้าที่ส่งโลก ให้คุณหากประพฤติปฏิบัติ)
ตัวเชื่อมระหว่างสวรรค์กับมนุษย์ คือ ไข่ไข่ (สัญลักษณ์ของเศรษฐกิจในจังหวัดนครศรีธรรมราช)

มนุษย์ (บุคคลสำคัญ) คือ ชาวบ้าน หมอหรือบุคลากรทางการแพทย์

ชั้นพื้นดิน คือ ไก่ชน (สัญลักษณ์ของวิถีชาวบ้าน)

ตัวเชื่อมระหว่างพื้นดินกับนรก คือ ไม่แสดงสัญลักษณ์

ชั้นนรก คือ พระยายมราช (สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทำหน้าที่พิพากษาและปกครองดวงวิญญาณ
ทั้งหลายในนรกภูมิ (ให้โทษหากประพฤติปฏิบัติชั่ว)

ชั้นอื่น ๆ คือ โลกเสมือนจริงหรือสัญลักษณ์ของสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน

โครงสร้างทางเนื้อหา เนื้อหาเป็นเรื่องชุมชนร่วมสมัย ในเรื่องของกุศโลบายการพึ่งพาตนเอง
ความมั่นคงในเรื่องเศรษฐกิจ เรื่องของสุขภาพ และเวรกรรมร่วมสมัยหรือการตรวจสอบจากผล
ของการกระทำ การให้โทษและการให้โทษในโลกเสมือนจริง ซึ่งเป็นมิติที่ไม่ใช่โลกความจริง
ผ่านสัญลักษณ์ของโลกออนไลน์หรือโลกเสมือนจริง ที่ผู้คนมีการปฏิสัมพันธ์กันในยุคปัจจุบัน

สรุปแนวความคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการของผลงานจิตรกรรมทั้ง 4 ภาพ

แนวความคิดผลงานเป็นภาพกุศโลบายที่มีความเชื่อมโยงในเรื่องศูนย์รวมจิตใจของชุมชน
ความสามัคคีของชุมชนจากพิธีกรรมความเชื่อ กุศโลบายที่ควบคุมพฤติกรรมผู้คนในชุมชน และ
ความศรัทธาและความหวังในเรื่องเศรษฐกิจ สุขภาพ และเรื่องสื่อสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน รูปแบบผล
งานได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะลัทธิเหนือจริงจากเนื้อหาของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตำนาน และเทคนิค
วิธีการเป็นการประกอบสร้างเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับบรรยากาศภายในภาพผ่านผลงาน
จิตรกรรมเทคนิคสีอะคริลิกบนผืนผ้าใบ

วิเคราะห์ผลงานจากแนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง(Surrealism)

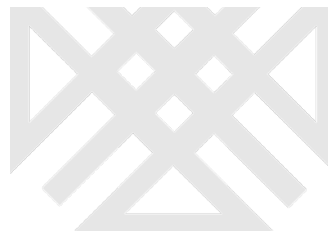
กระบวนการคิดที่เหนือจริง หมายถึง “เหนือจริง” มีที่มาจาก ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ศิลปะแบบ
เหนือจริงได้พัฒนาแนวคิดมาจากศิลปะแนวดาดาผสมผสานกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของ ซิกมันด์
ฟรอยด์ ที่เน้นในเรื่องจิตใต้สำนึก โดยเชื่อว่าจิตใต้สำนึกของมนุษย์เป็นปฏิกิริยาสำคัญในการสร้างสรรค์
งานศิลปะ ปลดปล่อยจินตนาการเลื่อนไหลอย่างอิสระ ไม่อยู่ภายใต้กรอบจำกัดของเหตุผล หรือความสมจริง
ลักษณะศิลปะในแนวเหนือจริงนี้ จึงแสดงออกมาในลักษณะความฝัน แปลกประหลาด มหัศจรรย์
เป็นมายาทั้งในด้านเนื้อหาและรูปทรง กระบวนการคิดที่เหนือจริงในงานวิจัยนี้ ใช้กรรมวิธีหรือลำดับ
ขั้นตอนในการประกอบสร้างเนื้อหาในแต่ละส่วนของงานจิตรกรรม ที่มีเนื้อหาจากเรื่องเล่าและการตีความ
ใหม่ของผู้วิจัยจากเรื่องและสัญลักษณ์ที่เกินจริงเหนือธรรมชาติ เช่น เทวดา เจ้าที่เจ้าทาง ผี เรื่องราว
ทางไสยศาสตร์ เรื่องราวปรัมปรา เรื่องราวอิทธิปาฏิหาริย์ในเรื่องเล่าที่เหนือธรรมชาติแบบไทย ๆ
 เป็นต้น ซึ่งเป็นการรับรูปแบบงานเหนือจริง (Surrealism) มาเป็นอิทธิพลในบางส่วน คือ ในส่วนของ
เนื้อหาและรูปแบบงาน แต่ผสมผสานแนวความคิดเรื่องราวแบบไทย ในเรื่องของพื้นที่ในอุดมคติ
เรื่องของไตรภูมิ ความเชื่อและพิธีกรรม ผ่านการออกแบบในเชิงสัญลักษณ์ การวางองค์ประกอบ
ภายในภาพที่ถูกประกอบขึ้นมากกว่า 1 สภาวะการณ์ แต่มีความเป็นเอกภาพได้ด้วยบรรยากาศและ
แสงเงาภายในภาพในโทนสีที่มีความเกินจริง

บทสรุป

ผลการวิเคราะห์และเรียบเรียงมุขปาฐะชุมชน ประเพณีสารทเดือนสิบ กุศโลบายชาวบ้าน เรื่องใจ และเรื่องชุมชนร่วมสมัยของชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำไปใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ในชุมชน พบว่า มุขปาฐะชุมชน เป็นเรื่องเล่าที่มีเนื้อหากระจัดกระจายเป็นเรื่องราวในแต่ละส่วน แต่ยังมีความเชื่อมโยงกับกับชุมชน หลักการทฤษฎีโครงสร้างทางสังคมเป็นหลักการที่ช่วยเรียบเรียงเนื้อหาให้มีความเชื่อมโยงและเป็น เรื่องเล่าที่มีเนื้อหาถึงความเชื่อความศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์จากเรื่องเล่าสู่ตำนานในชุมชน ประเพณี สารทเดือนสิบ เป็นกุศโลบายเดิมที่ใช้ในการสร้างความสามัคคีในครอบครัวและชุมชน ความกตัญญู ต่อบรรพชน และการทำนุบำรุงพระพุทธศาสนาจากการทำบุญ ผ่านมิติเรื่องเล่าความสัมพันธ์ของ โลกคนเป็นและโลกคนตาย มีการส่งต่อเรื่องเล่าผ่านประเพณีและพิธีกรรม กุศโลบายชาวบ้านเรื่อง ใจ ใจเป็นกุศโลบายที่ใช้กับเด็ก การสั่งสอนและเตือนสติให้รู้จักในเรื่องบาปบุญและการเคารพสิทธิผู้ อื่นควรถูกสอนมาตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อให้อยู่ในจิตสำนึก เรื่องใจถูกนำมาเล่าใหม่ผ่านสัญลักษณ์ใน บริบทปัจจุบัน เนื้อหาเรื่องเล่า มีความจำเป็นให้ผู้นำในชุมชน ครู และพระเป็นผู้ส่งต่อและถ่ายทอด เนื้อหาเรื่องเล่าผ่านภาพผลงานจิตรกรรม และเรื่องราวของชุมชนในปัจจุบัน ชุมชนบ้านขุนน้ำ ตำบล ท่าจั่ว จังหวัดนครศรีธรรมราช ในช่วงปี พ.ศ. 2562-2565 ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของ เชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) เรื่องเศรษฐกิจ สุขภาพ การเมือง กิจกรรมที่เฝ้าระวังจิตใจที่สามารถ ทำได้ในที่พักอาศัย และการใช้สื่อออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทกับชีวิตในยุคปัจจุบัน การเรียบเรียง เนื้อหามุ่งเน้นไปในเรื่องการให้ความหวังจากตัวแทนความเชื่อเรื่อง ใจไว้

ผลการวิเคราะห์ศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัด นครศรีธรรมราช จากสาระสำคัญเชิงโครงสร้างและสัญลักษณ์ทางศิลปกรรมที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ดีความเนื้อหาและถอดความหมายนัยยะทางรูปความคิด พบว่าศิลปกรรมวิหารพระทรงม้าในวัด พระมหาธาตุวรมหาวิหารจากตำนานเรื่องเล่าเมืองนครศรีธรรมราช มีเป้าหมายของตำนานในการ สร้างเอกภาพเมืองนครศรีธรรมราชผ่านวรรณกรรมตำนานและหลักฐานทางศิลปกรรม โดยมีการวาง โครงสร้างและสัญลักษณ์ในเรื่องเล่าตามโครงสร้างหน้าที่นิยมและวางองค์ประกอบศิลป์แบบ ไตรภูมิ มีการผสมผสานระหว่างประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าในแบบอุดมคติตามตำนาน และ กุศโลบายของตำนานมุ่งเป้าไปที่ “ศาสนาทำให้บ้านเมืองเจริญรุ่งเรือง”

ผลการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการคิดที่เห็นจริงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย ในการ สนับสนุนกุศโลบาย ผ่านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน จากเนื้อหาเรื่องเล่ามุข ปาฐะชุมชน ความเชื่อกุศโลบายชาวบ้าน และเรื่องราวของชุมชนในปัจจุบัน พบว่าแนวคิดทฤษฎี องค์ประกอบของศิลปะมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม จากการวิเคราะห์แนวคิด และทฤษฎี สิ่งที่ได้รับรู้ได้ในงานศิลปะ ในส่วนของโครงสร้างทางรูปหรือสัญลักษณ์ และโครงสร้างทาง เนื้อหาในเรื่องเล่าที่ถูกเรียบเรียงขึ้น ซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน ที่จะทำให้การส่งสารหรือกุศโลบายที่ สร้างขึ้นใหม่ในชุมชนผ่านภาษาของงานทัศนศิลป์ในสื่อจิตรกรรมร่วมกับสถานที่ในวัดท่างาม ตำบล



ทำจิว อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้มีแนวทางและหลักคิด จากแนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของศิลปะ ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และแนวคิดทฤษฎีรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) รูปแบบงานศิลปะ ที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาของเรื่อง และโครงสร้างทางรูปหรือสัญลักษณ์ จำเป็นต้องใช้หลักการแนวคิดทฤษฎี ในหลายส่วนที่สำคัญ เพื่อนำไปใช้ ดังนี้

ส่วนของเนื้อหา เนื่องจากตำนานมีเนื้อเรื่องที่เกินจริง เป็นเรื่องเล่าที่ดูมหัศจรรย์ แม้การศึกษาวิจัยจะมีเรื่องของหลักคิดเหตุและผล อาจจะไม่มีความยืนยันแย้งในบางส่วนในศิลปะลัทธิเหนือจริง ซึ่งเนื้อหาเป็นเหมือนข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพผลงานศิลปะ แต่เนื้อหายังต้องใช้จิตภาพ ในการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่เหนือจริงที่เป็นสมมุติภาวะ เป็นเหมือนพื้นที่ความฝัน ที่ได้จากเนื้อหาและเรื่องเล่า

ส่วนของรูปทรง รูปแบบผลงานมีลักษณะที่ประกอบรูปทรง เช่น คนผสมกับงู เสือผสมกับคน เป็นต้น ขนาดสัดส่วนที่อาจไม่ปกติ และสีเส้นที่มีความเกินปกติจากหลักความเป็นจริง ซึ่งการลงพื้นที่การบันทึกข้อมูลภาพถ่าย และประสบการณ์จากภูมิหลังของผู้วิจัยเองบางส่วนที่มีต่อเรื่องเล่าในชุมชน เพื่อไม่ให้ผลงานเสียอรรถรส เนื่องจากมีเหตุและผลเข้ามาเกี่ยวข้อง การปล่อยให้จิตไร้สำนึกทำงาน เพื่อให้ภาพผลงานออกมาเป็นรูปธรรม จึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสัญลักษณ์ในผลงาน

ส่วนของการจัดวางองค์ประกอบ ตำแหน่งสัญลักษณ์ที่ดูผิดที่ผิดทางระหว่าง คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ซึ่งเป็นมุมมองจากการวางองค์ประกอบที่อาจจะไม่ปกติตามหลักมุมมองพื้นที่ความเป็นจริง ซึ่งเป็นโลกใหม่ เป็นโลกในเรื่องเล่า โลกในมิติของตำนาน

อภิปรายผลการวิจัย

การถอดกุศโลบายจากวรรณกรรมตำนานและหลักฐานทางศิลปกรรม เพื่อหาความรู้จากสาระความหมายและนัยยะที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ในเรื่องเล่าตำนานและศิลปกรรมในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้การทบทวนภาคเอกสารข้อมูลทุติยภูมิ จากนักวิชาการ การสำรวจหลักฐานทางศิลปกรรม นำมาเรียบเรียงวิเคราะห์และการตีความด้วยเครื่องมือที่ถูกออกแบบผ่านหลักการทางทฤษฎีจากแนวคิดการถอดรหัสของ โคลด์ เลวี สไตรส์ (Claude Levi-Strauss) สามารถเข้าถึงรหัสข้อสงสัย ทำให้เข้าใจสารจากคนรุ่นก่อนที่ใช้วิธีการอันแยบยล วิธีคิดวิธีการอันชาญฉลาด การค้นพบในงานวิจัยเป็นความรู้บางส่วน ที่เป็นทั้งวิธีการถอดรหัสและผลการถอดรหัส เพื่อให้เห็นโครงสร้างเป้าหมายที่เป็นเหมือนกุศโลบายที่แฝงไว้ในเมืองนครศรีธรรมราช และใช้วิธีการจากการถอดรหัสมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับเนื้อหาและยุคสมัยในปัจจุบัน ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพผลงานมาจากรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ที่ผสมผสานกับเรื่องราวความเชื่อแบบวัฒนธรรมไทยที่อยู่ในวิถีชีวิตชุมชน จึงมีความเหมือนในส่วนของตัวภาพงานจิตรกรรมและความแตกต่างในส่วนโครงสร้างเนื้อหา สัญลักษณ์ที่มีความร่วมสมัยและอัตลักษณ์ของชุมชนที่ถูกถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรม

เอกสารอ้างอิง

- จันทร์ชัย ศุภระกาญจน์. (2552, สิงหาคม 8). แหล่งน้ำศักดิ์สิทธิ์เมืองนครจากหน้าพระลานถึงห้วยเขามหาชัย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://dspace.nstru.ac.th:8080/dspace/bitstream/123456789/418/1/แหล่งน้ำศักดิ์สิทธิ์เมืองนคร%20จากหน้าพระลานถึงห้วยเขามหาชัย.pdf> [2562, ธันวาคม 25].
- จันทร์ชัย ศุภระกาญจน์. (2559, ธันวาคม 12). ประติมากรรมโดดเด่นในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร (ตอนที่ 3). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://phramahathat-heritage.com/2016/12/12/ประติมากรรมโดดเด่นในวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร-ตอนที่-3/> [2562, ธันวาคม 30].
- ชลูด นิยมเสมอ. (2557). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- นงศราญ สุขสม. (2554). รายงานการสัมมนาประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ครั้งที่ 3. นครศรีธรรมราช: โรงพิมพ์พิมพ์วันตั้ง.
- ปรีชา นุ่นสุข. (2540). ประเพณีสารทเดือนสิบ. กรุงเทพฯ: ครุสภาลาดพร้าว.
- พระไพโรจน์ อตุโล. (2556, สิงหาคม 30). ความเชื่อเรื่องโจ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://prapirod.blogspot.com/2013/08/blog-post.html> [2562, ธันวาคม 25].
- วุฒิ วัฒนสิน. (2552). ประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพฯ: ศิลปะ.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2557). ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิถีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาวงศ์ จันทวานิช. (2559). ทฤษฎีสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุคลากรกรม

- พระครูเหมเจติยาภิบาล (ผู้ให้สัมภาษณ์). มนต์ชัย รัตนบุรี (ผู้สัมภาษณ์). ณ วัดพระนคร ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. เมื่อวันที่ 11 สิงหาคม 2564.
- มิตร เขาวะธรรม , พัน เขาวะธรรม (ผู้ให้สัมภาษณ์). มนต์ชัย รัตนบุรี (ผู้สัมภาษณ์). ณ 46/2 ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2562.
- หิ็ด สะพานทอง (ผู้ให้สัมภาษณ์) มนต์ชัย รัตนบุรี (ผู้สัมภาษณ์). ณ 108 หมู่ 5 ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. เมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2562.
- หนูรัตน์ รัตนบุรี (ผู้ให้สัมภาษณ์) มนต์ชัย รัตนบุรี (ผู้สัมภาษณ์). ณ 112/6 หมู่ 5 ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2562.

ศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
สำหรับผลิตภัณฑ์ กระทอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี



ศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกกวัก เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระทอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี

The Study and the Development of Ban Suan Nok Kwak's Logo for Packaging Design of Spicy Santol Salad Product in Prachin Buri Province

Received October 25, 2022
Revised December 13, 2022
Accepted January 19, 2023

จุฑามาศ เกียรติเวช¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกกวัก และผลิตภัณฑ์ กระทอนทรงเครื่อง 2) เพื่อพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกกวัก เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระทอน ทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับ ผลิตภัณฑ์กระทอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ เกษตรกรเจ้าของสวน 2) แบบสอบถามด้านคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ 4) แบบสอบถามด้านคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า และ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

ผลการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยสามารถเขียนเป็นขั้นตอน ได้ดังนี้ 1) ผลการศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกกวัก จากการ สัมภาษณ์เกษตรกรเจ้าของสวน พบว่าเกษตรกรเจ้าของสวนมีความต้องการให้ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสัญลักษณ์บรรจุภัณฑ์ และฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ ให้มีความทันสมัย และเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ 2) การออกแบบตราสัญลักษณ์บ้านสวนนกกวัก พบว่าตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=4.16$, S.D.=0.73) โดยใช้เทคนิคการออกแบบตราสินค้าแบบผสมผสาน (Combination Form) คือ เป็นการออกแบบที่ใช้ตัวอักษร รูปภาพ หรือกราฟิกมาประยุกต์ ผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยใช้สีเขียว ในการออกแบบ ซึ่งเป็นเทคนิคการใช้สีเอกรงค์ (Monochrome) คือ การใช้สี สีเดียว หรือการใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสี และบุคลิกภาพของแบรนด์ (Brand Personality) คือ "Sincerity" ความจริงใจ จิตใจดี สร้างความสบายใจ และสะท้อนถึงความอบอุ่น หลังจากที่ได้ ตราสัญลักษณ์รูปแบบใหม่แล้ว (รูปแบบที่ผ่านการคัดเลือก) ขั้นตอนต่อไปก็จะนำมาประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ จากผู้บริโภค จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่า อยู่ที่ ($\bar{X}=4.03$, S.D.=0.63) 3) การออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้าง เลือกใช้เป็นถ้วยพลาสติกใสอาหาร มีฝาปิด (PP) 500 ml. ซึ่งบรรจุภัณฑ์ด้วย PP เป็นชนิดบรรจุภัณฑ์พลาสติกกึ่งคงรูป ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันมาก 4) การออกแบบฉลากสินค้า พบว่าฉลากสินค้า รูปแบบที่ 2 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=4.08$, S.D.=0.84) 5) การประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนน อยู่ ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=3.91$, S.D.=0.50)

คำสำคัญ : ตราสัญลักษณ์, บรรจุภัณฑ์, ฉลากสินค้า, เกษตรกรเจ้าของสวน, บ้านสวนนกกวัก

¹ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Abstract

This research aimed to 1) study data of Ban Suan Nok Kwak and spicy santol salad product, 2) develop Ban Suan Nok Kwak's logo for packaging design of spicy santol salad product in Prachin Buri Province, and 3) assess customer satisfaction toward packaging design of spicy santol salad product in Prachin Buri Province. The research instruments included 1) the interview form for the farm owner, 2) the questionnaire about logo pattern selection, 3) the satisfaction assessment form toward logo design, 4) the questionnaire about label pattern selection, and 5) the satisfaction assessment form toward packaging design.

According to the results, the process can be described as follows. 1) For the results of the studied data of Ban Suan Nok Kwak by the interview with the farm owner, it was found that he would like the researcher to design new patterns of logo, packaging, and label with modern looks and suitable for the product. 2) For Ban Suan Nok Kwak's logo design, it was found that Pattern 1 had the highest score, representing "Very suitable" ($\bar{X}=4.16$, S.D.=0.73). Combination form was used as the logo design technique. To clarify, letters, image, or graphics were applied and combined for design. Green was the selected color based on monochrome technique, i.e., using a single color or the only one prominent color, but with different shades. "Sincerity" was brand personality, representing kindness and comfort; and reflected warmth. After the new logo pattern was obtained (The selected pattern), satisfaction toward logo design in 100 consumers was assessed. It was found that the rated score represented "Very suitable" ($\bar{X}=4.03$, S.D.=0.63). 3) For structural packaging design, 500 ml lidded plastic food containers were selected. These PP containers were semirigid plastic packaging, widely used in general. 4) For label design, it was found that Pattern 2 had the highest score, representing "Very suitable" ($\bar{X}=4.08$, S.D.=0.84). 5) And for satisfaction assessment in 100 consumers, it was found that the rated score represented "Very suitable" ($\bar{X}=3.91$, S.D.=0.50).

Keyword: Logo, Packaging, Label, Farm Owner, Ban Suan Nok Kwak

บทนำ

จังหวัดปราจีนบุรีถือเป็นจังหวัดที่มีแหล่งการเกษตรกรรมที่สำคัญ มีพื้นที่ทำการเกษตร 1,124,836 ไร่ คิด เป็นร้อยละ 37.79 ของพื้นที่ทั้งหมดโดยมีผลผลิตทางการเกษตรที่สำคัญ โดยเฉพาะด้านพืช ทั้งนี้พืชเศรษฐกิจที่สำคัญของปราจีนบุรี ได้แก่ ข้าว มันสำปะหลัง ไม้ยาง อ้อยโรงงาน และข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ สำหรับผลไม้ที่สำคัญ ได้แก่ ทุเรียน เงาะ และกระท้อน (แผนพัฒนาจังหวัด ปราจีนบุรี พ.ศ. 2561 – พ.ศ. 2564, 2559, 9-10) ทั้งนี้ ผลไม้ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดปราจีนบุรีก็คือ กระท้อนพันธุ์ลำยรักษ์ โดยมีลักษณะเนื้อฟู รสหวาน ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบของนักท่องเที่ยว ที่เข้ามา ท่องเที่ยว ในจังหวัดปราจีนบุรี

หนึ่งในพื้นที่ปลูกกระท้อน ก็คือ “บ้านสวนนกแก้ว” เลขที่ 96 ม.17 ต.บ้านพระ อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี โดย คุณมัทนา ชูผึ้ง เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” และเป็นประธานกลุ่ม โดยในกลุ่มมีจำนวนสมาชิก 10 คน ทั้งนี้คุณมัทนา ชูผึ้ง มีแนวคิดที่จะนำเอากระท้อนนอกท่อ คือ กระท้อนที่มีลักษณะ รูปทรงบิดเบี้ยว ผิวขรุขระ ซึ่งเป็นผลผลิตที่ไม่สมบูรณ์มากนัก นำมาแปรรูปเป็น ผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า และสร้างรายได้ให้แก่เกษตรกร เจ้าของสวน ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เกษตรกรเจ้าของสวนแล้วพบว่า ปัญหาในการขายสินค้า ผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง มีปัญหาด้านบรรจุภัณฑ์ที่ยังไม่มีประสิทธิภาพและความน่าเชื่อถือ จึงทำให้ขายสินค้าได้น้อย โดยเกษตรกรเจ้าของสวน มีแนวคิดที่จะพัฒนาตราสัญลักษณ์ และบรรจุภัณฑ์ โดยการพัฒนาขึ้นถือเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญที่เรียกว่า ส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ซึ่งต้องพัฒนาให้ตรงกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ที่มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับ ผลิตภัณฑ์ เช่น ตราสัญลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ กลยุทธ์บรรจุภัณฑ์ ป้ายฉลาก เป็นต้น (ฉัตรยาพร เสมอใจ, 2558, 13) ทั้งนี้การออกแบบและพัฒนาตราสัญลักษณ์ที่ดี ควรมีรูปลักษณ์ที่น่าจดจำ ให้ความรู้สึกคุ้นเคย แต่ต้องดูไม่ธรรมดา ควรมีความเรียบง่ายสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็ว แต่สมบูรณ์พร้อมด้วยสาระและรายละเอียด มีความร่วมสมัยเหมาะสมกับกาลเวลา ไม่ล้ายุคจนทำให้ล้าสมัยได้โดยเร็ว ตราสัญลักษณ์จะต้องสะดวกต่อการใช้งาน ดูเหมาะสมกับปรัชญาและกิจกรรมของ ผลิตภัณฑ์หรือกิจการนั้น ๆ ด้วย (ชัยรัตน์ อัครวงกูร, 2550, 59)

สินค้าอุปโภคบริโภคทุกชนิดจำเป็นต้องได้รับการออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างเหมาะสม ทั้งด้าน โครงสร้าง และกราฟิก จึงจะประสบความสำเร็จทางธุรกิจ เนื่องจากการออกแบบทั้งสองด้านมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน ดังนี้ 1) การออกแบบโครงสร้าง เป็นการกำหนดวัสดุ รูปแบบ รูปทรง ขนาด วิธีการบรรจุ การเปิดและการปิด ซึ่งมี กระบวนการวิจัยและทดสอบอย่างเป็นระบบ เพื่อให้บรรจุภัณฑ์มีสมบัติในการคุ้มครองผลิตภัณฑ์ได้ 2) การออกแบบกราฟิก คือการสื่อสารให้ผู้บริโภคเป้าหมายทราบเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ด้วยการนำองค์ประกอบของรูปภาพ ลวดลาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร สี และรูปทรงของบรรจุภัณฑ์มาสร้างภาพลักษณ์ภายนอกของบรรจุภัณฑ์ (มยุรี ภาค ลำเจียก, 2558, 37 - 38)

ปัจจุบันจากความเจริญทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม ทำให้เกิดการแข่งขันทางด้านการค้า สินค้าต่างๆ ผู้ผลิตแทบทั้งสิ้นจะต้องคำนึงถึงบรรจุภัณฑ์ของเขาโดยทันทีที่ควบคู่มากับตัวสินค้า จึงทำให้การคิดค้นหารูปแบบ หาข้อมูลเชื่อมโยง มาจนถึงระบบเศรษฐศาสตร์และระบบการตลาด (สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, 2555, 11) ผู้วิจัย จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง เพื่อสร้างภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือให้กับสินค้า โดยการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์นั้น เป็นการนำเอาศิลปะ และหลักการออกแบบ มาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ให้มีความสวยงาม ซึ่งเป็นวิธีการที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าสินค้า สร้างความโดดเด่นและความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่องได้ และตรงตามความต้องการของตลาดหรือความต้องการของลูกค้า ยิ่งบรรจุภัณฑ์มีคุณภาพมากขึ้นกว่าเดิมก็จะเป็นการเพิ่มมูลค่าสินค้า และสามารถสร้างรายได้ให้กับเกษตรกรเจ้าของสวนอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกแก้ว และผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง
2. เพื่อพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอน ทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

1. กรอบแนวคิดด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ ชัยรัตน์ อัครวางกูร (2550, 59) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบตราสัญลักษณ์นั้นต้องประกอบได้ด้วย
 - 1.1 รูปลักษณ์ต้องมีความน่าจดจำ
 - 1.2 มีความเรียบง่ายสื่อความหมายได้ชัดเจน
 - 1.3 มีความร่วมสมัยเหมาะสมกับกาลเวลา
 - 1.4 เหมาะสมสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์และกิจการ
2. กรอบด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ มยุรี ภาคลำเจียก (2556, 28-50) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบบรรจุภัณฑ์นั้นต้องประกอบได้ด้วย
 - 2.1 การพัฒนาและออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์เป็นกระบวนการที่อาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรม ซึ่งเป็นเหตุเป็นผล มีการวิจัยและทดสอบเป็นขั้นตอน เพื่อที่จะได้ข้อกำหนดที่สมบูรณ์ ด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ อันจะนำไปสู่การสั่งซื้อบรรจุภัณฑ์มาใช้ในการ

บรรจุ และจัดจำหน่ายสินค้า จนถึงร้านค้า และมีผู้บริโภค อีกทั้งให้ความมั่นใจว่าบรรจุภัณฑ์นั้นจะสามารถผลิตในเชิงการค้า ในราคาต้นทุนที่ทั้งผู้ผลิตและผู้ใช้บรรจุภัณฑ์ยอมรับได้ ขั้นตอนต่าง ๆ ในการพัฒนาและออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าอุปโภคและบริโภค ที่มุ่งเน้นการจัดจำหน่ายในเชิงธุรกิจ มีดังนี้

- 2.1.1 การศึกษาข้อมูลที่ต้องการในการพัฒนาและออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์
- 2.1.2 การออกแบบและข้อกำหนดด้านแบบโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์
- 2.1.3 การจัดทำ การประเมินและเลือกต้นแบบบรรจุภัณฑ์
- 2.1.4 การออกข้อกำหนดที่สมบูรณ์ด้านโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์

2.2 การพัฒนาและออกแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์จะต้องดำเนินการหลังจากได้ต้นแบบการออกแบบโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์แล้ว โดยนำรูปร่าง รูปทรง วัสดุ และขนาดที่คัดเลือกแล้ว มาตกแต่งด้วยการให้ สี สัน ลวดลาย รูปทรง ข้อความ เพื่อสื่อสาร ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้ผู้บริโภคซื้อสินค้า รวมทั้งเกิดความทรงจำ ในสินค้านั้นเพื่อการซื้อครั้งต่อไปด้วย ขั้นตอนต่าง ๆ ที่ใช้ในการพัฒนาและออกแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์สำหรับ สินค้าอุปโภคบริโภคที่มุ่งเน้นการจัดจำหน่ายในเชิงธุรกิจ มีดังนี้

- 2.2.1 การศึกษาข้อมูลที่ต้องการในการพัฒนาและออกแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์
- 2.2.2 การออกแบบและข้อกำหนดด้านแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์
- 2.2.3 การจัดทำ การประเมินและเลือกต้นแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์
- 2.2.4 การออกข้อกำหนดที่สมบูรณ์ด้านกราฟิกของบรรจุภัณฑ์

3. กรอบแนวคิดด้านการพัฒนาตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ของผู้วิจัย สามารถสรุปได้ ดังนี้

3.1 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องสอบถามความต้องการด้านแนวคิด ด้านรูปลักษณ์ และการใช้สี จากผู้ประกอบการเจ้าของสินค้า เพื่อให้การออกแบบนั้นเป็นไปตามความต้องการ และเหมาะสมกับกิจการที่ผู้ประกอบการได้ทำอยู่ โดยใช้หลักทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบ เข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2 การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ต้องมีการศึกษาขนาด รูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ก่อนที่จะออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้ โดยการออกแบบนั้นจะต้องเน้นเรื่องโครงสร้างบรรจุภัณฑ์และกราฟิกบรรจุภัณฑ์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี ผู้วิจัยสามารถเขียนประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกแก้ว และผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ ข้อมูล ดังนี้

1.1 ประชากร ได้แก่ เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว”

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” จำนวน 3 ท่าน

2. เพื่อพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับ
ผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

2.1 ประชากร ได้แก่ เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” , ผู้เชี่ยวชาญด้านการ
การออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว”, ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์
กระถอน ทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี

3.1 ประชากร ได้แก่ ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง

3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน

ขอบเขตในการวิจัย

การศึกษและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี ผู้วิจัยสามารถกำหนดขอบเขตงานวิจัย คือ
บ้านสวนนกแก้ว เลขที่ 96 ม.17 ต.บ้านพระ อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์
กระถอนทรงเครื่อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับ
บ้านสวนนกแก้ว และข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง

2. แบบสอบถามด้านคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์เพื่อเป็นการสอบถามการเลือกรูปแบบ
ตราสัญลักษณ์ จาก 3 รูปแบบให้เหลือเพียง 1 รูปแบบ ที่มีความเหมาะสมที่สุด โดยคัดเลือกแบบ
จากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้าน สวนนกแก้ว”, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการ
ตลาด จำนวน 5 ท่าน

3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์เป็นการนำตราสัญลักษณ์
ที่ผ่านการ คัดเลือก นำมาสอบถามความพึงพอใจจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง จำนวน
100 คน

4. แบบสอบถามด้านคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า เพื่อเป็นการสอบถามการเลือกรูปแบบฉลากสินค้าจาก 3 รูปแบบให้เหลือเพียง 1 รูปแบบ ที่มีความเหมาะสมที่สุด โดยคัดเลือกแบบจากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวน นกกวก”, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน

5. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นการนำบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา นำมาสอบถามความพึงพอใจจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบสัมภาษณ์เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกกวก” วิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์และเขียน วิเคราะห์เป็นเชิงบรรยาย เกี่ยวกับเรื่องราวความเป็นมา และอัตลักษณ์ของสวน “บ้านสวนนกกวก” และข้อมูล เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง

2. แบบสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ตามความคิดเห็นจากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกกวก”, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน แล้วนำมาวิเคราะห์ ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูล โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ตามความคิดเห็นจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4. แบบสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า ตามความคิดเห็นจากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้าน สวนนกกวก”, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยการ ใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ตามความคิดเห็นจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ กระท้อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

4.51-5.00 หมายถึงเหมาะสมมากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึงเหมาะสมมาก

2.51-3.50 หมายถึงเหมาะสมปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึงเหมาะสมน้อย

1.00-1.50 หมายถึงเหมาะสมน้อยที่สุด

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลประวัติความเป็นมาของบ้านสวนนกแก้ว จังหวัดปราจีนบุรี และข้อมูลด้าน ผลิตภัณฑ์กระท่อนทรงเครื่อง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางในการตราสัญลักษณ์ และบรรจุภัณฑ์ต่อไป
2. ขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยจะออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ ตามความคิดเห็นจากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” , ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 1 รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด เพื่อนำผลงานมาใช้ในการสร้างแบรนด์
3. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ตามความคิดเห็นจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระท่อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน
4. ขั้นตอนการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ และฉลากสินค้า โดยขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ สำเร็จที่มีความเหมาะสมกับขนาดรูปทรงของกระท่อนทรงเครื่อง และออกแบบฉลากสินค้า จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า ตามความคิดเห็นจากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว”, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 1 รูปแบบ ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด เพื่อนำผลงานมาใช้งานจริง
5. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ตามความคิดเห็นจากผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์กระท่อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผลงานวิจัย

ตารางที่ 1 รายละเอียดวิธีการดำเนินวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกแก้ว และผลิตภัณฑ์กระท่อนทรงเครื่อง		
1) แบบสัมภาษณ์ เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว”	เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” จำนวน 3 ท่าน	สรุปผลเป็นเชิงบรรยาย เพื่อหาแนวทางในการ ออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์
วัตถุประสงค์ : 2. เพื่อพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระท่อนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี		
1) แบบสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์	เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว”, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนน มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

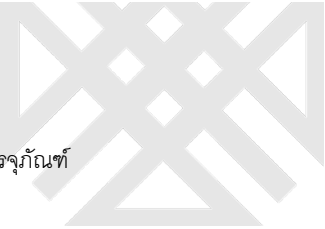
2) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อ การออกแบบตราสัญลักษณ์	ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนน มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3) แบบสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า	เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้าน สวนนกแก้ว”, ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนน มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
วัตถุประสงค์ : 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์กระท้อน ทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี		
1) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์	ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนน มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้ สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกแก้ว และผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกแก้ว และผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง

ผลการเก็บรวบรวมข้อมูล	
1. ข้อมูลทั่วไป	บ้านสวนนกแก้ว บ้านเลขที่ 96 ม.17 ต.บ้านพระ อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง
2. ผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง	กระท้อนพันธุ์อีล่า เป็นกระท้อนพันธุ์พื้นเมือง ของจังหวัดปราจีนบุรี นำมาผลิตเป็นกระท้อนทรงเครื่อง โดยมีส่วนผสม ดังนี้ 1) กระท้อน 2) ถั่วลิสงคั่วป่น (สำหรับโรย) 3) กุ้งแห้ง (สำหรับโรย) 4) หอมแดงซอย (สำหรับโรย) 5) พริกแดงจินดาซอย (สำหรับโรย) 6) กะปิ หวานน้ำตาลหวาน จำหน่าย ถุงละ 35 บาท



3. ตราสัญลักษณ์รูปแบบเก่า	ตราสัญลักษณ์รูปแบบเก่ามีการออกแบบโดยใช้ภาพประกอบผลไม้ ได้แก่ มังคุด กระทอน ทุเรียน และขนุน นำมาจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ แบบจังหวะ (Rhythm) มีการใช้สีแบบ 6 สีทำให้ภาพรวมของตรา สัญลักษณ์รูปแบบเก่า มีรายละเอียดมากจนเกินไป ทำให้ยากต่อการจดจำ
4. บรรจุภัณฑ์รูปแบบเก่า	บรรจุภัณฑ์รูปแบบเก่านั้น ผลิตภัณฑ์กระทอนทรงเครื่องจะบรรจุในถุงพลาสติกใสรัดด้วยหนังยาง ทำให้ไม่สามารถปกป้องผลิตภัณฑ์ภายใน ได้ดี และดูไม่มีความน่าเชื่อถือ

2. ผลการออกแบบตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระทอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรีสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว



ภาพที่ 1 : ตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว 3 รูปแบบ
(ที่มา : จุฑามาศ เกียรติเวช, 2565)

2.2 ขั้นตอนการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว

ตารางที่ 3 ผลการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. รูปลักษณ์มีลักษณะจดจำได้ง่าย	4.60	0.54	3.40	0.54	3.00	0.70
2. มีความเรียบง่ายสื่อความหมายได้ชัดเจน	3.80	0.83	3.20	0.44	2.80	0.44
3. การใช้สีมีความเหมาะสม	4.60	0.54	3.80	0.44	3.40	0.89
4. การใช้ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.20	0.83	3.40	0.54	3.00	0.00
5. เหมาะสมสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์และกิจการ	3.60	0.89	3.60	0.54	3.40	0.54
รวม	4.16	0.73	3.48	0.50	3.12	0.51

จากตารางที่ 3 ผลการสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ ตามความคิดเห็นจาก เกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” , ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดจำนวน 5 ท่าน พบว่าตราสัญลักษณ์ รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่า อยู่ที่ ($\bar{X}$ =4.16, S.D.=0.73)



ภาพที่ 2 : ตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว ที่ผ่านการคัดเลือก
(ที่มา : จุฑามาศ เกียรติเวช, 2565)

2.3 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์
ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. รูปลักษณ์มีลักษณะจดจำได้ง่าย	4.03	0.62	เหมาะสมมาก
2. มีความเรียบง่ายสื่อความหมายได้ชัดเจน	3.84	0.59	เหมาะสมมาก
3. การใช้สีมีความเหมาะสม	4.28	0.69	เหมาะสมมาก
4. การใช้ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.35	0.62	เหมาะสมมาก
5. เหมาะสมสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์และกิจการ	3.69	0.61	เหมาะสมมาก
รวม	4.03	0.63	เหมาะสมมาก

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ ตาม

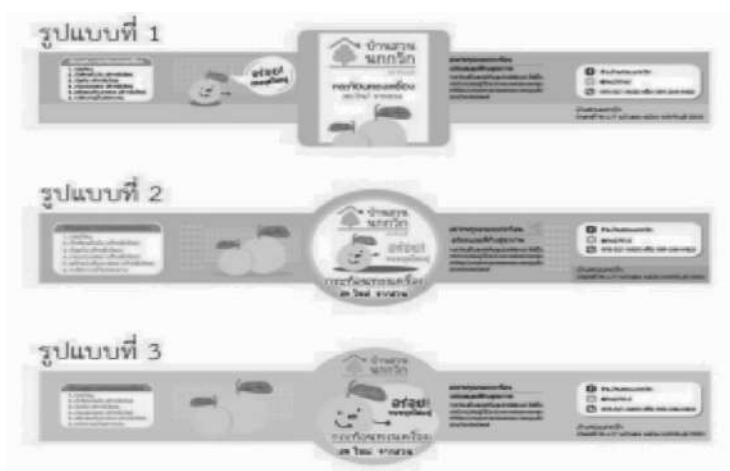
ศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี

ความคิดเห็นจาก ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}$ =4.03, S.D.=0.63)

2.4 ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้าง เพื่อใช้ในการบรรจุผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง
ตารางที่ 5 บรรจุภัณฑ์โครงสร้าง

บรรจุภัณฑ์โครงสร้าง	
	ถ้วยพลาสติกใสอาหาร มีฝาปิด (PP) 500 ml. ขนาด เส้นผ่านศูนย์กลางด้านบน 11.5 เซนติเมตร ขนาด เส้นผ่านศูนย์กลางด้านล่าง 8 เซนติเมตร ความสูง 7 เซนติเมตร ทั้งนี้ที่เลือกใช้บรรจุภัณฑ์แบบสำเร็จรูป ชนิดนี้ เพราะมีขนาดที่เหมาะสมกับรูปลักษณะของ ผลิตภัณฑ์ อีกทั้งหาซื้อได้ง่าย และมีราคาไม่สูงมากนัก

2.5 ขั้นตอนการออกแบบฉลากสินค้า



ภาพที่ 3 : ฉลากสินค้า 3 รูปแบบ
(ที่มา : จุฑามาศ เกียรติเวช, 2565)

2.6 ขั้นตอนการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า

ตารางที่ 6 ผลการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. รูปแบบฉลากสินค้ามีความน่าสนใจ	4.20	0.83	4.00	1.00	3.20	0.83
2. สดสวย และรูปภาพประกอบ มีความน่าสนใจ	3.40	0.89	4.40	0.54	3.80	0.83
3. การใช้ตัวอักษร มีความเหมาะสม	3.80	1.30	4.20	0.83	3.60	1.14
4. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ครบถ้วน	3.60	1.14	3.80	0.83	3.80	0.83
5. วัสดุในการผลิตมีความเหมาะสม	3.80	0.83	4.00	1.00	3.20	0.83
รวม	3.76	1.00	4.08	0.84	3.52	0.89

จากตารางที่ 6 ผลการสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า ตามความคิดเห็นจากเกษตรกร เจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” , ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน พบว่าฉลากสินค้า รูปแบบที่ 2 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}$ =4.08, S.D.=0.84)



ภาพที่ 4 : ฉลากสินค้าที่ผ่านการคัดเลือก
(ที่มา : จุฑามาศ เกียรติเวช, 2565)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์กระท้อน ทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี

ศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกกรักร เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี



ภาพที่ 5 : บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง
(ที่มา : จุฑามาศ เกียรติเวช, 2565)

ตารางที่ 7 ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระถอน ทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. สีส้น สร้างความจดจำของผู้พบเห็นได้ดี	3.68	0.46	เหมาะสมมาก
2. ลวดลาย และรูปภาพประกอบ มีความน่าสนใจ	3.46	0.50	เหมาะสมปานกลาง
3. การใช้ตัวอักษร มีความเหมาะสม	4.42	0.55	เหมาะสมมาก
4. โครงสร้างบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสม	4.48	0.50	เหมาะสมมาก
5. บรรจุภัณฑ์ใช้งานง่าย เปิดและปิดสะดวก	3.51	0.50	เหมาะสมมาก
รวม	3.91	0.50	เหมาะสมมาก

จากตารางที่ 7 ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับ ผลิตภัณฑ์กระถอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี ตามความคิดเห็นจากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ กระถอนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}$ =3.91, S.D.=0.50)

อภิปรายและสรุปผล

การศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ กระทอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรี สามารถอภิปรายและสรุปผลตาม วัตถุประสงค์ได้ดังนี้ 1. ผลการศึกษาข้อมูลบ้านสวนนกแก้ว และผลิตภัณฑ์กระทอนทรงเครื่อง จากการสัมภาษณ์เกษตรกร เจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” พบว่าเกษตรกรเจ้าของสวนมีความต้องการให้ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ ให้มีความทันสมัย และเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ 2. ผลการพัฒนาตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว เพื่อใช้ในการ ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ กระทอนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรีสามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้ว ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 รูปแบบ และนำมาสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ จากเกษตรกรเจ้าของสวน “บ้านสวนนกแก้ว” , ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 1 รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยการคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์ บ้านสวนนกแก้วนั้น พบว่าตราสัญลักษณ์ รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}$ =4.16, S.D.=0.73)

ตารางที่ 8 สรุปผลการออกแบบตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 1 (รูปแบบที่ถูกคัดเลือก)

สรุปผลการออกแบบตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 1 (รูปแบบที่ถูกคัดเลือก)	
เทคนิคในการออกแบบ	มีการใช้เทคนิคการออกแบบตราสินค้าแบบผสมผสาน (Combination Form) คือเป็นการออกแบบที่ใช้ตัวอักษร รูปภาพ หรือกราฟิกอื่น ๆ มาประยุกต์ ผสมผสานเข้าด้วยกัน (ชัยรัตน์ อัสวางกูร, 2550, 59)
Concept ในการออกแบบ	สบายใจไปกับธรรมชาติ เป็นการออกแบบตราสัญลักษณ์ ที่นำความเป็นบ้าน และความเป็นธรรมชาติ (ต้นกระทอน) มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงบ้านหลังนี้เป็นที่ ที่จะส่งต่อความสบายใจและความอบอุ่นให้กับผู้คน และผู้บริโภค
ภาพสัญลักษณ์ต้นไม้ และ จัวบ้าน	ใช้เทคนิคการออกแบบโดยใช้รูปร่างเรขาคณิต (Geometric Shape) ซึ่งรูปร่างที่ได้จากการดัดแปลงให้เกิดเป็นรูปร่างง่าย ๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม หรือวงกลม เป็นต้น แล้วนำส่วนประกอบที่ได้ออกแบบและตัดทอนมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็น รูปภาพ (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550, 63)

การใช้สีในการออกแบบ	โดยใช้สีเดียวในการออกแบบ ซึ่งเป็นเทคนิคการใช้สีเอกรงค์ (Monochrome) คือ การใช้สี สีเดียว หรือการใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มี การลดหลั่นกันในเรื่อง น้ำหนักสี สีเดียวนั้นเป็นสีวรรณะเย็น (Cool Tone) จะให้ความรู้สึกที่ปรากฏในภาพจะแสดงถึงความสงบ ความสดชื่น สบายใจ ธรรมชาติ และความสดใหม่ (พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, 2547, 37)
บุคลิกภาพของแบรนด์ (Brand Personality)	"Sincerity" ความจริงใจ จิตใจดี สร้างความสบายใจ และสะท้อนถึงความ อ่อนนุ่
ระดับความคิดเห็น (คะแนน)	รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงสุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=4.16$, S.D.=0.73)

หลังจากที่ได้ตราสัญลักษณ์รูปแบบใหม่แล้ว (รูปแบบที่ผ่านการคัดเลือก) ขั้นตอนต่อไปก็จะนำมา ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์จากผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระทอนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=4.03$, S.D.=0.63)

2.2 ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้าง เพื่อใช้ในการบรรจุผลิตภัณฑ์กระทอนทรงเครื่อง จากการสัมภาษณ์สอบถามความต้องการของเกษตรกรเจ้าของสวน "บ้านสวนนกแก้ว" พบว่าเกษตรกรเจ้าของ สวน ต้องการใช้บรรจุภัณฑ์สำเร็จรูป เพื่อลดต้นทุนในการผลิต ผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์สำเร็จที่มีความเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ จึงเลือกใช้เป็น ถ้วยพลาสติกใสอาหาร มีฝาปิด (PP) 500 ml. ซึ่งบรรจุภัณฑ์ถ้วย PP เป็นชนิดบรรจุภัณฑ์พลาสติกกึ่งคงรูป ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันมาก (สุภาภรณ์ ธีระจันทร์, 2559, 88-89) ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางด้านบน 11.5 เซนติเมตร ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางด้านล่าง 8 เซนติเมตร ความสูง 7 เซนติเมตร ทั้งนี้ที่ เลือกใช้บรรจุภัณฑ์แบบสำเร็จรูปชนิดนี้ เพราะมีขนาดที่เหมาะสมกับรูปลักษณะของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งหาซื้อได้ง่ายมี ราคาไม่สูงมากนัก ทั้งนี้ถาดและถ้วยพลาสติกสำหรับอาหาร นิยมใช้ PP ซึ่งผลิตโดยใช้วิธี การอัดขึ้นรูปร้อนจาก แผ่นพลาสติก และฉีดขึ้นรูป โดยชนิด PP สามารถอุ่นร้อนในตู้อบไมโครเวฟได้ (มยุรี ภาคลำเจียก, 2560, 57-58) 2.3 ขั้นตอนการออกแบบฉลากสินค้า ผู้วิจัยได้ออกแบบฉลากสินค้าจำนวน 3 รูปแบบ และ นำมาสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบฉลากสินค้า จากเกษตรกรเจ้าของสวน "บ้านสวนนกแก้ว" , ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 5 ท่าน เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 1 รูปแบบที่มีความเหมาะสม มากที่สุด พบว่าฉลากสินค้า รูปแบบที่ 2 ได้คะแนนสูงสุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=4.08$, S.D.=0.84)

โดยการออกแบบฉลากสินค้านั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นฉลากแบบสายคาด ขนาด 22x5 เซนติเมตร ซึ่งฉลากแบบสายคาดจะเป็นสติ๊กเกอร์ที่จะยึดติดระหว่างตัวถ้วยกับฝาถ้วย ทำให้บรรจุภัณฑ์

มีความน่าเชื่อถือ โดยบรรจุภัณฑ์นั้นได้ใส่ข้อมูลที่สำคัญลงไป ได้แก่ ตราสัญลักษณ์ ข้อมูลผลิตภัณฑ์ ส่วนประกอบ ข้อมูล การติดต่อ เพื่อให้ผู้บริโภคได้เข้าใจและสามารถกลับมาซื้อซ้ำได้ โดยการใช้สี ส้มในการออกแบบ ซึ่งเป็นสีของผล กระท้อน นำองค์ประกอบต่าง ๆ นำมาจัดวางด้วยระบบกริด โดยใช้เทคนิคการจัดกริดแบบสองมิติ คือระบบที่เกิด จากการลากเส้นแนวตั้งและแนวนอนให้ตัดกันเป็น รูปตารางสี่เหลี่ยมบนพื้นระนาบที่จำลองการจะสร้างสรรค์ผลงาน ระบบกริดจะสามารถให้ผู้ออกแบบ ทำงานได้ง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพ (สกนธ์ ภู่งานดี, 2554, 55)

หลังจากนั้น ผู้วิจัยจะนำฉลากที่ผ่านการคัดเลือกมาผลิตเป็นสติ๊กเกอร์ หรือฉลากกาวย (Pressure Sensitive Label) มีลักษณะเฉพาะ คือ ที่ด้านหลังมีการเคลือบกาวย แล้วใช้วัสดุอีกชั้นที่ เรียกว่า Liner ปิดทับกาวย ไว้ เพื่อไม่ให้สติ๊กเกอร์เกาะติดกันเวลาม้วนหรือเวลาวางทับกัน (มยุรี ภาค ลำเจียก, 2560, 25) โดยผู้วิจัยเลือกใช้สติ๊กเกอร์พลาสติก PP สีขาวมันกันน้ำ พิมพ์ด้วยระบบดิจิตอล คุณภาพสูง ภาพจะคมชัดทุกรายละเอียด หลังจากการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์กระท้อนทรง เครื่องปรับอากาศชาย จากถูละ 35 บาท เป็นถูละ 65 บาท ทำให้ เกษตรกรเจ้าของสวน มีรายได้ เพิ่มขึ้น

3. ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บริโภค ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับ ผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง จังหวัดปราจีนบุรีซึ่งเป็นขั้นตอนในการนำบรรจุภัณฑ์ต้นแบบไปประเมิน ความพึงพอใจจากผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์กระท้อนทรงเครื่อง จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนนอยู่ใน ระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ($\bar{X}=3.91$, S.D.=0.50)

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำแนวทางในการวิจัยไปปรับปรุง และพัฒนา กับผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้ หรือสามารถ นำเอารูปแบบ การเลือกใช้บรรจุภัณฑ์สำเร็จรูปมาปรับใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตนเองได้
2. สามารถศึกษาแนวทางการพัฒนาทางด้านการตลาด และบูรณาการกับศาสตร์ของการ ออกแบบ เพื่อ ส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งทางการตลาด
3. สามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการช่องทางโฆษณาผลิตภัณฑ์ เพื่อขยายตลาด และเพิ่มช่อง ทางการขายและการประชาสัมพันธ์อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ชัยรัตน์ อัครวางกูร. (2550). ออกแบบให้โดนใจ คู่มือการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้ประกอบการ และนักออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ทังฮั่วชินการพิมพ์.
- แผนพัฒนาจังหวัดปราจีนบุรี. (2559). แผนพัฒนาจังหวัดปราจีนบุรี พ.ศ. 2561 – พ.ศ. 2564. พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. (2547). เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- มยุรี ภาคลำเจียก. (2558). รอบรู้บรรจุภัณฑ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จินดาสาส์นการพิมพ์.

_____. (2556). บรรจุภัณฑ์สินค้าอุปโภคบริโภค. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์หิรัญ.

_____. (2560). คู่มือบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน สำหรับผู้ประกอบการเครื่องสำอาง SME.

กรุงเทพฯ : จินดาสาส์นการพิมพ์.

สกันธ์ ภู่งามดี. (2554). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อผลิตงานโฆษณา. กรุงเทพฯ: นเรศการพิมพ์.

สุภาภรณ์ ธีระจันทร์. (2559). การบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ : สุภัชนิพนธ์ พรินติ้ง กรุป.

สุมาลี ทองรุ่งโรจน์. (2555). Packaging Design ออกแบบบรรจุภัณฑ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:

วาดศิลป์. อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์.



การศึกษาและออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน
กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว



การศึกษาและออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

Study and logo designs to promote community products: The case study of Yep Pak Thakroi Pang Sida Group, Tha Yaek Subdistrict, Muang District, Sa Kaeo Province.

Received November 21, 2022
Revised March 29, 2023
Accepted April 7, 2023

ธัญ ชาญกิจชัยโย¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการศึกษาและออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการสัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา พบว่ากิจกรรมของกลุ่ม คือการรับซ่อมและตัดเย็บเสื้อผ้าในงานพิธี โดยผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บส่วนใหญ่จะทอขึ้นภายในชุมชน ทั้งยังได้ผลิตกระเป๋าสานและผ้าทอเพื่อจัดจำหน่าย นอกจากนี้ยังพบว่าสถานที่ตั้งของกลุ่มตั้งอยู่ใกล้กับอุทยานแห่งชาติปางสีดา ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสระแก้วและเป็นถิ่นที่อยู่ของผีเสื้อหลากหลายสายพันธุ์ และในทุกปีเริ่มตั้งแต่เดือนกรกฎาคมถึงสิงหาคม ทางจังหวัดสระแก้วได้จัดเทศกาลผีเสื้อปางสีดาขึ้นเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวและเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจภายในจังหวัด 2) เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการออกแบบ ออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการออกแบบ ประกอบด้วยการออกแบบตราสัญลักษณ์ ชื่อกลุ่มและประโยคคำโปรย สี และสัญลักษณ์ ขั้นตอนการออกแบบ นำผลสรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาแปลผลในรูปแบบ Mood Board เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปทำการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน เพื่อทำการคัดเลือกตราสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมที่สุดเพียง 1 รูปแบบ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์ โดยนักท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 100 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจเพื่อใช้ในการวิเคราะห์หาค่าสถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการประเมินความพึงพอใจตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.71) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านสีสันทันสวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.64) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.61) รองลงมาได้แก่ ด้านแสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.61) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.61) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าในทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบตัวอักษร ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.40) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.81)

คำสำคัญ : 1.ตราสัญลักษณ์ 2.ผลิตภัณฑ์ชุมชน 3.ปางสีดา 4.ประชาสัมพันธ์

¹ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์



Abstract

A research on Study and logo designs to promote community products: The case study of Yep Pak Thakroi Pang Sida Group, Tha Yaek Subdistrict, Muang District, Sa Kaeo Province. The goals were 1) To study the identity of the Pang Sida Embroidery Group in Tha Yaek Sub-district, Mueang District, Sa Kaeo Province. The researcher has studied from the document. and related research including interviews with representatives of Pang Sida embroidery group Found that the business of the group is to repair and sew clothes in the ceremony Most of the fabrics used in sewing are woven within the community. It also produces woven bags and woven fabrics for distribution. It was also found that the group's location was close to Pang Sida National Park. Which is a famous natural tourist attraction of Sa Kaeo Province and is home to many species of butterflies and every year starting from July to August, Sa Kaeo Province organizes the Sida Butterfly Festival. To publicize tourist attractions and to stimulate the economy within the province. 2) To design the logo of the Yep Pak Thakroi Pang Sida Group in Tha Yaek Subdistrict, Mueang District, Sa Kaeo Province. The researcher has divided the design process into 2 stages, namely the pre-design stage. It consists of a logo design. Group names and phrases, taglines, colors and symbols, design stages Bring the results from the analysis of the data to be interpreted in the form of a Mood Board to be used in the design of the emblems of the Sida Embroidery Group, amounting to 3 patterns, and evaluated. By 3 design experts to select only one of the most suitable emblems. 3) To assess the satisfaction with the emblem. There were 100 tourists in Pang Sida National Park, Tha Yaek Subdistrict, Mueang District, Sa Kaeo Province. The research tools were satisfaction assessment form. to be used in the analysis of mean statistical values and standard deviation.

The results of the satisfaction assessment of the logo of the Yep Pak Thakroi Pang Sida Group, Tha Yaek Subdistrict, Mueang District, Sakaao Province Overall, the satisfaction level was at the highest ($\bar{X}$ = 4.53) standard deviation (SD = 0.71). colorful side It was on average higher than the others at the highest level. The mean was at ($\bar{X}$ = 4.64), the standard deviation (SD = 0.61), followed by The aspect represents the identity of the community. at the highest level The mean ($\bar{X}$ = 4.61) standard deviation (SD = 0.61) and the lesser mean in all aspects, namely the font aspect. which is at a high level The mean is ($\bar{X}$ = 4.40) standard deviation (SD = 0.81).

Keywords: 1. Design 2. Community Products 3. Pang Sida 4. Promotion

บทนำ

ผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นอีกหนึ่งปัจจัยซึ่งช่วยในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจตามนโยบายจากทางภาครัฐที่สนับสนุนให้ชุมชนนำเอาองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างเป็นรายได้ให้กับชุมชน ทั้งนี้ ในการพัฒนาต่อยอดจากองค์ความรู้และภูมิปัญญาดังกล่าวยังเป็นการรักษามรดกทางวัฒนธรรมรวมทั้งยังเป็นการสืบทอดมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานซึ่งแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์และวิถีชีวิตของชุมชนในแต่ละท้องถิ่น ปัจจุบันด้วยความช่วยเหลือจากหน่วยงานภาครัฐ ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติได้จัดให้มีโครงการการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก สร้างการเติบโตและการหมุนเวียนของเศรษฐกิจฐานราก ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็ง สามารถพึ่งพาตนเองโดยดำเนินการผ่านกระบวนการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการและส่งเสริมการรวมกลุ่มในรูปแบบที่มีโครงสร้างกระจายรายได้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการรวมกลุ่มในรูปแบบที่มีโครงสร้างกระจายรายได้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ส่งเสริมช่องทางตลาดรวมทั้งการพัฒนาช่องทางและศูนย์กลางตลาดสินค้าชุมชนโดยครอบคลุมถึงช่องทางตลาดออนไลน์และช่องทางตลาดอื่น ๆ (แผนปฏิบัติการราชการรายปี (2565), 2565 : 14) ซึ่งได้เข้ามามีส่วนร่วมในการผลักดันโดยการจัดการอบรมและการจัดหาแหล่งเงินทุนให้กับชุมชนเพื่อเพิ่มศักยภาพให้กับชุมชนให้สามารถแข่งขันต่อไปได้ในระดับสากลทำให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็งซึ่งนำไปสู่ความยั่งยืนภายในชุมชนอย่างแท้จริง

จังหวัดสระแก้วเป็นอีกหนึ่งจังหวัดที่อยู่ภายใต้แผนการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากตามยุทธศาสตร์ชาติเนื่องจากจังหวัดสระแก้วเป็นจุดผ่านแดนระหว่างประเทศไทยและประเทศกัมพูชาซึ่งทำให้มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมรวมถึงทางด้านเศรษฐกิจ ทั้งนี้จังหวัดยังมีสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติซึ่งเป็นมรดกโลกรวมทั้งยังมีโบราณสถานที่สำคัญซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของชาติ นอกจากนี้ประชากรที่อาศัยอยู่ในจังหวัดสระแก้วส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มผู้อพยพมาจากต่างถิ่นตามนโยบายการจัดสรรที่ดินทำกินของรัฐและเพื่อเป็นการส่งเสริมอาชีพให้กับกลุ่มผู้อพยพรวมถึงประชาชนในพื้นที่รัฐบาลจึงได้มีนโยบายจัดการอบรมด้านอาชีพให้แก่กลุ่มผู้อพยพรวมถึงประชาชนในพื้นที่โดยการอบรมมุ่งเน้นไปที่การอบรมทางด้านอาชีพและแนวทางการทำการเกษตรทฤษฎีใหม่โดยการปรับเปลี่ยนทัศนคติใหม่ในการพัฒนา และให้ความสำคัญในการดำเนินงานในลักษณะองค์รวมให้ทุกมิติการพัฒนาเชื่อมต่อกันเป็นกระบวนการบนพื้นฐานแนวคิดของการพัฒนาจิตใจ การประกอบอาชีพ และที่ดินทำกิน ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์และฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยมีประชาชนเป็นเป้าหมายหลัก (ฐานข้อมูลโครงการพัฒนาพื้นที่ราบเชิงเขาจังหวัดสระแก้ว-ปราจีนตามพระราชดำริ ระยะที่-3, 2558 : 40) เพื่อให้กลุ่มผู้อพยพรวมถึงประชาชนในพื้นที่สามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดาเป็นอีกหนึ่งกลุ่มที่ได้เข้าร่วมการอบรมตามนโยบายจากทางภาครัฐและได้นำเอาองค์ความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประกอบเป็น

อาชีพโดยการเปิดร้านรับตัดเย็บเสื้อผ้า โดยในระยะแรกทางกลุ่มได้รับซ่อมเสื้อผ้าของคนภายในชุมชนรวมทั้งยังรับตัดเย็บชุดเพื่อใช้ในงานพิธี โดยผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บชุดส่วนใหญ่จะใช้ผ้าที่ถูกทอขึ้นภายในชุมชนต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ทางกลุ่มได้ส่งผลงานเข้าประกวดในงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าในเทศกาลผ้าสีดา ครั้งที่ 14 ประจำปี 2562 ซึ่งจัดโดยจังหวัดสระแก้วโดยผลงานที่ได้ส่งเข้าประกวดได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับ 2 และเพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพและมาตรฐานให้กับผลิตภัณฑ์ของทางกลุ่ม ๆ ทางกลุ่มจึงได้ขออนุญาตใช้เครื่องหมายมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนกับทางสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดสระแก้วและได้รับอนุญาตให้ใช้ได้ตั้งแต่วันที่ 4 กันยายน พ.ศ.2562 และเพื่อเป็นการขยายโอกาสทางการตลาดจากองค์ความรู้ที่มีอยู่ทางกลุ่มจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าเพื่อใช้ในการจัดจำหน่ายเป็นของฝากและของที่ระลึกของชุมชนซึ่งเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะช่วยเพิ่มรายได้ให้กับทางกลุ่ม ปัจจุบันทางกลุ่มยังไม่มีตราสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ซึ่งทางกลุ่มได้ผลิตจึงทำให้ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร เนื่องจากตราสัญลักษณ์มีความสำคัญต่อการสร้างการจดจำที่มีต่อผลิตภัณฑ์รวมทั้งยังช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับ อภิชาต พุกสวัสดิ์ (2556 : 162) ตราสินค้าที่ดีทำให้ผู้บริโภคเกิดความชื่นชอบและเห็นถึงความแตกต่างจากตราสินค้าของคู่แข่งส่งผลให้ตราสินค้ามีโอกาสที่เลือกซื้อจากผู้บริโภคได้สูง นอกจากนี้ภาพลักษณ์ตราสินค้าที่ดียังสามารถทำให้เกิดการขยายตราสินค้าได้ (Brand Extension) ซึ่งช่วยส่งเสริมด้านการขายและยังเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ที่ทางกลุ่มผลิตขึ้นซึ่งทำให้ทางกลุ่มมีรายได้เพิ่มขึ้นจนนำไปสู่ความมั่นคงทางด้านอาชีพ จากประเด็นดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะออกแบบและพัฒนาตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว เนื่องจากตราสัญลักษณ์เป็นสิ่งสำคัญด้านการตลาดที่ช่วยสร้างการจดจำและสร้างความน่าเชื่อถือซึ่งช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับตัวผลิตภัณฑ์ และยังสามารถนำไปใช้เพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ซึ่งช่วยส่งเสริมเรื่องการในการท่องเที่ยวได้อีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว
2. เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยการศึกษาและออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดซึ่งจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1.กรอบแนวคิดในการศึกษาข้อมูล เพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้เลือกใช้กรอบแนวคิดของ ปาพจน์ หนูนภาดี. (2555 : 238) ข้อมูลที่ควรทราบในการออกแบบสัญลักษณ์จะประกอบไปด้วย 1. ประวัติความเป็นมาขององค์กร 2. โครงสร้างขององค์กร 3. การดำเนินการของคู่แข่ง 4. การดำเนินการตลาดและการโฆษณา 5. การใช้งานสัญลักษณ์ 6. ข้อมูลจากการวิจัย 7. ภาพลักษณ์ที่เหมาะสม

2.กรอบแนวคิดในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ของ ทองเจือ เขียดทอง (2548 : 91-96) ได้แก่ 1.ความหมาย 2.ความเหมาะสมกับสื่อ 3.ความร่วมสมัย 4.ความน่าเชื่อถือ 5.ความเป็นเอกลักษณ์ 6.สี 7.ความเรียบง่าย 8.ความเป็นสากล 9.การนำไปใช้ประโยชน์ง่าย 10.เอกภาพ 11.ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

3.กรอบแนวคิดในการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวทางของ สุมิตรา ศรีวิบูลย์ (2547 : 74-80) 1.มีความเรียบง่าย 2.มีลักษณะเฉพาะตัว 3.เป็นสัญลักษณ์อันทรงคุณค่า 4.มีความแตกต่าง 5.เป็นสัญลักษณ์ที่บอกรายละเอียด 6.เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเชื่อมโยงสินค้าหรือบริการ 7.สัญลักษณ์ที่สื่อสารแตกต่างกัน 8.สัญลักษณ์ที่มีความงามเป็นเลิศ 9.เป็นสัญลักษณ์ที่ตอกย้ำความมีชื่อเสียงขององค์กร 10.ใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการขาย 11.ใช้งานได้นาน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว มีขอบเขตในการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ในการศึกษา ได้แก่ กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

2. ขอบเขตด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ ได้แก่ การออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อใช้บนผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา และเพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ โดยตราสัญลักษณ์ต้องมีรูปแบบที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน โดยผลที่ได้จากการ

ประเมินจะถูกนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบตราสัญลักษณ์ในขั้นตอนต่อไป

3.ขอเขตด้านการประเมินตราสัญลักษณ์เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเข้ามาท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 100 คน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้ลำดับขั้นตอนของการวิจัยซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้จำแนกข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ข้อมูลปฐมภูมิที่ได้จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา และข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มประชากรออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

2.1 ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ (Purposive Selection) จำนวน 2 คน

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ (Purposive Selection) จำนวน 3 คน

2.3 กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเข้ามาท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยกอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ (Accidental Sampling) จำนวน 100 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบสัมภาษณ์ ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 2 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปทำการวิเคราะห์และสรุปเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์

3.2 แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน ที่มีต่อตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตราสัญลักษณ์ต้นแบบจำนวน 3 รูปแบบ เพื่อใช้ในการประเมินและสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงตราสัญลักษณ์ให้มีความสมบูรณ์

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเข้ามาท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 100 คน ที่มีต่อตราสัญลักษณ์ทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ 1) สื่อสารข้อมูลได้อย่างครบถ้วน 2) แสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน 3) รูปแบบตัวอักษร 4) สี สันสวยงาม 5) ส่งเสริมด้านการตลาด 6) เรียบง่ายสร้างการจดจำ 7) มีความเป็นสากลร่วมสมัย

4. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 การศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการลงพื้นที่สัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 2 คน และทำการบันทึกภาพ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์และสรุปผล

4.2 การวิจัยการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว มีขั้นตอนในการออกแบบดังนี้

- ขั้นตอนการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา มาทำการวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

- ขั้นตอนการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำผลสรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาแปลผลในรูปแบบของ Mood Board เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปทำการประเมินโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน จากนั้นจึงนำผลการประเมินที่ได้มาทำการปรับปรุงเพื่อให้ได้ตราสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์และนำไปประเมินความพึงพอใจ

4.3 การประเมินความพึงพอใจตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว โดย กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเข้ามาท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 100 คน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว มีดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการลงพื้นที่สัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนรวมถึงข้อมูลด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ชุมชน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาสรุปโดยการบรรยาย

5.2 การวิเคราะห์การออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ประกอบด้วย

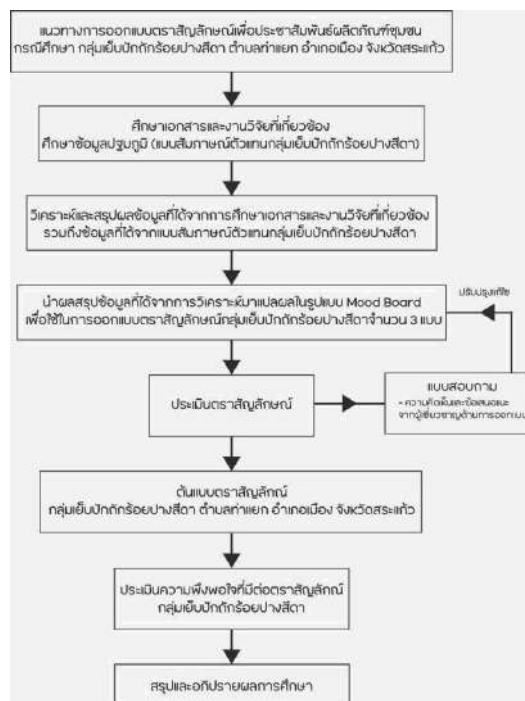
- ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบตราสัญลักษณ์โดยการนำข้อมูลจาก

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มมาสรุปแปลผลโดยการบรรยายในรูปแบบ Mood board

- ขั้นการออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยได้นำผลการสรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 รูปแบบ แล้วจึงไปทำการประเมินโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน และนำผลการประเมินรวมถึงข้อเสนอแนะที่ได้มาทำการสรุปผลโดยการบรรยาย

5.3 การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเข้ามาท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 100 คน ผู้วิจัยใช้หลักการ การวิเคราะห์ทางเลขคณิต เพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สรุปผลการวิเคราะห์โดยการบรรยาย โดยให้ผู้สอบถามเลือกตอบจากความต้องการและกำหนดการแปลค่าเฉลี่ยดังนี้

4.51-5.00	หมายความว่า	มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด
3.51-4.50	หมายความว่า	มีระดับความพึงพอใจมาก
2.51-3.50	หมายความว่า	มีระดับความพึงพอใจปานกลาง
1.51-2.50	หมายความว่า	มีระดับความพึงพอใจน้อย
1.00-1.50	หมายความว่า	มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด



ภาพที่ 1 ผังการดำเนินงานวิจัย

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการลงพื้นที่สัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 2 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง พบว่า กลุ่มเย็บปักถักร้อย ปางสีดา เดิมชื่อ “ร้านเก่งปางสีดา” ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2545 โดยกิจการของกลุ่มในระยะแรกได้แก่การรับซ่อมเสื้อผ้าของคนในชุมชน รวมทั้งยังรับตัดเย็บชุดเพื่อใช้ในงานพิธี โดยผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บชุดส่วนใหญ่คือผ้าที่ทอขึ้นภายในชุมชน ต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ทางกลุ่มได้ส่งผลงานการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าเข้าประกวดในเทศกาลผ้าผืนล้ำปางสีดา ครั้งที่ 14 ประจำปี 2562 โดยผลงานที่ส่งเข้าประกวดได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับ 2 และเพื่อเป็นการยกระดับให้กับผลิตภัณฑ์ที่ทางกลุ่มได้ผลิตขึ้น ทางกลุ่มจึงเสนอเรื่องเพื่อขออนุญาตให้เครื่องหมายมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนกับทางสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดสระแก้วและได้รับอนุญาตให้ใช้ในวันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2562

ปัจจุบันนอกจากการรับซ่อมเสื้อผ้าและตัดชุดสำหรับงานพิธี ทางกลุ่มยังได้ผลิตกระเป๋าสานและผ้าทอเพื่อจัดจำหน่ายโดยลวดลายของกระเป๋าสานและผ้าทอจะเน้นการนำลวดลายจากผ้าขาวม้าและลวดลายจากผืนเลื้อ มาประยุกต์ใช้จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มมีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ของชุมชนอื่นในจังหวัดสระแก้ว โดยช่องทางในการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของทางกลุ่มส่วนใหญ่จะเป็นการออกร้านตามงานเทศกาลต่าง ๆ ภายในจังหวัดสระแก้ว ทั้งนี้จากการศึกษาพบว่ากลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดาตั้งอยู่ใกล้กับอุทยานแห่งชาติปางสีดา ซึ่งเป็นอุทยานแห่งชาติที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสระแก้วและในทุกปี เริ่มต้นตั้งแต่ เดือนกรกฎาคม ถึง เดือนสิงหาคม จะมีนักท่องเที่ยวจากทั่วประเทศเดินทางเข้ามาอุทยานแห่งชาติปางสีดาเพื่อเยี่ยมชมความสวยงามของผืนเลื้อ เนื่องจากอุทยานแห่งชาติปางสีดาเป็นถิ่นที่อยู่ของผืนเลื้อหลากหลายสายพันธุ์ นอกจากความสวยงามของผืนเลื้อ อุทยานแห่งชาติปางสีดายังมีน้ำตกปางสีดาซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวมักจะเดินทางเข้ามาเพื่อใช้เป็นสถานที่สำหรับพักผ่อน โดยการเดินทางเข้ามาของนักท่องเที่ยวยังเป็นสิ่งช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับจังหวัดสระแก้วได้อีกทางหนึ่ง



ภาพที่ 2 ภาพการลงพื้นที่กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา

2. ผลการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

- ขั้นตอนการออกแบบ ผลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการลงพื้นที่สัมภาษณ์ ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 2 คน พบว่าสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ชื่อกลุ่มและประโยคคำโปรย เนื่องจากชื่อกลุ่มที่ใช้อยู่ในปัจจุบันยากต่อการจดจำรวมทั้งยังไม่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ที่ทางกลุ่มได้ผลิตขึ้นอยู่ในปัจจุบัน ทั้งยังไม่มีประโยคคำโปรยที่ใช้เพื่อกระตุ้นการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ผู้วิจัยจึงได้จัดการสนทนาแบบมีส่วนร่วม (Focus Group) จนได้ข้อสรุปร่วมกันว่าควรใช้ชื่อ “สีดาผ้าพื้นเมือง” แทนชื่อกลุ่มเดิม พร้อมกับเพิ่มประโยคคำโปรย ได้แก่ “ภูมิปัญญาล้ำค่าผืนผ้าของชาวไทย” เพื่อบอกเล่าความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ 2) สี ได้แก่ สีเขียว และสีน้ำเงินเนื่องจากทั้ง 2 สีนี้สื่อถึงความเป็นธรรมชาติของอุทยานแห่งชาติปางสีดาซึ่งเป็นอุทยานแห่งชาติที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติของจังหวัดสระแก้ว 3) สัญลักษณ์ ได้แก่ ผีเสื้อเนื่องจากอุทยานแห่งชาติปางสีดาเป็นถิ่นที่อยู่ของผีเสื้อหลากหลายสายพันธุ์ ทั้งนี้เทศกาลดูผีเสื้อปางสีดายังเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั่วประเทศ

Mood Board			
Concept : Contemporary			
Support Concept : การออกแบบตราสัญลักษณ์ที่แสดงความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติ รวมถึงสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงในจังหวัดสระแก้ว			
Mood & Tone	Modern	Identities	Simple
Element designs	Fonts	Pictures	Colors
	สีดา สีดา สีดา		

ภาพที่ 3 องค์ประกอบเบื้องต้นในการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา

- ขั้นตอนการออกแบบ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลและทำการแปลผลอยู่ในรูปแบบของ Mood Board ดังภาพประกอบที่ 3 เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน เพื่อทำการคัดเลือกตราสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมเพียง 1 รูปแบบ ผลจากการประเมินพบว่าตราสัญลักษณ์ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมมากที่สุดเนื่องจากองค์ประกอบโดยรวมในตราสัญลักษณ์สื่อถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดาได้อย่างชัดเจน รวมถึง ตัวอักษร สี และสัญลักษณ์ที่ใช้อย่างสื่อถึงอุทยานแห่งชาติปางสีดาซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสระแก้ว



ภาพที่ 4 ตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจตราสัญลักษณ์ กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

ตารางที่ 1 ผลความพึงพอใจตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา

รายการ	n = 100		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	SD	
1. สื่อสารข้อมูลได้อย่างครบถ้วน	4.50	0.75	มาก
2. แสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน	4.61	0.61	มากที่สุด
3. รูปแบบตัวอักษร	4.40	0.81	มาก
4. สี สีสวยงาม	4.64	0.61	มากที่สุด
5. ส่งเสริมด้านการตลาด	4.50	0.75	มาก
6. เรียบง่ายสร้างการจดจำ	4.50	0.74	มาก
7. มีความเป็นสากลร่วมสมัย	4.57	0.69	มากที่สุด
ผลรวม	4.53	0.71	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.71) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านสีสันสวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.64) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.61) รองลงมา ได้แก่ ด้านแสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.61) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.61) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบตัวอักษร ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.40) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.81)



ภาพที่ 5 ภาพตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา
ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว มาอภิปรายผลการวิจัยตามหัวข้อของวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว พบว่ากลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา เดิมชื่อ “ร้านเก่งปางสีดา” ตั้งอยู่ ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2545 โดยกิจการของทางกลุ่มได้แก่การรับซ่อมเสื้อผ้าและรับตัดเย็บชุดเพื่อใช้ในงานพิธีต่าง โดยผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บชุดส่วนใหญ่จะใช้ผ้าที่ถูกต้องขึ้นภายในชุมชน ต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ทางกลุ่มได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับ 2 จากการส่งผลงานเข้าประกวดในงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้า ในเทศกาลคู่มือเสื้อ ครั้งที่ 14 จากนั้นทางกลุ่มจึงได้มีแนวคิดที่จะยกระดับผลิตภัณฑ์โดยการขออนุญาตใช้เครื่องหมายมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนกับ

ทางสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดสระแก้วและได้รับอนุญาตให้ใช้ในวัน 4 กันยายน พ.ศ.2562 ทั้งนี้จากการศึกษาพบว่าสถานที่ตั้งของกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดาตั้งอยู่ใกล้กับอุทยานแห่งชาติปางสีดาซึ่งเป็นอุทยานแห่งชาติที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยว ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสระแก้วและในทุกปี เริ่มตั้งเดือนกรกฎาคม ถึง สิงหาคม จังหวัดสระแก้วจะจัดเทศกาลดูผีเสื้อปางสีดาเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมความสวยงามของผีเสื้อหลากหลายสายพันธุ์ ที่อาศัยอยู่ในอุทยานแห่งชาติปางสีดา นอกจากเหนือจากความงามของผีเสื้อ อุทยานแห่งชาติปางสีดา อุทยานแห่งชาติปางสีดายังมีน้ำตกปางสีดาซึ่งเป็นอีกสถานที่หนึ่งที่มีความสวยงามและมักจะมีนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาเพื่อใช้เป็นสถานที่สำหรับการพักผ่อน ทั้งนี้จากกิจกรรมที่ได้กล่าวไปนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนซึ่งตั้งอยู่โดยรอบอุทยานแห่งชาติปางสีดา สอดคล้องกับ ประชิด ทิณบุตร วีระชัย สุขสวัสดิ์ อติสรณ์ สมนึกแทน (2559 : 89) กล่าวว่า ฐานข้อมูลสำหรับการศึกษาวิจัยออกแบบพัฒนา ซึ่งเป็นกระบวนการศึกษาวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่สอดคล้องกับวิธีการเก็บข้อมูลและการสังเคราะห์เชิงลึก

2. การออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

- ขั้นตอนการออกแบบ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการสัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 2 คน พบว่าสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ ในการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา มีทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ 1) ชื่อกลุ่มและคำโปรย 2) สี 3) สัญลักษณ์ เนื่องจากทั้ง 3 ส่วน เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา และอุทยานแห่งชาติปางสีดาซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสระแก้ว ทั้งยังเป็นที่อยู่อาศัยของผีเสื้อหลากหลายสายพันธุ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างการจดจำให้กับผู้บริโภค สอดคล้องกับ กนกพร สัตยาไชย อารยะ ศรีภักดาณบุตร ปิวนัท บุนนาค (2564 : 96) กล่าวว่า อัตลักษณ์ที่พบตามหลักทุนทางวัฒนธรรมมีความหลากหลายและครอบคลุมในทุกแง่มุมหากแต่บางส่วนมีความโดดเด่นไม่มากพอที่จะนำมาต่อยอดในเชิงประชาสัมพันธ์ อีกทั้งยังต้องอาศัยการพิจารณาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยประกอบกันว่าอัตลักษณ์ใดมีความเป็นปัจจุบันทันสมัย

- ขั้นตอนการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำผลของข้อมูลซึ่งได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงข้อมูลที่ได้จากสัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว มาทำการวิเคราะห์และแปลผลอยู่ในรูปแบบของ Mood Board เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อย ปางสีดา ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติดา คันธราส จตุรงค์ เลานะเพ็ญแสง และอภิสิทธิ์ สินธุภัก (2557 : 24) กล่าวว่า องค์ประกอบของงานออกแบบเลขศิลป์การศึกษาโดยแยกศึกษาของแต่ละองค์ประกอบในงานออกแบบเลขศิลป์ ได้แก่ ภาพประกอบลวดลายตัวอักษรและโทนสีช่วยให้นักออกแบบมีทางเลือกที่หลากหลายมากขึ้น สะดวกในการนำไปใช้ จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน เพื่อทำการคัดเลือกตราสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมที่สุดเพียง 1 รูปแบบ



3. การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว โดยกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเข้ามาท่องเที่ยวในอุทยานแห่งชาติปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว จำนวน 100 คน โดยการประเมินความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ 1) สื่อสารข้อมูลได้อย่างครบถ้วน 2) แสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน 3) รูปแบบตัวอักษร 4) สีสวยงาม 5) ส่งเสริมด้านการตลาด 6) เรียบง่ายสร้างการจดจำ 7) ความเป็นสากลร่วมสมัย ซึ่งสอดคล้องกับ ปณณัณฐ รัตนพรพรรัตน์ (2561 : 179) กล่าวว่า เนื่องมาจากตราสัญลักษณ์ประเภทผลผลิตมีลักษณะ ผลผลิตระหว่างภาพและตัวอักษร สัญลักษณ์ ประเภทนี้มักได้รับความนิยมเป็นเพราะเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อแทนความเป็นตัวตนของกลุ่มรวมถึงช่วยให้ผู้บริโภคจดจำสินค้าได้อย่างดี โดยผลรวมของความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.71) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านสีสวยงาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.64) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.61) รองลงมาได้แก่ ด้านแสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.61) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.61) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า ทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบตัวอักษร ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.40) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD = 0.81)

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

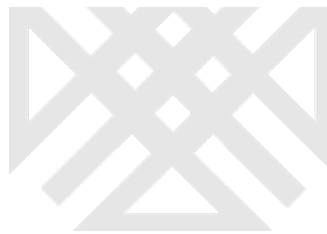
1. ผลจากการประเมินความพึงพอใจพบว่า ด้านรูปแบบตัวอักษร มีระดับความพึงใจน้อยกว่าด้านอื่น ๆ แม้จะมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = 4.40) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D = 0.81) และการแปลผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากรูปแบบตัวอักษรยังขาดอัตลักษณ์ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรศึกษาเรื่องหลักการออกแบบตัวอักษร

2. ผลการวิจัยการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มเย็บปักถักร้อยปางสีดา ตำบลท่าแยก อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว สามารถนำไปปรับใช้กับสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบอื่น ๆ ได้ เช่น แผ่นพับประชาสัมพันธ์ และบนสื่อออนไลน์

3. ควรศึกษาข้อมูลสัตว์ป่าที่มีความสำคัญต่อระบบนิเวศของอุทยานแห่งชาติปางสีดาเพื่อนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในตราสัญลักษณ์ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการอนุรักษ์จากคนในพื้นที่รวมถึงนักท่องเที่ยว

เอกสารอ้างอิง

- กรมพัฒนาชุมชนกระทรวงมหาดไทย. (2565). แผนปฏิบัติการรายปี (พ.ศ. 2565), กรุงเทพฯ : กรมพัฒนาชุมชนกระทรวงมหาดไทย.
- กนกพร สัตยาไชย อารยะ ศรีกัลยาณบุตร และปวิณท์ บุญนาค. (2564). แนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์ สำหรับการท่องเที่ยวแนวเนิบช้าศึกษาจังหวัดตรัง. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม (The Journal of Social Communication Innovation) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, (9,1), 86-99.
- โครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ฐานข้อมูลโครงการพัฒนาพื้นที่ราบเชิงเขา จังหวัดสระแก้ว-ปราจีนตามพระราชดำริ (ระยะที่-3), กรุงเทพฯ : สหมิตรพรินตติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ทองเจือ เขียดทอง. (2548). การออกแบบตราสัญลักษณ์, กรุงเทพฯ : สิปปประชา.
- ปาพจน์ หนูนุกกิตี. (2555). Graphic Design Principles, นนบุรี : ไอดีซี พีรเมียร์.
- ประชิด ทิณบุตร ธีระชัย สุขสวัสดิ์ และอดิสรณ์ สมนึกแทน. (2559). การออกแบบพัฒนาตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สำหรับผลิตภัณฑ์สุขภาพและความงามของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จังหวัดชัยนาท. วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, (7,1) 84-94.
- ปิ่นถรณ์ ธนัทพรพรรัตน์. (2561). การออกแบบต้นแบบตราสัญลักษณ์และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ให้วิสาหกิจชุมชน กลุ่มคนรักแพะบางบัวทอง ตำบลพิมลราช อำเภอบางบัวทอง โดยใช้วิธีการวิจัยปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วม. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, (13,1), 167-181.
- สุมิตร ศรีวิบูลย์. (2547). การออกแบบตราสัญลักษณ์, นนทบุรี : CORE FUNCTION.
- สุชาติ คันธารส จตุรงค์ เลหาพะเพ็ญแสง และอภิศักดิ์ สินธุภาค. (2557). การศึกษาแนวทางการออกแบบเลขนา ศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ที่แสดงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์น้ำพริก ของจังหวัดขอนแก่น. วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, (5,1), 14-25.
- อภิรักษ์ พุกสวัสดิ์. (2556). การประชาสัมพันธ์เพื่อการสร้างภาพลักษณ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย



ศิลป์ในถิ่น : แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

Arts in local: learning management in art education to development of community

Received February 13, 2023

Revised April 5, 2023

Accepted April 11, 2023

ทิวพร อรรคอำนวย¹

นงนุช สุพรรณผล²

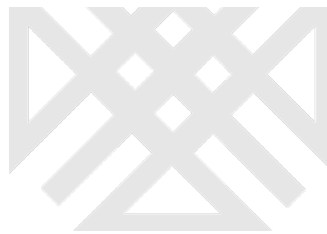
บทคัดย่อ

ศิลป์ในถิ่น : การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่บูรณาการไปสู่การพัฒนาบริบทชุมชนในท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ โดยใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมและศิลปะ ผ่านแนวทางการจัดการเรียนรู้ ศิลป์ในถิ่น โดยนำเสนอแนวทางผ่านการมองภาพอนาคต และทบทวนรากฐาน คือบริบทในพื้นที่ใกล้เคียง นำไปสู่การวางแผนและแผนการแก้ปัญหาด้วยความร่วมมือ การมีส่วนร่วมรับผิดชอบ ครอบครัว ชุมชน ผู้สอน ผู้เรียน และหน่วยงานสนับสนุน ร่วมกันสะท้อน แสวงหาความเป็นไปได้รวมถึงโอกาสในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา เพื่อเป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อและบูรณาการทุกสาระวิชาอย่างเป็นระบบ การเข้าใจปัญหา เข้าใจวัฒนธรรม เข้าใจท้องถิ่น การตั้งเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหา การมีส่วนร่วมในการแก้วิกฤติชุมชนสู่การพัฒนาที่นำไปสู่การตั้งรับปรับตัวได้ การทบทวนสะท้อนคิด การปฏิบัติ การนำเสนอและเผยแพร่ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพทุนมนุษย์ให้ออกไปช่วยเปลี่ยนแปลงสังคม แก้ปัญหาและพัฒนาพื้นที่สภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ พัฒนาวัฒนธรรมและศิลปะอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการบูรณาการสร้างสรรค์

คำสำคัญ: ศิลป์ในถิ่น การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา ยุคโลกดิจิทัล

¹ นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² อาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Abstract

Arts in local: learning management in art education purposes to presents methods for art education learning management which integrated to development of community context in local, environment, and economy. It employs cultural advantages and art benefit through learning management of arts in local. It were presented through future vision and grounded review which involved nearby contexts. This led to scope identification, cooperative problem-solving plan, participated responsibility, family, community, teachers, learners, and supportive organization to reflect and seek for possibility as well as opportunity for art education learning management as tools for connection and integration all subjects systematically. Understanding problems, culture, local; setting goals for solution, participating in community crisis, developing for adaptation, reflect thinking, practice, presentation and publication for supporting human capital to help change society, solving problems and developing environmental areas to facilitate learning, developing culture and art objectively through creative integration.

Keywords : Arts in local, learning management in art education, globalization

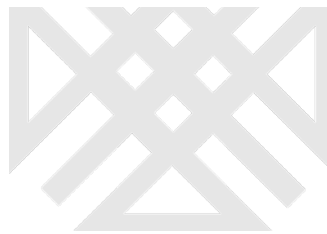
บทนำ

สถานการณ์ด้านวัฒนธรรม ศิลปะ และการศึกษาหลังการระบาดของ COVID-19 หลายประเทศทั่วโลกสะท้อนภาพถึงผลกระทบไปยังผู้เรียนที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต รวมถึงความผันผวน ไม่แน่นอน ซับซ้อน คลุมเครือ ส่งผลกระทบต่อสังคม การดำรงชีวิต เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมที่ทวีความซับซ้อนและอธิบายได้ยากของโลกยุค VUCA World รวมทั้งแนวโน้มเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งด้านดนตรี (Music) ศิลปะการแสดง (Performing Arts) ทัศนศิลป์ (Visual Arts) จากรายงานของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) เสนอว่าแม้ดนตรีศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ มีแนวโน้มการเติบโต ทั้งนี้ยังต้องเร่งฟื้นฟู ยุกระดับ พลิกโฉมความสามารถเพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าให้หลากหลายมิติ เพื่อตอบโจทย์ต่อการพัฒนาทั้งเศรษฐกิจและการศึกษา จากความผันผวน ไม่แน่นอน ซับซ้อนและคลุมเครือของ VUCA World ที่สร้างความคาดการณ์ได้ยากนั้น Jamais Cascio นักอนาคตวิทยา ได้คิดค้นคำอธิบายโลกโลกาภิวัตน์จากความคลุมเครือผ่าน BANI World จากแนวคิดทางสังคมวิทยา Liquid Modernity ที่กล่าวว่า ทุกอย่างเป็นของไหลคลุมเครือ ไม่แน่นอน ของ Zygmunt Bauman และ BANI World อธิบายลักษณะโลกที่เปราะบางมากขึ้น (Brittle) กล่าวคือ ทุกอย่างมาเร็วไปเร็ว ทั้งความสำเร็จ ธุรกิจ เทคโนโลยี ไม่คงทน

ถาวร อาจหยุดชะงักได้ตลอดเวลา (Disrupt) โลกที่เต็มไปด้วยความกังวล ความลังเล ไม่กล้าตัดสินใจ ความล้มเหลว ภาวะความอ่อนแอ ความสิ้นหวังเกิดขึ้นได้ง่าย (Anxiety-inducing หรือ Anxious) โลกที่ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นเส้นตรง รวมถึงเหตุและผลอาจไม่แปรผันตามกันชัดเจน มีปัจจัยแทรกซ้อน ตัวแปร สถานการณ์อื่นมาส่งผลกระทบแบบไม่ทันคาดการณ์ (Nonlinear) โลกที่ไม่สามารถคาดเดาได้ มีความละเอียดซับซ้อนมากขึ้นและยากที่จะทำความเข้าใจ (Incomprehensible) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2565; Evseeva, Evseeva, & Rawat, 2022; Sinha & Sinha, 2020) เมื่อโลกก้าวสู่ยุคของ BANI World การจัดการศึกษาจึงต้องสร้างทักษะยุคใหม่ เช่น การคิดแก้ไข (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การวางแผน และรู้จักวิธีการทำงาน (Planning and ways of working) การปรับตัวต่อสิ่งที่เกิดขึ้น (Mental Flexibility) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันและแผนตั้งรับปรับตัวในการรับมือกับสถานการณ์แปรปรวนดังกล่าว

ความเปราะบาง ความวิตกกังวล ไม่เป็นเส้นตรง ไม่สามารถคาดเดาได้นั้นส่งผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ การศึกษา ศิลปวัฒนธรรมและการพัฒนาโลก ซึ่งเชื่อมโยงเกี่ยวพันกันตามปัจจัยการพัฒนาคน (People) สิ่งแวดล้อม (Planet) เศรษฐกิจ ความมั่งคั่ง (Prosperity) หุ้นส่วนการพัฒนา (Partnership) เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่ลดทอนความสามารถในการตอบสนองความต้องการของคนรุ่นหลัง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ม.ป.ป.) ในสถานการณ์ดังกล่าว นำพาและก่อตัวส่งผลกระทบไปถึงความรู้ลึกเข้าไปสะสมและทำงานในจิตใจของมนุษย์ สำคัญคือการศึกษาในโลกที่ไม่เหมือนเดิม จะนำไปสู่การพัฒนาวัฒนธรรมและศิลปะ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพทุนมนุษย์ ไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ประเด็นที่ทำทลายคือการประสาทสร้างและประสานมิตรระหว่าง โลก สังคม สิ่งแวดล้อม การหาคำตอบสำหรับปัญหาใหม่และการแก้ไขปัญหาคงอยู่ ความรู้ใหม่ที่ท้าทายกับความจริงเดิมที่ยึดถือ ซึ่งศาสตร์และศิลป์ด้านศิลปศึกษาเป็นกลุ่มที่พัฒนาทางด้านจิตใต้สติปัญญา อารมณ์ สังคม สุนทรียภาพ เชื่อมโยงศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ โดยพื้นฐานกาย ฐานใจ เพื่อเตรียมพร้อมเผชิญกับโลกที่เข้าใจได้ยากสู่การสร้างสุขได้ง่ายผ่านเครื่องมือทางศิลปะที่มีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องในทุกมิติ และในมิติด้านการศึกษา โรงเรียน ห้องเรียน ผู้สอน ควรสนับสนุนกิจกรรมด้านศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ ซึ่งผู้เรียนที่ถูส่งเสริมด้านดังกล่าวส่งเสริมและเกื้อหนุนสมรรถนะการเรียนรู้ด้านอื่นกว้างขวางขึ้น (Guhn, Emerson, & Gouzouasis, 2020)

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาผ่านกระบวนการคู่ขนานผสมผสานกันระหว่าง ความก้าวหน้าและการผสมผสานรักษา จากความเข้าใจรากฐานความรู้ บรรยากาศและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง อาจกล่าวได้ว่า ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงออกแบบเพื่อวิถีชีวิตให้สามารถพึ่งพาตนเองได้ (Self-reliance) ภูมิคุ้มกัน (Immunity) มีภูมิคุ้มกัน (Suriyankietkaew & Avery, 2016) สอดคล้องกับปรัชญาทางศิลปศึกษา ที่เชื่อมโยงทั้งมิติทาง



สังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง จิตวิทยา พุทธิปัญญาและจริยธรรม (Feldman, 1996) กล่าวคือ การบูรณาการศาสตร์ศิลป์ในท้องถิ่นเพื่อพัฒนาฐานวิถีชีวิต พื้นฟูคุณค่ารักษาภูมิความรู้ของภูมิปัญญา ชุมชน เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เพื่อความสามารถในการวิเคราะห์ แยกแยะ เลือกรับ ตัดสินใจ รวมถึงการรับมือ BANİ World ด้วยการเสริมสร้างพลังสมอง (Brain power) พลังใจ (Mind power) พลังความเป็นกลุ่ม (Group power) ความสามารถในการค้นหาข้อมูลและการวิเคราะห์ ข้อมูล สู่การแยกแยะข้อมูล ระดับความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Accessing and Analyzing Ability) การคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) การวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีหลักการที่สมเหตุสมผล การคิด แก้ปัญหา (Problem solving) แก้โจทย์ปัญหาในชีวิต คิดและลงมือแก้ปัญหา รวมถึงการคงอยู่ของ ความอยากรู้อยากเห็น จินตนาการเพื่อเชื่อมโยงความคิดกับความฝัน การควบคุมความต้องการของตนเองให้เหมาะสมและสมควร ความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ (Responsibility and Integrity) เห็นอกเห็นใจผู้อื่นและมีสำนึกในจริยธรรม (Sympathy and Ethical Awareness) ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) ทักษะความร่วมมือ (Collaboration skill) ทักษะในการปรับตัว (Adaptability skill) (นำชัย ชีววิวรรณ, 2565) ผ่านการออกแบบประสบการณ์ผ่านผลรวมประสบการณ์เดิม สู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ การหลอมรวมเป็นองค์ความรู้ใหม่ จากกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการ เรียนรู้ การปฏิบัติ การประยุกต์ใช้ความรู้บนฐานศิลปศึกษาควบคู่ไปกับการส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น

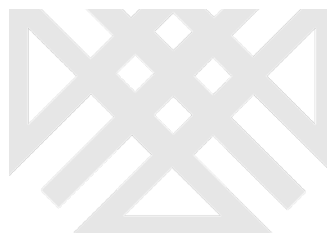
จะเห็นได้ว่าศิลปศึกษาสามารถนำพาและสร้างกำลังคนเพื่อไปให้ถึงทักษะดังกล่าว แต่ หากขาดพื้นที่ในการขับเคลื่อนกระบวนการ การอำนวยความสะดวก การเชื่อมต่อการทำงาน ร่วมกัน การมีส่วนร่วมการเรียนรู้ ถ่ายโอน ไตร่ตรอง คิดค้น เปลี่ยนแปลง การใช้ประโยชน์ภายใต้ ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม ผ่านความสามารถและประสิทธิภาพของครูผู้สอน สถานศึกษา ชุมชน อย่างเป็นระบบ ด้วยกระบวนการการทบทวนเพื่อแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ ที่ทุกส่วนมีความ เกี่ยวข้องครอบคลุมและบูรณาการ เพื่อนำพาผู้เรียนไปถึงโอกาส ทักษะ สมรรถนะ ให้ความสำคัญ เห็นประโยชน์ของการพัฒนาท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

ท่ามกลางกระแสของการแพร่กระจายเลื่อนไหลของวัฒนธรรมผ่านสังคมยุคดิจิทัลมากขึ้น ความสามารถในการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมมีผลต่อค่านิยม ทศนคติ และพฤติกรรม การ ดำเนินชีวิต ตอบสนองความรู้สึก อารมณ์สุนทรีย์ ซึ่งตัวแทนเชื่อมระหว่างความคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ตัดสินใจ ผ่านสัญลักษณ์สัมพันธ์ทางศิลปะด้วยการออกแบบและจัดการเรียนรู้ เพื่อวางรากฐาน การพัฒนาและขับเคลื่อนประเทศ มิติวัฒนธรรมถือเป็นปัจจัยที่ต้องเร่งรัดการดำเนินงานหลาย ประการ กล่าวคือ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความรัก ความหวงแหน ภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ ของวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประเพณี และการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมวัฒนธรรม (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) ซึ่งสภาพการจัดการ ศึกษาในปัจจุบันพบว่า มีปัญหาหลายประการในด้านการสร้างจิตสำนึกให้ศิลปะท้องถิ่น ภูมิปัญญา

รวมถึงศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ของไทย ที่ยังไม่สามารถบรรลุจุดหมายได้ ข้อสังเกตคือบริบทพื้นที่มีแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญามากมายและหลากหลาย แต่พบการเปิดโอกาส การสร้างภาคีเครือข่าย การมีส่วนร่วมและการนำภูมิปัญญาเข้ามามีส่วนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้น้อย รวมถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีปัญหาทั้งด้านการบริหารจัดการ ผู้บริหาร ครู ผู้เรียน ความร่วมมือของชุมชน และวิทยาการชาวบ้าน ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของชุมชนได้ (ประติมา อ้นยบุรณตระกูล ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์ และชนบพร แสงวณิช, 2560) ดังนั้นการนสสนบูรณาการในห้องเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ด้วยความร่วมมือร่วมวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ บูรณาการศาสตร์ ห้องเรียนพหุวัฒนธรรม ห้องเรียนศิลปศึกษา ด้วยการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ตามบริบทที่เป็นรูปธรรมร่วมกับการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เรียนรู้แก้ปัญหา และการปรับตัวภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง (ทิวาพร อรรคอำนวย, 2022) โดยใช้วัฒนธรรมและศิลปะเป็นฐานในการพัฒนาผู้เรียนเพื่อเป็นส่วนหนึ่งและส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาท้องถิ่น ผ่านการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการทำหน้าที่ทั้งการเรียนรู้ผ่านการถอดประสบการณ์ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนรู้ชีวิต

ภายใต้เหตุปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การจัดการเรียนรู้จึงมิใช่เพียงการพัฒนาในทักษะปฏิบัติ หรือผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการอย่างเดียวเท่านั้น แต่ต้องตอบสนองและแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ชุมชน (Social Responsibility: SR) การออกแบบการจัดการเรียนรู้จึงเป็นประเด็นท้าทาย คือจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะและผู้เรียนเป็นผู้สร้างนวัตกรรม ร่วมถึงกันทุกภาคส่วนทั้งครอบครัว ชุมชน สถานศึกษา มีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อจัดการการเรียนรู้ ร่วมแก้ปัญหาชุมชนในท้องถิ่น ร่วมรับผิดชอบต่อผลการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนและพัฒนาท้องถิ่นร่วมกัน มุมมองกระบวนการทัศน์ใหม่ที่เน้นการบริการสังคม โดยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ พัฒนาความสามารถจากการปฏิบัติจริง มีทักษะการคิดวิเคราะห์จากการทำงานร่วมกัน สอดคล้องตามนโยบาย Thailand 4.0 (ธินาฏ ณ สุนทร, 2561) ทั้งนี้ ผู้เขียนได้สังเคราะห์แนวคิด ขั้นตอน กระบวนการเพื่อนำไปสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น ดังตาราง



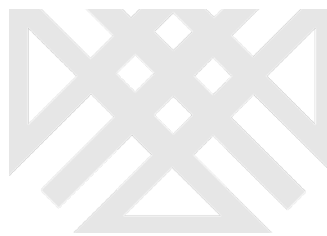
ตารางที่ 1 สังเคราะห์แนวคิด ขั้นตอน กระบวนการเพื่อนำไปสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้	ขั้นตอนกระบวนการ	บทบาท หน้าที่ และแนวปฏิบัติ
1. การสอนเชิงรุก (Active Learning)	เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ผ่านสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม (กฤติเดช สุขสาร, 2562; เจษฎา นาจันทอง, 2561; ภริมา วิธาสถิตยกุล ชนินันท์ แยมขวัญยืน, 2565; วัศม์ ศรีนนท์ อุดมกฤษฎี ศรีนนท์ วิภา รัตน์ ยมดิษฐ์ และกรรณิการ์ กิจนพเกียรติ, 2561) ผู้เรียนได้ศึกษาขั้นตอนกระบวนการสอนเชิงรุกจากสังเคราะห์กระบวนการขั้นตอน ดังนี้ 1) เป้าหมายร่วมกัน (Set Goal) กำหนดผลลัพธ์เป้าหมายปลายทางร่วมกัน 2) วางแผน (Plan) วางแผน คาดการณ์ถึงสถานการณ์ และร่วมวิเคราะห์การแก้ปัญหา 3) การปฏิบัติ (Action) สร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติร่วมกัน 4) สะท้อนการเรียนรู้ (Review) ใคร่ครวญกระบวนการเรียนรู้ ทักษะที่ถูกพัฒนา ก่อน ระหว่าง และหลังในการไปถึงเป้าหมาย	สถานศึกษา: หนุนเสริมและอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ต่อครูผู้สอน ผู้เรียน เชื่อมโยงระหว่างสถานศึกษาและชุมชนเพื่อเป็นภาคีร่วมในการจัดการศึกษา ผู้สอน: 1) คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน 2) สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน 3) ส่งเสริมห้องเรียนประชาธิปไตยคือการเรียนรู้แบบร่วมมือ 4) กระตุ้นและหนุนเสริมการเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย ผู้เรียน: เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน เพื่อน และชุมชน ผ่านการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์พื้นที่ชุมชน สภาพแวดล้อมและสถานที่ สะท้อนปัญหาของชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ในบริบทพื้นที่ชุมชนที่เกิดขึ้นจริง
2. สะเต็มศึกษา (STEAM Education)	การบูรณาการวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และศิลปะ ใน การจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ ขั้นตอนกระบวนการจาก (รัตนะ พูนเกษม ระวีวรรณ วรณวิไชย สุวีริรัตน์ จินพงษ์, 2565; Kolodner et al., 2003; Lee, 2013) ดังนี้ 1) สถานการณ์ปัญหา (Problem Identifying) กำหนดและเชื่อมโยงปัญหาที่สอดคล้องกับชีวิตสถานการณ์และประสบการณ์ 2) วางแผนและออกแบบ (Plan and Creative Design) สืบเสาะหาและค้นหาข้อมูล เพื่อวางแผนออกแบบวิธีการ ขั้นตอนในการแก้ปัญหา 3) สร้างและพัฒนา (Modelling and Development) ทดลองแก้ปัญหาและพัฒนาผ่านกระบวนการร่วมมือ 4) นำเสนอและเผยแพร่ (Publishing) นำเสนอและขยายผลข้อค้นพบ	สถานศึกษา: อำนวยความสะดวก ติดตาม ประสานงานระหว่างโรงเรียน และชุมชน เป็นภาคีเครือข่ายสนับสนุนการเรียนรู้ บทบาทหน้าที่ ผู้สอน: 1) ผู้ให้คำปรึกษาช่วยเหลือ (Coaching and Mentoring) 2) ผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างบูรณาการ 3) การเรียนการสอนที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 4) เน้นกระบวนการมีส่วนร่วม และลงมือปฏิบัติ เสริมแรงกระตุ้นคว้าด้วยการตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อให้เกิดการกระตุ้นคิด ผู้เรียน: เรียนรู้ผ่านกระบวนการแก้ปัญหา การค้นคว้า หาข้อมูล การคิด วางแผน ร่วมมือ สะท้อนความรู้ ความเข้าใจสิ่งที่เรียนผ่านผลงาน ชุมชน เตรียมสภาพแวดล้อมและเตรียมพร้อมปราชญ์ผู้นำภูมิปัญญา บรรยายภาค สถานทีเื่อประโยชน์สู่เป้าหมายการเรียนรู้ (สุภัค โอฬารพิริยกุล, 2562)

3. การเรียนรู้โดย บริการสังคม (Service Learning)	การเรียนรู้การสอนโดยพื้นฐานความรู้ ทักษะ ในการวิเคราะห์ความต้องการ เพื่อใช้ในการ จัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ จริง เพื่อการพัฒนาชุมชน ผู้เขียนได้ศึกษา วิเคราะห์ขั้นตอนกระบวนการจาก (กนกวรรณ พวงประยงค์, 2020; ชีรวัดณ์ นิจนตร, 2561; ัญญา พรทองจันทร์, 2562; ประสาท เนื่องเฉลิม, 2558; Jones & Lake, 2018) ดังนี้ 1) สืบเสาะหาและเตรียมการ (Preparation and Investigation) วิเคราะห์ปัญหาและ ความต้องการ 2) ดำเนินการ (Action) ปฏิบัติการเรียนรู้ บริการสังคมผ่านการร่วมมือและมีส่วนร่วม ทั้งชุมชน สถานศึกษา ผู้สอน ผู้เรียน 3) สะท้อนคิด (Reflection) แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ปัญหา อุปสรรค การเรียนรู้บริการสังคม 4) นำเสนอผลงานและประเมินผล (Publishing and Evaluation) แสดงผลงาน ติดตามและประเมินผลการบริการ	สถานศึกษา ชุมชน: สนับสนุนดำเนินการ ร่วมกับผู้เรียน ผู้สนใจ ผสานบทบาทหน้าที่ ร่วมเป็นเจ้าของหลัก ให้ความเห็นการ ทำงาน มีส่วนร่วมในการประเมิน ประสิทธิภาพงาน ผู้สอน: แนะนำ แนะนำ ให้คำปรึกษา ประสานงานร่วมกับหน่วยงานภาคีเครือข่าย ที่เกี่ยวข้อง เชื่อมโยงและสร้างความเข้าใจ ร่วมกัน (Goal) ผู้เรียน: เรียนรู้ตามวัฒนธรรมบริบท สภาพ แวดล้อมที่เหมือนบ้าน เรียนรู้การดำเนินชีวิต จากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น รับรู้ เข้าใจ เสนอแนวทาง แสดงความคิดเห็น ประยุกต์ และออกแบบโดยบูรณาการศิลปศึกษาเพื่อ แก้ปัญหาชุมชน
---	--	---

จากตารางการสังเคราะห์แนวคิด ขั้นตอน กระบวนการเพื่อนำไปสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้
ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น ผู้เขียนสังเคราะห์แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปในถิ่น
โดยใช้วัฒนธรรมและศิลปะเป็นฐาน ดังนี้

1. เหลียวหลังศึกษาราก (Background) ผ่านกระบวนการมองภาพอนาคตที่ต้องการ และ
สะท้อนภาพปัจจุบันที่เป็นอยู่ เพื่อร่างกรอบในการแก้ปัญหาหรือวางแผนจากปัจจุบันไปสู่อนาคต
พร้อมกับการสืบเสาะหาบนพื้นฐานความเข้าใจถึงแก่นศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ มีความเชื่อมโยงกับ
ระบบสมองที่ทำให้เรามีความสุขเมื่อได้ทำงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ระบบการคิดของสมอง (original
thinking) การคิดเชิงศิลปะ (artistic thinking) (Sullivan, 2001) ซึ่งมีความสำคัญต่อความสามารถ
ในการตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลง ศิลปะในถิ่นอยู่ในบริบทท้องถิ่น ชุมชน เมือง กล่าวได้ว่าดำรง
อยู่ในทรัพยากรสังคม เศรษฐกิจและมีผลต่อความยั่งยืน เป็นไปตามหลักปรัชญานิรันดร์นิยม
(Perennialism) ที่ธำรงรักษาความเป็นรากเหง้าสรรพวิชา รากวิถีไทย ศาสนา สังคม ความหลากหลาย
ที่เป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์เฉพาะตัว (Kooli, 2019) การศึกษารากด้วยกระบวนการการรู้รอบ
รอบคอบและรอบด้าน การกระจายอำนาจให้อิสระโดยการรับฟังเสียงจากผู้เรียน ผู้สอน ชุมชน
สถานศึกษา ผ่านการคิด วิเคราะห์ แยกแยะความจริงจากข้อคิดเห็น ความรู้สึก วิเคราะห์เหตุผลภายใต้
ความเข้าใจ ที่มาที่ไปบนฐานความคิดของแต่ละส่วน จัดลำดับความสำคัญอย่างเป็นกระบวนการและ



ปรับปรุง (modify) เพื่อทำให้ดีขึ้น (improve) สะท้อนสร้างสรรค์ (creativity) ในวงจรของการมีส่วนร่วมจากทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (ROTH & Jomet, 2014) การรับเข้าและส่งออกผ่านการเรียนรู้ การร่วมมือจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Layder, 2005) การหนุนนำและหนุนเสริม การแลกเปลี่ยน สร้างโอกาสนำไปสู่แรงจูงใจในการแสดงความสามารถ ผ่านความช่วยเหลือร่วมมือและการสร้างปฏิสัมพันธ์โดยศิลปศึกษาเป็นจุดเชื่อมประสานผ่านการใคร่ครวญ การสะท้อนคิด ตกผลึกหลักการของศิลป์ในถิ่นนำไปสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้

2. บูรณาการศิลป์พัฒนาสร้างเครือข่าย (Partner) โลกยุค BANI World สะท้อนให้เห็นว่าโลกเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา กระบวนทัศน์สำคัญต่อความเป็นไปได้ใหม่ จากการทำความเข้าใจว่าการผสานบูรณาการนั้นช่วยพัฒนาสมองทั้งสองซีก และจะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องทำให้กลไกหมุนไปพร้อมกันทั้งทักษะใจ การหนุนเสริมเพื่อให้เห็นคุณค่า ทักษะคิด ทักษะและความรู้ การประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ไขปัญหาบนฐานความคิดสร้างสรรค์จากบริบทพื้นที่รอบตัว การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (professional learning community) เสมือนผู้ร่วมคิด ร่วมสร้าง ร่วมพัฒนา ทั้งในมิติครอบครัว การสอน ชุมชน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จากระบบนิเวศในหลายช่องทาง ผ่านความคิดสร้างสรรค์เชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับชีวิต ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี เป็นเครือข่ายพื้นที่การเรียนรู้และทรัพยากรในการพัฒนามนุษย์และพัฒนาท้องถิ่น

3. ผู้นำศิลปศึกษา (Leadership) ความไม่แน่นอน ความเป็นสังคมปัจเจกนิยม กระบวนทัศน์ประชานิยมในการศึกษา กระบวนทัศน์ทักษะศตวรรษที่ 21 ภาพที่ปนกันระหว่างการให้อิสระภาพกับการจัดระบบเพื่อสร้างหลักประกันคุณภาพ ฉะนั้นแล้วการเป็นผู้นำในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลป์ในถิ่น ผ่านการบริการสังคม การคิดแบบยืดหยุ่น และการใช้ทรัพยากรอย่างชาญฉลาดด้วยการเรียนรู้ ปรับตัว ความเป็นผู้นำในการบูรณาการวัฒนธรรม ศิลปะร่วมกับศาสตร์การสอน เทคโนโลยี เนื้อหา เชื่อมการทำงานอย่างมีส่วนร่วม

กิจกรรมศิลปศึกษาส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่น

การออกแบบและการวางแผนกิจกรรมศิลปศึกษาส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่น ด้วยการแก้ปัญหาและประเด็นท้าทายด้วยการเรียนรู้ในห้องเรียน และการสัมผัสประสบการณ์นอกห้องเรียน ผ่านการลงพื้นที่ ศึกษาสภาพแวดล้อม ร่วมพูดคุยอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน ปราชญ์ชาวบ้านทางด้านวัฒนธรรมและศิลปะ การเรียนรู้เชิงวิชาการ บ่มเพาะทักษะชีวิต เรียนรู้ปัญหา หาทางออกเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้มากขึ้น เปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบธรรมดาในห้องเรียน ไปสู่การเรียนรู้แบบประสบการณ์ จากการศึกษาเอกสารเพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการศึกษาและสืบเสาะหาความต้องการและแนวทางในการแก้ปัญหาจากรากฐานของสิ่งเดิมที่มีเพื่อพัฒนา ต่อยอดผ่านประสบการณ์และการบูรณาการการทำงาน ความร่วมมือการใช้ทรัพยากรรวมถึงบุคลากรในท้องถิ่น ชุมชน การถอดบทเรียนสร้างความเข้าใจ ผสานกันระหว่างศิลปศึกษา และศิลป์ในท้องถิ่น ผ่านกิจกรรม “ศิลป์ในถิ่น” เพื่อพัฒนาทักษะฝีมือ ด้วย

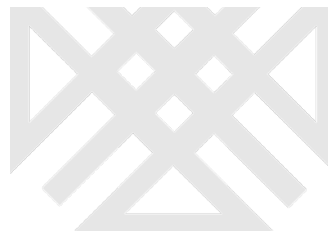
กระบวนการการทำงานร่วมกัน สร้างภูมิคุ้มกันให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปศึกษาส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่น มีขั้นตอนกระบวนการ ดังนี้

1. ตั้งเป้าหมายแก้ปัญหา (Plan) วิเคราะห์ อภิปราย หาแนวทาง ความต้องการ และโอกาสในการแก้ปัญหาร่วมกัน เรียนรู้ปัญหา (Exposure Learn about Issues) ผ่านการสัมผัสประสบการณ์ทั้งในห้องเรียนและภายนอกห้องเรียน โดยกำหนดสัดส่วนพื้นที่การเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยศิลปินในครั้งนี้เลือกพื้นที่การเรียนรู้กรณีศึกษาคือ บ้านบุงเลิศ (เดิมชื่อบ้านบุงอีเลิศ) ตำบลบุงเลิศ อำเภอมะนัง จังหวัดร้อยเอ็ด ลักษณะเด่นคือเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมภูไท เป็นหมู่บ้านหนึ่งของจังหวัดร้อยเอ็ดที่ใช้ภาษาภูไทในการสื่อสาร และส่งเสริมให้เป็นหมู่บ้านโฮมสเตย์หรือหมู่บ้านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีภูไท (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2561) ตำบลบุงเลิศ เมื่อย้อนไปในอดีตพบว่า หมู่บ้านภูไทแห่งหนึ่งอพยพมาจากบ้านคำชะอี จังหวัดมุกดาหาร มาตั้งถิ่นฐานอยู่ติดกับลำห้วยแดง และบริเวณดังกล่าวมีผักชนิดหนึ่งขึ้นอยู่เต็มบริเวณบุงเป็นจำนวนมาก มีชื่อว่า “ผักคำภู” (ภาษาภูไท) หรือ “ผักอีเลิศ” (ภาษาผู้ลาว) หรือ “ผักข้าวพุง” (ภาษากลาง) พูลึง (ภาคเหนือ) เย้เห้ย (แม่ฮ่องสอน) พูลนก ผักปุนก (พายัพ) พูลลิงนก (เชียงใหม่) นมวา (ใต้) จึงเป็นที่มาของชื่อหมู่บ้านว่า “บ้านบุงอีเลิศ” ปัจจุบันได้เปลี่ยนชื่อหมู่บ้านใหม่เป็น “บ้านบุงเลิศ” (พระสมุห์สุรพล สุทธญาโณ(ดอนเตาเหล็ก), 2563) ชุมชนภูไทบ้านบุงเลิศเป็นชุมชนที่มีวิถีศิลป์ “ข้าว ผ้า ยา วัตถุ” ประกอบด้วยฐานข้าวเกรียบแม่อรุณา ฐานเฮือนภูไท ฐานกลุ่มสตรีทอผ้าบุงเลิศ ฐานกลุ่มทอผ้าบ้านเลิศสมบูรณ์ ฐานกลุ่มจักรสานภูไทไหมไฟฟ้า ฐานผ้าฝ้ายปักมือแม่เกตุ เลี้ยงล้ำ ฐานกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าทอบ้านบุงเลิศ ฐานเกษตรอินทรีย์ (ข้าวอินทรีย์ภูไทบุงเลิศ) ฐานการผลิตข้าวเกรียบอินทรีย์ ฐานการปักเส้นลายผ้าด้วยมือ ฐานการจักสานไม้ไผ่ ฐานวัดปานทศพล ฐานการผลิตผ้าฝ้ายทอมือ และฐานการผลิตขนมนางเล็ด/การนวดประคบสมุนไพร



ภาพที่ 1 ชุมชนภูไทบ้านบุงเลิศ ตำบลบุงเลิศ อำเภอมะนัง จังหวัดร้อยเอ็ด

ที่มา : Review101ร้อยเอ็ด (Review101ร้อยเอ็ด, 2563)



พื้นที่การเรียนรู้ศิลป์ในถิ่นของชุมชนไทบ้านนุ่งเลิศ นอกจากนี้เอกลักษณ์และลักษณะดังกล่าวนี้ยังมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นคือการแต่งกาย โดยสวมเสื้อแขนกระบอกสีดำแนวกคอเสื้อและแนวกระดุม ตกแต่งด้วยแถบลายแพรวาสีแดง กั้นขอบลายผ้าด้วยผ้ากั้นสีเหลืองและขาว ประดับด้วยกระดุมเงิน ห่มผ้าสไบไหมแพรวาสีแดง นุ่งผ้าชิ้นมัดหมี่สีดำมีตีนชิ้น ผมเกล้ามวยมัดมวยด้วยฝ้ายภูไท หรือผ้าแพรมน รวมถึงศิลปะการแสดง การฟ้อนภูไท การขับลำภูไท ดนตรีภูไท การแต่งกายที่ยังคงรักษารากวัฒนธรรมแม้บางพิธีกรรมได้ถูกยกเลิกสูญหาย ด้วยความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และการแพทย์สมัยใหม่ แต่ชาวบ้านนุ่งเลิศยังคงพยายามที่จะรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมเหล่านั้นให้คงอยู่ ดังเช่น วัฒนธรรมในแต่ละฐาน รวมถึงวัฒนธรรมด้านดนตรี และศิลปะการแสดงที่ชาวภูไทนุ่งเลิศต้องการให้มีการอนุรักษ์และสืบทอดให้คนรุ่นหลังได้เห็นความสำคัญ

การออกแบบกิจกรรม ศิลป์ในถิ่น ผู้เขียนขอเสนอแนวทางในขั้นตอนแรก เริ่มต้นจากบทบาทของผู้สอนผู้มีส่วนสำคัญในการตั้งประเด็นคำถาม ชี้ชวนให้สืบเสาะหาปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวและส่งผลกระทบกว้าง โดยการยกตัวอย่าง (Case study) เพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ แก้ไขหาแนวทางในการสืบเสาะความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ร่วมแสดงความคิดเห็น อีกทั้งผู้สอนทำหน้าที่ในการประสานมิตรลงพื้นที่สร้างเครือข่าย เชิญชวนปราชญ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลความรู้ ออกแบบวางแผนบูรณาการสู่การประยุกต์ พัฒนา นำเสนอเชื่อมโยงปัญหาและความสัมพันธ์ในมิติศิลปศึกษากับการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกำหนดพื้นที่ฐานการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้สืบเสาะแก้ปัญหา



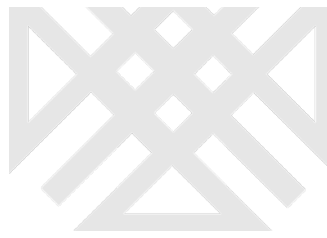
ภาพที่ 2 พื้นที่การเรียนรู้

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน ทิวพร อรรคอำนวย เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2565



พื้นที่การเรียนรู้ บ้านทุ่งเลิศ ถือเป็นแหล่งเรียนรู้ สื่อ และทรัพยากรการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ ปรากฏชุมชนจะเห็นได้ว่า ระบบนิเวศการเรียนรู้ในบ้านทุ่งเลิศยังคงยึดถือและคงไว้เพื่อให้ดำรงอยู่ บนฐานความเข้มแข็งของผู้นำชุมชน ทั้งการเกษตร อาหาร เครื่องจักรสาร ภาษาพูด การแต่งกาย ดนตรีและศิลปะการแสดง วงสรวร์ค์ ใจคง กล่าวไว้ว่า ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก ทำนาปลูกข้าว อาหารพื้นถิ่น ด้านการแต่งกายผ้าถิ่นไท ยังคงกระบวนการถักทอโดยใช้หมอกทอ ผ้าแบบดั้งเดิม ลวดลายตามแบบฉบับ ด้านดนตรีและศิลปะการแสดงยังคงยึดทำนอง กระบวนทำพ็อนในแบบดั้งเดิม มีท่วงทำนองที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว คือ เกิดจากสำเนียงการพูดที่เป็นภาษาถิ่น คือภาษาภูไท เป็นสำเนียงสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารกันในกลุ่มชนและกลายเป็นการขับลำสำเนียง ภูไท เครื่องดนตรีที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์คือ “ปี่” โดยปี่ของชาวภูไทมีขนาดเล็กและเสียงดัง สดใส คล้ายสำเนียงเสียงพูดของคนภูไท เมื่อดูตามลักษณะกายภาพทั่วไปของปี่จะมีลักษณะ เหมือนเครื่องดนตรีที่ผสมระหว่างขลุ่ยกับแคน กล่าวคือ ตัวปี่ทำจากไม้ไผ่ชนิดหนึ่งที่มีขนาดเล็กหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า “ไม้เอี้ยะ” ตามสำเนียงภาษาภูไทออกเสียงเป็น “ไม้เอ้” หรือเรียกอีกอย่างว่า “ไม้กู่ แคน” เนื่องจากปี่ทำจากไม้กู่แคนซึ่งเปรียบเสมือนเป็นลูกของแคน บางทีจึงเรียกปี่นี้ว่า “ปี่ลูกแคน” แต่ชาวภูไทเรียกแต่เพียง “ปี่” เป็นที่ทราบกันว่าเรียกตามเสียงที่ได้ยิน นอกจากนี้ยังมีเครื่องดนตรีอื่น ๆ ได้แก่ แคน, พิณ (ชาวภูไทบุ่งเลิศเรียก “กระจับปี่”), ซอบัง, กลองตุ้ม, พางฮาด (ซอที่ไม่มีปุ่มตรงกลาง), ฉิ่ง และฉาบ (สวัสดี สุวรรณไตร, สัมภาษณ์, 2565) บทบาทหน้าที่ของดนตรีและศิลปะการแสดงของภูไทในสมัยก่อนนั้นพบว่า มีการใช้ดนตรีอยู่ 2 กิจกรรมคือ ดนตรีที่ถูกใช้ในการประกอบใน พิธีกรรมเหยา และดนตรีที่ถูกใช้ในด้านความบันเทิงและเป็นสื่อสัญลักษณ์ในการเกี่ยวพาราสี ระหว่างหนุ่มสาว ทั้งนี้ในปัจจุบันไม่ปรากฏและพบว่ามีการใช้ดนตรีและศิลปะการแสดงในทั้งสอง กิจกรรมนี้แล้วเนื่องสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไป (บัวพันธ์ วงศ์สะอาด, สัมภาษณ์, 2565)

ด้วยบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมและศิลปะ ชาวภูไทบุ่งเลิศยังคงอนุรักษ์ให้มีการละเล่นดนตรีและศิลปะการแสดง โดยมีการรวมกลุ่มปราชญ์ศิลป์ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะการแสดง และดนตรีภูไทในหมู่บ้าน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ประมาณ 4 – 5 คน ได้จัดตั้งเป็นกลุ่มอนุรักษ์และสืบทอดดนตรีและศิลปะการแสดงภูไท ซึ่งจะมีการบรรเลงในประเพณีต่าง ๆ เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟ ประเพณีบุญผะเหวด งานวันผู้สูงอายุ นอกจากนี้ชุมชนภูไทบุ่งเลิศยังได้มีการจัดตั้งบริการที่พักแบบโฮมสเตย์เพื่อเปิดรับนักท่องเที่ยวเพื่อให้เข้ามาสัมผัสวิถีวัฒนธรรมภูไท โดยเริ่มก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2552 ซึ่งดนตรีและศิลปะการแสดงจึงถูกจัดให้เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมหลักเพื่อบรรเลงต้อนรับนักท่องเที่ยว หรือแขกผู้มาเยือนจากที่ต่าง ๆ (บรรยงค์ โสภาคะยัง, สัมภาษณ์, 2565) หากแต่ปัจจุบันวัฒนธรรมและศิลปะภูไทกำลังได้รับวิกฤติเนื่องจากขาดการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนาให้คงอยู่คู่กับชุมชนภูไทบุ่งเลิศ จึงเป็นประเด็นท้าทายในการตั้งเป้าหมายในการแก้ปัญหา (Problem Situation) โดยการให้ผู้เรียน เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนาศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น



ภาพที่ 3 การฝึกปฏิบัติดนตรีและศิลปะการแสดง

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน ทิวพร อรรคอำนวย เมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2565

2. ปฏิบัติ (Action) โดยกระบวนการทำงานร่วม ให้ความร่วมมือ เข้าร่วมและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพ ทักษะและความรู้ (Capacity Building Skills and Knowledge) ผ่านการปฏิบัติวัฒนธรรมและศิลปะของบริบทพื้นที่



ภาพที่ 4 การฝึกปฏิบัติดนตรีและศิลปะการแสดง

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน ทิวพร อรรคอำนวย เมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2565

ขั้นตอนของการปฏิบัติ ผ่านกิจกรรมการสาธิตประสบการณ์จากปราชญ์ชุมชนทางด้านดนตรีและศิลปะการแสดง โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการทำงานร่วมกันเพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม จากการฝึกปฏิบัติและถอดประสบการณ์จากปราชญ์และผู้นำชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ขั้นตอนกระบวนการตั้งแต่รากฐานวัฒนธรรมดนตรีและศิลปะการแสดง รวมถึงการแต่งกายของภูไทบุ่งเล็ด

การปฏิบัติผ่านการถ่ายทอดจากปราชญ์ชุมชน เป็นการพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยการศึกษาจากวัฒนธรรมระดับชุมชนที่เป็นต้นกำเนิดของวิถีชีวิต โดยผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้หลักการและเชื่อมโยงทฤษฎีผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและสัมผัสประสบการณ์นอกห้องเรียน การบูรณาการทักษะ สมรรถนะ คุณลักษณะ เจตคติที่เชื่อมโยงกับสังคม ทักษะชีวิต การบริการสังคม นำไปสู่การพัฒนาและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ปลุกฝังการมีส่วนร่วมในการเป็น

ส่วนหนึ่งและส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนชุมชนตามกรอบทิศทางการพัฒนาประเทศเพื่อให้สอดคล้องตามนโยบายการศึกษาและการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์

3. ทบทวนสะท้อนคิด (Revised and Reflect) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทบทวน อภิปรายผลการแก้ปัญหาผ่านการร่วมมือ และความรับผิดชอบ (Responsibility Personal and Professional) ร่วมกัน

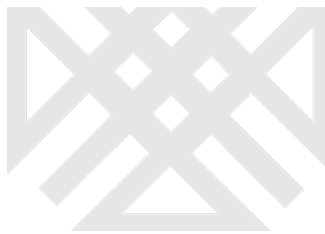


ภาพที่ 5 การทบทวนสะท้อนคิดจากการฝึกปฏิบัติดนตรีและศิลปะการแสดง
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน ทิวพร อรรคอำนวย เมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2565

ขั้นตอนการทบทวนสะท้อนคิด โดยการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ จากผลการถอดประสบการณ์สู่การฝึกปฏิบัติ สรุปความคืบหน้าในการทำกิจกรรม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่าง ผู้สอน นักศึกษา ประชาชนชุมชน และมีผู้ที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายเพื่อทดสอบความเข้าใจ และหาแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง จนกระทั่งพัฒนาทำให้เกิดนวัตกรรมที่นำไปสู่การปฏิบัติ เพื่อช่วยให้เกิดความยั่งยืนบนฐานศิลปศึกษา ที่ขยายผลกระทบวงกว้างในระดับท้องถิ่นและเหนือท้องถิ่น ด้านของผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ เปิดใจ และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เกิดความรับผิดชอบ เคารพความต้องการมุมมองที่แตกต่าง สามารถจัดการความขัดแย้งในกลุ่มให้ดีขึ้น ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้สื่อสารอภิปรายร่วมกัน

4. นำเสนอและเผยแพร่ (Publishing) แสดงผลงาน ขยายผลการแนวทางแก้ปัญหา อย่างมีส่วนร่วมและช่วยเหลือบริการ (Action Engagement and Service) เพื่อพัฒนาและประเมินเพื่อทบทวนผลการทำงาน (After Action Review) อย่างเป็นระบบ





ภาพที่ 6 การนำเสนอและเผยแพร่
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน ทิวพร อรรคอำนวย เมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2566

การนำเสนอ เผยแพร่ และแบ่งปันประสบการณ์ นำไปสู่การใช้ประโยชน์ การประยุกต์พัฒนาและต่อยอด สะสมเป็นคลังภูมิปัญญาแนวทางในการพัฒนาศิลป์ในถิ่น ในการประเมินและทบทวนการทำงาน ถือเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการเรียนรู้ผ่านความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรค เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการรวมกลุ่มและการมีปฏิสัมพันธ์ สิ่งสำคัญในกิจกรรมศิลปศึกษา ส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่น “ศิลป์ในถิ่น” คือ สร้างคนให้ออกไปช่วยสืบสาน รักษา ต่อยอดและเปลี่ยนแปลงสังคม ปรับทำให้ดีขึ้น โดยกระบวนการสร้างสรรค์อย่างบูรณาการศาสตร์ศิลปศึกษา ด้วยความสมดุลของโอกาส และความเสมอภาคเรียนรู้ เตรียมความพร้อมก่อนการทำงานผ่าน การแก้ปัญหา การศึกษาข้อมูลให้เห็นภาพและเข้าใจถึงความเป็นมาของรากวัฒนธรรมวิถีตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน อนาคต มองเห็นโอกาสในการต่อยอดและการสร้างอาชีพในอนาคต ผ่านการประสานมิตร และประกอบสร้างอย่างบูรณาการทั้งเนื้อหา ทฤษฎี การทำงาน โดยความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เปิดโอกาสให้ชุมชน รวมถึงปราชญ์ชุมชนมีบทบาทในการจัดการศึกษา และเข้ามามีส่วนร่วมสนับสนุนระบบนิเวศและวัฒนธรรมศิลปศึกษา เพื่อเชื่อมประสพการณ์และความสัมพันธ์กับชุมชน

กิจกรรมศิลปศึกษาส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่น ด้วยการเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบธรรมดาในห้องเรียน ไปสู่การเรียนรู้แบบประสบการณ์ ประสานและอำนวยความสะดวกเพื่อเชื่อมต่อการทำงานร่วมกัน เรียนรู้ ประยุกต์ใช้และต่อยอดโดยใช้ภูมิปัญญาและปราชญ์ท้องถิ่น บูรณาการวัฒนธรรม ศาสตร์การสอน เทคโนโลยี เนื้อหาการเรียนรู้ จากฐานองค์ความรู้ ไปสู่พื้นที่แห่งการแบ่งปันความรู้ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ และความสามารถเชิงบรรทัดฐาน (Normative competency) ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ (Systems thinking competency) ความสามารถเชิงกลยุทธ์ (Strategic competency) ความสามารถในการคาดการณ์อนาคต (Anticipatory competency) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration competency) ความ

สามารถของการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking competency) ความสามารถในการแก้ไขปัญหา
 อย่างเป็นองค์รวม (Integrated problem-solving competency) ด้านความรู้ (Cognitive domain)
 ด้านสังคมและอารมณ์ (Socio-emotional domain) ด้านการนำไปใช้ (behavioral domain) (เนตร
 ธิธาร์ บุนนาค, 2563)

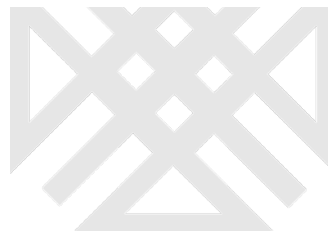
แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในโลกยุค BANI World มีความท้าทายต่อ
 นักการศึกษาและความเปลี่ยนแปลงทางสังคม สภาพแวดล้อม เน้นอนว่าในความอธิบายได้ยาก
 ส่งผลต่อพฤติกรรม การคิด การตัดสินใจ ปัญหาที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ความเสื่อมโทรมของสภาพ
 แวดล้อมและทรัพยากร ที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการปรับตัว สภาวะอารมณ์ จิตใจของ
 มนุษย์ จากการศึกษาเอกสารเพื่อเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในโลก
 ยุค BANI World ผู้เขียนได้ศึกษาวิเคราะห์หนังสือ เอกสารและงานวิจัยจาก (ประทีป คงเจริญ,
 2564), (Weise, 2020), (ฐิตียา เนตรวงษ์, 2564) และ (Forum, 2020) นำเสนอเพื่อเป็นแนวทางใน
 การเผชิญหน้ากับความพลิกผันของโลกและการทำงานในอนาคต ดังนี้

1. ฐานรากความเข้าใจ (Foundation) เริ่มตั้งแต่รากฐานจิตใจ เข้าใจตัวตน และภาวะผู้นำ
 ตนเอง (Self-leadership) กล่าวคือ การบริหารจัดการตนเองและความฉลาดทางอารมณ์ การมี
 ทักษะคิดเชิงบวก (Growth mindset) ต่อสังคม ธรรมชาติ และสภาพแวดล้อม ฐานรากความเข้าใจ
 จากครอบครัว ชุมชน สถานศึกษา สังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อกระบวนการคิด ความเชื่อ ทักษะคิด
 พฤติกรรม การเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และกระจ่างในประเด็นปัญหาที่พื้นที่เรียนรู้ โดย
 กระบวนการศึกษาบริบทของพื้นที่ เข้าไปมีประสบการณ์ร่วม เพื่อเห็นปัญหาและความต้องการ จาก
 ฐานรากภูมิปัญญาเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม ผ่านการศึกษาและทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความต้องการ นำไปสู่การออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมศิลปศึกษา (Org, 2015) ซึ่งความสำคัญในมิติเชิงวัฒนธรรม ถือเป็นเรื่องสำคัญในการพัฒนาความเป็นมนุษย์

2. โอกาส (Occasion) จากวิกฤติเป็นโอกาสในการเรียนรู้แนวทางใหม่ ภายใต้ประสบการณ์
 ผลกระทบ และปัญหา ไปสู่การทำความเข้าใจปัญหา วิเคราะห์หาโอกาส (Opportunity) จนกระทั่ง
 ได้ชุดข้อมูลความรู้ผ่านการใคร่ครวญ การเรียนรู้สะท้อนคิด และตกผลึกหลักการสู่การพัฒนาทักษะ
 พื้นดินและกลับสู่ความปกติหรือเริ่มต้นใหม่ได้ (Capacity and Resilience) การตัดสินใจแก้ปัญหา
 ศึกษาบทเรียน (Lesson Study) ร่วมกันเพื่อหาทางออกที่หลากหลาย

3. ความเชื่อและมิตรภาพ (Faith and Friendship) ความศรัทธาในมิติวัฒนธรรม
 ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต สังคม ผสมผสานกับความคิดจินตนาการที่ผ่านการจัดการความรู้ อัต
 ลักษณะที่หลอมรวมผ่านมิตรภาพของความหลากหลาย ในความหลากหลายกลายเป็นจุดรวมของ
 มิตรภาพซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการผลักดันศิลปศึกษาในฐานะคุณค่าแห่งการอยู่ร่วมกัน รวมถึง
 โอกาสในสร้างภาคีเครือข่ายการทำงานร่วมกัน การทำงานเป็นทีม (Effective Teamwork) ร่วม



ศึกษา ค้นคว้า ร่วมเสนอหาทางออกผ่านการปฏิสัมพันธ์และสร้างมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal)

4. ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) การเตรียมพร้อมต่อสถานการณ์ที่เกิดจากปัญหาข้อผิดพลาดเดิม ด้วยการหาทางออกด้วยวิธีการใหม่ โดยเริ่มจากการรับรู้ (Awareness) และเรียนรู้จากการปฏิบัติและความผิดพลาด การแลกเปลี่ยน เพื่อพัฒนาความสามารถในการปรับตัวทั้งด้านจิตใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้น (Mental Flexibility) มีความเข้าใจ เห็นใจ มีสติในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ (Empathy and Mindfulness) ผ่านแนวทางกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปศึกษาศิลป์ในถิ่น

จากสถานการณ์ BANI World ถือเป็นความท้าทายในการแก้ปัญหาสถานการณ์กับการศึกษาเพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ซึ่งเป็นไปได้ยากที่จะดำเนินการโดยส่วนใดส่วนหนึ่ง ซึ่งจากการศึกษาพบว่า นอกเหนือจากสถานการณ์ที่คาดเดาได้ยาก วัฒนธรรมและศิลปะรวมถึงการจัดการศึกษาที่ยังมีปัญหาลายประการในการสร้างความเข้าใจและจิตสำนึกในด้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น ปัจจัยหนึ่งคือการจัดการเรียนการสอนที่แยกส่วนหรือแม้มีแหล่งเรียนรู้หลากหลาย ภูมิปัญญาปราชญ์ชุมชนท้องถิ่น แต่การจัดการศึกษายังมีข้อจำกัด กล่าวคือ ขาดการบูรณาการเชื่อมโยง การประสานงานร่วมมือการแยกส่วนทั้งการบริหารการจัดการ ชุมชน สถานศึกษา ทำให้การจัดการเรียนการสอนทางวัฒนธรรมและศิลปะ ยังไม่สามารถบรรลุผลในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ควรมีการถอดบทเรียนจากสังคมท้องถิ่นเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ (ผดุง จิตเจื้อจุน, 2562) กิจกรรมศิลปศึกษาส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่น “ศิลป์ในถิ่น” จากการสังเกต การสัมภาษณ์ จากผู้นำชุมชนและปราชญ์ชุมชนพบว่า การนำเสนอผลงานของผู้เรียนสะท้อนความต้องการของชุมชนคือการดำรงอยู่ของคนตรีและศิลปะการแสดงภูไททุ่งเล็ด และการบูรณาการผสมผสานกับฐานภูมิปัญญาเดิมกับการนำเสนอสิ่งใหม่ที่เข้าใจได้ง่าย ผลการบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่ากิจกรรมเกิดวงจรของการรับและการให้ การรับประสบการณ์ความรู้ทักษะจากชุมชน ซึ่งมีใช้เพียงด้านดนตรีและศิลปะการแสดงเท่านั้น รวมถึงการเฝ้าสังเกตวิถีการดำรงชีวิต วิธีการคิด การพัฒนาและการปรับตัวรวมถึงการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมภูไท ภายใต้พลวัตการเปลี่ยนแปลงด้วยความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและความเหนียวแน่นของคนในชุมชนที่มีความตั้งใจ และพร้อมยึดหยุ่นต่อความหลากหลาย นอกจากนี้กิจกรรมยังพัฒนาความสามารถของการจัดการตนเองและการแก้ปัญหา พัฒนาความเป็นผู้นำ การอยู่ร่วมกัน ความรับผิดชอบที่มีใช้เพียงรับผิดชอบในการทำหน้าที่บริหารจัดการทางด้านวัฒนธรรมแต่เป็นการนำวัฒนธรรมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาเข้าใจความหลากหลาย เพื่อเป็นฐานรากให้สังคมเข้มแข็ง และเติบโตอย่างมีคุณภาพ

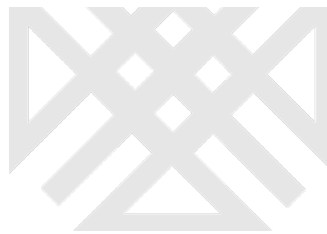


บทสรุป

การรับมือกับโลกยุค BANI World ในการจัดการศึกษาไม่เพียงต้องสร้างทักษะยุคใหม่ แต่สิ่งที่ต้องพัฒนาและขับเคลื่อนไปพร้อมกับสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ ความเป็นฐานรากที่เกี่ยวข้องในทุกมิติคือวัฒนธรรมและศิลปะ โดยการมองภาพอนาคตที่อยากเห็นและกลับมาทบทวนตั้งแต่ฐานรากไปสู่การวางกรอบและแผนการแก้ปัญหาด้วยความร่วมมือ การมีส่วนร่วมรับผิดชอบ ทั้งครอบครัว หน่วยงานสนับสนุนทุกภาคส่วน ผู้สอน ผู้นำชุมชน ผู้เรียน เพื่อสะท้อนและแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ผ่านการบูรณาการศิลปศึกษา ผ่านวงจรขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ด้วยการเข้าใจปัญหา เข้าใจวัฒนธรรม เข้าใจท้องถิ่น โดยเริ่มตั้งแต่การตั้งเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหา จากการมีส่วนร่วมในการแก้วิกฤติชุมชน ลดความเหลื่อมล้ำสู่การพัฒนาที่ทำให้ตั้งรับปรับตัวได้ ด้วยการศึกษารากฐานภูมิปัญญาศิลป์ที่อยู่ในท้องถิ่น เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง กระบวนการคิด การสืบค้นแสวงหาเพื่อพัฒนาและแก้ปัญหา การทบทวนสะท้อนคิดผ่านการแลกเปลี่ยนพัฒนาปรับปรุงกระบวนการทำงานเพื่อพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ด้วยกระบวนการการทำงานร่วมกันทั้งผู้สอน ผู้เรียน ชุมชน สถานศึกษา หาแนวทางการปฏิบัติและการแก้ปัญหาที่หลากหลาย การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะ ความรู้และศักยภาพรวมถึงการทำงานร่วมกัน การผสมผสานความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ บูรณาการร่วมมือเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์และเครือข่ายพันธมิตรความร่วมมือทางด้านวัฒนธรรมและศิลปะ การนำเสนอและเผยแพร่ นำเสนอประสบการณ์ ผลของการใช้ประโยชน์ผ่านการใช้กิจกรรมศิลปศึกษา ในการเสริมสร้างศักยภาพทุนมนุษย์พัฒนาเพื่อการพัฒนาช่วยเหลือ ต่อยอด ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสังคม สู่การเพิ่มคุณค่าและสร้างมูลค่าภูมิปัญญา พัฒนาความสามารถในการปรับตัว โดยกระบวนการปรับให้ดีขึ้นผ่านการสร้างสรรค์อย่างบูรณาการ

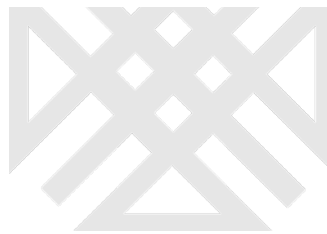
เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ พวงประยงค์. (2020). รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ในสังคมชนบทไทยภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: กรณีศึกษาพื้นที่การเรียนรู้ด้วยบริการสังคมของบัณฑิตอาสาสมัครมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์: Lifestyle of Young Generation in the Rural Society of Northern and North-Eastern Thailand: A Case Study of Service-Learning Areas of Graduate Volunteer Students, Thammasat University. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 28(2), 1-28.
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2561). ท่องเที่ยวชุมชนบ้านบึงเลิศ. แหล่งที่มา <https://www.touronthai.com/article/123308>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.



- กฤติเดช สุขสาร. (2562). การประยุกต์ใช้การสอนเชิงรุกอาศัยโมเดลในโรงเรียนประถมศึกษา. วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (สพท.), 1(4), 17-24.
- เจษฎา นาจันทอง. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบสังคมเชิงรุกออนไลน์ ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา. (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชีวันฉวี นิจเนตร. (2561). การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม : ทางเลือกหนึ่งในการรับใช้สังคมของมหาวิทยาลัย. วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 5(1-31).
- ฐิตียา เนตรวงษ์. (2564). แรเงงานทักษะดิจิทัลของพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับเทคโนโลยีพลิกผันบนชีวิตวิถีถัดไป. วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 2(1), 1-15.
- ทิวพร อรรคอำนวย. (2022). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเป็นฐานการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ในยุคโลกพลิกผัน (VUCA World). Ratchaphruek Journal, 20(2), 29-42.
- ธนีนาฏ ณ สุนทร. (2561). USE - Service Learning Model: สู่การพัฒนานักศึกษาในยุค Thailand 4.0. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 46(3), 325-244.
- ธัญญา พรก่องจันทร์. (2562). การพัฒนาความสามารถในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและจิตอาสาโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบริการสังคม (Service learning): กรณีศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. Journal of Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University, 16(73), 50-57.
- นำชัย ชีววิวรรณ์. (2565). พลังแห่ง Soft Skill ทักษะที่จะช่วยให้เด็กเข้าใจความสำเร็จในชีวิตได้มากขึ้น. แหล่งที่มา <https://thepotential.org/knowledge/soft-skill-power/> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- เนตรธิดา บุญนา. (2563). SDG Vocab12 Education for Sustainable Development การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ESD). แหล่งที่มา <https://www.sdgmove.com/2021/05/29/sdg-vocab-12-education-for-sustainable-development/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- ประติมา ถันยบุรณตระกูล ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพฑูลย์ และชนบพร แสงวณิช. (2560). ศิลปศึกษากับการใช้สถานที่พื้นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(3), 2732-2749.
- ประทีป คงเจริญ. (2564). ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม: คุณลักษณะสำคัญของพลโลกในยุคเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม. Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University, 15(3), 165-177.

- ประสาท เนืองเฉลิม. (2558). การเรียนรู้โดยการบริการสังคม. *Prae-wa Kalasin Journal of Kalasin University*, 2(1), 9-18.
- ผดุง จิตเจื้อจุน. (2562). สถานการณ์ปัจจุบันของเด็กและเยาวชนไทย.
- พระสมุทรสุรพล สุทธญาโณ(ดอนเตาเหล็ก). (2563). พลวัตประเพณีการทำบุญกฐินของชาวภูไทในตำบลบึงเลิศ อำเภอมะยงดี จังหวัดร้อยเอ็ด. แหล่งที่มา <https://e-thesis.mcu.ac.th/thesis/680>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- ภริมา วิชาสถิตยกุล ชนินันท์ แย้มขวัญเย็น. (2565). การเรียนรู้เชิงรุก: แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษ ที่ 21. *วารสารนวัตกรรม การศึกษา และการวิจัย*, 6(3), 921-933.
- รัตนะ พูนเกษม ระวีวรรณ วรณวิไชย สุริรัตน์ จินพงษ์. (2565). การพัฒนาโมเดลการสอนนาฏศิลป์ไทยตามแนวคิดสะเต็มสำหรับโรงเรียนวิทยาศาสตร์. *Journal of Arts Management*, 6(2), 711-727.
- รัศมี ศรีนนท์ อุดมกฤษฎี ศรีนนท์ ภิวารัตน์ ยมดิษฐ์ และกวรรณิการ์ กิจนพเกียรติ. (2561). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 331-343.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). 5 ปี ของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการปฏิรูปการศึกษา : บทเรียน ความท้าทาย และปัจจัยสู่ความสำเร็จ. แหล่งที่มา <https://shorturl.asia/ZCzf7>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565). สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). SDGs. แหล่งที่มา <https://sdgs.nesdc.go.th/เกี่ยวกับ-sdgs/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- สุภัค โอฬารพิริยกุล. (2562). STEAM EDUCATION : นวัตกรรมการศึกษาบูรณาการสู่การจัดการเรียนรู้. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 9(1), 1-16.
- Evseeva, S., Evseeva, O., & Rawat, P. (2022). Employee Development and Digitalization in BANI World. Paper presented at the International Scientific Conference on Innovations in Digital Economy.
- Feldman, E. B. (1996). Philosophy of art education.
- Forum, W. E. (2020). The future of jobs report 2020. Retrieved from Geneva.
- Guhn, M., Emerson, S. D., & Gouzouasis, P. (2020). A population-level analysis of associations between school music participation and academic achievement. *Journal of Educational Psychology*, 112(2), 308.
- Jones, I., & Lake, V. E. (2018). Learning, Service, and Caring. *Social Studies and the Young Learner*, 30(4), 28-32.



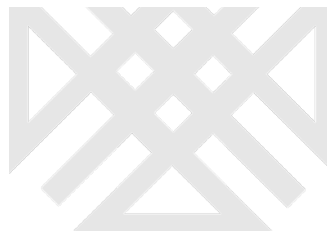
- Kolodner, J. L., Camp, P. J., Crismond, D., Fasse, B., Gray, J., Holbrook, J., . . . Ryan, M. (2003). Problem-based learning meets case-based reasoning in the middle-school science classroom: Putting learning by design (tm) into practice. *The journal of the learning sciences*, 12(4), 495-547.
- Kooli, C. (2019). The philosophy of education in the sultanate of Oman: Between perennialism and progressivism. *American Journal of Education and Learning*, 4(1), 36-49.
- Layder, D. (2005). *Understanding social theory*: Sage.
- Lee, H. (2013). *Understanding and application of STEM/STEAM education*. Seoul, Korea: Bookshill. Lincoln.
- Org, I. (2015). *The Field Guide to Human Centered Design*: Ideo Org.
- Review101รีวิวย่อเด็ด. (2563). หมู่บ้านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ วัฒนธรรมประเพณีภูไท. แหล่งที่มา <https://shorturl.asia/plujC>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2565
- ROTH, W. M., & Jornet, A. (2014). Toward a theory of experience. *Science education*, 98(1), 106-126.
- Sinha, D., & Sinha, S. (2020). Managing in a VUCA world: Possibilities and pitfalls. *Journal of Technology Management for Growing Economies*, 11(1), 17-21.
- Sullivan, G. (2001). Artistic thinking as transcognitive practice: A reconciliation of the process-product dichotomy. *Visual Arts Research*, 2-12.
- Suriyankietkaw, S., & Avery, G. (2016). Sustainable leadership practices driving financial performance: Empirical evidence from Thai SMEs. *Sustainability*, 8(4), 327.
- Weise, M. R. (2020). *Long life learning: Preparing for jobs that don't even exist yet*: John Wiley & Sons.

สัมภาษณ์

- นายสวัสดิ์ สุวรรณไตร, ปราชญ์ชาวบ้านด้านดนตรีภูไทบึงเลศ, สัมภาษณ์, 2565
- นายบรรยงค์ โสภาคะยัง, ปราชญ์ชาวบ้านด้านดนตรีภูไทบึงเลศ, สัมภาษณ์, 2565
- นางบัวพันธ์ วงศ์ฮาด, ปราชญ์ชาวบ้านด้านการขับลำและศิลปะการแสดงภูไทบึงเลศ, สัมภาษณ์, 2565
- นางวงสวรรค์ ใจคง, ผู้ใหญ่บ้าน, สัมภาษณ์, 2565
- นางสังวาล กองอุดม, ผู้ใหญ่บ้าน, สัมภาษณ์, 2565







การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าจากวัสดุเหลือใช้ประเภทป้ายโฆษณาสู่การสร้างอัตลักษณ์

Product design to add value from billboard waste to identity creation

Received December 9, 2022
 Revised January 10, 2023
 Accepted February 17, 2023

รัชชานนท์ พัฒนโสภณ¹

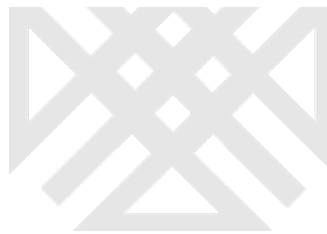
บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้นำเสนอผลการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าจากป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้ว นำมาสร้างอัตลักษณ์จากสถานที่ตำบลแสนสุข จังหวัดชลบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและทำการทดลองคุณสมบัติกรรมวิธีในการออกแบบวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการใช้งานเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบให้กับตำบลแสนสุข จังหวัดชลบุรี โดยขอบเขตงานวิจัยครั้งนี้ จะออกแบบจากอัตลักษณ์ชายหาดบางแสน สู่ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสำหรับการท่องเที่ยวชายทะเล ซึ่งกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบ ได้แก่ ประชากรกลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งในพื้นที่ และนอกพื้นที่จังหวัดชลบุรี โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมสถิติจากแบบสอบถามความต้องการและความคิดเห็นของสถานที่และผลิตภัณฑ์กระเป๋าสำหรับการท่องเที่ยว ผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ กิจกรรมการพักผ่อนริมทะเล 81% และการใช้กระเป๋าขนาดเล็กแบบกันน้ำ ทั้งหมด จำนวน 120 คน ผลที่ได้จากการศึกษาได้นำไปวิเคราะห์ประเภทวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วและวัสดุที่คัดเลือกจากสถานที่ชายหาดบางแสน คือ วัสดุจากเตียงผ้าใบ วัสดุจากห่วงยางและวัสดุจากร่มชายหาด รูปแบบผลิตภัณฑ์ได้ทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ รูปแบบ A1 กระเป๋าสะพายข้าง รูปแบบ A2 กระเป๋าคาดหน้าอก และรูปแบบ A3 กระเป๋าสะพายหลัง ที่ได้ผ่านการวิเคราะห์จากอัตลักษณ์ของสถานที่ชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี ข้อค้นพบที่ได้คือการผสมผสานวัสดุทั้ง 2 เข้าด้วยกันทำให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ รูปแบบใหม่ ซึ่งต่างจากผลิตภัณฑ์กระเป๋าไวน์ลทั่วไป และยังออกแบบให้มีภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกับสถานที่

ผลการสรุปการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 3 รูปแบบ คือ รูปแบบ A1 ค่าเฉลี่ย 4.07 มีความพึงพอใจลำดับที่ 1 รูปแบบ A3 ค่าเฉลี่ย 3.95 มีความพึงพอใจลำดับที่ 2 เพราะสามารถใช้สำหรับการท่องเที่ยวชายทะเลได้ดีด้วยภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้งานและสะท้อนรูปทรงที่สวยงามจากอัตลักษณ์วัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วและวัสดุเสริมแสดงถึงภาพลักษณ์ชายหาดบางแสนจังหวัดชลบุรี

คำสำคัญ : ป้ายโฆษณาไวน์ลเหลือใช้, เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์, อัตลักษณ์สถานที่

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



ABSTRACT

This research paper is to present the results of product design research done on used vinyl billboards and how upcycling can be added to them. It is also how these vinyl billboards can create an association with and identity for Saen Suk District in Chon Buri. The objective was to study and experiment on the properties of the design process of used vinyl billboard materials to design the product to be suitable and consistent with the use as a prototype bag product for Saen Suk Subdistrict. Chonburi Province by the scope of this research will be designed from the Bangsaen beach identity to a bag product for beach tourism The target group for the design is the population of tourists in the area. and outside the area Chonburi Province The method of collecting statistics is a questionnaire for needs. Use of places and luggage products for tourism The results of the data collection were 81% beach leisure activities and the use of waterproof small bags in total of 120 people. The results of the study were used to analyze used vinyl billboard materials and materials. Selected from Bangsaen Beach is the material from the canvas bed. Materials from rubber rings and materials from beach umbrellas A total of 3 product styles are available: A1 style crossbody bag, A2 style chest bag, and A3 style backpack. which has been analyzed from the identity of Bang Saen Beach Chonburi Province findings It is a combination of both materials to create a new product that is different from other vinyl bags. and also designed to have an image that is consistent with the location

The results of the product design summary of all 3 formats are: A1 format, the average value is 4.07, the first satisfaction is the A3 format, the average value is 3.95, the second satisfaction is because it can be used for seaside tourism well with the product image. It is suitable for use and reflects the beautiful shape from the identity of the used vinyl billboard material and the supplementary material representing the image of Bangsaen Beach, Chonburi Province.

KEYWORDS : billboard garbage, product upcycling, location identity

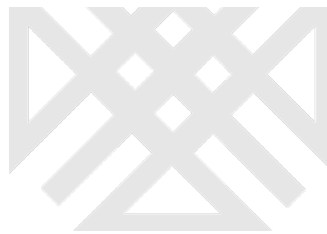


บทคัดย่อ

“ป้ายโฆษณา” เป็นหัวใจหลักในการผลิตสื่อการสื่อสารให้แก่หน่วยงานต่าง ๆ มากมายส่งผลให้อุตสาหกรรมป้ายโฆษณาจำนวนมากเกิดขึ้นและมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนต่อเศรษฐกิจในด้านต่าง ๆ เป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็น หน่วยงานรัฐบาลหรือเอกชนต่างก็ใช้สื่อทางโฆษณาที่แตกต่างกันออกไปโดยวัสดุที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือ ไวนิล (vinyl) การโฆษณาแบบชั่วคราวจากวัสดุภายนอกอาคารที่เป็นรูปแบบที่เน้นการใช้งานไม่ถาวร เนื่องจากวัสดุของผ้าไวนิลมีส่วนผสมของพลาสติก PVC เคลือบทับบนเส้นใยสังเคราะห์ส่งผลให้เมื่อถูกความร้อนจากแสงแดดจึงทำให้เกิดการแข็งตัวจนแตกเสียหายได้ง่าย เพราะป้ายเหล่านี้แค่ใช้เพียงโฆษณาตามวาระการใช้งานต่าง ๆ เช่น เทศกาลงานโฆษณาประชาสัมพันธ์ การเลือกตั้ง จึงทำให้เกิดปัญหาในเรื่องของการสร้างขยะสาธารณะให้แก่ชุมชน เนื่องจากแผ่นป้ายโฆษณานั้นเป็นขยะที่สามารถนำไป recycle ได้ยากและผ่านกระบวนการหลากหลายขั้นตอนส่งผลทำให้เกิดมลพิษและมลภาวะ ซึ่งในปัจจุบันวิธีการกำจัดทิ้งโดยการฝังกลบแต่ในบางพื้นที่ใช้การเผาทิ้ง จึงเกิดปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากก๊าซไวนิลคลอไรด์เข้าสู่คนอันตรายต่อตับและเป็นสารก่อมะเร็ง ระบายเคื่องผิวหนัง ระบบหายใจ สารก่อมะเร็ง (ศูนย์พิษวิทยารามาธิบดี)

จากปัญหาที่กล่าวมาจากผลกระทบของป้ายโฆษณาไวนิลที่ใช้แล้ว ผู้วิจัยได้หาแนวทางการแก้ปัญหาโดยการนำขยะกลับมาใช้ใหม่ในรูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋ า โดยนำหลักการ 3RS เป็นหลักที่มีการนำมาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง ประกอบด้วย 3RS เป็นหลักการที่มีการนำมาใช้อย่างกว้างขวางในระบบอุตสาหกรรมต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) R1 – Reduce ซึ่งคือ การลด หรือการใช้น้อยเท่าที่จำเป็น 2) R2 – Reuse ซึ่งคือ การใช้ซ้ำ 3) R3 – Recycle ซึ่งคือ การแปรรูปมาใช้ใหม่ 3RS เป็นหลักการจัดการของเสียขั้นพื้นฐานที่พึงมีแต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยสนใจในการใช้หลักการ Upcycling เป็นแนวทางหลัก คำว่า Upcycling เป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างใหม่สำหรับคนไทย เพราะหากพูดถึงเรื่อง การนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่คนส่วนใหญ่จะนึกถึงการ Recycle ที่เป็นการแปรสภาพวัสดุมากกว่า นอกจากนี้ในอดีตยังมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ตระหนักถึงการนำเศษวัสดุเหลือใช้ในโรงงานกลับมาใช้ใหม่ แต่ปัจจุบัน คำว่า Upcycling ได้รับความนิยมมากขึ้น ในการแปรสภาพจากสิ่งปฏิกูลเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ โดยใช้การออกแบบและกรรมวิธีการผลิตใหม่ที่แตกต่างกันออกไป (สิงห์ อินทรชูโต, 2557)

การเพิ่มมูลค่าจากสิ่งปฏิกูลให้เป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ขึ้นนั้นทำให้เกิดความน่าสนใจด้านความงาม ด้านประโยชน์ใช้สอยและเกิดการสร้างรายได้แก่ชุมชน เพื่อให้การออกแบบมีประสิทธิภาพในด้านเทคนิคและรูปแบบที่เป็นที่น่าสนใจของสถานที่ท่องเที่ยวรูปแบบชายทะเลบางแสน จึงต้องนำหลักการสร้างอัตลักษณ์ของสถานที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัสดุในพื้นที่ เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ ของชิ้นงาน และเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจในแนวทางการเพิ่มมูลค่าจากสิ่งปฏิกูลเหลือใช้ โดยได้ผลจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์สถานที่ตำบลแสนสุข จังหวัดชลบุรี จากแบบสอบถาม ประชากรกลุ่ม



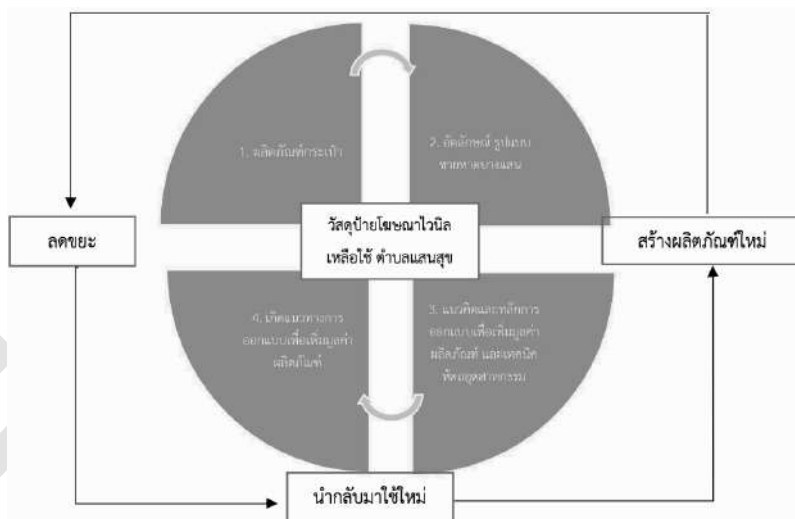
ตัวอย่าง เพื่อนำเสนองานออกแบบผลิตภัณฑ์จากขยะเหลือใช้ และยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในด้านวัสดุ และความแปลกใหม่ของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังช่วยลดปัญหาขยะจำนวนมากที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ผู้วิจัยเชื่อว่างานวิจัยนี้เป็นแรงกระตุ้นความคิดความอ่านและศึกษาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้เพื่อสิ่งแวดล้อมต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและทำการทดลองคุณสมบัติกรรมวิธีในการออกแบบวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้ว
2. เพื่อนำป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วมาพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำไปใช้
3. เพื่อสร้างอัตลักษณ์จากผลิตภัณฑ์กระเป๋าด้านแบบให้กับตำบล แสนสุข ผู้ผลิตพันธุ์ทุดกระเป๋

กรอบแนวความคิดงานวิจัย

แนวคิดในการทำวิจัยนี้ มุ่งเน้นไปที่การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าด้านจากอัตลักษณ์สถานที่โดยนำวัสดุป้ายโฆษณาประเภทไวน์ลที่ใช้แล้วบริเวณ ตำบลแสนสุข จังหวัดชลบุรีเป็นวัสดุหลัก และวัสดุร่วมที่ได้จากการวิเคราะห์จากแบบสอบถามเพื่อหาลักษณะเฉพาะของชาวหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี เพื่อนำเสนอแนวทางการนำวัสดุที่ใช้แล้วมาสร้างสรรค์ผลงาน ได้นำเอาแนวคิดและหลักการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าวัสดุเหลือใช้ก่อให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและช่วยลดสิ่งปฏิกูล



ภาพที่ 1 : แสดงแผนผังกรอบแนวคิดงานวิจัย

ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2564

การวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างจากการนำรูปแบบของอัตลักษณ์สถานที่

ชายหาดบางแสน ตำบลแสนสุข จังหวัดชลบุรี โดยใช้วัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลเหลือใช้หัวข้อเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าจากวัสดุเหลือใช้ประเภทป้ายโฆษณาสู่การสร้างอัตลักษณ์ ได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการออกแบบผลงาน ดังต่อไปนี้

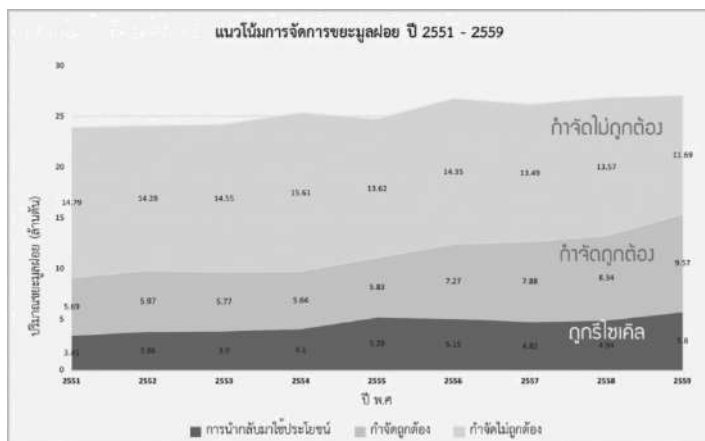
1. แนวทางและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

- 1.1 แนวทางเกี่ยวกับวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ล
- 1.2 แนวทางการนำขยะทั่วไปกลับมาสร้างมูลค่า (Upcycling)
- 1.3 แนวทางเกี่ยวกับหลักการออกแบบกระเป๋
- 1.4 แนวทางเกี่ยวกับแนวคิดการสร้างอัตลักษณ์
- 1.5 แนวทางเกี่ยวกับหลักการตลาดออนไลน์
- 1.6 กายศาสตร์
- 1.7 จิตวิทยาสี

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาปัญหา ประเทศไทยมีปริมาณขยะสูงขึ้นต่อเนื่องขึ้นทุกปี จากรายงานสถานการณ์ขยะมูลฝอยชุมชนของประเทศไทย ปี 2559 พบว่ามีปริมาณการเกิดขยะรวมกันทั้งประเทศ 27.06 ล้านตันต่อปี เทียบเท่าตึกโบหยก 2 จำนวน 140 ตึก คิดเป็นประมาณ 74,130 ตันต่อวัน เฉลี่ยเป็นปริมาณขยะ 1.14 กิโลกรัมต่อคนต่อวัน ยังไม่รวมขยะตกค้างสะสมที่เพิ่มขึ้นทุกปีไม่ต่ำกว่าปีละ 10 ล้านตัน จากข้อมูลจะเห็นได้ว่าถึงแม้ประเทศไทยจะมีความพยายามในการรีไซเคิลและกำจัดขยะอย่างถูกต้องมากขึ้น แต่แนวโน้มปริมาณขยะในแต่ละปีเพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ปริมาณขยะกว่าครึ่งยังถูกกำจัดอย่างไม่ถูกวิธี

อุปสรรคของการกำจัดขยะให้ถูกวิธี เช่น งบประมาณในการทำสถานที่กำจัดขยะแบบถูกต้องมีค่าใช้จ่ายสูง มีขั้นตอนและเกี่ยวข้องกับคนหลายฝ่าย ทั้งในแง่ของการมาตรฐานการกำจัด และการขออนุญาตให้ถูกต้อง การหาพื้นที่ที่เหมาะสม การเตรียมพื้นที่ การดูแลผลกระทบที่เกิดขึ้นจากขยะและคนในชุมชนใกล้เคียง จุดคุ้มทุนของการลงทุนระบบเนื่องจาก เตาเผาขยะ มีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง หากแต่บางที่เปิดไปสักพักต้องปิด เพราะไม่มีจำนวนขยะ “ดี” เพียงพอเอามาเปลี่ยนเป็นพลังงานหรือไฟฟ้า เป็นต้น (รายงานสถานการณ์ขยะมูลฝอยชุมชนของประเทศไทย, กุมภาพันธ์ 2560, สำนักจัดการกากของเสียและสารอันตราย กรมควบคุมมลพิษ)



ภาพที่ 2 : รายงานสถานการณ์ขยะมูลฝอยชุมชนของประเทศไทย ปี 2559 กรมควบคุมมลพิษ
ที่มา : กรมควบคุมมลพิษ 2561

2. ศึกษาพื้นที่วัสดุ คือ สถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งรวบรวมวัสดุจากสถานที่ที่สำคัญของจังหวัดชลบุรี โดยเฉพาะ ตำบลแสนสุข หรือ บางแสน นับเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจที่เข้ามาใช้เพื่อพักผ่อน มีทั้งภูเขา ทะเลและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย จึงทำให้มีกลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งต่างจังหวัดและในจังหวัดได้เข้ามาใช้บริการสถานที่แห่งนี้เป็นประจำทุกวันและบ่อยครั้ง เนื่องจากบางแสนเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นที่นิยมจึงต้องดำเนินการจัดประชาสัมพันธ์ตามวาระด้วยวิธีการจัดทำป้ายโฆษณาไว้นิลจากร้านทำป้ายในพื้นที่ตำบลแสนสุข เหตุผลเพราะต้นทุนต่ำ รวดเร็วต่อการประชาสัมพันธ์ ทำให้ในทุก ๆ ปีมีป้ายไว้นิลที่ใช้แล้วถูกเก็บไว้ที่ศูนย์เทคนิคตำบลแสนสุขแล้วรอการเผาทิ้ง ซึ่งส่วนมากจะเป็นป้ายลากลอบติดตั้งโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นจำนวนมากแล้วไม่มาเก็บ จึงเป็นหน้าที่ของเทคนิคที่ทำการเก็บรวบรวมป้ายไว้นิลเหล่านี้มาเพื่อรอเจ้าของมารับผิดชอบ เมื่อเวลาผ่านไปป้ายไว้นิลที่ไม่มีเจ้าของมารับกลับเกิดเป็นขยะในที่สุด



ภาพที่ 3 : ป้ายโฆษณาไว้นิลที่ใช้แล้ว ศูนย์เทคนิคเทศบาลเมืองแสนสุข
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2563

3. ศึกษากระบวนการนำกลับมาใช้ใหม่ด้วยวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋านอ้ตราส่วน คือ วัสดุป้ายโฆษณาไวเนล 70 เปอร์เซ็นต์ วัสดุร่วมที่จากการวิเคราะห์หาลักษณะพื้นที่ชายหาดบางแสน 30 เปอร์เซ็นต์

4. ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์จากสถานที่ชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมหรือจัดบันทึกจากแหล่งข้อมูลโดยตรง สำหรับงานวิจัยนี้ ได้ทำการออกแบบสอบถามความคิดเห็นและการสังเกตจากพื้นที่จริง เพื่อนำมาวิเคราะห์หาลักษณะของสถานที่ ให้รู้ถึงมุมมองและวิถีทัศน์ของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างชัดเจน

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหาจะประกอบไปด้วยแหล่งภาพจากสำนักข่าว ข้อมูลเชิงสถิติ ข้อมูลชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี

ประชากร คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวและกลุ่มคนในพื้นที่จะเป็นวิธีแบบไม่เจาะจงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากรูปแบบการสำรวจความคิดเห็นและแผนภูมิสรุปผลทำให้สามารถได้แนวทางการออกแบบของผลิตภัณฑ์กระเป๋านอ้ตราส่วนจากป้ายโฆษณาไวเนลในตำบลแสนสุขจังหวัดชลบุรี ที่เน้นในเรื่องของอัตลักษณ์ชายหาดบางแสน

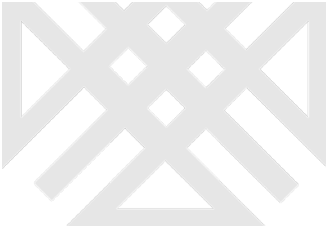
5. ศึกษาวัสดุ

5.1 วัสดุหลัก : วัสดุป้ายโฆษณาไวเนลที่ใช้แล้ว

5.2 วัสดุร่วม : วัสดุที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของสถานที่

ผลการศึกษา/ทดลอง

จากการศึกษาและการทดลองในส่วนต่าง ๆ ของงานวิจัยครั้งนี้ คุณสมบัติของวัสดุป้ายโฆษณาไวเนลที่ใช้แล้วและวัสดุร่วมที่ได้จากพื้นที่ที่ได้ทำการกำหนดไว้พบว่า วัสดุป้ายโฆษณาไวเนลที่ใช้แล้วภายในบริเวณสถานที่ตำบลแสนสุข จังหวัดชลบุรี มีปริมาณป้ายไวเนลได้ถูกนำเก็บไว้ตามร้านป้ายโฆษณาและศูนย์บริการนักท่องเที่ยวอยู่เป็นจำนวนมากยากต่อการทำให้หมดไป ด้วยจำนวนวัตถุดิบหลักที่มากได้ทำให้งานวิจัยในครั้งนี้มีวัสดุเพียงพอต่อการทดลองสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบและด้านวัสดุเสริมที่ได้จากสถานที่พบว่า ความเป็นไปได้ที่จะสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของสถานที่ชายหาดบางแสนได้นั้น ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงวัสดุมาเป็นอันดับแรก โดยการศึกษารูปแบบทางกายภาพและแบบสอบถามความคิดเห็นสรุปถึงคุณสมบัติของวัสดุเสริมได้ว่า ต้องสามารถผสมผสานกับวัสดุหลักด้วยเทคนิคเดียวกันได้ ซึ่งได้กำหนดผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋านอ้ตราส่วนรูปแบบต่อ



หนึ่งคอลเลคชั่นโดยกำหนดจากแบบสอบถามความต้องการ รูปแบบดังกล่าวได้มาจากหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าชิ้นพื้นฐานโดยจะต้องคำนึงถึงน้ำหนัก (weight) ให้เหมาะสมกับการใช้งานเนื่องจากผลิตภัณฑ์กระเป๋าน้ำหนักจะเพิ่มขึ้นจากปริมาณสิ่งของที่ใส่และหลักกายศาสตร์ของร่างกายมนุษย์ โดยจะถ่ายน้ำหนักลงบนกล้ามเนื้อหน้าอก (Trapezius Muscle) และกล้ามเนื้อ (Infraspinatus Muscle)

ผลการวิเคราะห์

วิเคราะห์จากข้อมูลแบบสอบถามและข้อมูลภาคสนามเชิงรูปธรรมนำข้อมูล ได้แก่ กิจกรรม สถานที่วัฒนธรรม สิ่งที่อยู่ตามธรรมชาติ และสิ่งปลูกสร้าง อาหาร เทศกาล ช่วงเวลาที่นักท่องเที่ยวใช้บริการ โดยนำข้อมูลที่ได้มาทำการถอดอัตลักษณ์เพื่อหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ซึ่งผลที่ได้ คือ (ดูตารางที่ 1, 2)

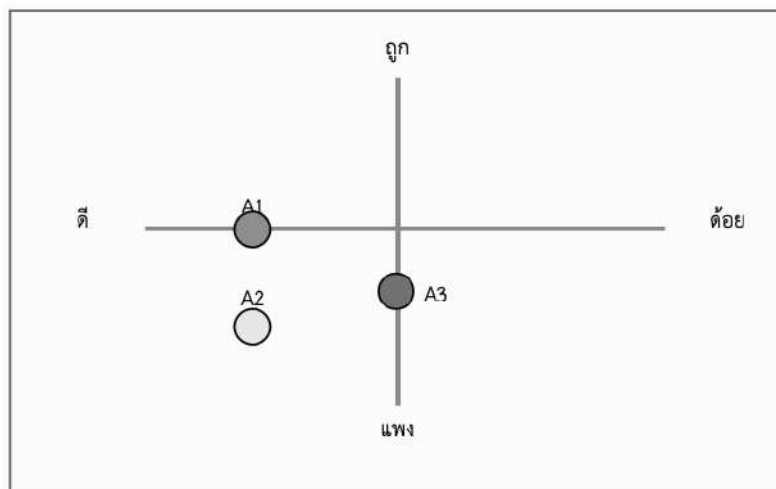
ลักษณะทางกายภาพ	หลักการออกแบบกระเป๋า				แนวทาง
	วัสดุ	รูปทรง	โทนสี	ลวดลาย	
อาหารทะเล	-	-	-		A1
ลมทะเล	-	-	-	-	
คลื่นทะเล	-	-	-		
ดัมมะพริ้ว	-	-	-		A2
เรือยาง	-	-	-		
พระอาทิตย์ตก	-	-			
ภูเขา	-	-	-		A3
เก้าอี้ผ้าใบ					
ห่วงยาง					
ร่มชายหาด					รูปแบบกระเป๋าสะพายหลัง
สีน้าทะเล	-	-			
หาดทราย	-	-			

ตารางที่ 1 : แสดงผลการวิเคราะห์แนวทางอัตลักษณ์ชายหาดบางแสนสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

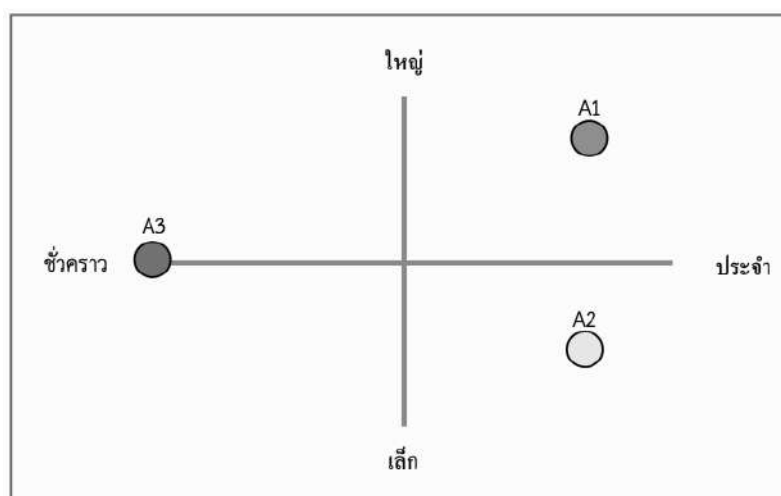
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2564

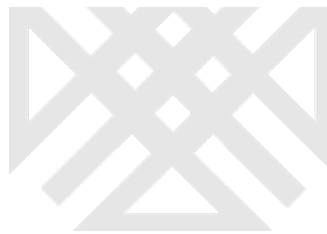


1. ราคาและคุณภาพ

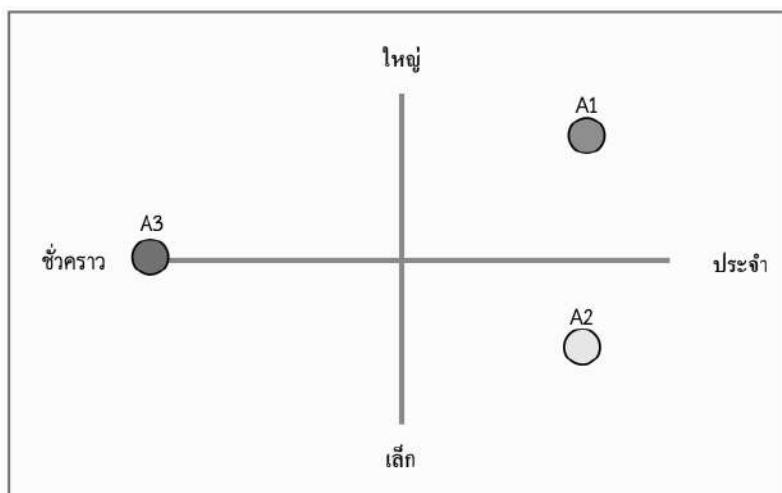


2. ขนาดและการใช้งาน





3. รูปแบบ



ตารางที่ 2 : แสดงผลการวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋ากจากอัตลักษณ์ชายหาดบางแสน
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2564

จากตารางที่ 1 และ 2 วิเคราะห์ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบ คือ รูปแบบ A1, รูปแบบ A2 และรูปแบบ A3

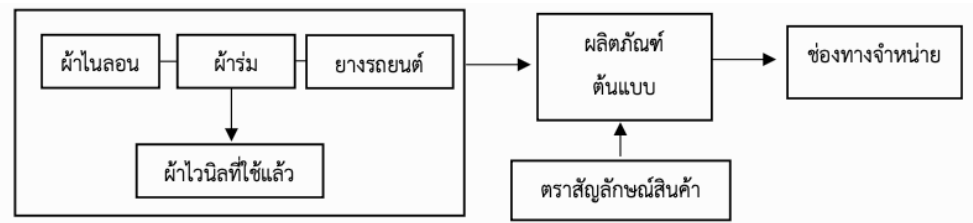
A1 : วัสดุเก้าอี้ผ้าใบร่วมกับวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วโดยมีราคาปานกลางแต่คุณภาพสูงใช้งานได้บ่อยครั้งและมีขนาดใหญ่

A2 : วัสดุห่วงยางร่วมกับวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วโดยมีราคาสูงขนาดกลางแต่ใช้งานได้ชั่วครวคุณภาพปานกลาง

A3 : วัสดุร่มชายหาดร่วมกับวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วโดยมีขนาดกลางราคาค่อนข้างสูงเน้นใช้การงานแต่ไม่คงทน

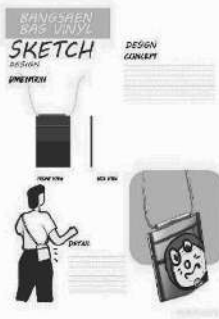
สังเคราะห์ข้อมูลสร้างต้นแบบ

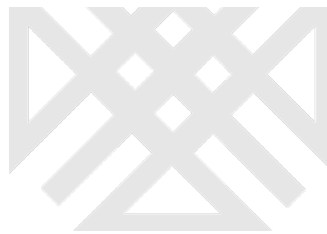
นำข้อมูลรูปธรรมทางกายภาพที่ผ่านการวิเคราะห์ทั้งวัสดุ สี ลวดลายและรูปทรงมาออกแบบร่างเพื่อหาแนวทางผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบ ได้แก่ กระเป๋ารูปแบบขนาดเล็ก, ขนาดกลางและขนาดใหญ่ จากกรอบแนวความคิดที่ได้คือ ผลิตภัณฑ์จากวัสดุป้ายโฆษณาไวน์ลที่ใช้แล้วผ่านกระบวนการแปลงหน้าที่ของวัสดุเหลือใช้หรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่เดิมให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม เน้นความผสมผสานของวัสดุและนำเสนออัตลักษณ์สถานที่ที่ส่งผลสัมฤทธิ์ต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ภาพที่ 4 : แสดงแผนผังการสังเคราะห์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2564

ตารางที่ 3 แสดงภาพแบบร่างและผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

ภาพแบบร่าง	ภาพผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
	
	



ตารางที่ 3 : แสดงภาพแบบร่างและผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2565

ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบทั้งสามรูปแบบจากวัสดุป้ายโฆษณาเหลือใช้จากอัตลักษณ์ชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี มีดังนี้

1. แนวคิดในการออกแบบ รูปแบบ A1 กระเป๋าทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่มีสายสะพายข้างตัดกันกับลวดลายผ้าในลอนรูปแบบและวัสดุได้รับแรงบันดาลใจจากเก้าอี้ชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี วัสดุทั้งสองประเภทมีลักษณะที่ค่อนข้างแข็งโดยเฉพาะผ้าในลอนจึงทำให้การออกแบบมีรูปแบบกระเป๋าขนาดใหญ่ และเน้นใช้งานใส่ของอเนกประสงค์จำนวนมาก

2. แนวคิดในการออกแบบ รูปแบบ A2 กระเป๋าทรงสี่เหลี่ยมขนาดเล็กมีสายคาดหน้าอกเสริมความแข็งแรงด้วยยางชายหาดกับลวดลายกราฟิกบนพื้นผิวยาง รูปแบบและวัสดุได้รับแรงบันดาลใจจากห่วงยางชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี วัสดุยางมีลักษณะที่ค่อนข้างหนาและมีน้ำหนักจึงทำให้การออกแบบมีรูปแบบกระเป๋าขนาดเล็กเพื่อให้ได้กระเป๋าที่มีน้ำหนักเบามากขึ้นแต่แข็งแรง เน้นใช้งานใส่ของอเนกประสงค์ได้เล็กน้อย

3. แนวคิดในการออกแบบ รูปแบบ A3 กระเป๋าทรงถุงขนาดกลางมีเชือกสำหรับถือและสะพายหลัง รูปแบบและวัสดุได้รับแรงบันดาลใจจากร่มชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี วัสดุผ้าร่มมีลักษณะที่ค่อนข้างเบาบางและมีน้ำหนักเบาจึงทำให้การออกแบบด้านหน้าเป็นลักษณะมีกระเป๋าขนาดเล็กคล้ายร่มที่พับไว้ เน้นใช้งานใส่ของอเนกประสงค์ได้ค่อนข้างมาก



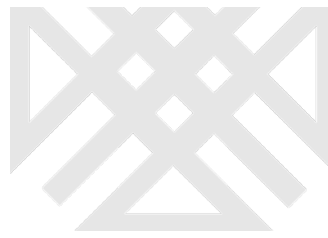
ภาพที่ 5 : แสดงภาพผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบรูปแบบA1
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2565



ภาพที่ 6 : แสดงภาพผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบรูปแบบA2
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2565



ภาพที่ 7 : แสดงภาพผลิตภัณฑ์กระเป๋าต้นแบบรูปแบบA3
ที่มา : รัชชานนท์ พัฒนโสภณ, 2565



สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุป้ายโฆษณาไว้นิลที่ใช้แล้วและหลักการเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเหลือใช้ (upcycling) ทำให้ทราบข้อมูลและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบกระเป๋าส่งสำหรับการท่องเที่ยวโดยอ้างอิงเนื้อหาและภาพลักษณ์ของอัตลักษณ์ชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี ดังนั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าส่งจึงควรคำนึงถึงการนำเสนอประเภทของวัสดุเสริมที่จะนำมาใช้ร่วมกับวัสดุหลักที่ได้มาจากสถานที่ที่กำหนดไว้และผลิตภัณฑ์ต้นแบบยังต้องสร้างความพึงพอใจให้กลุ่มเป้าหมายได้

ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบกระเป๋าส่งสำหรับการท่องเที่ยวนั้นจะสามารถเข้าหา กลุ่มเป้าหมายได้ โดยรูปแบบผลิตภัณฑ์จะให้ความรู้สึกที่เรียบง่ายไม่อึดอัดรวมไปถึงภาพลักษณ์ที่ทันสมัยและยังมีการศึกษาจากหลักการออกแบบตราสัญลักษณ์พบว่าการใช้ตราสัญลักษณ์ให้มีรูปแบบอักษรที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายทำให้ผู้ใช้เข้าถึงผลิตภัณฑ์ได้ง่ายขึ้นในส่วนวัสดุเลือกใช้โลหะเงาเพื่อติดตั้งบนผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมให้ชิ้นงานมีเอกภาพและมูลค่าเพิ่มขึ้น

ด้านผลิตภัณฑ์จะมีการนำเสนอในเรื่องของผลิตภัณฑ์กระเป๋าส่งทรงพื้นฐานแต่จะนำเสนอผ่านวัสดุที่ได้จากการวิเคราะห์สู่ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าส่งทั้ง 3 รูปแบบ คือ กระเป๋าส่งสะพายหลัง, กระเป๋าคาดหน้าอก และกระเป๋าส่งสะพายข้าง ซึ่งชิ้นงานแต่ละรูปแบบจะใส่วัสดุเสริมที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของขนาดกระเป๋าส่ง โดยในชิ้นงานจะมีการแสดงเนื้อหาบางส่วน ของป้ายโฆษณาไว้นิล ได้แก่ ข้อความและเนื้อหาของป้ายโฆษณานั้นวิธีการขึ้นรูปด้วยเทคนิคตัด อุตสาหกรรม ทั้ง 3 ชิ้นงานและยังศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อชิ้นงานต้นแบบ ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อชิ้นงานต้นแบบ คือ เพศหญิง 70 เปอร์เซนต์ เพศชาย 30 เปอร์เซนต์ จากแบบประเมินความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแสดงถึงภาพลักษณ์ของ วัสดุป้ายโฆษณาไว้นิลที่ใช้แล้วและวัสดุที่ใช้ร่วมที่มีรูปทรงสวยงามใช้สีของไปเที่ยวทะเลได้ แล้ว ผลิตภัณฑ์ยังต้องมีภาพลักษณ์วัสดุเหลือใช้และแสดงถึงอัตลักษณ์ชายหาดบางแสนด้วย จากแบบ ประเมินนั้นผู้ตอบแบบสอบถามต้องการซื้อสินค้าที่มีรูปทรงที่ทันสมัยและไม่เป็นทางการมาก เพื่อใช้ สำหรับการท่องเที่ยวชายหาดทะเลเหมาะสมกับบริบทวิถีชีวิตสมัยใหม่ และสามารถเป็นเครื่องแต่งกาย ได้อีกด้วย

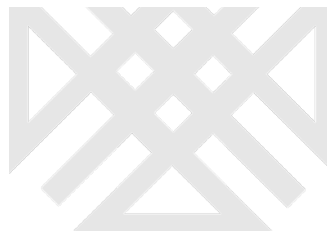
ด้านการอภิปรายผล ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้มีจุดเด่นโดยการใช้วัสดุเหลือใช้มากถึง 90% ได้แก่ ป้ายโฆษณาไว้นิลและวัสดุจากห่วงยาง ผ้าร่ม และเก้าอี้ชายหาด ภายในกระเป๋าส่งด้วย ผ้าที่ทำจากขวดพลาสติก นอกจากนั้นยังแสดงถึงจังหวัดระยองหลายที่ไม่เหมือนกันของวัสดุที่นำมาใช้ ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจด้วยวัสดุเหลือใช้โดยสุภาพรณ กานจนวีระโยธินแปลบทความ อยู่สูง สุวดีทุนนิยมหลัง iva ว่า กระบวนการแปลงวัสดุเหลือใช้หรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตาม หน้าที่เดิมให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพและมูลค่าเพิ่มขึ้น (สุภาพรณ กานจนวีระโยธิน, ผู้แปล, 2556) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้มีแนวคิดที่สอดคล้องกับ Markus and Daniel Freitag ที่เล็งเห็นถึงวัสดุ

เหลือใช้ที่พบเห็นทั่วไปส่งผลให้เกิดความใส่ใจ สิ่งแวดล้อมและรักษารัชมชาติ ยังคำนึงถึงวัสดุที่นำมาใช้งานเสมอ (เว็บไซต์ PRONTO Shop, 2662)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงวางแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากวัสดุเหลือใช้เพื่อจำหน่ายในการตลาดออนไลน์ ซึ่งช่องทางการจำหน่ายนี้สามารถทำให้สินค้าเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้รวดเร็ว เหมาะสมกับบริบทกับวิถีการใช้ชีวิตในปัจจุบัน และยังเข้าร่วมโครงการต่าง ๆ ที่เป็นรูปแบบของการจัดแสดงและจำหน่าย สุดท้ายงานวิจัยครั้งนี้ได้สรุปผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่สามารถผลิตได้ในโรงงานอุตสาหกรรมทั่วไปที่เป็นรูปแบบเทคนิคหัตถอุตสาหกรรมได้ ตลอดจนเป็นงานวิจัยต้นแบบในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าวัสดุ پایโฆษณาไว้นิตที่ใส่แล้วจากอัตลักษณ์สถานที่เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ประกอบการขนาดเล็กและงานวิจัยฉบับอื่นที่มีความสนใจ

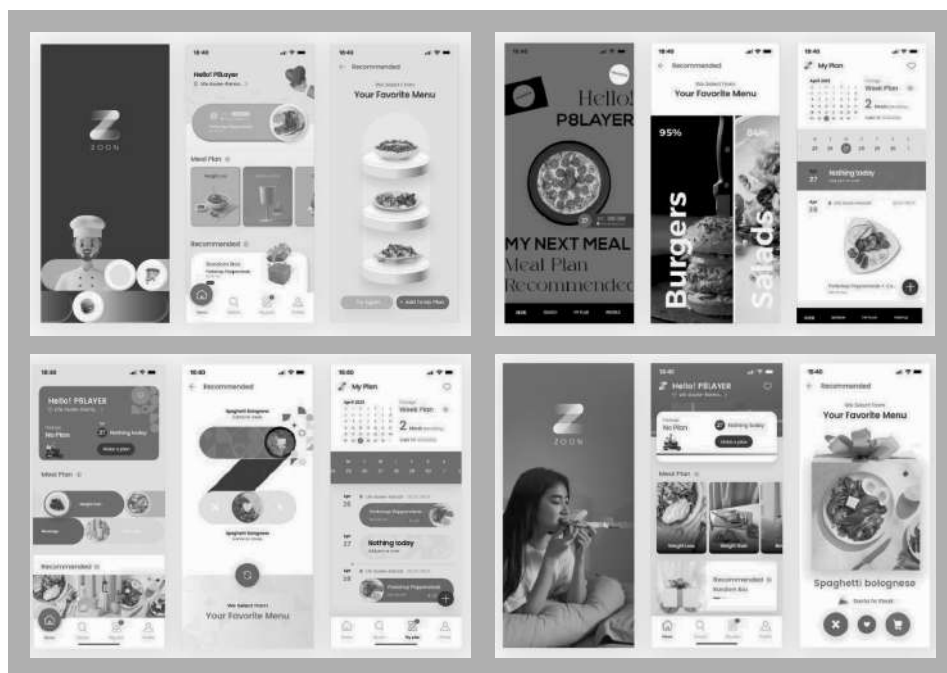
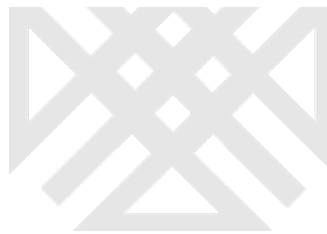
เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมมลพิษ. (2561). รายงานสถานการณ์ขยะมูลฝอยชุมชนของประเทศไทย ปี 2559. แหล่งที่มา <https://www.schoolofchangemakers.com/knowledge/11678>. , สืบค้นเมื่อ กุมภาพันธ์ 2565.
- กิ่งพร ทองใบ. (2541). สื่อโฆษณาภายนอกอาคาร. ขั้นตอนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการโฆษณาของบริษัทไอ.เจ.สยาม จำกัด กรณีศึกษา บริษัท Huawei. แหล่งที่มา <https://e-research.siam.edu/kb/2-2/>. , สืบค้นเมื่อ กุมภาพันธ์ 2565.
- โครงการสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีของอุตสาหกรรมไทย iTAP. (2557). 3RS หลักการจัดการของเสียขั้นพื้นฐาน. เข้าถึง ได้จาก หนังสือพัฒนาเศษวัสดุอย่างสร้างสรรค์.
- โครงการ Upcycling the Oceans Thailand. (2562). เนมิตขยะพลาสติกในท้องทะเลให้กลายเป็นสินค้าแฟชั่น. แหล่งที่มา <https://adaymagazine.com/upcycling-the-oceans/>, สืบค้นเมื่อ กุมภาพันธ์ 2565.
- บุริม โอทกานนท์. (2552). อัตลักษณ์ของแบรนด์. แหล่งที่มา <http://panupat-arti3901.blogspot.com/2012/07/logo.html>, สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2565.
- ปัทมรา โคตะขุน. (2559). รูปทรงและคำศัพท์คณิตศาสตร์. แหล่งที่มา <https://prapasara.blogspot.com/2016/12/blog-post.html>, สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2565.
- ภาณุ อิงคะวัต. (2561). กระแสแฟชั่น. GreyHound Brand. แหล่งที่มา <https://readthecloud.co/ceo-5/>
- โรงงานผลิตเครื่องหนัง leather mine. (2559). วัตถุดิบสังเคราะห์หนังเทียม. แหล่งที่มา www.leathermine.com, สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2565.
- วสันต์ แผลงสิทธิ์. (2559). การตลาดออนไลน์. แหล่งที่มา <https://www.wynnsoft-solution.com/>, สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2565.
- วิลเลียม แมคโดนัลด์. (2561). แหล่งกำเนิดสู่แหล่งกำเนิด. แหล่งที่มา <http://www.tcdc.or.th/articles/design-creativity/17190/William-McDonough->, สืบค้นเมื่อ มิถุนายน 2565.



- เว็บไซต์แบรนด์ดิวดี. (2561). กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ 4Cs. แหล่งที่มา
<https://www.branddoodee.com/category/>, สืบค้นเมื่อ มิถุนายน 2565.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ. (2541). กลยุทธ์การตลาด การบริหารการตลาด และกรณีศึกษา.
กรุงเทพฯ. ไคมอน อิน บิสสิเนส เวิร์ล.
- ศูนย์พิษวิทยารามาธิบดี. (2543). มลพิษจากการเผาไหม้พลาสติกบางชนิด ปี 2543. แหล่งที่มา
<https://med.mahidol.ac.th/poisoncenter/th/bulletin/bul99/v7n1/Table Monomer>,
สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2565.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2545). แนวคิดความคิดสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์. สาขาจิตวิทยา
คณะจิตวิทยา มหาวชิราวุธวิทยาลัย.
- สิงห์ อินทรชูโต. (2557). กระบวนการออกแบบจากเศษวัสดุ. เข้าถึงได้จาก หนังสือพัฒนาเศษวัสดุ
อย่างสร้างสรรค์.
- สุภาภรณ์ กานจนวีระโยธิน. (2556). “จากอู่สู่อู่” Cradle to Cradle. สำนักพิมพ์มติชน.
แหล่งที่มา <https://oyspace.wordpress.com/2012/03/28/cradle-to-cradle>,
สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2565.
- สุมิตรา ศรีวิบูลย์. (2547). การออกแบบอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ. Core Function.
- สุวิทย์ สาดสังข์. (2558). การจัดการสินค้าแฟชั่น. สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. (2543). แนวความคิดหลักการทางสังคมวิทยาเรื่องอัตลักษณ์.
กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ไวยอร์ ทาวเวอร์. (2565). ออกแบบป้ายอย่างไรให้โดนใจลูกค้า. แหล่งที่มา
<https://www.ivorytower.co.th>, สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2565.
- Am2b Marketing. (2560). เทคนิค ออกแบบป้ายโฆษณา อย่างไรให้โดนใจผู้บริโภค.
แหล่งที่มา <https://www.am2bmarketing.co.th/creative-design/billboard-design-part-3/>,
สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2565.
- Ehs Techniques and Thai National Lci Database. (2561). Life - Cycle Assessment.
(2022, October 15). Retrieved from <http://greenstylethailand.com/?p=3998,%2021%20Jun,%202018>.
- McCarty, E. J., & Perreault, W. D. Jr. (1990). Basic marketing. Illinois: Ridchard D. Irwin.
- Keawjan, R. (2013). Corporate identity design. (2022, October 15), Retrieved from
<http://panupat-arti3901.blogspot.com/2012/07/logo.html>.
- Kendall, D.G. (1984). Shape Manifolds, Procrustean Metrics, and Complex Projective
Spaces. Bulletin of the London Mathematical Society, 16(2), 81-121.
- Shannon South. (2562). Remade usa. (2022, October 15), Retrieved <https://remadeusa.com/TS Frame Wood>.
- Hall, S. (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. London: Sage.





การออกแบบอินเตอร์เฟซของแอปพลิเคชันธุรกิจบริการส่งอาหาร โดยใช้แนวคิดเศรษฐกิจขี้เกียจ

Interface Design for food delivery business application by using the lazy economy concept.

Received May 26, 2022
Revised July 12, 2022
Accepted July 21, 2022

พชร บุตตะโยธี¹
อารยะ ศรีกัลยาณบุตร²

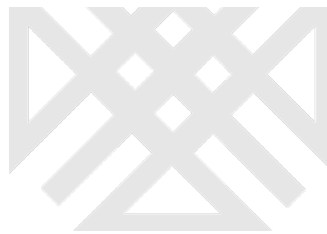
บทคัดย่อ

เศรษฐกิจขี้เกียจเป็นการตลาดแนวใหม่ ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมของผู้บริโภค ที่ต้องการความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต สามารถเก็บแรงหรือเวลาไว้ไปทำอย่างอื่นได้ ถือเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ธุรกิจต่าง ๆ ต้องปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป ธุรกิจที่เป็นกระแสสำคัญในปัจจุบันนี้คือ ธุรกิจบริการส่งอาหาร (Food Delivery) ทว่าธุรกิจนี้ยังมีช่องว่างทางการตลาดที่ยังไม่ครอบคลุมพฤติกรรมของคนไทยบางส่วนที่ยังคงต้องการความสะดวกสบายมากกว่าเดิม งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการออกแบบเว็บไซต์สำหรับเศรษฐกิจขี้เกียจ กรณีศึกษาธุรกิจบริการส่งอาหาร โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาแนวคิดและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจโดยใช้เศรษฐกิจขี้เกียจ 2) เพื่อศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับกรณีศึกษาธุรกิจบริการส่งอาหาร 3) เพื่อสร้างแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์ที่เหมาะสมโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพรูปแบบ Practice Based Research ในการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ วิจัยประกอบด้วย 1) เก็บรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 2) สร้างเครื่องมือในการวิจัยครั้งที่ 1 3) เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ครั้งที่ 1 ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน และเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย (Focus group) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 16 ท่าน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 ท่าน แบ่งกลุ่มตามเพศ 4) สร้างเครื่องมือในการวิจัยครั้งที่ 2 5) เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ครั้งที่ 2 จากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างเดิม ด้วยวิธีการเดิม ผลการศึกษาด้านกลยุทธ์พบว่าจุดขายสำคัญคือ 1) มีบริการช่วยคิดคัดเลือกเมนูอาหารอัตโนมัติ 2) มีบริการส่งอาหารหลายมือได้ในครั้งเดียว 3) มีบริการจัดส่งที่ผู้ใช้ปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ ผลการศึกษาด้านประชากรพบว่ากลุ่มเป้าหมายหลักคือคนใน Generation Y มีพฤติกรรมรักสบาย ต้องการบริการที่สะดวกสบาย ประหยัดแรง ประหยัดเวลา ผลการศึกษาแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์พบว่า แนวโน้ม Soft shadows เป็นแนวโน้มที่เหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือแนวโน้ม Mixing photography with graphics และ Glassmorphism ซึ่งกลุ่มเพศชายพึงพอใจกับแนวโน้ม Mixing photography with graphics มากกว่า ในขณะที่กลุ่มเพศหญิงพึงพอใจกับแนวโน้ม Glassmorphism มากกว่า ลำดับถัดมาที่มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานต่อไปคือแนวโน้ม 3D Graphics ส่วนแนวโน้ม Brutalism และ Geometric เป็นแนวโน้มที่ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจนี้

คำสำคัญ: เศรษฐกิจขี้เกียจ (Lazy Economy) , ธุรกิจบริการส่งอาหาร (Food Delivery Business), หน้าจอส่วนต่อประสานระหว่างผู้ใช้กับระบบ (User Interface/UI)

¹ สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² รองศาสตราจารย์, สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ABSTRACT

Lazy economy is a new marketing originated from consumer behavior with the need for convenience in life and the ability to save energy and time to do other things. It is the driving force that makes businesses to adapt themselves to meet the changing consumption. The main trend business today is food delivery business, but it still has a gap in the market that does not cover the behavior of some Thai people who still need more convenience. This research focuses on graphic design for the lazy economy: a case study of food delivery business. The objectives are as follows: 1) to study ideas and strategies for businesses by using lazy economy. 2) to study the target groups of a case study of food delivery business. 3) to create the suitable graphic design guidelines. The research method is by using a qualitative research model of practice-based research in creative work by using practice as a tool to discover the new knowledge. The research practice consisted of 1) collect and review literature. 2) research instrument development for phase 1. 3) collect and analysis data for phase 1 by in-depth interview of 3 experts and collect data from focus group interview by using method of purposive sampling of 16 people, divided into 2 groups of 8 people each by gender. 4) develop instrument for phase 2. 5) collect and analyst data for phase 2 by the same method with the same experts and sampling. The finding for the business strategy in term of the key selling point was 1) automatic menu selection assistance. 2) multiple meals order at one time. 3) user-adjustable delivery services. The result of the demographic study found that the main target group is people in Y generation who needed a more comfortable lifestyle and convenience with energy and time-saving services. A study of graphic design trends found that soft shadows trend was the most appropriate trend followed by mixing photography with graphics trend and Glassmorphism trend. Males were more preferred with mixing photography with graphics, while females were more preferred with the Glassmorphism trend. The next preferred trend is the 3D Graphics trend, while the Brutalism and Geometric trends were not suitable for this target group and the business.

Keywords: lazy economy, food delivery business, user interface (UI)



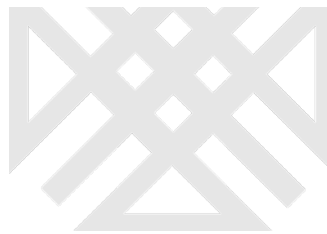
บทนำ

เศรษฐกิจซ้เกียจ หรือ Lazy Economy เป็นศัพท์ใหม่ที่ถูกบัญญัติขึ้นตามพฤติกรรมความซ้เกียจของผู้บริโภคที่กำลังเป็นกระแสที่น่าจับตามอง มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นจนสามารถเป็นชุมทรัพย์แหล่งใหม่ของเศรษฐกิจโลกได้ เป็นยุคที่ผู้บริโภคต้องการความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต สามารถเก็บแรงหรือเวลาไว้ไปทำอย่างอื่นได้ ถือเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ธุรกิจต่าง ๆ ต้องปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป มีการพัฒนาแอปพลิเคชันมากมาย เช่น ธุรกิจบริการส่งอาหาร (Food Delivery) ที่กำลังมาแรง เนื่องจากผู้บริโภคยังคงต้องการอาหารอร่อย ๆ และมีคุณภาพ แต่ไม่ยอมเสียเวลาไปรอคิวหรือเดินทางไปซื้อเอง นอกจากนี้ยังมีธุรกิจหรือบริการรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถตอบสนองความซ้เกียจได้ อาทิ เครื่องพับผ้า เครื่องช่วยแปรงฟัน เว็บไซต์ที่ช่วยเลือกเสื้อผ้า บริการจัดส่งวัตถุดิบปรุงอาหารพร้อมวิธีการทำ เป็นต้น ธุรกิจเหล่านี้ช่วยให้ทุกคนเข้าถึงทุกบริการในชีวิตประจำวันผ่านการเชื่อมต่อออนไลน์ เป็นโอกาสใหม่ในการทำธุรกิจเพื่อต่อยอดการพัฒนาสินค้าและบริการเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้บริโภคได้ประสบปัญหาอย่างแท้จริง และต้องให้ความสำคัญกฎจตุวิเคราะห์ผู้บริโภคให้ถูกกลุ่มเป้าหมาย เพื่อความได้เปรียบต่อคู่แข่ง ผู้ประกอบธุรกิจต้องหาสินค้าหรือบริการใหม่ ๆ เพื่อให้ผู้บริโภคกลุ่มนี้ได้ยกระดับคุณภาพชีวิต ใช้ชีวิตได้ง่ายมากขึ้น

ผลวิจัยของศูนย์วิจัยกสิกรกล่าวว่า ธุรกิจบริการส่งอาหาร ปี 64 ในสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ผลักดันให้บริการธุรกิจบริการส่งอาหาร กลายมาเป็นช่องทางการสร้างรายได้หลักของผู้ประกอบการธุรกิจร้านอาหาร นอกจากนี้ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มออนไลน์จัดส่งอาหารหลายรายได้เร่งทำการตลาด ช่วยดึงดูดผู้บริโภครายใหม่ให้เข้ามาทดลองใช้งานในแพลตฟอร์มและเพิ่มความถี่ในการใช้งานของผู้บริโภคเดิมเช่นกัน ทำให้ศูนย์วิจัยกสิกรไทยประเมินว่า ทั้งปี 2564 ปริมาณการสั่งอาหารจัดส่งที่บ้านน่าจะมียอดไม่น้อยกว่า 120 ล้านครั้ง หรือเพิ่มขึ้นกว่า 3 เท่าตัว เมื่อเทียบกับช่วงก่อนโควิด-19 ในปี 2562 ที่มีจำนวนประมาณ 35 – 45 ล้านครั้ง

จากการศึกษาข้อมูลแนวโน้มด้านเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน จึงทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงศักยภาพในการเติบโตของเศรษฐกิจซ้เกียจที่จะมีบทบาทสำคัญและขับเคลื่อนธุรกิจในประเทศไทยมากขึ้นในอนาคต ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษา ธุรกิจบริการส่งอาหาร แพลตฟอร์มตัวกลางที่รวบรวมร้านอาหารไว้อย่างหลากหลาย เพื่อเป็นกรณีศึกษาในการทำวิจัยรูปแบบ Practice Based Research คือการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือ นำไปสู่ความรู้ใหม่

ทั้งนี้ผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่าธุรกิจบริการส่งอาหารในปัจจุบัน ยังมีช่องว่างทางการตลาดที่ยังไม่ครอบคลุมพฤติกรรมของคนไทย ที่มักพบเห็นได้อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็น การคิดเมนูอาหารที่จะรับประทานในแต่ละมื้อ หรือการต้องคอยกดสั่งอาหารเองทุก ๆ ครั้ง คงจะดีกว่านี้หากผู้บริโภคสามารถบอกความต้องการของตนเอง เลือกสั่งอาหารในครั้งเดียว ได้หลาย ๆ มื้อ เป็นรายวัน รายสัปดาห์ หรือรายเดือน มีบริการที่รู้ใจช่วยวิเคราะห์เลือกเมนูตามความชอบของผู้บริโภค และยังสามารถปรับเปลี่ยนเมนู เวลา และสถานที่ในการจัดส่งตามความต้องการได้เสมอ ผู้วิจัยจึงต้องการเพิ่มกลยุทธ์



ของธุรกิจให้ตอบโจทย์ความสับสนสบายมากขึ้นกว่ารูปแบบในปัจจุบัน หากแนวคิดนี้สามารถ
ครองใจผู้บริโภคได้ ก็จะช่วยกระจายรายได้อย่างต่อเนื่องให้กับผู้ประกอบการต่าง ๆ ในประเทศ
ได้ดีขึ้นอีกด้วย

การออกแบบอินเตอร์เฟซนับเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาธุรกิจ ช่วยกระตุ้นให้ผู้บริโภค
ตัดสินใจใช้บริการ ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับแบรนด์ หากนักออกแบบเข้าใจองค์ความรู้และ
แนวทางการออกแบบอินเตอร์เฟซที่เหมาะสมสำหรับกับเศรษฐกิจสีเขียว ในธุรกิจบริการส่งอาหาร
จะสามารถนำไปต่อยอดเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ตรงจุด มีผู้มาใช้บริการในธุรกิจ
มากขึ้น และช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจไทยให้ดีขึ้น เพื่อให้วงการออกแบบเรขศิลป์ได้เป็นส่วนสำคัญใน
การช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสีเขียวในประเทศไทย เป็นแรงผลักดันที่ทำให้ธุรกิจต่าง ๆ เติบโตในอนาคต

ปัญหานำวิจัย

เศรษฐกิจสีเขียวเป็นแนวคิดการตลาด ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ที่ใช้บริการ
ต่าง ๆ เช่น ธุรกิจบริการส่งอาหาร แต่ในปัจจุบันยังไม่มีแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสม

คำถามนำวิจัย

แนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับเศรษฐกิจสีเขียว กรณีศึกษาธุรกิจส่งอาหาร
เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจ ในเศรษฐกิจสีเขียว กรณีศึกษาธุรกิจบริการ
ส่งอาหาร
2. เพื่อศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับกรณีศึกษา
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสม

ขอบเขตและข้อจำกัดของการวิจัย

1. การออกแบบเรขศิลป์ในโครงการนี้ ผู้วิจัยจะใช้กรณีศึกษาธุรกิจส่งอาหาร โดยใช้การวิจัย
เชิงคุณภาพรูปแบบ Practice Based Research ในการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่อง
มีนำไปสู่ความรู้ใหม่
2. ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาการออกแบบแอปพลิเคชัน เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถสร้างการ
เข้าถึงบริการและตอบโจทย์การใช้งานได้ดี

3. ขอบเขตด้านประชากรแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งแต่ละท่านจะต้องมีประสบการณ์ในสายนั้น ๆ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี ประกอบด้วย

- 1) นักออกแบบ User Interface 1 ท่าน ตัวแทนมุมมองของนักออกแบบในเชิงธุรกิจ
- 2) อาจารย์ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน 1 ท่าน ตัวแทนมุมมองด้านวิชาการ
- 3) อาจารย์ด้านการตลาด 1 ท่าน ตัวแทนมุมมองด้านวิชาการ

ส่วนที่ 2 กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 16 ท่าน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 ท่าน โดยทุกท่านจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

เชิงกายภาพ

- 1) เป็นคนใน Generation Y / Gen-Me / Millennials (เกิดปีพ.ศ. 2523-2542)
- 2) เพศชาย 8 ท่าน (กลุ่มตัวอย่างที่ 1) และเพศหญิง 8 ท่าน (กลุ่มตัวอย่างที่ 2)
- 3)พักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

เชิงจิตภาพ

- 1) มีพฤติกรรมรักสบาย ต้องการสินค้าหรือบริการที่สะดวกสบาย ประหยัดแรง ประหยัดเวลา
- 2) ใช้บริการแอปพลิเคชันสั่งอาหารอยู่เป็นประจำสม่ำเสมอ

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. เก็บรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

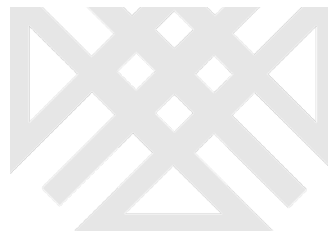
1.1 เก็บรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและกลยุทธ์ของเศรษฐกิจสีเขียว ธุรกิจบริการส่งอาหาร และการสร้างธุรกิจ จากบทความวิจัย วิทยานิพนธ์ หนังสือและเว็บไซต์ เพื่อนำไปใช้สร้างเครื่องมือวิจัย

1.2 เก็บรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสม จากบทความวิจัย วิทยานิพนธ์ หนังสือ เว็บไซต์ และการสัมภาษณ์ เพื่อใช้เป็นแนวทางคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1.3 เก็บรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอปพลิเคชันจากเว็บไซต์ สำหรับใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ด้วยตนเอง เพื่อหาแนวทางการออกแบบนำไปใช้สร้างเครื่องมือวิจัย

2. สร้างเครื่องมือในการวิจัย ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยคัดเลือกแนวคิดและหลักการออกแบบแอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับกรณีศึกษา โดยใช้แนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI) จากเนื้อหาในวรรณกรรม มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อนำไปใช้เป็นเกณฑ์และแนวทางในการสร้างเครื่องมือในการวิจัย โดยการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชันในรูปแบบต่างๆ ที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ของการศึกษา



3. เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ ครั้งที่ 1

3.1 เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์

นำแนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI) ที่ผ่านการวิเคราะห์คัดเลือกและต้นแบบแอปพลิเคชัน มาใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและความเหมาะสมของเครื่องมือต้นแบบแอปพลิเคชัน ตามหลักการหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัยโดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence)

3.2 เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและวิเคราะห์

นำต้นแบบแอปพลิเคชัน ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยการสนทนากลุ่มย่อย (Focus group) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 16 ท่าน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 ท่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นและคัดเลือกต้นแบบที่เหมาะสมกับกรณีศึกษา เพื่อใช้พัฒนาปรับปรุงเครื่องมือต้นแบบในขั้นตอนต่อไป

4. สร้างเครื่องมือในการวิจัย ครั้งที่ 2

นำต้นแบบแอปพลิเคชัน ที่ผ่านการสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว มาพัฒนาและปรับปรุงให้สอดคล้องกับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

5. เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ ครั้งที่ 2

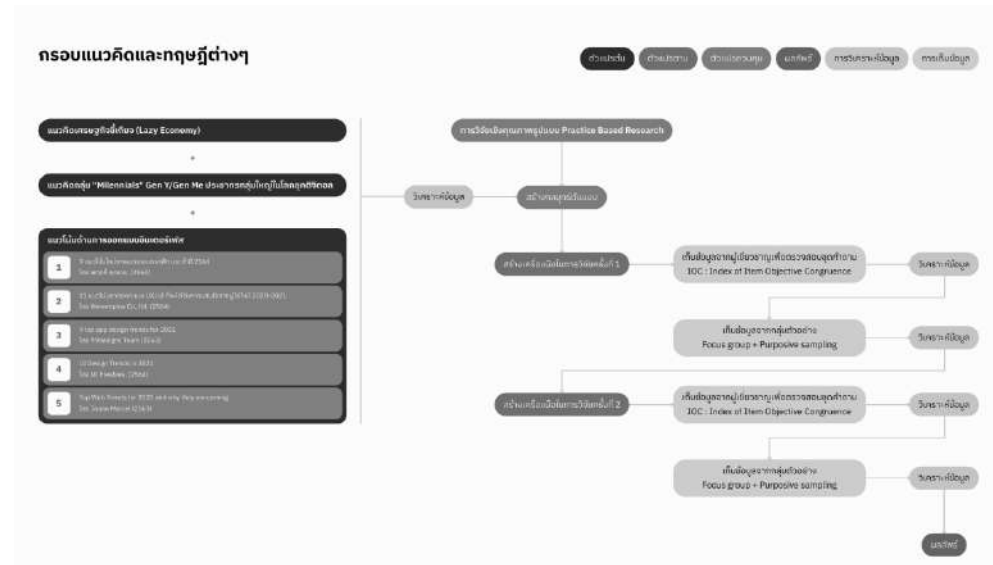
5.1 เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์

นำแนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI) ที่ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงแล้ว มาใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิมอีกครั้ง ด้วยวิธีการเดิม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

5.2 เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและวิเคราะห์

นำแนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI) ที่ผ่านการพัฒนาปรับปรุงและตรวจสอบแล้ว มาใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเดิม ด้วยวิธีการเดิม เพื่อคัดเลือกต้นแบบที่เหมาะสมกับกรณีศึกษา





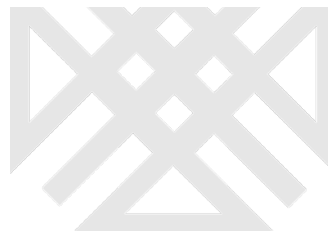
ภาพที่ 1 : (กรอบแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ : พชร บุตตะโยธี 2565)

ผลการดำเนินการวิจัย

1. ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

พบว่าธุรกิจบริการสั่งอาหาร เป็นธุรกิจที่มียอดประกอบการเติบโตสูงในระบบเศรษฐกิจที่เกียวกว โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักที่ใช้บริการมากที่สุดคือคนใน Generation Y / Gen-Me / Millennials (เกิดปีพ.ศ.2523-2542) มีพฤติกรรมรักสบาย ต้องการสินค้าหรือบริการที่ช่วยให้สะดวกสบาย ประหยัดแรง ประหยัดเวลา สามารถนำเวลาที่เหลือไปทำในกิจกรรมอื่น ๆ ที่สนใจได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีพฤติกรรมที่เกียวกวตามชื่อเศรษฐกิจนั้น หากแต่สามารถเป็นกลุ่มคนที่ขยันที่ต้องการประหยัดเวลาในชีวิตมากขึ้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์สอบถามความต้องการของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ยังมีพฤติกรรมบางอย่างที่แอปพลิเคชันสั่งอาหารในปัจจุบัน ยังไม่สามารถตอบแก้ไขปัญหาได้ 3 ข้อ ได้แก่

- 1) ไม่อยากคิดเมนูอาหารเอง เนื่องจากเลือกหรือตัดสินใจไม่ถูกต้องตามเมนูใด และรู้สึกเสียเวลาในการคิดและเลือกอาหาร
- 2) ไม่อยากสั่งอาหารบ่อย ๆ เนื่องจากไม่มีเวลาในการสั่ง หรือกำลังให้ความสนใจกับกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่า
- 3) ไม่อยากรับอาหารบ่อย ๆ เกิดขึ้นบ่อยในกรณีผู้ที่พักอาศัยบนคอนโด มองว่าการรับอาหารจากไรเดอร์บ่อย ๆ ในทุกมือเป็นการเสียแรงหรือพลังงาน และมักบกรบเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ



จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าควรมีแนวทางการดำเนินธุรกิจ ที่สามารถวิเคราะห์ได้ในรูปแบบ Business model canvas เพื่อสร้างเป็นกลยุทธ์ของแอปพลิเคชันส่งอาหาร โดยมุ่งเน้นที่การตอบโจทย์ 3 พฤติกรรมหลัก ให้กลายเป็นจุดขายสำคัญของสินค้าหรือบริการ ดังนี้

- 1) มีบริการช่วยคิด ที่คัดเลือกเมนูอาหารอัตโนมัติตามความเหมาะสม ผู้ใช้ไม่ต้องคิดเมนูเอง
- 2) มีบริการส่งอาหาร ที่สามารถสั่งได้ภายในครั้งเดียวแต่ได้อาหารหลายมือ เช่น การผูกปิ่นโต
- 3) มีบริการจัดส่ง ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ให้มีจำนวนครั้งมาก/น้อย ตามความต้องการของผู้ใช้

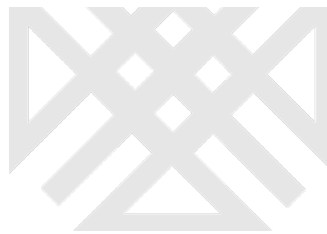
2. ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากเครื่องมือในการวิจัย ครั้งที่ 1

จากการรวบรวมข้อมูลแนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI) มีความหลากหลาย จำเป็นต้องใช้กระบวนการวิเคราะห์โดยใช้ผลรวมของจำนวนแหล่งที่มาเป็นเกณฑ์ หากแนวโน้มใดมีความหมายหรือภาพลักษณ์ไปในทิศทางเดียวกัน จะถือว่าอยู่ในหมวดหมู่กลุ่มเดียวกัน และหากผลลัพธ์ของกลุ่มใดมีค่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนแหล่งที่มาทั้งหมด จึงสามารถนำมาเป็นแนวทางออกแบบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลได้

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI)

แนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI)	แหล่งข้อมูลที่					ผลรวม
	1 พุทธิ พจนจร (2563)	2 Wewebplus Co.,ltd. (2564)	3 99designs Team (2563)	4 UI Freebies (2564)	5 Jouan Marcel (2563)	
¹ 3D Illustrator						
² Immersive 3D elements						
³ Neumorphism						
⁴ Deep Interface	/	/	/	/	/	5
⁴ Pseudo-materialized Icons						
⁵ Sophisticated 3D Graphics						

แนวโน้มนำการออกแบบ User Interface (UI)	แหล่งข้อมูลที่					ผลรวม
	1 พฤทธิ พุดจรร (2563)	2 Wewebplus Co.,ltd. (2564)	3 99designs Team (2563)	4 UI Freebies (2564)	5 Jouan Marcel (2563)	
¹ Brutalism ² Shortcomings that add uniqueness ³ Analogue inspiration	/	/	/			3
¹ Geometric structure ³ Abstract & geometric art ⁴ Bauhaus Style	/		/	/		3
¹ Glassmorphism/Frosted Glass Effect* ¹ Blurred and colorful backgrounds* ⁴ Frosted Glass Effect ⁵ Frosted Glass Effect	/			/	/	3
¹ Real-life pictures ² Mixing photography with graphics ⁴ Immersive interface*	/	/		/		3
² Soft shadows, layers and floating elements ³ Depth through shadows and layering ⁴ Immersive interface*		/	/	/		3

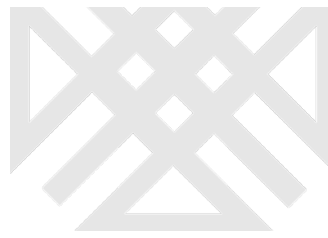


แนวโน้มนำการออกแบบ User Interface (UI)	แหล่งข้อมูลที่					ผลรวม
	1 พฤทธิ์ พุ่มจร (2563)	2 Wewebplus Co.,ltd. (2564)	3 99designs Team (2563)	4 UI Freebies (2564)	5 Jouan Marcel (2563)	
⁴ A Few Gradients ⁵ Gradients Everywhere				/	/	2
² Abstract data visualization ³ Creative data visualization		/	/			2
¹ Aesthetic minimalism ³ Visuals that are easy on the eyes	/		/			2
¹ Big and sophisticated typography ² Bold fonts in UX/UI design	/	/				2
² Dark Mode ⁵ Dark Mode		/			/	2
² Fabulous product photos ³ Immersion through VR and AR		/	/			2
¹ Vivid Colors ² Unusual and futuristic color combinations	/	/				2

แนวโน้มนำการออกแบบ User Interface (UI)	แหล่งข้อมูลที่					ผลรวม
	1 พฤทธิ พุดจรร (2563)	2 Wewebplus Co.,ltd. (2564)	3 99designs Team (2563)	4 UI Freebies (2564)	5 Jouan Marcel (2563)	
³ Engaging swiping experiences			/			1
⁵ Horizontal Scrolling					/	1
⁴ Interface Layout Magazine				/		1
⁵ Microinteractions					/	1
⁵ New Mimic Interface					/	1
⁵ Out-of-box Layouts					/	1
⁵ Scroll Snap					/	1
³ Unexpected angles			/			1
⁴ Use of Circles				/		1
² UX writing and microcopy		/				1
² Voice User Interface (VUI)		/				1

นอกจากนี้จำเป็นต้องวิเคราะห์ความหมายร่วมเพื่อหาคำสำคัญในแต่ละกลุ่มแนวโน้มเพื่อใช้ชื่อเรียกแทนด้วยพบว่าแนวโน้มทั้งหมด 6 กลุ่มที่มีผลรวมผ่านเกณฑ์ได้แก่

1) กลุ่มแนวโน้ม 3D Graphics คือรูปแบบการใช้ภาพกราฟิกสามมิติ ที่มีมิติที่แสดงถึง รูปทรง ความลึก ระยะ มิติของวัตถุ มีแสงและเงา มาใช้เป็นองค์ประกอบในงานออกแบบ มีแหล่งข้อมูลกล่าวถึงมากที่สุด ประกอบด้วย 3D Illustrator, Immersive 3D elements, Neumorphism, Deep Interface, Pseudo-materialized Icons และ Sophisticated 3D Graphics



2) กลุ่มแนวโน้ม Brutalism คือรูปแบบที่ขัดแย้งในหลักการออกแบบ มีความซับซ้อนของมิติ สับสน รุนแรง หรือความแปลกประหลาดของรูปทรงหรือสีที่ขัดแย้งกัน อาจดูย้อนยุคหรือล้าสมัยในเวลาเดียวกัน ประกอบด้วย Brutalism, Shortcomings that add uniqueness และ Analogue inspiration

3) กลุ่มแนวโน้ม Geometric คือการผสมผสานองค์ประกอบภาพเรขาคณิตต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น เส้น รูปทรง รูปทรงแท่ง เป็นต้น เพื่อมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในงานออกแบบ ประกอบด้วย Geometric structure, Abstract & geometric art และ Bauhaus Style

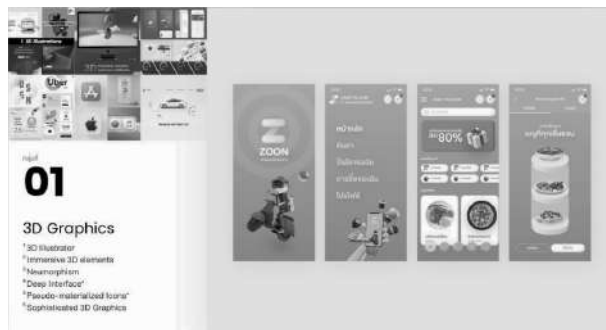
4) กลุ่มแนวโน้ม Glass morphism คือกราฟิกแบบกระจกฝ้า ลักษณะมัว ๆ ไม่ค่อยชัด คล้ายแผ่นกระจกฝ้าทำพื้นหลังให้ Blur ทำตัวอักษร วัตถุให้เบลอ เป็นการต่อยอดจากเทรนด์การออกแบบ Neumorphism (Soft UI) ในปี 2020 ประกอบด้วย Glassmorphism/Frosted Glass Effect, Blurred and colorful backgrounds, Frosted Glass Effect และ Frosted Glass Effect

5) แนวโน้ม Mixing photography with graphics คือการใช้ภาพจริงประกอบการนำเสนอ ผสมผสานกับการใช้กราฟิก สามารถบ่งบอกถึงความสมจริง เพิ่มความน่าเชื่อถือ สื่อสารเข้าถึงอย่างตรงไปตรงมาประกอบด้วย Real-life pictures, Mixing photography with graphics และ Immersive interface

6) แนวโน้ม Soft shadows คือการออกแบบให้เกิดมิติโดยใช้เงาบางๆ เพื่อเน้นวัตถุให้ดูโดดเด่น เด่งขึ้นมาจากพื้นหลัง โดยใช้น้ำหนักของเงาเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบเพื่อให้เกิดมิติที่น่าสนใจ

ประกอบด้วย Soft shadows, layers and floating elements, Depth through shadows and layering และ Immersive interface

เมื่อได้แนวโน้มนำทั้งหมด 6 กลุ่ม แล้วผู้วิจัยจึงได้นำกลยุทธ์ที่ได้จากผลวิจัยข้อ 1 มาออกแบบฟังก์ชันการใช้งาน และผสมผสานการออกแบบ User Interface (UI) ให้ตรงตามกับแนวโน้มนำแบบต่าง ๆ จึงได้ผลงานการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1) จำนวน 6 ต้นแบบ ดังนี้

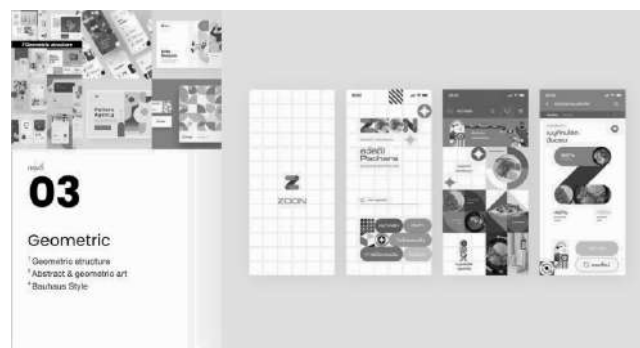


ภาพที่ 2 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1)
แนวโน้มนำการออกแบบ 3D Graphics : พชร บุตตะโยธี 2565)

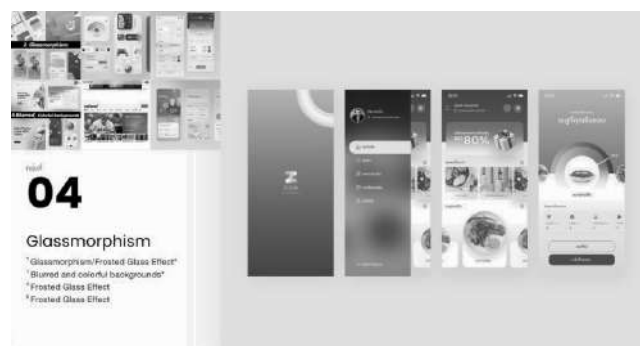




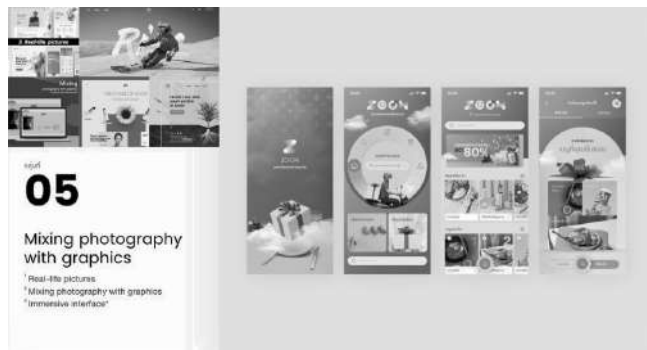
ภาพที่ 3 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1)
แนวโน้มการออกแบบ Brutalism : พชร บุตตะโยธี 2565)



ภาพที่ 4 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1)
แนวโน้มการออกแบบ Brutalism : พชร บุตตะโยธี 2565)

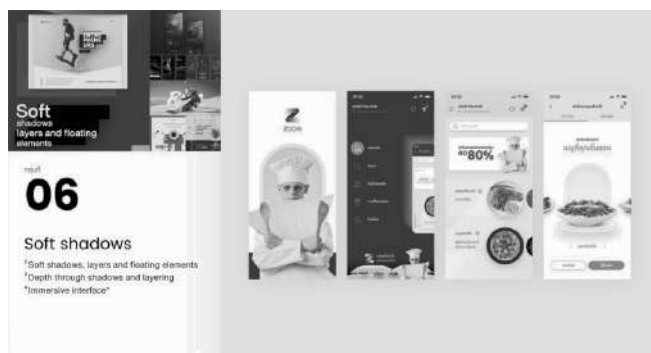


ภาพที่ 5 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1)
แนวโน้มการออกแบบ Glassmorphism : พชร บุตตะโยธี 2565)



ภาพที่ 6 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1)

แนวโน้มการออกแบบ *Mixing photography with graphics* : พชร บุตตะโยธี 2565)



ภาพที่ 7 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1)

แนวโน้มการออกแบบ *Soft shadows* : พชร บุตตะโยธี 2565)

3. ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูล ครั้งที่ 1

3.1 ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

พบว่าแนวโน้มการออกแบบ User Interface (UI) ทั้ง 5 แหล่ง ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือก มีความน่าเชื่อถือ และผลวิเคราะห์และคัดเลือกแนวโน้มทั้งหมด 6 กลุ่ม ได้แก่ 1) แนวโน้ม 3D Graphics 2) แนวโน้ม Brutalism 3) แนวโน้ม Geometric 4) แนวโน้ม Glass morphism 5) แนวโน้ม *Mixing photography with graphics* 6) แนวโน้ม *Soft shadows* มีความถูกต้องและข้อมูลสามารถนำไปใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบได้ และต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 1) มีความเหมาะสมสามารถนำไปเป็นเครื่องมือสอบถามกลุ่มตัวอย่างได้

3.2 ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

พบว่า กลุ่มเพศชายและหญิง มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันคือ แนวโน้ม Brutalism และ Geometric เป็นแนวโน้มที่ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจนี้ และแนวโน้ม *Soft shadows*,

Mixing photography with graphics, Glassmorphism และ 3D Graphics เป็นแนวโน้มที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจนี้

หากแต่การจัดลำดับยังมีความแตกต่าง คือ กลุ่มตัวอย่างที่ 1 (เพศชาย) ได้เรียงลำดับความชอบของแนวโน้ม ดังนี้ ชอบมากที่สุดอันดับที่ 1 คือ Mixing photography with graphics, อันดับที่ 2 Glassmorphism, อันดับที่ 3 Soft shadows, อันดับที่ 4 3D Graphics, อันดับที่ 5 Brutalism, อันดับที่ 6 Geometric และกลุ่มตัวอย่างที่ 2 (เพศหญิง) ได้เรียงลำดับความชอบของแนวโน้ม ดังนี้ ชอบมากที่สุดอันดับที่ 1 คือ Soft shadows, อันดับที่ 2 3D Graphics, อันดับที่ 3 Mixing photography with graphics, อันดับที่ 4 Glassmorphism, อันดับที่ 5 Brutalism, อันดับที่ 6 Geometric

ผู้วิจัยจึงได้นำความคิดเห็นของทั้ง 2 กลุ่มมาวิเคราะห์เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และจะนำมาทดสอบใหม่ เพื่อความแม่นยำของงานวิจัย โดยความคิดเห็นของทั้ง 2 กลุ่มมีดังนี้

แนวโน้มที่ 1 3D Graphics ข้อดีคือรูปแบบป็นโดน่าสนใจ ข้อเสียคือสีส้นสดใสมากเกินไป แยกความโดดเด่นของอาหาร ให้ความรู้สึกเหมือนแอปพลิเคชันเปิดตัว ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับสี และปุ่ม Call to action ให้เรียบง่ายขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็น 3D

แนวโน้มที่ 2 Brutalism ข้อดีคือมีความแปลกใหม่ ข้อเสียคือมีความซับซ้อนของสี ฟอนต์ และรูปร่างต่าง ๆ ใช้งานยาก ให้ความรู้สึกเหมือนโปสเตอร์ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับให้ดูง่าย เป็นระเบียบขึ้น

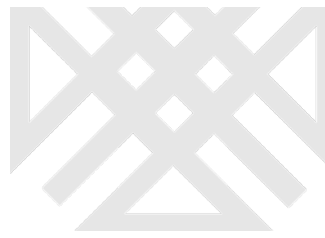
แนวโน้มที่ 3 Geometric ข้อดีคือมีความแปลกใหม่ ข้อเสียคือมีความซับซ้อนของสี และรูปร่างต่าง ๆ มากเกินไป ลายตา ในบางจุด ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับให้ดูง่าย เป็นระเบียบขึ้น

แนวโน้มที่ 4 Glassmorphism ข้อดีคือมีความแปลกใหม่ ดูง่ายสะอาดตา ข้อเสียคือสีส้นสดใสมากเกินไป ให้ความรู้สึกเหมือนแอปพลิเคชันฟังเพลงมากกว่า ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับสีส้นให้อ่อนลง

แนวโน้มที่ 5 Mixing photography with graphics ข้อดีคือเป็นรูปแบบที่คุ้นเคย ข้อเสียคือมีองค์ประกอบภาพพื้นหลังเยอะเกินไป มีปริมาณสีที่เยอะไป ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับสีให้สว่างขึ้น และปุ่ม Call to action ไม่จำเป็นต้องเป็นภาพจริง

แนวโน้มที่ 6 Soft shadows ข้อดีคือมีความเรียบง่ายสบายตา ข้อเสียคือมีความซับซ้อนของสี และรูปร่างต่าง ๆ มากเกินไป ลายตา ในบางจุดมองไม่ออกว่าเป็นปุ่ม Call to action ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับให้ดูง่าย เป็นระเบียบขึ้น

ภาพรวมของสี ข้อดีคือสีของแนวโน้มที่ 6 Soft shadows ดูสะอาดตา มีความน่าสนใจ และสีของแนวโน้มที่ 5 Mixing photography with graphics, แนวโน้มที่ 3 Geometric สีที่ออกตื้นๆ



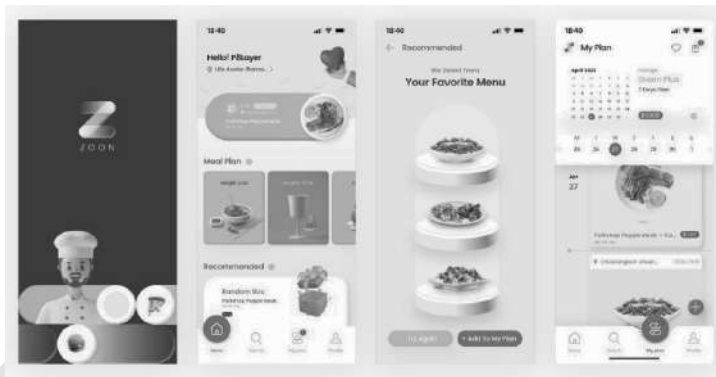
อมเทามีความน่าสนใจ ข้อเสียคือสีฟ้าทำให้เกิดความรู้สึกเบื่ออาหาร ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรเลือกใช้สีให้เหมาะสม สีที่เหมาะสมควรเป็นสีของความรู้สึกที่เกี่ยวข้องมากกว่าสีที่มีความแฉะทึบ หรือสีสดฉูดฉาด สีที่แนะนำคือ เทา ดำ ขาว เขียวตุ่นอมเทา และฟ้าตุ่นอมเทา(ใช้ในปริมาณน้อย) แนะนำให้ใช้สีเขียวเพราะคุ้นชินกับการสั่งอาหารออนไลน์

ภาพรวมของโลโก้แอปพลิเคชัน ข้อดีคือโลโก้ของแนวโน้มที่ 5 Mixing photography with graphics และแนวโน้มที่ 6 Soft shadows มีความน่าสนใจ เนื่องจากมีการไล่ระดับสี (gradient) จากเข้มไปอ่อนบริเวณปลายตัวอักษร Z ให้ดูมีความว่องไว และสื่อถึงการใช้งาน การบัดซ้าย-ขวาที่เกิดจากฟังก์ชันของการใช้งาน หรือการส่งอาหารอย่างว่องไว ข้อเสียคือโลโก้มีความหลากหลายมากเกินไป ควรจะมีรูปแบบที่คล้าย ๆ กัน ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรนำแนวโน้มที่ 5 Mixing photography with graphics และแนวโน้มที่ 6 Soft shadows มาพัฒนาและเพิ่มสีสันให้โลโก้ สามารถแตกต่างกันได้เล็กน้อย แต่ควรอยู่ในขนาดเดียวกัน

ภาพรวมของหน้าเมนู ข้อเสียคือใช้งานยาก ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรเปลี่ยนจากหน้าเมนูเหลือเพียง Navigation bar เพื่อให้ใช้งานง่ายและสะดวกมากขึ้น

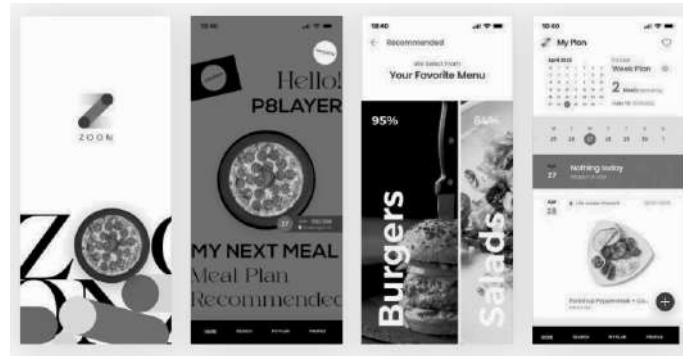
4. ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากเครื่องมือในการวิจัย ครั้งที่ 2

นำต้นแบบแอปพลิเคชัน ที่ผ่านการสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว มาพัฒนาและปรับปรุงให้สอดคล้องกับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง จึงได้ผลงานการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2) จำนวน 6 ต้นแบบ ดังนี้

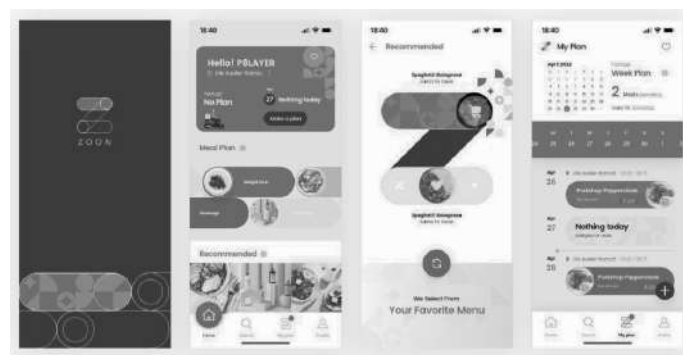


ภาพที่ 8 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2)
แนวโน้มการออกแบบ 3D Graphics : พชร บุตตะโยธี 2565)

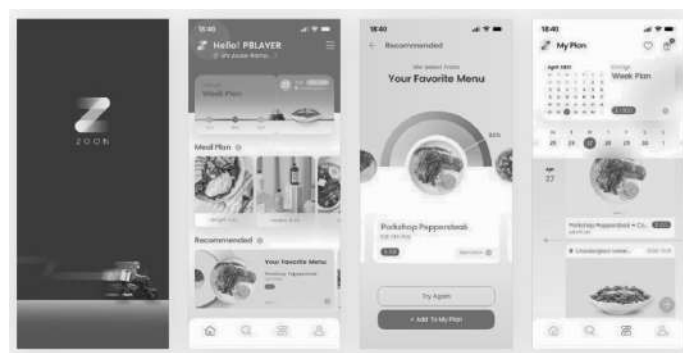




ภาพที่ 9 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2)
แนวโน้มการออกแบบ Brutalism : พชร บุตตะโยธี 2565)



ภาพที่ 10 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2)
แนวโน้มการออกแบบ Brutalism : พชร บุตตะโยธี 2565)

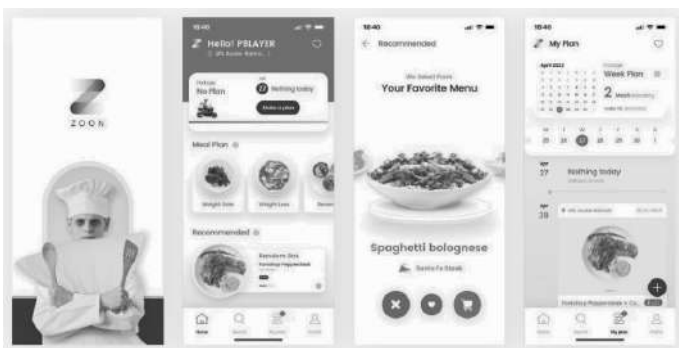


ภาพที่ 11 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2)
แนวโน้มการออกแบบ Glassmorphism : พชร บุตตะโยธี 2565)



ภาพที่ 12 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2)

แนวโน้มการออกแบบ *Mixing photography with graphics* : พชร บุตตะโยธี 2565)



ภาพที่ 13 : (ต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2)

แนวโน้มการออกแบบ *Soft shadows* : พชร บุตตะโยธี 2565)

5. ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูล ครั้งที่ 2

5.1 ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

พบว่าต้นแบบแอปพลิเคชัน (ต้นแบบที่ 2) มีความเหมาะสมสามารถนำไปเป็นเครื่องมือสอบถามกลุ่มตัวอย่างได้

5.2 ผลวิจัยที่วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

พบว่า กลุ่มเพศชายและหญิง มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันคือ แนวโน้ม Brutalism และ Geometric เป็นแนวโน้มที่ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจนี้ และแนวโน้ม Soft shadows, Mixing photography with graphics, Glassmorphism และ 3D Graphics เป็นแนวโน้มที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจนี้

โดยการจัดอันดับแนวโน้ม Soft shadows ทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นสอดคล้องกันเป็นเอกฉันท์ว่าเหมาะสมที่สุดอันดับที่ 1 ในการนำไปใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจ

บริการส่งอาหาร, อันดับที่ 2 Mixing photography with graphics (กลุ่มเพศชาย) และ Glassmorphism (กลุ่มเพศหญิง), อันดับที่ 3 Glassmorphism (กลุ่มเพศชาย) และ Mixing photography with graphics (กลุ่มเพศหญิง ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่าหากจะนำแนวโน้ม Mixing photography with graphics และ Glassmorphism ไปพัฒนาต่อสามารถใช้ผสมผสานกันได้ และอันดับที่ 3,4,5,6 มีความคิดเห็นสอดคล้องกันเป็นเอกฉันท์ ดังนี้ อันดับที่ 3 3D Graphics, อันดับที่ 4 Brutalism, อันดับที่ 5 Geometric

นอกจากนี้ผู้วิจัยจึงได้นำความคิดเห็นของทั้ง 2 กลุ่มมาวิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนา โดยความคิดเห็นของทั้ง 2 กลุ่มมีดังนี้

แนวโน้มที่ 1 3D Graphics ข้อดีคือเรียบง่าย น่าสนใจ น่าใช้งาน ข้อเสียคือบางครั้งการใช้ภาพ 3D ก็ทำให้ความรู้สึกหิว หรือความน่าทานของอาหารลดลงไป ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรเลือกใช้ภาพ 3D เฉพาะบางส่วน เช่น ไอคอนภาพประกอบ ไม่จำเป็นต้องใช้กับพื้นหลังการ์ดต่าง ๆ

แนวโน้มที่ 2 Brutalism ข้อดีคือมีความแปลกใหม่ เรียบง่ายขึ้นกว่าต้นแบบที่ 1 ข้อเสียคือ Typography ที่เลือกใช้ดูไม่ออกว่าเป็น Call to action ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับ Typography ให้มองออกว่าสามารถกดได้

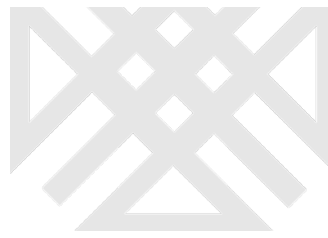
แนวโน้มที่ 3 Geometric ข้อดีคือเรียบง่ายขึ้นกว่าต้นแบบที่ 1 ข้อเสียคือเนื่องด้วยรูปอาหารไม่ค่อยเด่น เลยทำให้ไม่น่ารับประทานหรือมองไม่ออกว่าเป็นแอปพลิเคชันสั่งอาหาร และรูปร่าง Geometric ไม่ได้มีความสัมพันธ์กับอาหาร ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับอาหารให้เด่นขึ้นและรูปร่าง Geometric ควรมีปริมาณที่น้อยในหน้าอาหาร และสามารถใช้กราฟิก Geometric สื่อถึงอาหารได้ชัดเจนขึ้น ในหน้า Splash

แนวโน้มที่ 4 Glassmorphism ข้อดีคือเรียบง่าย น่าสนใจ น่าใช้งาน ข้อเสียคือบริเวณที่เป็นผ้าเบลอนำมาใช้งานต่อไปได้ยากในบางหน้า ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรใช้เป็นส่วนเสริมได้แต่ไม่ใช่กราฟิกหลักของแอปพลิเคชัน

แนวโน้มที่ 5 Mixing photography with graphics ข้อดีคือเป็นรูปแบบที่คุ้นเคย ข้อเสียคือภาพในหน้า Splash ให้ความรู้สึกเหงา เศร้า ไม่สดใหม่ คล้ายแอปพลิเคชันทั่วไปในธุรกิจนี้ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรปรับภาพให้ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น และไอคอนต่าง ๆ ควรออกแบบให้สื่อถึงอาหาร

แนวโน้มที่ 6 Soft shadows ข้อดีคือเรียบง่าย น่าสนใจ น่าใช้งาน ข้อเสียคือการควบคุมคุณภาพรูปภาพเวลาใช้งานจริง อาจจะไม่สามารถควบคุมได้ทั้งหมด ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยควรผสมรูปภาพจริงมาใช้ได้ในบางส่วน และไอคอนต่าง ๆ ควรออกแบบให้สื่อถึงอาหาร

ภาพรวมของสี ข้อดีคือเรียบง่าย น่าสนใจ น่าใช้งาน และปุ่ม Call to action สีดำมีความน่าสนใจ ข้อเสียคือแต่ละแนวทางมีค่าน้ำหนักสีไม่เท่ากัน ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำ



และแนวทางพัฒนาโดยควรใช้สัดส่วนของสีเขียวให้น้อยลง เน้นพื้นที่สีขาว ปริมาณสีของแนวนิมที่ 6 Soft shadows มีความเหมาะสมดี

ภาพรวมของโลโก้แอปพลิเคชัน ข้อดีคือสวยงามดี ข้อเสียคือแนวนิมที่ 2 Brutalism ไม่ควรมีจุดสีดำ แนวนิมที่ 2 Brutalism ควรออกแบบสีเขียวให้อยู่ตรงกลางคล้ายแนวนิมอื่น ๆ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยสามารถเลือกใช้ตามแนวนิมที่ 4, 5, 6 ได้

ภาพรวมของหน้าเมนู ข้อดีคือเรียบง่าย น่าสนใจ น่าใช้งาน ข้อเสียคือไม่ควรมีวงกลมใหญ่ๆ แนวนิมที่ 1 และ 3 ส่วนแนวนิมที่ 2 ยังดูไม่โดดเด่น ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์คำแนะนำและแนวทางพัฒนาโดยสามารถเลือกใช้ตามแนวนิมที่ 4, 5, 6 ได้

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาแนวคิดและกลยุทธ์สำหรับธุรกิจเศรษฐกิจสีเขียว กรณีศึกษาธุรกิจบริการส่งอาหาร ผู้วิจัยพบว่าควรมีกลยุทธ์ของแอปพลิเคชันส่งอาหาร ที่เป็นจุดขายสำคัญของสินค้าหรือบริการ ดังนี้ 1) มีบริการช่วยคิด ที่คัดเลือกเมนูอาหารอัตโนมัติตามความเหมาะสม ผู้ใช้ไม่ต้องคิดเมนูเอง 2) มีบริการส่งอาหาร ที่สามารถสั่งได้ภายในครั้งเดียวแต่ได้อาหารหลายมื้อ เช่น การผูกปิ่นโต 3) มีบริการจัดส่ง ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ให้มีจำนวนครั้งมาก/น้อย ตามความต้องการของผู้ใช้

ผลการศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับกรณีศึกษา พบว่ากลุ่มเป้าหมายหลักที่ใช้บริการมากที่สุดคือคนใน Generation Y / Gen-Me / Millennials (เกิดปีพ.ศ. 2523-2542) มีพฤติกรรมรักสบาย ต้องการสินค้าหรือบริการที่ช่วยให้สะดวกสบาย ประหยัดแรง ประหยัดเวลา สามารถนำเวลาที่เหลือไปทำในกิจกรรมอื่น ๆ ที่สนใจได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีพฤติกรรมสีเขียวตามชื่อเศรษฐกิจนั้น หากแต่สามารถเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบการประหยัดเวลาในชีวิตมากขึ้น

ผลการศึกษาแนวทางในการออกแบบเรขาคณิตที่เหมาะสม พบว่า กลุ่มเพศชายและหญิงมีความคิดเห็นตรงกันว่าแนวนิม Soft shadows เป็นแนวนิมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจบริการส่งอาหารมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Wewebplus Co.,Ltd. (2564), 99designs team (2563) และ UI Freebies (2564) รองลงคือแนวนิม Mixing photography with graphics และ Glassmorphism ซึ่งมีลำดับที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเพศชายพึงพอใจกับแนวนิม Mixing photography with graphics มากกว่า สอดคล้องกับแนวความคิดของ พุทธิ พุฒจรัส(2563), Wewebplus Co.,Ltd. (2564) และ UI Freebies (2564) ในขณะที่ กลุ่มเพศหญิงพึงพอใจกับแนวนิม Glassmorphism มากกว่า สอดคล้องกับแนวความคิดของ พุทธิ พุฒจรัส(2563), UI Freebies (2564) และ Marcel (2563) ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่าหากจะนำแนวนิมทั้ง 2 นี้ไปพัฒนาต่อสามารถให้ผสมผสานกันได้ และความพึงพอใจในลำดับถัดมาคือแนวนิม 3D Graphics โดยยังถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานต่อได้ สอดคล้องกับทุกแหล่งข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ส่วนแนวนิม Brutalism และ Geometric เป็น 2 แนวนิมที่ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและธุรกิจนี้ สอดคล้องกับแนวความคิดของ Jouan Marcel (2563) ที่ไม่ได้แนะนำ 2 แนวนิมดังกล่าว

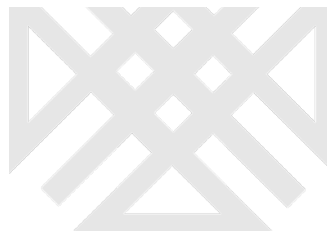
ข้อเสนอแนะ

สำหรับงานวิจัยในครั้งถัดไป ด้านเนื้อหาควรมีการศึกษาการออกแบบที่เจาะลึกลงไปในส่วนของผู้ใช้งานในแง่ของ User Experience ต้ององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ เช่น ลักษณะปุ่ม ตัวอักษร ขนาด สี ภาพประกอบ เป็นต้น

ด้านประชากร ควรมีการศึกษากับผู้บริโภคโดยเป็นวิจัยเชิงปริมาณ หรือคัดเลือกพื้นที่ในต่างจังหวัด เพื่อความหลากหลายของกลุ่มประชากร

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2564). Gen Y/Gen Me ประชากรกลุ่มใหญ่ในโลกยุคดิจิทัล. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.prd.go.th/thicontentcategorydetailid/31/id/10847>, สืบค้นเมื่อมีนาคม 2564.
- ณัฏกจิ จันนิเสน (2563), มองโอกาสในวิกฤต 'ZEN' เปิดโมเดลธุรกิจใหม่ 'ผูกปิ่นโตอาหารญี่ปุ่น' รับพฤติกรรมคนไม่ออกไปกินข้าวนอกบ้าน. สำนักข่าว THE STANDARD. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://thestandard.corzen-business-model>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.
- บ๊ชชีบล็อก. (16 กันยายน 2562), เศรษฐกิจขี้เกียจ (Lazy Economy). คอลัมน์อินโนสเปซ หนังสือพิมพ์คมชัดลึก. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.komchadluek.net/news/life/388610>, สืบค้นเมื่อ มกราคม 2563.
- ผู้จัดการออนไลน์. (6 พฤศจิกายน 2563). กลุ่ม "Millennials" ฐานผู้บริโภคสำคัญ ผลักดันการเติบโตทางเศรษฐกิจ. [ออนไลน์], แหล่งที่มา <https://mgronline.com/smesidetat/9630000114917>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2563.
- พุทธิ พุฒจ. (2563) 9 แนวโน้มใหม่การออกแบบกราฟิก ประจำปี 2564. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://spidyhero.wordpress.com/2021/01/20/9uiagraphicdesigntrendsfor2021>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.
- ภาพพิมพ์ พิมพ์รัตน์. (2563)- ผูกปิ่นโตแบบ Wasteless Food delivery กับ RISE Cafe. greenery. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.greenery.org/articlestwastesides tory-wasteless-food-delivery-rise-cafe>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.
- รัชพล เดชะพงศกิต. ฝ่ายวิเคราะห์และเตือนภัยทางเศรษฐกิจ. สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม(สสว.). (2562). การปรับตัวของ SME ร้านอาหารต่อการเติบโตของบริการธุรกิจ Food Delivery Application. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา https://www.sme.go.th/uploadimod_downloadcadownload-20190920041159.pdf, สืบค้นเมื่อ กุมภาพันธ์ 2563.
- ไลฟ์ฟีนคอร์ป. (2564) รู้จัก Business Model Canvas [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.set.or.th/enterprise/html.da?name=bmc>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2563.



- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2562). บทวิเคราะห์แนวโน้มธุรกิจ, อุตสาหกรรม, การแข่งขันของแอปพลิเคชัน
ส่งอาหาร ด้านธุรกิจ Food Delivery เติบโตต่อเนื่อง คาดมีมูลค่าสูงถึง 33,000 - 35,000
ล้านบาท ใน ปี 2562. กระแสทรรศน์. [ออนไลน์]. ฉบับที่ 2395. แหล่งที่มา
<https://www.kasikomresearch.com/thianalysis/k-econ/business/Pagesiz2995.aspx>,
สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2563.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2564). บทวิเคราะห์แนวโน้มธุรกิจ, บริการ, โควิด-19 และมาตรการควบคุม
การระบาด...คาดทั้งปี 2564 มูลค่าตลาดจัดส่งอาหารขยายตัวร้อยละ 18.4 - 24.4. กระแสทรรศน์.
[ออนไลน์]. ฉบับที่ 3256. แหล่งที่มา <https://kasikomresearch.com/th/analysisk-econ/business/Pagesifoad-delivery-23256.aspx>, สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2563.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน).
(2562). เจาะเทรนด์โลก 2020 โดย TCDC Positive Power. [ออนไลน์].
แหล่งที่มา <http://resource.tcdc.or.thvebook/TCDC-TREND2020.pdf>,
สืบค้นเมื่อ กุมภาพันธ์ 2563.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.). (2563). ETDA เผย คน Gen-Y สั่งอาหาร
ออนไลน์มากที่สุด และกว่า 40% สั่งเพราะหวั่นโควิด-19 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา
[https://www.etda.or.thth/https://www-etda-or-thth/newsevents/pr-news/](https://www.etda.or.thth/https://www-etda-or-thth/newsevents/pr-news/Online-Food-Delivery-Survey-2020.aspx)
[Online-Food-Delivery-Survey-2020.aspx](https://www-etda-or-thth/newsevents/pr-news/Online-Food-Delivery-Survey-2020.aspx). สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2563.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). จำนวนประชากรจากการทะเบียน จำแนกตามอายุ เพศ และจังหวัด
พ.ศ. 2563 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา [https://statbbi.nso.go.th/staticreport](https://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sectorth/01.aspx)
[/page/sectorth/01.aspx](https://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sectorth/01.aspx), สืบค้นเมื่อ มีนาคม 2564.
- หนังสือพิมพ์ข่าวสด - ข่าวสดออนไลน์ (2563). ชัชชาติ ยกเคสร้านอาหารปรับตัว เปลี่ยนขายครั้งละ
สิบมือ ตอบโจทย์สู้โควิด [ออนไลน์]. แหล่งที่มา
https://www.khaosad.co.thipolitics'news_4079562, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.
- 99designs Team (2563). 9 top app design trends for 2021. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา
<https://99designs.com/blog/trend/9-top-app-design-trends-for-2021>,
สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.
- Aksarapak C. Contentshifu. (2563). 7Ps Marketing แกะสูตรกลยุทธ์การตลาดแบบ 7 ปัจจัย
ที่คอยช่วยเหลือ Marketers [ออนไลน์]. แหล่งที่มา [https://iocontentshifu.com/blog/7ps-](https://iocontentshifu.com/blog/7ps-marketing-mix)
[marketing-mix](https://iocontentshifu.com/blog/7ps-marketing-mix), สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2563.
- Jouan Marcel (2563). Top Web Trends for 2020 and why they are coming [ออนไลน์].
แหล่งที่มา [https://www.litekart.in/blog/top-web-trends-for-2020-and-why-they-are-](https://www.litekart.in/blog/top-web-trends-for-2020-and-why-they-are-coming-jouan-marcel)
[coming-jouan-marcel](https://www.litekart.in/blog/top-web-trends-for-2020-and-why-they-are-coming-jouan-marcel), สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.
- Marketeer Team. (2562). สงครามแอป “ส่งอาหาร” ทำธุรกิจ Food Delivery พุ่ง 35,000 ล้าน.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://marketeeronline.co/archives/107485>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.

PP. (2561). ทำความเข้าใจพฤติกรรม “มิลเลนเนียลไทย” กลุ่มเป้าหมายแห่งอนาคต ที่มาพร้อมความย้อนแย้งในตัวเอง. Brandbuffet. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.brandbuffet.in.thy2018/10thai-millennial-behavior-feishman-hillard>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.

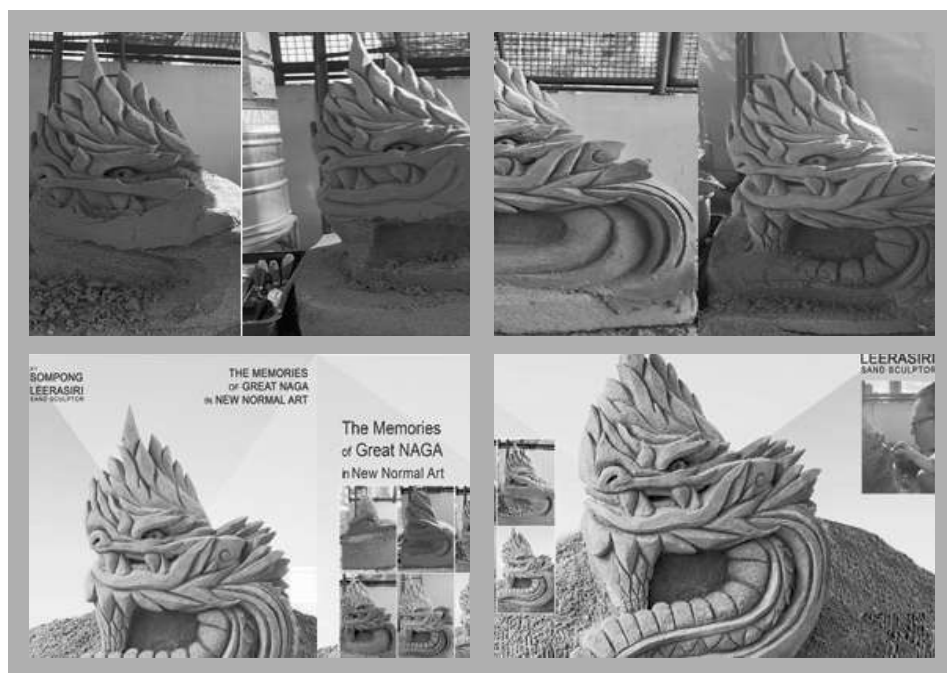
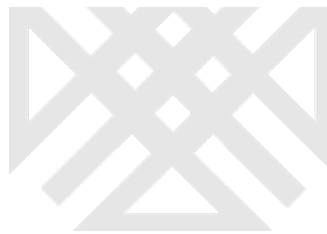
Pran Suwannatat. (2563). เปิดศึกวงการ Food Delivery ไทย: การแข่งขันที่ไม่ใช่แค่โปรโมชันส่งฟรี [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://brandinside.asia/food-delivery-competition-in-thailand>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.

Ratirita. (2564). ZEN Group พลิกกระบวนท่า เช้าครัวโรงแรม ตึกแถวนอกห้างฯ หาโมเดลสำรวจ “ระยะยาว”. Positioning. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://positioningmag.com/1343358>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.

TerraBKK เคล็ดลับการลงทุน (2562). Where Y? สัดสวน Gen Y ในประเทศไทย. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.terrabkk.com/articles/191968>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2563.

UI Freebies. (2564). UI Design Trends in 2021. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://uireebies.net/blog/ui-design-trends-in-2021>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.

Wewebplus Co.,Ltd. (2564). 11 แนวโน้มการออกแบบ UX/UI ที่จะได้รับความสนใจจากผู้ใช้ใน ปี 2020-2021 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://wewebplus.com/blogsidetail?id-qQEcAatl>, สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2564.



การสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมด้วยทราย

Creating Knowledge in Creating Works Sand Sculpture

Received November 2, 2022
Revised March 29, 2023
Accepted April 3, 2023

สมพงษ์ ลีระศิริ¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย (2) สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย เพื่อนำความรู้ความเข้าใจไปสู่ การพัฒนาการสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมทราย ผลที่ได้จากวิจัย (1) ค้นพบขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทรายด้านเทคนิค วิธีการสร้าง พบว่าใช้เพียงวัสดุ ทราย และน้ำ เท่านั้นรวมทั้งความชำนาญในเรื่องการคำนวณ และสร้างบล็อกไม้ขึ้นเพื่อกด บีบอัดให้ทรายมีความแข็งแรงซึ่งถือเป็นองค์ความรู้เฉพาะด้านกรรมวิธีของประติมากรรมทรายมักนิยมใช้ทักษะแบบการสลัก หรือสกัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการออกจนเหลือรูปทรงที่ต้องการ อีกทั้งยังมีการเคลือบ เก็บผิวด้วยการฉาบผิวด้วยทรายละเอียด (2) ได้เกิดการนำเอาองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทรายที่สะท้อนถึงเนื้อหา แนวคิดของคติความเชื่อ และ จิตใจ รวมทั้งประเพณี วิถีชีวิตของคนอีสานที่โดดเด่น ในเดือนเมษายนของทุกปี ได้เป็นอย่างดี

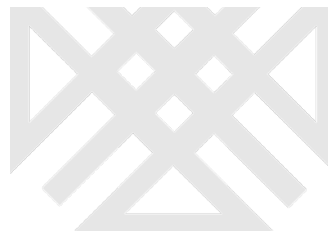
คำสำคัญ : องค์ความรู้ / การสร้างสรรค์ผลงาน /ประติมากรรมด้วยทราย

Abstract

This research has the following objectives: (1) to study and research the knowledge of creating sand sculptures; (2) to create sand sculptures and apply the knowledge to develop sand sculpture creations by using Knowledge Management to create sand sculptures. Results from the research (1) discovered the process of creating sand sculptures, techniques, methods of creation, found that only sand and water could be used, as well as expertise in calculations. Including the creation of wooden blocks for pressing and compressing sand to be strong, which is considered a specialized knowledge. The process of sand sculpture is popular, using the skill of carving or extracting unwanted parts until the desired shape remains, and also coating the surface with fine sand blasting (2) Bringing the acquired knowledge to create sand sculptures that well reflect the content, concepts of beliefs and minds, including traditions, lifestyles of Isan people in the month of April every year.

Keywords : Knowledge / Creative Work / Sand Sculpture

¹ อาจารย์ ดร. สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



บทนำ

ประติมากรรมทรายเป็นศิลปะ ประเภทประติมากรรม ถือว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ (ประเสริฐ วรรณรัตน์, 2552) ตรงกับภาษาอังกฤษว่า (Sculpture) มีผู้ให้คำนิยามเกี่ยวกับประติมากรรมไว้หลายความหมาย อาทิ ประติมากรรมเป็นทัศนศิลป์แขนงหนึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือ ความกว้าง ความยาว ความหนาหรือสูง ประติมากรรมมีวิธี ทำได้หลายวิธี เช่น แกะสลัก วิธีปั้น วิธีหล่อ วิธีถอดแบบพิมพ์ และวิธีเชื่อม ฯลฯ (อารี สุทธิพันธุ์, 2516: 41) ประติมากรรม เป็นวัตถุที่กินเนื้อที่ในอากาศ(Space) มีปริมาตรและรูปทรงเป็น 3 มิติ มีความลึกหรือความหนาเป็นมิติที่ 3 ลักษณะทางกายภาพของประติมากรรมจะคล้ายคลึงกับสถาปัตยกรรม คือ ประติมาศิลป์อาจใช้สื่อประเภทเดียวกันกับ สถาปัตยกรรม ขั้วแตกต่างคือ ประติมาศิลป์มีทั้งแบบและเนื้อหาด้วย เนื่องจากศิลปะ 2 ชนิดนี้ใช้สื่อร่วมกันได้ จะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด จนถึงกับมีการสร้างไว้ร่วมกัน และใช้สื่อชนิดเดียวกัน (สุชาติ เกาทอง, 2536: 111) ส่วนคำว่า ประติมากรรม ที่ใช้ในภาษาไทยมีอยู่สองคำ คือประติมากรรม และปฏิมากรรม คำว่าประติมากรรม หมายถึง งานปั้นแกะสลักทั่ว ๆ ไป ส่วนคำว่า ปฏิมากรรม หมายถึงงานปั้นแกะสลักรูปเคารพในทางพุทธศาสนา (ประเสริฐ ศีลรัตน์, 2542: 101)

ความเป็นมาประติมากรรมทราย ศิลปินกลุ่มแรกนั้นได้สร้างสรรค์ประติมากรรมด้วยทรายครั้งแรกในแอตแลนติกซิตี รัฐนิวเจอร์ซีย์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปลายศตวรรษที่ 19 ก่อนจะเผยแพร่ไปทั่วโลกในเวลาต่อมา ในประเทศไทยปี พ.ศ.2550 ได้ถือกำเนิด ศูนย์ประติมากรรมปั้นทรายโลกแห่งแรกและแห่งเดียวในประเทศไทย ณ จังหวัดฉะเชิงเทรา จนมีการจัดสร้างทั้งแบบภายในอาคารแบบพื้นที่ปิด และภายนอกตัวอาคาร ในหลาย ๆ จังหวัด อาทิ จังหวัดระยอง, จังหวัดชุมพร, จังหวัดหนองคาย, จังหวัดระนอง, จังหวัดชลบุรี และจังหวัดภูเก็ต เป็นต้น ในทวีปเอเชียประติมากรรมทรายนั้น มีการจัดเทศกาลที่มีความสำคัญในเชิงเศรษฐกิจ และการท่องเที่ยวอย่างมาก อาทิ เทศกาลศิลปะประติมากรรมทรายนานาชาติที่ ฟูลอง ประเทศไต้หวัน, ที่หาดดอนจันท์ รีมแม่น้ำโขง กรุงเวียงจันทน์ สปป. ลาว, สวนประติมากรรมทรายในเขตจูเจียน เมืองโจวซาน มณฑลเจ้อเจียงทางตะวันออกของประเทศจีน, เกาะเซนโตซา ประเทศสิงคโปร์, และมีพิพิธภัณฑ์ประติมากรรมทราย Tottori Sand Dunes แห่งแรกของเอเชีย ในประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น จากการเผยแพร่ผลงานประติมากรรมทรายที่มีมากขึ้นในปัจจุบัน ทำให้ผู้ชมจำนวนมากได้มีโอกาสพบเห็น และสามารถร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติทำงานชิ้นเล็ก ๆ และเกิดการจัดการประกวดให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้

ในด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ประติมากรรมทรายจะมีต่อสังคม และประเทศในวงกว้างนั้นมีอยู่หลายด้าน อาทิ

- 1.ด้านการศึกษา องค์ความรู้ทางประติมากรรมทรายสามารถพัฒนาไปปรับประยุกต์ใช้ในการสอนในระดับมหาวิทยาลัย เปิดช่องให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานขยายผลทำให้เกิดปฏิกิริยาการเรียนรู้ใหม่ ๆ งานประติมากรรมหลายหลากวัสดุได้

2. ด้านชุมชน เนื่องจากนโยบายของหน่วยงานรัฐบาลในการเล็งเห็นถึงประโยชน์จากงานศิลปะร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม และกระทรวงการท่องเที่ยว ได้ใช้งานศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจแบบสร้างสรรค์ รวมทั้งการจัดทำโครงการบริการวิชาการศิลปะสู่ชุมชนก็เป็นอีกแนวทางที่มีบทบาทสำคัญ อาทิ ค่ายศิลปะศึกษาสู่ชุมชน เป็นต้น เกิดประโยชน์ต่อท้องถิ่น ชุมชน ทำให้เกิดความรักและผูกพันให้กับท้องถิ่น ถือเป็นสิ่งที่ก่อประโยชน์ให้กับทั้งศิลปิน ผู้คนโดยรอบที่เกี่ยวข้องและสังคมส่วนรวม

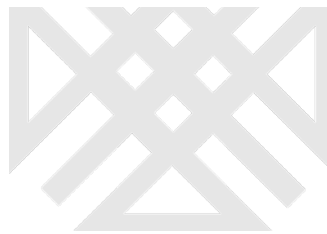
3. ด้านเศรษฐกิจ ในศตวรรษที่ 21 ประติมากรรมทราย นับว่ามีศักยภาพในการแข่งขัน เพราะสามารถพึ่งพาตนเองโดยใช้วัสดุภายในประเทศมาแปรรูปเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีมูลค่าเพิ่ม ซึ่งจะช่วยยกระดับมาตรฐานการครองชีพและความเป็นอยู่ของประชาชนในชุมชนให้ดีขึ้น ตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นเศรษฐกิจฐานราก สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาและประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติด้านยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งให้คนไทยในประเทศมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น รวมถึงยังเพิ่มโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามาเป็นกำลังของการพัฒนาประเทศในทุกระดับ เพิ่มขีดความสามารถของชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนาการพึ่งตนเองและการจัดการตนเองเพื่อสร้างสังคมคุณภาพ (แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (16) ประเด็น เศรษฐกิจฐานราก พ.ศ. 2561 - 2580)

ดังนั้นประติมากรรมทราย หรือ Sand Sculpture แม้จะเป็นที่รู้จักแต่ปัจจุบันยังไม่เป็นที่แพร่หลาย ในประเทศไทยมีศิลปินเพียงจำนวนน้อยที่มีผลงานเผยแพร่ เนื่องจากยังไม่มีผู้สอนโดยตรง รวมถึงตำราเอกสารที่จัดการรวบรวมองค์ความรู้ในเรื่องนี้โดยเฉพาะ ซึ่งผู้วิจัยได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทรายมาแล้วหลายครั้ง ทั้งในระดับประเทศและในต่างประเทศ จึงเล็งเห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของการรวบรวมองค์ความรู้ ด้วยการใช้กระบวนการ การจัดการความรู้ “Knowledge Management” รวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถทำให้เทคนิควิธีการทำงานประติมากรรมทราย หรือ Sand Sculpture เป็นไปได้อย่างเป็นระบบ

ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะทำการศึกษาค้นคว้า องค์ความรู้การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมด้วยทราย รวมทั้งการสร้างความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานของ ศิลปิน เพื่อนำความรู้ความเข้าใจไปสู่ การพัฒนาการสร้างสรรค์ประติมากรรมด้วยทราย ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาค้นคว้า องค์ความรู้การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย
2. เพื่อนำความรู้ความเข้าใจไปสู่ การพัฒนาการสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management)
3. เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมทราย



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างองค์ความรู้ ด้วยการวิเคราะห์ด้านเนื้อหา และกลวิธี เทคนิค วัสดุ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรม จากศิลปินประติมากรรมที่ใช้วัสดุทราย และเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทรายตามแนวทางของผู้วิจัย ใช้กรณีศึกษาประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเชิงวิเคราะห์องค์ความรู้การสร้างสรรคผลงานประติมากรรมด้วยทราย ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ ศิลปินทางด้านประติมากรรมด้วยทราย มีคุณสมบัติดังนี้ เป็นศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านประติมากรรมด้วยทราย อย่างน้อย 3 ปี และเป็นผู้มีผลงานที่ได้รับการเผยแพร่ผลงานเกี่ยวกับประติมากรรมด้วยทรายไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น และเป็นที่ยอมรับ โดยการศึกษาจากเอกสารและตัวผลงาน การศึกษาเชิงวิเคราะห์องค์ความรู้การสร้างสรรคผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับประติมากรรมด้วยทราย ผ่านขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การบ่งชี้ความรู้ 2. การสร้างและแสวงหาความรู้ 3. การจัดความรู้ให้เป็นระบบ 4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ 5. การเข้าถึงความรู้ 6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7. การเรียนรู้ โดยใช้กรณีที่มีลักษณะโดดเด่นมีทนายเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์ สามารถเป็นต้นแบบตัวอย่างที่สะท้อนภาพรวมของกระบวนการขั้นตอนในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงเนื้อหา แนวคิดของความเชื่อ และจิตใจ รวมทั้งประเพณี วิถีชีวิตของคนอีสานที่โดดเด่น มีสัมพันธ์กับเป้าหมายได้แก่ ประเพณีเดือนเมษายนของทุกปี รวมทั้งรูปแบบ ความหมาย เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ และขั้นตอนเทคนิควิธีการ โดยใช้การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิที่ค้นคว้าจากเอกสาร วารสาร และหนังสือ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะสร้างสรรค์จากทรายจำนวน 1 ชิ้น โดยใช้องค์ความรู้ ด้านเนื้อหา กระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบ ผลงานประติมากรรมด้วยทราย

กรอบแนวคิดการวิจัย



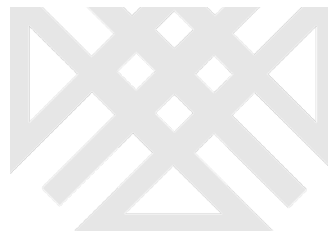
Abstract

การสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมทรายชุด “The Great of Naga” พบว่าองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย และการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย มีดังนี้

1.) องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย

พบว่าประติมากรรมทรายมีลักษณะเป็นงานประติมากรรม 3 มิติ โดยงานประติมากรรมโดยทั่วไปนั้นถือว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ (ประเสริฐ วรรณรัตน์, 2552) ตรงกับภาษาอังกฤษว่า (Sculpture) ความหมายอย่างกว้าง ๆ คือ ศิลปกรรมชนิดหนึ่งที่มีรูปทรงเป็น 3 มิติ มีการกินเนื้อที่ในอากาศ ก่อให้เกิดปริมาตร มีจุดประสงค์ที่เกี่ยวกับความรู้สึกทางใจอารมณ์และจินตนาการของมนุษย์ ลักษณะงานประติมากรรมที่ได้นิยามกันบ่อย ๆ คือ รูปนูนต่ำ (bas relief) รูปนูนสูง (high relief) งานแกะสลัก (carving) หรือรูปปั้นลอยตัว (round หรือ free standing) กรรมวิธีของประติมากรรม โดยสังเขปมีดังนี้ 1.กรรมวิธีการลด (Subtraction) คือ กระบวนการลดหรือเอาออก โดยจะเริ่มจากการนำเอาวัตถุก้อนใหญ่ เช่น ไม้หรือหิน แล้วจึงนำมาตัด สกัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการออก เช่น การแกะสลัก (Carving) ไม้ หินอ่อน จนเหลือรูปทรงที่ต้องการ นับว่าเป็นกรรมวิธีที่เก่าแก่มากที่สุดเทคนิคหนึ่ง 2.กรรมวิธีการแทนที่ (Substitution) หมายถึง กระบวนการแทนที่ของรูปร่างรูปทรง ส่วนมากเป็นการเปลี่ยนรูปร่างจากสถานะของเหลวที่เหนียวมาเป็นสถานะของแข็ง โดยใช้แม่พิมพ์ ด้านสุนทรียศาสตร์ประติมากรรมมิใช่เป็นเพียงแค่ทัศนศิลป์เท่านั้น แต่ยังมีฐานะเป็นโณบายศิลปอีกด้วย นอกจากจะให้สุนทรียรสโดยการรับรู้ทางตา (จักขุสัมผัส) แล้ว ยังให้สุนทรียรสโดยการรับรู้ทางกายสัมผัสด้วย จึงมีความพิเศษในตัวเองอย่างจำเพาะนอกเหนือจากทัศนศิลป์แบบอื่น ๆ (วิระจักร์ สุเอียนทรเมธี, 2563) ส่วนประติมากรรมทรายนั้นพบว่า มีความแตกต่างในด้านเทคนิค วิธีการสร้าง ซึ่งต้องใช้เพียงวัสดุ ทราย และน้ำ เท่านั้นรวมทั้งยังต้องมีความชำนาญในเรื่องการคำนวณ และสร้างบล็อกไม้ขึ้นเพื่อกด บีบอัดให้ทรายมีความแข็งแรงซึ่งถือเป็นองค์ความรู้เฉพาะที่แตกต่างจากการทำงานประติมากรรมรูปแบบอื่น ๆ ด้านกรรมวิธีของประติมากรรมทรายมักนิยมใช้ทักษะแบบการสลัก หรือสกัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการออกจนเหลือรูปทรงที่ต้องการ อีกทั้งยังมีการเคลือบ เก็บผิวด้วยการฉาบผิวด้วยทรายละเอียด

ด้านประวัติความเป็นมาประติมากรรมทราย พบว่าการสร้างสรรค์ประติมากรรมด้วยทรายเป็นครั้งแรกเกิดที่ใน แอตแลนติกซิตี รัฐนิวเจอร์ซีย์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปลายศตวรรษที่ 19 ในเวลาต่อมาเกิดสถาบัน World Sand Sculpting Academy ได้พัฒนาศิลปะทรายให้เป็นที่แพร่หลายทั่วโลก ในปัจจุบันมีการแข่งขันในเวทีระดับนานาชาติ ซึ่งในปี พ.ศ. 2541 องค์การท่องเที่ยวจากประเทศจีน และสิงคโปร์ได้จัดงานแกะสลักทรายประจำปี และประเทศต่าง ๆ ในเอเชีย เช่น ไทย ไต้หวัน สิงคโปร์ อินโดนีเซีย และมาเลเซีย ต่างแสดงความสนใจในงานแกะสลักทราย รวมทั้งต้องการร่วมมือกับทีมช่างแกะสลักทรายนานาชาติมากขึ้นเรื่อย ๆ (World Sand Sculpting Academy, 2565) ใน



ประเทศไทยนั้นได้ถือกำเนิด ศูนย์ประติมากรรมปั้นทรายโลก ณ จังหวัดฉะเชิงเทรา สร้างสรรค์โดยศิลปินประติมากรรมทรายระดับโลกกว่า 70 คน ใช้ทรายกว่า 40,000 ตัน ในการก่อสร้างประติมากรรมรวม 80 ชิ้น ใช้เงินลงทุนกว่า 40 ล้านบาท ทำให้มหกรรมปั้นทรายนานาชาติครั้งนี้เป็นงานแสดงประติมากรรมทรายในร่มที่ใหญ่ที่สุดในโลก ทีมปั้นทรายในครั้งนี้มีตัวแทนประเทศไทยอีก 5 ทีม โดยทีมที่ 1 นำโดยนายชนาธิป ชื่นบำรุง ทีมที่ 2 นำโดยนายไพบูลย์ พันธุ์ไชยา ทีมที่ 3 นำโดยนายวสันต์ นันทปรีชา ทีมที่ 4 นำโดยนายประกอบ คำหล้า ทีมที่ 5 นำโดย นายชนะ เยรัมย์ เป็นต้น (ปั้นทรายโลก,2564)

2.) การสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย

เนื้อหาในผลงานประติมากรรมทรายในประเทศไทย พบว่า วัสดุประเภท “ทราย” ด้านประเพณี เช่น การก่อเจดีย์ทราย ซึ่งเป็นประเพณีสำคัญประเพณีหนึ่งในเทศกาลวันสงกรานต์หรือวันขึ้นปีใหม่ไทย ที่มีคติแฝงเป็นเนื้อในไว้ให้ได้เรียนรู้เรื่องราวชีวิตของคน และการอยู่ร่วมกันในสังคมของคนแต่ละช่วงวัย ด้านความหมายและเนื้อหา พบว่า การก่อ “เจดีย์ทราย” เกี่ยวข้องกับคติความเชื่อเรื่องเวรกรรมในพระพุทธศาสนา ซึ่งการขนทรายเข้าวัดเป็นการทดแทนเศษดินหรือทรายที่ติดเท้าออกจากวัดไปกลับมาคืนให้วัด และทรายเมื่อนำมารวมกันเป็นกอง แฝงนัยยะถึงความสามัคคี เมื่อมีน้ำเจ้าเข้าไปพอขึ้นก็สามารถปั้นหรือก่อเป็นรูปทรงต่าง ๆ ได้ นอกจากนั้นยังเป็นกุศโลบายอีกนัยหนึ่งมีอุปมาว่า จิตใจนี้มีความละเอียด และมากมายดังเม็ดทรายเมื่อฝึกจิตให้มีความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวได้เหมือนกองทรายจะได้รับประโยชน์จากความสงบแห่งจิตใจ จึงใช้คำว่า “พระเจดีย์ทราย” สถานที่ชื่อว่าเจดีย์ คือ ตั้งไว้ในจิต (พระศรีสุทธิพงศ์ (สมส่วน) 2560) ดังนั้น จิตจึงเป็นสิ่งที่สิ่งสมสิ่งต่าง ๆ เอาไว้ มนุษย์จึงต้องพัฒนาจิตให้สิ่งสมสิ่งที่ดีเพิ่มสูงขึ้นเหมือนดังกองทราย เป็นขั้น ๆ อีกนัยยะหนึ่ง เจดีย์ทรายช่วยให้เข้าใจธรรมไม่ประมาทในชีวิต ประดุจเจดีย์ทรายที่ดำรงอยู่ได้ไม่นาน สลายไปได้ง่ายด้วยลม ฝน ให้ประจักษ์ถึงหลักสัจธรรมที่ว่า เกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับสลายไป(ประกาศิต ประกอบผล และ จิระศักดิ์ สังเมฆ,2561)

สรุปผล

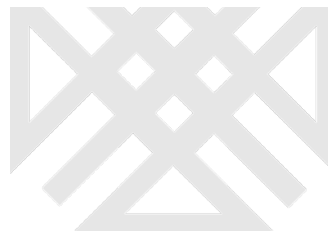
ผู้วิจัยพบว่า องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทรายเป็นกระบวนการทำงานที่ใช้สื่อแบบบูรณาการร่วมกันระหว่างเทคนิคทางศิลปะ ธรรมชาติ และเทคโนโลยี วัสดุ “ทราย” ที่ใช้เป็นชนิดของทรายที่เรียกว่า “ทรายบก” หรือ “ทรายถม” ซึ่งเหมาะสมและให้ผลตรงตามความต้องการผลงานประติมากรรมทรายใช้ทรายในลักษณะนี้เป็นส่วนใหญ่ ในช่วงแรก ๆ ที่มีการปั้นทรายในประเทศไทยจะต้องศึกษา และนำความรู้จากต่างประเทศมาใช้ในการเลือกประเภทของทราย ซึ่งทรายที่มีคุณสมบัติที่ดีในการปั้น เป็นทรายบก สีน้ำตาลอ่อน มีเนื้อละเอียดคล้ายแป้งฝุ่น ซึ่งทรายจะถูกนำมาจากส่วนที่ลึกจากผิวดินลงไป 15-20 เมตร เทคนิคในการสร้างประติมากรรมทราย พบว่า สิ่งสำคัญ คือ ห้ามใช้โครงสร้างรองรับอื่น ๆ ภายในผลงาน และไม่มีรูปแบบใด ๆ ที่สร้างไว้ล่วงหน้า

ทั้งภายใน หรือบนประติมากรรม การสร้างผลงานให้สูงต้องสร้างรูปแบบบล็อกไม้เพื่ออัดทราย และทรายต้องสะอาดควรกำจัดกิ่งไม้ และเปลือกหอยเพื่อความมั่นคง เมื่อได้ทรายที่มีคุณสมบัติพร้อม จะต้องอัดขึ้นรูปเพื่อไล่อากาศออก ทำให้ทรายอยู่ตัวเป็นรูปสี่เหลี่ยมก่อน โดยใช้ไม้แบบกันเป็นบล็อกสี่เหลี่ยม ส่วนผสมก็มีเพียงทรายกับน้ำเท่านั้น (ไม่ได้มีส่วนผสมของปูน หรือกาวยาใดๆ) จากนั้นต้องใช้เครื่องอัดกระแทก อัดให้ทรายในบล็อกเกาะติดกันแน่นเป็นก้อน เมื่อเอาไม้แบบออก ก็จะได้ก้อนทรายทรงสี่เหลี่ยม เนื้อแน่น เพื่อให้ศิลปินนักรับทราย แกะ เชาะ เจาะ ขุด ให้ออกมาเป็นภาพตามจินตนาการของศิลปิน เมื่อทำได้ถูกต้องตามกระบวนการ อายุของประติมากรรมทรายส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับสภาพอากาศสถานที่ และสภาพอากาศที่เหมาะสม ซึ่งสามารถคงสภาพได้นานอย่างน้อย 4 ถึง 6 เดือน ประติมากรรมทรายที่สร้างขึ้นในร่มสามารถอยู่ได้นานหลายปี ทรายใดที่ผู้เยี่ยมชมไม่แตะต้อง ด้านเทคนิคการปั้นทราย (หรือการแกะสลักทราย) พบว่า มีขั้นตอนการทำลวดลายคล้ายกับการสลักน้ำแข็ง ประติมากรรมทรายที่ชิ้นงานใหญ่ ๆ ใช้เวลาการทำเร็วกว่าการแกะน้ำแข็ง หรือการปั้นดิน นอกจากนี้ยังอยู่ได้นานกว่าการปั้นดิน เพราะดินจะมีการหดตัว ความยากของการปั้นทรายนั้น อยู่ที่ความซับซ้อนของลวดลาย หากมีการขุดเจาะเยอะ ก็ยิ่งเสี่ยงต่อการพังทลายมากขึ้น

อภิปรายผล

ผลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย ผลงานชุด “The Memories of Great Naga 2022” เพื่อศึกษาเนื้อหา แนวคิด รูปแบบ ความหมาย เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ และขั้นตอนเทคนิควิธีการ พบว่า มีกระบวนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้ 1.ขั้นการเตรียมทำแบบร่าง 2.ขั้นเตรียมอุปกรณ์ 3.ขั้นปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย และ 4.ขั้นจัดแสดงผลงานประติมากรรมทราย นำผลที่ได้จากกระบวนการวิจัยมาสร้างสรรค์ผลงานและใช้องค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ประติมากรรมทรายให้เกิดขึ้นได้ผลสำเร็จอย่างเด่นชัด โดยผู้วิจัยได้นำเอาเรื่องราวผ่านความทรงจำของผลงานที่ได้เคยจัดทำในปี 2559 มาสร้างสรรค์ใหม่ในปี 2565 ซึ่งในปี 2559 การรวบรวมข้อมูลเน้นการศึกษา เนื้อหาและรูปแบบของสิ่งที่เป็นศูนย์รวมความเชื่อ และจิตใจ รวมทั้งเกี่ยวข้องกับประเพณี วิถีชีวิตของคนอีสานที่โดดเด่นสัมพันธ์กับประเพณีที่เกี่ยวข้องกับเดือนเมษายนของทุกปี

ขั้นการเตรียมทำแบบร่าง เมื่อนำข้อมูลข้างต้นมาวิเคราะห์ พบว่าเนื้อหา และแนวคิดที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงานต้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชม ผู้วิจัยได้วางแผนในการเผยแพร่ผลงานไว้ในช่วงเวลา มีนาคม-เมษายน 2565 ซึ่งเป็นช่วงเวลาใกล้กับเทศกาล สงกรานต์ หรือวันขึ้นปีใหม่สอดคล้องกับเวลาที่ผู้วิจัยได้เคยสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทรายไว้ในช่วงปี พ.ศ.2559 ซึ่งในปัจจุบันมีวิกฤติการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด19 ทำให้รัฐบาลออกมาตรการรักษาระยะห่าง และจำกัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นการรวมตัวของคนจำนวนมาก จึงทำให้ไม่สามารถร่วมงานประเพณีได้เหมือนดังเช่นในอดีต ส่งผลให้ผู้วิจัยได้นำเอาเรื่องราวผ่านความทรงจำของผลงานที่ได้เคยจัดทำมาสร้างสรรค์ใหม่ในปี พ.ศ. 2565 ซึ่งในปี พ.ศ. 2559 ได้กำหนดพื้นที่ในการจัดงานไว้บริเวณภาคอีสานเป็นพื้นที่สันดอนทรายใกล้แม่น้ำ ในครั้งนั้นการรวบรวมข้อมูลจึงเน้นการศึกษา



เนื้อหา และรูปแบบของสิ่งที่เป็นศูนย์รวมความเชื่อและจิตใจ รวมทั้งเกี่ยวพันกับ ประเพณี วิถีชีวิต ของคนอีสานที่โดดเด่น และผสมผสานแนวคิดสุนทรีย์ภาพของงานประติมากรรมโดยใช้รูปทรง และ ยังคงใช้ลักษณะเด่นของ พญานาค อีกทั้งประติมากรรมทรายนั้น มี “น้ำ” เป็นส่วนประกอบสำคัญ ในการขึ้นรูป เช่นเดียวกันคนไทยทุกภาค รวมทั้งภาคอีสานที่ต้องพึ่งพา สายน้ำ แม่น้ำ ห้วย หนอง ลำคลอง เป็นปัจจัยเพื่อการดำรงชีวิตมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาของ อุทิศ ชูช่วย (Chuchuy U., 2008) กล่าวว่า นาค หรือ พญานาค เป็นสัญลักษณ์ของการกำเนิดน้ำ ความยิ่งใหญ่แห่งน้ำ เป็นเทพเจ้าแห่งการให้น้ำและความอุดมสมบูรณ์แก่สรรพชีวิตทั้งปวง พญานาค หรือ นาค เป็นความเชื่อของคนไทย และเป็นความเชื่อของชาวไทย ว่านาคเป็นสัตว์ให้น้ำ เป็น สัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ทางน้ำ ได้เห็นประเพณีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพระพุทธรูปศาสนาที่เกี่ยวข้องกับ น้ำ และมีพญานาค มีส่วนที่จะบันดาลให้เกิดน้ำ

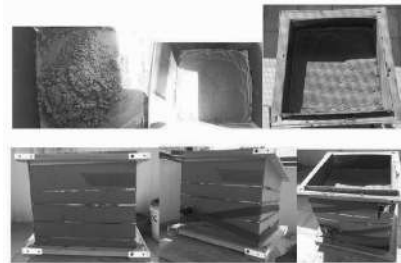
การพัฒนาารูปแบบผลงานประติมากรรมทราย ผลงานชุด “The Memories of Great Naga 2022 ” ขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบมีดังนี้ 1. แบบสังเกต (observation) โดยการลงพื้นที่เก็บรวบรวม ข้อมูล ที่มีงานประติมากรรม รูปพญานาค บันทึกภาพจากการสำรวจภาคสนาม 2. แบบสัมภาษณ์ (interview schedule) โดยกำหนดกรอบไว้ที่การสัมภาษณ์บุคคลที่มีความน่าเชื่อถือ และเป็นผู้มี ประสบการณ์ด้านการถ่ายภาพ เรื่องราวพญานาค รวมทั้งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับ เรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค และลักษณะรูปทรงของพญานาคที่ได้สืบต่อกันมาแบบปาก ต่อปาก โดยนำแนวคิดมาถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่าง 2 มิติ และพัฒนาเป็นโมเดลต้นแบบขนาดเล็ก ทำการคลี่คลาย ปรับปรุง แก้ไข และค้นหาารูปแบบที่สามารถแสดงออกถึง ความเชื่อมโยงความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อพญานาคของคนอีสาน ด้วยการนำรูปแบบที่พบเห็นได้ ตามสถานที่ที่มีความ เกี่ยวข้องกับตำนาน เรื่องเล่า มาสร้างสรรค์ใหม่ผสมความคิดของผู้วิจัยจนได้ลักษณะเฉพาะที่แปลก ใหม่ แต่ยังคงรักษาเค้าเดิมอันมีสำคัญ ๆ ของรูปลักษณะเดิมที่ปรากฏอยู่ใน พื้นที่ต่าง ๆ ที่ได้ ทำการศึกษาไว้ด้วย จากนั้นจึงเริ่มการทำแบบจำลอง (Model) 3 มิติขนาดเล็กเพื่อใช้ในการขยาย แบบสู่ผลงานจริงต่อไป

รูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมโดยอาศัยลวดลาย และรูป ทรงที่ประสานกันจนเกิดเป็นมิติปริมาตร ด้วยวิธีการ ให้เกิดความหลากหลายของรูปแบบลวดลาย และเส้นที่มีลักษณะเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ให้ความรู้สึกถึงความความเชื่อของรูปทรงและจินตนาการ จากแรงบันดาลใจ สร้างการเชื่อมโยงกันระหว่างรูปทรง น้ำหนัก และพื้นผิว ให้เกิดความกลมกลืน เป็นเอกภาพในผลงาน

รูปร่างรูปทรง ผู้วิจัยสร้างสรรค์รูปทรงที่มีปริมาตร 3 มิติ โดยนำแรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิต ชนิดเลื้อยคลาน และสัตว์ได้น้ำ มาเป็นต้นแบบแนวความคิดในการสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการผสมผสาน กันระหว่างจินตนาการส่วนตัวกับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ร่วมกับผลงานตามความเชื่อพื้นถิ่น ตำนานของ พญานาค สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรูปทรง ที่สร้างแรงดึงดูดใจให้กับผู้พบเห็น การคัดสรรรูป ทรงให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ผลงานที่ได้มีลักษณะรูปทรงโค้งอันแสดงถึงรูปทรง

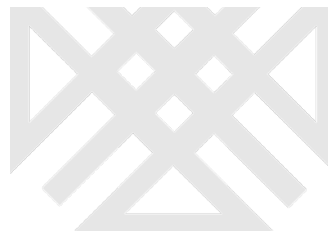
ในลักษณะบ่งบอกการเคลื่อนไหว คล้ายรูปทรงของเกลียวคลื่นที่พบได้ในภาพวาดส่วนของน้ำในจิตรกรรมไทยส่วนใหญ่ และมีลักษณะเหมือนเช่นเดียวกับเกล็ดของประติมากรรม พญานาคที่พบเห็นได้ทั่วไปอีกด้วย สอดคล้องกับงานศึกษาของ จารุพัฒน์ นาคพันธ์ (Nakphan J., 2015) กล่าวว่า ปรากฏการณ์พญานาคในภาคอีสานระหว่างปี พ.ศ. 2540 - พ.ศ. 2558 ที่ปรากฏขึ้นในธรรมชาติทั้งหมด 45 ปรากฏการณ์ สามารถจำแนกรูปแบบออกเป็น 2 ประเภทหลัก 1. ปรากฏการณ์พญานาคในน้ำ ประกอบด้วยบั้งไฟพญานาค เกลียวคลื่นลักษณะคล้ายงู คลื่นทวนน้ำ และเงาบนน้ำ และ 2. ปรากฏการณ์พญานาคบนบก ประกอบด้วยรอยคลื่นบนพื้นทรายและริ้วทราย คล้ายเกล็ดพญานาค รวมถึง รูปร่างตามทัศนธาตุทางศิลปะ ปรากฏเส้นโค้งและคดงอ อีกทั้งปรากฏการณ์เกลียวคลื่นที่มีลักษณะคล้ายงู มีลักษณะเส้นซิกแซก คล้ายกับลำตัวงูหรือสัตว์ได้น้ำ โดยตลอดระยะเวลา 19 ปี มีปรากฏการณ์พญานาคที่พบมากที่สุดเรียงลำดับมากไปหาน้อยได้คือ ปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค ปรากฏการณ์รอยคลื่นบนพื้นทรายและเกลียวคลื่นลักษณะคล้ายงู ซึ่งปรากฏการณ์พญานาคทั้ง 3 มีรูปร่างลักษณะเป็นรูปทรงวงกลมและเส้นโค้งเคลื่อนไหวอย่างอิสระ ผู้วิจัยจึงข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดพัฒนาออกแบบเพื่อนำไปสร้างเป็นผลงาน โดยผู้วิจัยได้นำเอารูปทรงของผลงานที่ได้เคยจัดทำในปี พ.ศ. 2559 มาปรับปรุงให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ใหม่ในปี พ.ศ. 2565 ต่อไป

- ขั้นตอนเตรียมอุปกรณ์ และ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย พบว่า หลังจากได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสำรวจสถานที่ในการสร้างผลงานมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อนำข้อมูลเป็นแนวทางในการสร้างงานประติมากรรมทราย สอดคล้องกับผลวิจัยของ ขวัญชนก การถาง (Kantang K., 2017) รูปแบบของงานศิลปะ ที่ต้องการนำเสนอการใช้ความคิดการสร้างสรรค์ที่เป็นทุนเดิมของตนเอง นำเสนอความสัมพันธ์ที่เหมาะสมกันระหว่างผลงานประติมากรรมประยุกต์กับสถานที่ ในการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีบริบทของสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อเป็นตัวกำหนดในการทำหน้าที่ด้านประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นภายในใจและเงื่อนไขของความต้องการให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงต้องใช้หลักในการออกแบบ ผลงานที่มุ่งเน้นให้คนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผลงาน โดยแฝงนัยยะแทนค่าความรู้สึกความเชื่อ ความศรัทธา วิญญาณผีบรรพบุรุษ ด้วยรูปทรง มาดัดทอน คลี่คลาย จากลักษณะจริง สู่ผลงานประติมากรรม ดังนั้นต้องคำนึงถึงความสอดคล้อง ความเหมาะสม และความสัมพันธ์กับลักษณะทางกายภาพของสถานที่



ภาพที่ 1 ภาพขั้นตอนในการจัดบดล้อทราย "The Memmories of Great Naga 2022 "

(ที่มา: สมพงษ์ ลีระศิริ.2565)



เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานงานประติมากรรมทรายในช่วงเวลา new normal ผู้วิจัยต้องใช้พื้นที่ของที่พักอาศัยในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นผู้วิจัยได้สำรวจพื้นที่ ที่มีแหล่งทรายในกรุงเทพฯ เพื่อนำเอาทรายที่มีคุณสมบัติใกล้เคียง และเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ทรายละเอียดมาเป็นวัสดุในการทำงานเพราะมีคุณสมบัติในการจับตัวกันที่เหมาะสมกับการทำงาน ที่สามารถทดแทนแหล่งทรายในพื้นที่ ที่เคยได้สร้างสรรค์ผลงานไว้ในปี พ.ศ. 2559 ได้ ซึ่งปกติผลงานประติมากรรมทรายที่สร้างสรรค์ในพื้นที่ภายนอกอาคารจะมีขนาดใหญ่ และมีน้ำหนักมาก แต่ในเรื่องข้อจำกัดของพื้นที่ภายใต้สถานการณ์ การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด19 ผู้วิจัยจึงต้องปรับขนาดของผลงานให้เหมาะสมกับปัจจัยดังกล่าว จึงกำหนดโครงสร้างที่มีขนาด 50 x 50 ซม. และสร้างแผ่นบล็อกโดยใช้ไม้อัดมาประกอบกันเป็นกล่องลักษณะสี่เหลี่ยมตีตะปูประกบ แล้วใช้เส้นลวดสำหรับงานลัด มายึดรอบตัวกล่องไม้จำนวน 2 แนว เพื่อไม่ให้บล็อกแตกออกจากกัน จากนั้น บรรจุทรายแบ่ง หรือ ทรายถม และได้ปรับวิธีเตรียมทรายให้มีความชุ่มด้วยการเติมน้ำเข้าไปให้ชุ่มในถึงน้ำเพื่อให้ทรายสามารถซึมลงไปในพื้นที่ทรายได้อย่างทั่วถึง ต้องไม่รับร้อนค่อยๆ เติมน้ำและตบทรายไปที่ละชั้น ประมาณ 10 ซม.ขึ้นไป และใช้วิธีการตบดินด้วยแรงคน แทนเครื่องตบดินแบบกระโดด ตามจุดประสงค์ความต้องการของผู้สร้างงาน ตบให้เนื้อทรายแน่นเรียบเสมอกัน โดยเดินเป็นเส้นรอบตัวบล็อก โดยมักเริ่มจากด้านในไปหาด้านนอก ไล่เรียงตามความสูงขึ้นไปทีละชั้นจนครบตามขนาดที่ต้องการ ซึ่งในขั้นตอนนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำอย่างพิถีพิถัน รวมถึงต้องเฝ้าสังเกตว่ามีการผสม ปนเปื้อน สิ่งที่เป็นวัชพืช กิ่งไม้ สิ่งของอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง รวมทั้งตรวจสอบว่ามีรอยแตก หรือรอยแยกเกิดขึ้นหรือไม่อีกด้วยเพราะอาจส่งผลให้ ชิ้นผลงานพังทลายลงมาในช่วงขั้นตอนการแกะทรายได้



ภาพที่ 2 เครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย "The Memmories of Great Naga 2022 " (ที่มา: สมพงษ์ สิริระศิริ.2565)

สำหรับขั้นตอนในการแกะสลักทราย เมื่อทรายที่ผ่านการอัด พร้อมจะทำการลงมือแกะสลักผลงาน ลักษณะของทรายจะมีความแน่นจับตัวเป็นก้อน คล้ายดินเหนียวในการปั้น การเปิดบล็อกไม่ต้องการเปิดจากส่วนบนสุดของผลงานเสมอ เมื่อเปิดชั้นแรกแล้วหลังจากทำงานจนสมบูรณ์จึงจะทยอยเปิด บล็อกจากบนสุดไล่ลงมาจนถึงล่างสุด เพื่อให้ทรายที่ถูกแกะ หรือ ขุดออกมา นั้นได้ร่วงหล่นสู่ด้านล่าง และไม่สร้างน้ำหนักที่มากจนเกินไปในส่วนด้านบน จึงมักต้องมีการวางแผน

และคำนวณระยะเวลา รวมถึงปริมาณงานเอาไว้ก่อนล่วงหน้าที่จะทำการลงมือ เปิดบล็อกที่ละชั้น สาเหตุหนึ่งที่สำคัญ คือ การแก้ไขผลงานประติมากรรมทรายนั้น เมื่อเกิดความผิดพลาดในบริเวณพื้นที่ด้านบนที่ได้ทำงานไปแล้วนั้น การแก้ไขโดยการขึ้นไปแก้ไขปรับปรุงนั้นทำได้ยากมากนั่นเอง

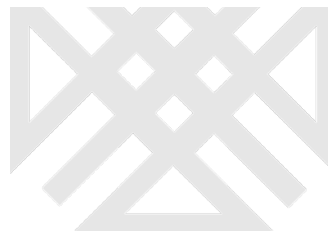
ขั้นตอนในการแกะสลักทราย เมื่อลงมือแกะสลักโครงสร้างผลงานไปบางส่วนแล้ว ต้องคอยสังเกตความชื้นของทราย ไม่ให้ทรายแห้งจนเกินไป ส่วนใหญ่ผู้วิจัยรวมถึงศิลปินประติมากรรมทราย มักนิยมใช้เครื่องพ่นละอองน้ำช่วย เพื่อพรมละอองน้ำขนาดเล็กรักษาให้ผิวของทรายให้ยังคงมีความชุ่มชื้นจับเป็นก้อนไม่เกิดรอยแตกร้าว โดยเมื่อถึงขั้นตอนการทำงานที่จะเน้นเรื่องราวละเอียดของตัวชิ้นงาน จะมีการนำเอาทรายไปร่อนผ่านตะแกรงแบบละเอียด นำทรายละเอียดที่ได้ไปผสมน้ำ จากนั้นนำมาขบตบแต่งผิวเพื่อให้ชิ้นงานมีความสวยงามและรายละเอียดของผลงานจะดูสวยงามมากยิ่งขึ้น จนเมื่อจบขั้นตอนการทำงานในส่วนรูปทรงแล้วจึงทำการเก็บความเรียบร้อยในส่วนของฐานผลงานเป็นลำดับต่อไป กระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดจึงเป็นอันเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3 ขั้นตอนในการแกะสลักประติมากรรมทราย "The Memories of Great Naga 2022" (ที่มา: สมพงษ์ ลีระศิริ.2565)



ภาพที่ 4 ภาพผลงานประติมากรรมทราย "The Memories of Great Naga 2022" เพื่อนำไปเผยแพร่ผลงาน (ที่มา: สมพงษ์ ลีระศิริ.2565)

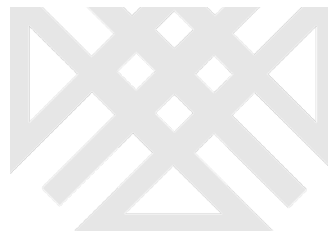


ชั้นจัดแสดงผลงานประติมากรรมทราย เมื่อผลงานได้จัดแสดงพบว่า สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการโดยผู้วิจัยได้นำเอาเรื่องราวผ่านความทรงจำของผลงานที่ได้เคยจัดทำในปี 2559 การรวบรวมข้อมูลเน้นการศึกษา เนื้อหา และรูปแบบ ของสิ่งที่เป็นศูนย์รวมความเชื่อ และจิตใจ รวมทั้งเกี่ยวข้องกับประเพณี วิถีชีวิตของคนอีสาน ที่สัมพันธ์กับประเพณีสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราว ความเชื่อ ที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานของคนอีสาน ซึ่งมักเป็นเรื่องราวของพุทธประวัติ ทศชาดก วรรณคดี วิถีชีวิต นิทานพื้นบ้าน ที่ได้ผลตอบรับจากผู้ชมเป็นที่น่าพึงพอใจอย่างยิ่ง เพราะถึงแม้ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ แต่ยังคงลักษณะเอกลักษณ์ของสัญลักษณ์ผ่านรูปทรงทางศิลปะจากการสำรวจผลงานประติมากรรม รูปวาดจิตรกรรมฝาผนัง ลวดลายรูปทรง รูปร่างในงานหัตถกรรมพื้นบ้าน ที่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ ผ่านการพบเห็นผลงานในลักษณะคล้าย ๆ กันในสถานที่ต่าง ๆ ในภาคอีสาน สอดคล้องกับผลวิจัยของ อธิวุธ งามนิสัย (Ngamnissai A., 2018) ที่กล่าวว่า ภาพเขียนพื้นบ้าน (Folk Painting) บนกระดาด สมุดข่อย บนผนัง บนแผ่นไม้ ถูกค้นพบในทุกภูมิภาคของประเทศ และเรื่องราวที่ถ่ายทอดส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของพุทธประวัติ ทศชาดก วรรณคดี วิถีชีวิต นิทานพื้นบ้านถูกสร้างขึ้นโดยช่างชาวบ้าน ซึ่งเป็นผลงานที่แสดงออกอย่างไร้แบบแผน ไร้ข้อกำหนดกฎเกณฑ์ ไม่มีระเบียบข้อบังคับใดๆ อาจจะมีการผสมผสานงานเขียนของช่างหลวงบ้าง แต่ก็ยังเป็นเพียงแค่ส่วนน้อย รูปร่าง รูปทรง การวางองค์ประกอบ ภาพลัคนาเขียนออกมาจากสามัญสำนึก เพื่อเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวตามความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับผลวิจัยของ สามารถ จับโจร (Jabjone S., 2018) ที่กล่าวว่า ความสอดคล้องของเนื้อหาและการสร้างสรรค์ผลงาน เกิดจากการรวบรวมข้อมูลในการสร้างรูปทรง (Form) โครงสร้าง เพื่อให้สอดคล้องอย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับแนวคิด (Concept) หรือเนื้อหา (Content) ที่มีเนื้อหาหรือแนวคิดของการสร้างสรรค์ซึ่งแฝงไปด้วย ปรัชญาพุทธ และการสร้างสรรค์รูปทรงด้วยเส้นรอบนอกที่มีความลื่นไหลอย่างเป็นอิสระผ่อนคลาย และสงบนิ่ง การสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างรูปทรง โครงสร้างและแนวคิดได้อย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งผลงานที่สร้างขึ้นยังบรรลุวัตถุประสงค์ในด้านการส่งเสริม และการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งกระบวนการถ่ายทอดความรู้และทักษะด้านการแกะทรายนั้น นอกจากจะเป็นธรรมชาติ เป็นวัตถุดิบที่สำคัญในการก่อสร้าง เป็นส่วนประกอบของประเพณีวัฒนธรรมมาแต่โบราณแล้ว ยังเป็นสื่อทางศิลปะที่ราคาถูก หาได้ง่าย และเมื่อได้รับการถ่ายทอดเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ประเภทใหม่อย่างประติมากรรมทราย จะสามารถสร้างความสามารถ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญที่ต่อยอดจากการแกะสลักในงานหัตถกรรมดั้งเดิมให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่ร่วมสมัยได้ ซึ่งองค์ความรู้และผลงานที่ได้เผยแพร่ออกสู่ประชาชนในครั้งนี้ สามารถนำไปต่อยอดจัดการเรียนการสอนในกระบวนการถ่ายทอดความรู้และทักษะทางศิลปะด้านประติมากรรม การแกะสลัก สอดคล้องกับผลวิจัยของ นิภาภรณ์ ใจคำ (Jaikham N., 2006) ผู้รับการถ่ายทอดความรู้มีการฝึกทักษะปฏิบัติโดยการสังเกตจากงานที่มีอยู่ จากการเรียนและลงมือทำงานจริง ด้วยการบอกและทำให้ดูของผู้ถ่ายทอดความรู้ ผู้ถ่ายทอดจะถ่ายทอดให้ผู้ที่มีความสนใจชอบงานศิลปะ และต้องการมีอาชีพด้านนี้โดยให้เรียนรู้ จากการสังเกต

การทำงานในแต่ละขั้นตอนของการแกะสลักว่ามีหลักและวิธีการอย่างไร และให้ผู้เรียนรู้จากการปฏิบัติ และผู้ที่สนใจได้มีการเรียนรู้ความรู้และทักษะช่างแกะสลักไม้ และยังได้รู้จักอาชีพในชุมชนเพื่อ เป็นการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น เมื่อเรียนจบหลักสูตรสามารถเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพ แกะสลักไม้หรือถ่ายทอดความรู้และทักษะสู่รุ่นอื่น ๆ ต่อไป เพื่อให้ภูมิปัญญานี้ยังคงอยู่ไม่สูญหายไปจากท้องถิ่น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาเรื่องราวผ่านความทรงจำของผลงานที่ได้เคยจัดทำในปี พ.ศ. 2559 ซึ่งการรวบรวมข้อมูลเน้นการศึกษา เนื้อหา และรูปแบบ ได้ใช้ช่วง “เวลา” ที่ตรงกับช่วง ประเพณีสงกรานต์ หรือ วันขึ้นปีใหม่ซึ่งถือได้ว่ามีความสำคัญต่อ ชีวิต และจิตใจของคนเป็นจำนวนมาก ตามความเชื่อของชาวอีสาน และเพื่อนบ้านของประเทศไทย เพื่อใช้เป็นช่วงจัดแสดงผลงาน โดยมีจุดประสงค์ให้ช่วงเวลาดังกล่าวเชื่อมโยง กับความคิด ประสบการณ์ของผู้ชมกับเนื้อหาของผลงานซึ่งได้ผลออกมาเป็นที่น่าพอใจอย่างยิ่ง โดยใช้พื้นฐานแนวคิดตามทฤษฎีโน้มน้าวใจ สอดคล้องกับ ผลวิจัยของ นิภาภรณ์ ใจคำ (Jaikham N., 2006) ที่พบว่า ทฤษฎีโน้มน้าวใจ หมายถึง สารสำคัญ แห่งศิลปะที่แท้จริงนั้นตั้งอยู่บนความสำคัญของเรื่องราวที่ได้รับการปฏิบัติออกมา คือ เพื่อศิลปะจะเป็นศิลปะได้นั้นจำเป็นที่เนื้อหาของมันจะต้องเป็นอะไรบางอย่างที่สำคัญ จำเป็นต่อมนุษย์ ด้งาม มี ศีลธรรม และชี้นำ ตามทฤษฎีดังกล่าวนั้นศิลปินซึ่งก็คือคนที่มีความชำนาญไม่ว่าอะไรก็จะรักอย่าง ด้วยการหยิบเอาแก่นเรื่องที่สำคัญที่สุดที่สร้างความสนใจแก่สังคมในช่วงเวลานั้น ด้วยการตกแต่ง มันเสียด้วยสิ่งซึ่งดูเหมือนรูปแบบศิลปะก็จะสามารถผลิตงานศิลปะที่แท้จริงออกมาได้ตามทฤษฎี ดังกล่าวนั้น ศาสนา ศีลธรรม สังคม และความจริงทางการเมืองอันห่อหุ้มไว้ด้วยสิ่งซึ่งดูเหมือนรูปแบบ นั้น ก็เป็นผลงานทางศิลปะแล้ว จึงทำให้ได้ผลตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างดี และยังมีรูปแบบที่สร้างความแปลกใหม่จากศิลปะที่ทำขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าวในอดีต

ดังนั้นจากการศึกษา วิจัยครั้งนี้พบว่า สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ อย่างดี ในด้านองค์ความรู้สามารถบ่งชี้ความรู้จากการศึกษา ลงมือปฏิบัติสร้างและแสวงหาความรู้ นำความรู้ที่ได้มาจัดให้เป็นระบบ รวมถึงประมวลและกลั่นกรองความรู้ นำไปปรึกษาแลกเปลี่ยน ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทลายจากผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะ จนสามารถสร้างสรรค์ ผลงานด้วยการนำความรู้ความเข้าใจไปสู่การสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมทลาย และในด้านการเผยแพร่การสร้างผลการรับรู้ในวงกว้าง ผู้วิจัยได้เผยแพร่ผลงานประติมากรรมทลาย ในพื้นที่ สังคม ออนไลน์ อีกครั้งในช่วงหลังเวลาที่แสดง ทำให้เพิ่มจำนวนการรับรู้และการเข้าถึงผลงานเพิ่มขึ้นมากยิ่งขึ้นไปอีก มีการแสดงความคิดเห็นจากผู้เข้าชมอันเป็นเหมือนการถูกประเมินผลงานโดยผู้ ชมอย่างเป็นรูปธรรมน่าเชื่อถือ รวมทั้งหลักฐานผ่านการสืบค้น ปรากฏจำนวนข่าว รวมทั้งข้อเขียน จากสื่อต่าง ๆ ที่กล่าวถึงผลงานเป็นจำนวนไม่น้อย ซึ่งผลก็ปรากฏว่า ส่วนใหญ่ทั้งหมดให้การชื่นชม และตอบรับเป็นอย่างดี ซึ่งเป็นผลดีต่อการศิลปะและก่อให้เกิดกระแสทางสังคมในทางที่ดียิ่งขึ้น ไปด้วย ดังนั้นจากข้อมูลต่างๆที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นหลักฐานและเครื่องมือตรวจสอบ ประเมินที่ สะท้อนเป็นอย่างดี ถึงองค์ความรู้ ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญ ความเป็นมืออาชีพ ความรู้และ



ความเข้าใจอย่างสูงในศิลปะประเภทประติมากรรมทรายที่ผู้วิจัยมี จนสามารถวางแผน จัดการ และควบคุม แก้ปัญหาต่าง ๆ จนสามารถทำให้ผลงานประติมากรรมทรายนั้น เสร็จสมบูรณ์ และสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ต้องมีการส่งเสริมและศึกษา พัฒนา เผยแพร่ ถ่ายทอดองค์ความรู้ในด้านประติมากรรมทราย ต่อไป
2. ต้องนำองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับประติมากรรมทราย มาใช้สร้างประโยชน์ให้กับวงการศิลปะและการศึกษาให้กับผู้สนใจ
3. ส่งเสริมการนำองค์ความรู้และการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมทราย ไปประยุกต์ในงานประเภทอื่น ๆ หรือศาสตร์อื่น ๆ อาทิ ศิลปะกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

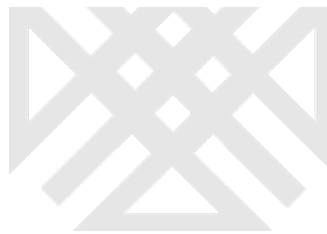
ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย ควรทำต่อเนื่องและค้นหากระบวนการในการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ และแนวทางประยุกต์ใช้กับสื่อใหม่ ๆ เพื่อให้สามารถ นำไปปรับใช้หรือประยุกต์ให้สามารถอยู่ร่วมกับสภาวะ การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยได้อยู่ตลอดเวลา
2. การศึกษารูปแบบ กระบวนการ ความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ในการถ่ายทอดและการใช้ลักษณะสื่อหลายสื่อ เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ๆ เช่น สี การเคลื่อนไหว เสียงดนตรี หรือการมีส่วนร่วมของผู้ชม ไปในเวลาเดียวกัน
3. การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมทราย ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในส่วนของการสนับสนุนให้เกิดรายได้ และผลทางเศรษฐกิจมากขึ้น
4. การสนับสนุนให้มีการใช้วัสดุธรรมชาติ ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และใช้ประโยชน์ในด้านเทคโนโลยี ควบคู่ไปกับการคำนึงถึงสุขภาพของผู้สร้างสรรค์เองด้วย ซึ่งจะทำให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดประโยชน์ในทุกมิติอย่างสูงสุด

บรรณานุกรม

- ขวัญชนก การถาง.(2017). “ผีตาโขน” การออกแบบประติมากรรม ตกแต่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่น อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย.[ออนไลน์].แหล่งที่มา http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/56920636.pdf, สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2565.
- จารุพัฒน์ นาคพันธ์.(2015). ศิลปะการแสดงสดจากความเชื่อเกี่ยวกับปรากฏการณ์พญานาค. กรุงเทพฯ: ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประเสริฐ วรรณรัตน์.(2552).ประวัติศาสตร์ประติมากรรม, กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.

- ประกาศิต ประกอบผล และจิระศักดิ์ สังเมฆ.(2562). สงกรานต์: ปรีชาธรรมแห่งตำนาน. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์. 9(1), 164-178.
- ประเสริฐ ศีลรัตน.(2542) สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ปรีชา เกาทอง.(2557). “แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ” [ออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.ar.or.th/ImageData/Magazine/1/DL_1.pdf f?t=635679075501207971. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564.
- ปั้นทรายโลก. [ออนไลน์].แหล่งที่มา www.rssthai.com สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ธันวาคม 2564.
- แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (๑๖) ประเด็น เศรษฐกิจฐานราก พ.ศ. 2561 - 2580 [ออนไลน์].แหล่งที่มา <http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/2019/04/16-18.pdf>. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2565.
- พระศรีสุทิวพงศ์ (สมส่วน). (2560). พระเจดีย์ : การบูชาในพระพุทธศาสนา. วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์, 2(1), 35-45.
- วิชัย วรรณคำไพ. (2542). ทรัพยากรแร่ทรายในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: ฝ่ายแร่และหินอุตสาหกรรม กองเศรษฐธรณีวิทยา กรมทรัพยากรธรณี.
- วิรุณ ตั้งเจริญ.(2555).การศึกษาศิลปกรรมร่วมสมัย : การเรียนรู้และสร้างสรรค์, วารสารสถาบันวัฒนธรรม และศิลปะ (14,1), 14
- วีระจักร์ สุเอียนทมเมธี.(2563).ประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผา. มหาวิทยาลัยศิลปากร. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/13882>. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2564
- สุชาติ เกาทอง. (2536) หลักการทัศนศิลป์ / Imprint, (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : อักษรกราฟิค. สามารถจับใจ ม,อาวู คันสร และคณะ.(2018).การสร้างสรรค์ประติมากรรมพุทธรูปนูนสูง 100 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (10,2), หน้า231- 252.
- อริว งามนิสัย (2018). ศิลปกรรมไทย ศิลปกรรมสื่อผสม. ศิลปะไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร. [ออนไลน์].แหล่งที่มา <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/6371>, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2564.
- อุทิศ ชูช่วย (2008).บทสัมภาษณ์ “ประติมากรรมพญานาคพ่นน้ำ”. [ออนไลน์].แหล่งที่มา <https://www.songkhcity.go.th/2020/travel/detail/9/data.html&cd=3&hl=th&ct=clnk&gl=th>, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2565.
- Jaikham, Nipaporn. (2006). Learning and knowledge transfer process of wooden elephantcarving group Ban Chang Nak, Amphoe San Kamphaeng, Changwat Chiang mai.Master of Education (Vocational Education), Chiang Mai University.
- World Sand Sculpting Academy - SAND ART. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.wssa.eu/>, สืบค้น เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2565.



Augmented Reality Enhanced NFT Arts to Raise Awareness of the Endangerment of Thai Tokay Geckos

Received February 13, 2023
Revised March 29, 2023
Accepted March 31, 2023

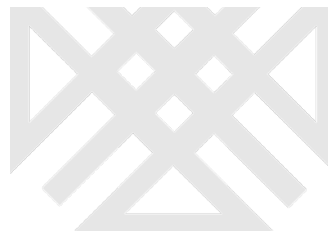
Gomesh Karnchanapayap ¹

Abstract

Non-fungible tokens (NFTs) are a type of digital asset intended to indicate ownership of a unique item, such as an artwork or collectible. They are stored on a blockchain, which enables their secure and transparent purchase and sale. NFT art is not only a new medium for creative economics, but it can also be utilized creatively to draw attention to significant causes. The Thai Tokay gecko is a gecko species indigenous to Thailand. Unfortunately, the Thai Tokay gecko is threatened by habitat loss and degradation, as well as collection for the pet trade. In addition, the species is occasionally harvested for traditional medicinal purposes. The goals of this study were to: 1) analyze NFT as a new creative economy platform; 2) produce a collection of NFT arts based on the Thai Tokay gecko to raise awareness about the species' extinction; and 3) assess the effectiveness of the augmented reality-enhanced Thai Tokay gecko NFT arts. To collect qualitative data, a total of 12 expert interviews were conducted. The expert interviews provided significant insights and a thorough overview of the Thai NFT art landscape. These data were utilized to create the Thai Tokay gecko NFT collection, which included 30 artworks embedded with an augmented reality message concerning the species' endangerment. 178 questionnaires were distributed online and inquired about respondents' opinions on the NFT artworks.

Keywords: NFT Arts, Thai Tokay Gecko Endangerment, Raising Awareness, Augmented Reality Enhanced NFT

¹ Asst.Prof.,Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University



Introduction

NFT art (non-fungible token art) is a digital asset that exists only in the intangible universe. An NFT cannot be touched because it lacks physical properties, but it can be owned. The NFT Art is a global phenomenon with thriving markets. Some contend that the advent of NFT art inaugurated a new era of creative economics (Clark, 2021). Thai artists have embraced NFT art since the beginning of 2021. A Facebook page devoted to NFT art, “NFT & Crypto Art Thailand,” has gained over ten thousand members in a matter of months. Some Thai NFT artists claimed to have made millions of baht through the sale of their intangible works on NFT markets. A piece of NFT could be made more engaging by the use of technology such as augmented reality, which could provide an additional layer of concealed, interactable information.

From its distinct culture and traditions to its unique environment and animals, Thailand is replete with materials suited to NFT subjects. The Thai Tokay gecko, a huge gray nocturnal lizard with orange spots and a loud croak, is a native species of Thailand. By consuming insects and rodents, the species favorably impacts its habitat. The species once thrived in both urban and rural environments. Alternatively, some persons believe that its meat can cure illnesses. Due to these purported therapeutic qualities, the Tokay gecko has become an endangered species. In 2012, more than 1,434,600 Tokay geckos were slaughtered and exported. According to a survey by the Animal Wildlife Institute, the United States imported over 180,000 live Tokay geckos for the exotic pet trade between 2007 and 2016. The majority of these geckos were captured in the wild in China, Vietnam, Thailand, Myanmar, Indonesia, the Philippines, and Bangladesh, where Tokay gecko populations have declined by as much as 50 percent during the past several years (Fishman, 2020). Even though the Tokay gecko is not one of the ten gecko species protected by law, if this tendency continues, the species as a whole may be in danger.

Based on the benefits of NFT and augmented reality technology mentioned above, we could use the tactics to bring attention to the Thai Tokay gecko instead of abusing the animals.



Research Objectives

This research consisted of three objectives:

- 1) research NFT as a new creative economy platform;
- 2) create a collection of augmented reality enhanced NFT arts based on the Thai Tokay gecko to raise awareness about the species' endangerment; and
- 3) assess the efficacy of augmented reality enhanced Thai Tokay gecko NFT arts.

Research Methodology

1. Samples

The samples consisted of

- 1) Experts in NFT with a sample size of 12 (N=12)

Purposive sampling method was adopted. The sample criterion is an NFT artist who has earned at least 3 Ethereum through the creation and sale of NFT artworks.

- 2) NFT artists with a sample size of 178 (n=178)

Volunteer sampling method was adopted.

Gathering data for this study, a total of 12 expert interviews were conducted with individuals who have in-depth understanding of NFT and its issues. In addition to these interviews, 178 questionnaires were distributed to a diverse sample of individuals within the NFT community, with the goal of collecting qualitative data on their experiences and perspectives.

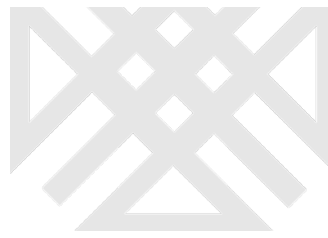
2. Research Instruments

The research tools included a collection of Thai Tokay gecko NFT arts, an expert interview form, and an NFT evaluation form. Content analysis was used to examine qualitative data. The validity of the research instruments was evaluated by three experts, and its IOC was 0.95.

3. Data Collection

The following were the steps in data collection. The methods for developing the research tools were discussed as follows:

The expert interviews were conducted using a semi-structured format, allowing for



flexibility in the discussion while still ensuring that key themes were explored. The interviews were conducted in person, over the phone, or via video call, depending on the preference and availability of the interviewee. Each interview lasted approximately one hour and covered a range of topics, including the individual's background and experiences within the NFT art community, and their thoughts on its potential. The questionnaires were distributed online and could be completed anonymously. The questionnaires covered two topics of interest, including the efficacy of the NFT arts in raising awareness about Thai Tokay gecko, and their satisfaction level with the aesthetic of the artworks.

4. Data Analysis

Overall, the expert interviews and questionnaires provided a wealth of data on the experiences and perceptions of individuals within the community. The expert interviews provided valuable insights from individuals with a deep understanding of the community and its issues, while the questionnaires provided a more general overview of the perspectives of a diverse group of Thai NFT community members. The expert interview sessions were reviewed to determine the most suitable approach to develop Thai Tokay gecko NFT arts. The questionnaires results were used to assess the efficacy of the NFT artworks and the overall satisfaction level toward the artworks.

5. Ethical Considerations of Human Research

This article is a report of the research entitled "The Age of Intangible Creative Economy: A Research on Creating Thai NFT Art Collection based on Thai Tokay Gecko," which has been authorized by the Ethics Review Board of Silpakorn University and assigned the approval number REC 65.0718-109-5969 on its Certificate of Approval.

Research Results

The results were presented according to the research objectives as follows:

1. NFT as a new creative economy platform

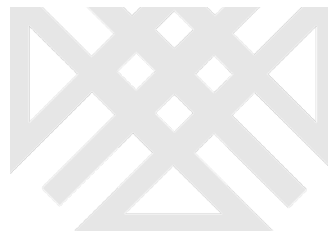
1.1 NFT art in a new creative economy era

Non-fungible tokens (NFTs) are digital assets that indicate ownership of a unique item or piece of content, such as a digital work of art, song, or video game item. The NFTs are held on a blockchain, a decentralized and transparent digital record that enables the

secure and verifiable transfer of ownership. The origins of NFT art may be traced back to the early days of the internet, when digital art gained legitimacy as a form of artistic expression. NFTs are intertwined with cryptocurrencies; Bitcoin, the first blockchain-based cryptocurrency, was established in 2009. (Nakamoto, 2009). NFTs did not become more prominent until the broad adoption of Ethereum (Buterin, 2014), a blockchain platform that permits the construction of smart contracts, in 2015. In recent years, the usage of NFTs in the art world has garnered considerable interest. In 2021, an NFT of a digital artwork by artist Trevor Jones sold for over \$69 million at Christie's, the first NFT artwork to be sold at a major auction house. In 2017, artist Beeple sold an NFT of one of his digital artworks for \$100,000. (Gompertz, 2021). Overall, the concept of NFTs marks a substantial shift in how digital asset ownership is understood and validated, and has the potential to revolutionize how digital content is bought, sold, and collected.

1.2 NFT market places

There are a variety of NFT marketplaces where non-fungible tokens are bought and sold. Among the most important NFT marketplaces are: OpenSea is a decentralized marketplace for NFTs that enables users to buy and trade a variety of NFTs, such as art, collectibles, and virtual real estate. Rarible is an online marketplace for the purchase and sale of NFT art and other creative works. It is a decentralized platform that permits artists and creators to directly list and sell NFTs. SuperRare is a marketplace for the purchase and sale of non-fungible artwork, with a concentration on digital art and visual media. It includes a selected collection of artists' works and enables users to buy, sell, and exchange non-fungible tokens. KnownOrigin is a market for the purchase and sale of digital art as NFTs. It includes a selected collection of artists' works and enables users to purchase and sell non-fungible tokens directly from the artists. Foundation is an online marketplace for buying and selling non-profit art and other creative works. It allows users to buy, sell, and trade non-fungible tokens (NFTs) and showcases a variety of works from artists and creators around the world. In addition to these, there are numerous other NFT marketplaces, and the environment is continuously changing as new platforms are launched and old ones grow. Additionally, it is difficult to ascertain the market shares of various NFT marketplaces because this information is often not made public. In addition, the market for non-fungible tokens is continuously moving and changing, with new marketplaces appearing and current ones gaining and losing appeal.



1.3 NFT scenes in Thailand

As the use of non-fungible tokens (NFTs) to represent and sell digital art is a relatively new phenomena, the history of NFT art in Thailand is quite recent. In recent years, there have been a number of noteworthy breakthroughs and events pertaining to NFT art in Thailand. The “NFT Art Show” exhibition held in Bangkok in 2019 represented one of the earliest examples of NFT art in Thailand. This show exhibited the work of Thai artists experimenting with the use of non-fungible tokens to market their digital art. In 2020, the Jamjuree Art Gallery in Bangkok hosted the inaugural NFT art auction in Thailand. Zhus Art, a blockchain-based art platform, organized the auction, which featured pieces by Thai and foreign artists. Several artists and galleries have experimented with the usage of NFTs to sell their art and other creative works in Thailand since then. In 2021, for instance, the “NFT Art Show 2” event was organized in Bangkok, showcasing the work of Thai artists who were using NFTs to sell their artwork. Overall, the history of NFT art in Thailand is still in its infancy, but it is evident that interest in and experimentation with the usage of NFTs are increasing on the Thai art scene. It is probable that the role of NFTs in the Thai art world will continue to increase and change as their use evolves and becomes more widespread.

1.4 NFT for raising social and environmental issues

Using NFTs to bring attention to critical topics can be an effective strategy. It is also an excellent method for artists to utilize their skills to create significant and influential pieces of art. For instance, the artist Trevor Jones developed “The Social Sustainability Collection” for the NFT, which comprises 3D renderings of worldwide landmarks and famous structures. Each image is accompanied by facts regarding social and environmental issues, including climate change and inequality (Meeers, Crypto, & Hunter, 2019). A 2021 NFT artwork titled “Black Lives Matter” was created by an artist named XCOPY. It depicts a black fist raised in protest and the white letters “BLM.” All earnings from the sale of the NFT were donated to the Black Lives Matter movement by the artist (XCOPY: Crypto Art Pioneer, n.d.). The NFT artwork “The Great Barrier Reef” was produced by an artist named Matt Kane and depicts a computer recreation of the renowned Australian monument. Kane contributed a share of the revenues from the sale of the NFT to the Great Barrier Reef Foundation, an organization dedicated to protecting and preserving the reef (Merritt, 2022).



2. NFT arts based on Thai Tokay gecko

2.1 Thai Tokay gecko

The Tokay gecko (*Gekko gecko*) is a large, nocturnal reptile native to Southeast Asia, including Thailand (Figure 1). It is known for its distinctive vocalizations, which sound like “to-kay! to-kay!” and give the species its common name (Zug, Vindum, & Vindum, 2004). The Tokay gecko is an important species in the ecosystem because it helps control pest populations like cockroaches, flies, and rats (Fishman, 2020).

Figure 1

Thai Tokay gecko



Note. Photograph in the herpetofauna of Timor-Leste: a first report (Kaiser et al., 2011).

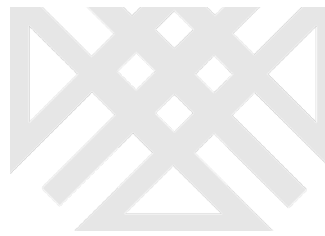
Figure 2

Dried Tokay geckos as Chinese medicine.



Note. Photograph in Ecologists find evidence that pet and medicine trades bring Tokay geckos from across Asia into Hong Kong, impacting resident gecko populations and highlighting local and global conservation needs (Dufour et al., 2022).

However, the species has become increasingly endangered in recent years due to habitat destruction and over-collection for the pet trade. In Thailand, the Tokay gecko is considered a sacred animal by many people, and it is believed to bring good luck and protect against evil spirits. As a result, the species has played a significant role in Thai culture and folklore for centuries. Despite its cultural significance, the Tokay gecko is facing a number of serious threats to its survival. Habitat destruction, particularly due to deforestation and urbanization, has significantly reduced the availability of suitable habitat for the species. In addition, the demand for the Tokay gecko as a pet has led to over-collection, which has further reduced the population. To address these threats, the Tokay gecko has been listed as an endangered species in Thailand, and the government has implemented



measures to protect the species and its habitat. In addition, a number of conservation organizations are working to raise awareness about the importance of protecting the Tokay gecko and other endangered species in Thailand.

2.2 Experts' insights regarding developing Thai Tokay gecko NFT arts

The twelve experts provided insights about how one should proceed developing NFT art based on Thai Tokay gecko. According to the experts, there are a number of factors that can make NFTs more desirable to collectors. Some of the main factors that can contribute to the desirability of an NFT include:

- 1) Rarity: NFTs that are rare or unique are often more desirable, as they are less likely to be available for purchase elsewhere and may be perceived as having a higher value.
- 2) Quality: NFTs that are of high quality are often more desirable.
- 3) Style: NFTs that are of unique style are often more desirable, as they may be perceived as being more valuable and more likely to hold their value over time.

2.3 Experts' opinions regarding NFT art practices

Table 1

NFT experts' opinions regarding NFT art practices

No.	Topic	Frequency (N=12)	Percentage (%)
1	NFT market place of choice		
	OpenSea	9	75
	Foundation	3	25
	Rarible	0	0
	SuperRare	0	0
	KnownOrigin	0	0
	Other		
2	NFT art format of choice		
	Still image	8	66.6
	Animation	4	33.4
	3D model	0	0
	Other	0	0
3	NFT art style		
	Thai style	0	0
	Manga/Anime style	0	0
	American style	4	33.3
	European style	0	0
	Realistic style	0	0
	Pixel art style	0	0

	Abstract style	1	8.3
	Realistic style	0	0
	Personal unique style	7	58.3
4	Single vs collection		
	Single	3	25
	Collection	9	75

In-depth interviews were used to get the thoughts of NFT experts about their practice. According to Table 1, nine (75%) of experts utilize OpenSea as their primary NFT marketplace, while three (25%) utilize Foundation. As for the deliverables, eight (66.6%) selected static images, while four (33.4%) selected animation to represent their NFTs. Seven experts (58.3%) would portray NFT using a unique style, whereas four experts (33.3%) would use an American style and one expert (8.3%) would use an abstract style. Nine experts (75%) decided to create their NFT works as collections, while three experts (25%) decided to sell their work individually. Upon closer inspection, these results align with the platforms they selected.

2.4 Experts' opinions about the development of Thai Tokay gecko NFT arts

As shown in Table 2, ten NFT specialists concurred that the Thai Tokay gecko is an appropriate topic for NFT and has the capacity to raise awareness about the crisis. Two experts were unsure whether or not the creature was a suitable starting point for NFT development. Seven experts (58.3%) chose a cartoonish style (Figure 5), four experts (33.3%), a semi-realistic style (Figure 4), and one expert (8.3%) a realistic style (Figure 3). Figures 3-5 were created between May 2022 and June 2022 to assess the most suitable style for developing the NFT arts.



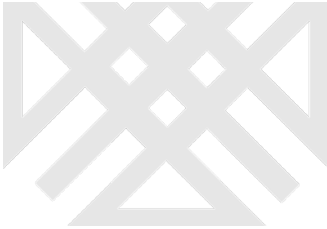


Table 2
NFT experts' opinions about the development of Thai Tokay gecko NFT arts

No.	Topic	Frequency (N=12)	Percentage (%)
1	Suitability of the subject		
	Highly unsuitable	0	0
	Unsuitable	0	0
	Neither suitable nor unsuitable	2	16.6
	Suitable	0	0
	Highly suitable	10	83.3
2	Appropriate style		
	Figure 3. Realistic style (2022)		
		1	8.3
	Figure 4. Semi-realistic style (2022)		
		4	33.3
	Figure 5. Cartoon style (2022)		
		7	58.3

2.5 The development of the Thai Tokay gecko NFT arts

The researcher decided to construct the Thai Tokay gecko NFT arts in a cartoon style as an NFT collection to be listed in OpenSea based on the insights provided by the NFT experts. Thirty unique Thai Tokay gecko NFT artworks were produced (Figure 6-7).



Figure 6

Thai Tokay gecko NFT arts #1-15



Note. Artworks listed on OpenSea platform.
(Own work, 2022)

Figure 7

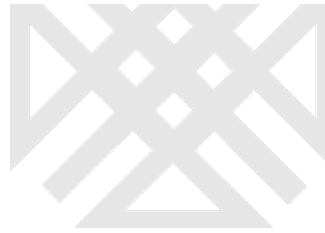
Thai Tokay gecko NFT arts #16-17



Note. Artworks listed on OpenSea platform.
(Own work, 2022)

3. Augmented reality and NFT

3.1 Augmented reality (AR) is a technology that combines digital information and images with the actual environment. Using computer-generated imagery to superimpose virtual items on top of the actual world to create the appearance of a virtual environment. Augmented reality systems can be implemented in a variety of methods, but the majority involve a device that can collect and display video of the actual world, such as a smart-phone or a head-mounted display (Caudell & Mizell, 1992).



3.2 Adding a message to the artworks via augmented reality

The researcher deployed Artivive, a mobile application for augmented reality, to incorporate a message concerning the endangerment of the species. When the NFT artworks were scanned using the Artivive app, a horrifying photograph of dead geckos being exploited in the notion that they might cure ailments (Figure 9) would replace the friendly looking artworks (Figure 8).

Figure 8

Thai Tokay gecko artwork in Artivive platform



Note. Artivive can be accessed on <https://artivive.com/> (Own work, 2022)

Figure 9

Artivive mobile app reveals the AR message



Note. Artivive can be accessed on <https://artivive.com/> (Own work, 2022)

3.3 Displaying Thai Tokay gecko artworks in an NFT exhibition

Five pieces from this series were chosen for the “NFT Creative Art Exhibition,” exhibited at the DEC Gallery, Silpakorn University, from 31st October to 5th November 2022. (Figure 10). Professor Emeritus Preecha Thaonthong, the National Artist of Thailand, presided over the show (Figure 11).

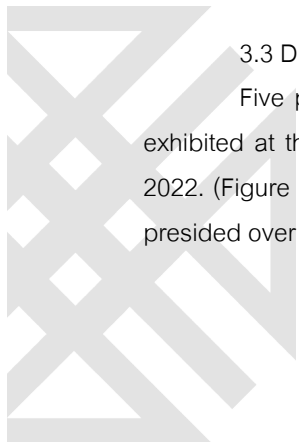


Figure 10
“NFT Creative Art Exhibition” poster



Note. The exhibition was held at the DEC Gallery, Silpakorn University, from 31st October to 5th November 2022.

Figure 11
Prof.Em.Preecha viewing Tokay gecko art



Note. Dr. Thanatorn Jiarakun (the dean of decorative arts), Professor Emeritus Preecha Thaothong (the national artist), and the researcher attended the exhibition on 31st October 2022.

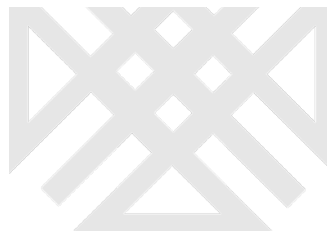
4. Evaluation of the Thai Tokay gecko NFT arts

185 anonymous questionnaires were utilized to collect responses from viewers concerning the Thai Tokay gecko NFT artworks. However, 7 entries were incomplete, leaving 178 total valid entries. Table 3 shows demographic information of the samples.

Table 3

Demographic information of the samples

No.	Demographic information	Frequency (n=178)	Percentage (%)
1	Sex		
	Male	127	71.3
	Female	51	28.6
2	Age range		
	20-29	103	57.9
	30-39	45	25.2
	40-49	27	15.2
	50-59	3	1.6
	>=60	0	0



The demographic information of the samples is displayed in Table 3. 127 (71.3%) of the total 178 participants were male, while 51 (28.5%) were female. 103 participants (57.9%) were aged 20-29, 45 samples (25.2%) were aged 30-39, 27 samples (15.2%) were aged 40-49, and 3 samples (1.6%) were aged 50-59.

Table 4

Efficacy and Satisfaction level of the NFT arts

No.	Demographic information	Frequency (n=178)	Percentage (%)
1	Sex		
	Male	127	71.3
	Female	51	28.6
2	Age range		
	20-29	103	57.9
	30-39	45	25.2
	40-49	27	15.2
	50-59	3	1.6
	>=60	0	0

The researcher used a Likert scale to assess the opinions of the samples regarding the efficacy of the augmented reality-enhanced NFTs as a means to raise awareness about Thai Tokay gecko endangerment. 91 participants (51.1%) chose “efficient,” 55 participants (30%) selected “highly efficient,” and 32 participants (17.9%) voted “neither efficient nor inefficient.” As for the audience’s satisfaction toward the aesthetic of the NFT artworks, 107 participants (60.1%) chose “satisfied,” 56 participants (31.5%) selected “highly satisfied,” and 15 participants (8.4%) voted “neither satisfied nor unsatisfied.” As shown in Table 4, the results indicated that the NFTs of the Thai Tokay gecko are efficient means to raise awareness about the species’ problem.

Discussion

The results of the study indicated the following:

1. Values of an NFT art

There are several factors that can contribute to the success and desirability of an NFT (non-fungible token) art piece. Originality and uniqueness are important factors that make an NFT piece stand out. NFT art piece that is well-made and visually appealing is more likely to be desirable. An NFT art piece that is rare or limited in quantity is more likely

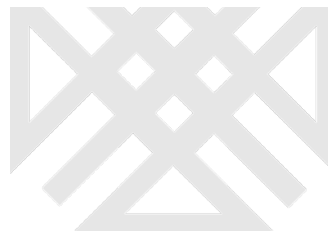
to be sought after. In addition, an NFT art that is tied to a significant event or a cause may be more desirable to collectors. To add value to Thai Tokay Gecko NFT arts, the researcher created thirty distinct-looking and stylistic Tokay Gecko characters, ensuring their rarity and uniqueness.

2. Applications of augmented reality and NFT

Augmented reality (AR) can be an interesting and innovative feature to incorporate into NFT art pieces. Augmented reality allows users to view the art piece through their phone or other device and see an interactive, digital element superimposed onto another object. This can add an additional layer of immersion and engagement for the viewer. This study uses augmented reality to add information about the threat to the survival of the Tokay Gecko to every NFT artwork. This method raises awareness of the species within the intended audience.

Conclusion

NFT art is a potential solution for the creative economy since it enables artists to sell one-of-a-kind, digital works of art that cannot be duplicated or counterfeited. NFT art also allows artists to reach a larger audience, as it is easily accessible and shareable online. The confluence of these variables renders NFT art an alluring option for artists seeking to market their work in the digital era. The incorporation of augmented reality into NFT art can add depth and significance to the piece. In this study, augmented reality-enhanced NFTs help raise awareness about the endangerment of Thai Tokay geckos. This can add a social or environmental message to the art, which can make it more meaningful and impactful for the viewer. Using augmented reality in this manner can also make the artwork more interactive and engaging, as the viewer can interact with augmented reality features and learn more about the subject matter through the artwork. This can create a more immersive and memorable experience for the viewer and potentially inspire them to take action on the issue.



Suggestions

As NFT arts can be utilized to increase awareness of social and environmental issues, the concept can be applied to a wide range of topics, making such NFT art projects significant and valuable. Augmented reality can bring an exciting new dimension to the artwork. Developers can construct interactive augmented reality, such as mini-games, to enable a deeper level of viewer participation, thereby making the experience more enjoyable and engaging. In addition, the characteristics of the original artworks should be reflected in the augmented reality so that they can be identified.

About the authors

Dr. Gomesh Karnchanapayap is an assistant professor at Silpakorn University's Faculty of Decorative Arts. He holds a Bachelor of Science in Computer Science from California State University Fresno in the United States, a Master of Fine Arts from Rangsit University, and a Doctor of Philosophy in Design from Silpakorn University. His research interests include visual arts, digital sculptures, and technology.

Acknowledgement

This research was supported by the Faculty of Decorative Arts Research, Innovation, and Creativity Fund [grant numbers Dec 1.1.1/011/2565].

References

- Buterin, Vitalik. (2014). Ethereum Whitepaper. ethereum.org. Retrieved on December 21, 2022, from <https://ethereum.org>
- Caudell, T. P., & Mizell, D. W. (1992). Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. In Proceedings of the 1992 IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems (pp. 29-35).
- Clark, Mitchell. (2021). NFTs, explained. Retrieved on December 21, 2022, from <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>
- Dufour PC, Miot EF, So TC, Tang SL, Jones EJ, Kong TC, Landry Yuan F, Sung YH, Dingle

- C, & Bonebrake TC. (2022). Home and hub: pet trade and traditional medicine impact reptile populations in source locations and destinations. *Proc. R. Soc. B* 289: 20221011. <https://doi.org/10.1098/rspb.2022.1011>
- Fishman, Margie. (2020). Tokay Gecko Among 10 Species Threatened by Wildlife and Plant Trade. Retrieved on December 21, 2022, from <https://awionline.org/press-releases/report-Tokay-gecko-among-10-species-threatened-wildlife-and-plant-trade>
- Gompertz, Will. (2021). Everydays: The First 5000 Days - Will Gompertz reviews Beeple's digital work. BBC News. Retrieved on December 21, 2022, from <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-56368868>
- Kaiser, Hinrich et al. (2011). The herpetofauna of Timor-Leste: a first report. *ZooKeys* 109: 19–86. Pensoft Publishers. DOI:10.3897/zookeys.109.1439. PMID 21852932. PMC: 3118819.
- Meeers, A., Crypto, F., & Hunter, M. (2019). Changeangel Fundraiser Gives Fresh Water Access to 2,000 People. FullyCrypto. Retrieved on January 2, 2023, from <https://fullycrypto.com/changeangel-fundraiser-gives-fresh-water-access-to-2000-people>
- Merritt, Rachael. (2022). NFTs give us the chance to own a piece of the Great Barrier Reef. Great Barrier Reef NFTs Could Change Face of Conservation, Fundraising - ABC News. Retrieved on January 2, 2023, from <https://www.abc.net.au/news/2022-03-23/great-barrier-reef-nfts-changing-conservation/100930272>
- Nakamoto, Satoshi. (2009). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. Retrieved on December 21, 2022, from <https://bitcoin.org/en/bitcoin-paper>
- XCOPY: Crypto Art Pioneer (n.d.). Public.com. Retrieved on January 2, 2023, from <https://public.com/learn/xcopy-crypto-art-pioneer>
- Zug, G. R., Vindum, J. V., & Vindum, K. V. (2004). The Tokay Gecko. In *The Amphibians and Reptiles of Thailand and Peninsular Malaysia* (pp. 176-178). University of California Press.



โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมือง หลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา

A project to promote the strength and sense of local love in terms of art and culture of the community of Muang Lang Suan, Chumphon Province, with the academic cooperation of Arts Education.

Received January 18, 2023
Revised February 26, 2023
Accepted March 3, 2023

พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ¹

ดวงรัตน์ ด่านไธยนา²

กฤษฎี ตูลวรรณนะ³

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้นำเสนอกระบวนการดำเนินงานโครงการต่อยอดจากชุดโครงการ “ค่ายศิลปศึกษาสู่ชุมชน” เพื่อพัฒนาทักษะและประสบการณ์การเรียนรู้ด้านศิลปะให้กับเยาวชนเพื่อต่อยอดเส้นทางงานประกวดและส่งเสริมอาชีพ ณ โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา) จังหวัดชุมพร (พ.ศ. 2563) เป็นโครงการพัฒนานักศึกษาของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในการลงพื้นที่พัฒนาชุมชนนอกสถานที่ “ค่ายศิลปะ”

ต่อมาปี พ.ศ. 2565 นี้ ได้มีการจัดกิจกรรมขึ้นอีกครั้ง ณ จังหวัดดังกล่าว แต่ได้เปลี่ยนจากชุมชนเป็นโรงเรียนอุดมวิทยา อ.หลังสวน จ.ชุมพร เพื่อส่งเสริมนักศึกษา สาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรรุ่นต่อมา ภายใต้ชื่อ “โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร” ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการศึกษา เรียนรู้ ความต้องการของชุมชนและการเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติงานจากการจัดกิจกรรมค่ายศิลปะที่ผ่านมาเป็นค่ายศิลปะปีที่ 2 นับว่า เป็นการพัฒนาต่อยอดขึ้นจากปีที่ 1 ใช้กระบวนการวิเคราะห์ การจัดกิจกรรมเพื่อชุมชนด้วยแนวคิด PDCA ของ วิลเลียม เอ็ดเวิร์ดส์ เดมิง (William Edwards Deming) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้ชุมชนอย่างเป็นระบบ

ผลการดำเนินการจัดกิจกรรมดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งประกอบด้วยนักเรียนโรงเรียนอุดมวิทยา ครูและคณะผู้บริหารโรงเรียนอุดมวิทยา, กลุ่มนักปราชญ์ชุมชน, กลุ่มคณะผู้ปกครองเมือง อำเภอหลังสวนและประชาชนทั่วไปจำนวน 50 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม 3 คืน 4 วัน สรุปค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 86.6 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ส่วนหนึ่งมาจากความสำเร็จตามชื่อโครงการ คนในชุมชนมีความภูมิใจสำนึกบ้านเกิด ได้ข้อมูลของดีในแต่ละชุมชนโดยที่เมื่อนักศึกษาและคณาจารย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ไปจัดทำสื่อให้สิ่งที่ได้รับ คือ คนในชุมชนพร้อมใจในการให้ข้อมูลอย่างภาคภูมิใจและต้องการเชิญชวนคนมาเที่ยว สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการประสานความร่วมมือระหว่างภาคการศึกษาและภาคประชาชน ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญยิ่งของชุมชนนั่นคือ “บวร” ได้อย่างเข้มแข็งและภาคภูมิใจ

คำสำคัญ : การเรียนรู้ชุมชน, กิจกรรมเพื่อชุมชน, ค่ายศิลปะ, ศิลปศึกษา

¹ ผศ.,ดร.หลักสูตรศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

³ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



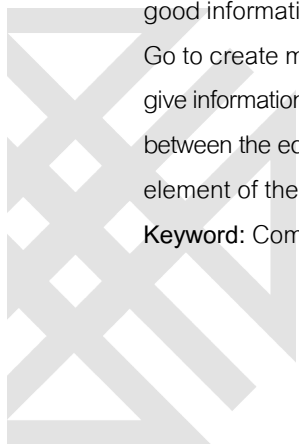
Abstract

This article presents the project implementation process from the project series. “Art Education Camp to Community” to develop skills and experiences in art learning for young people to extend the path of the contest and promote careers at Municipal School 1 (Ban Tha Taphao), Chumphon Province (2020) as a student development project. of art education, Faculty of Education Silpakorn University in the community development area outside the “Art Camp”

Later in the year 2022, there was another activity held in that province. but changed from the community to Udom Wittayakorn School, Lang Suan District, Chumphon Province to encourage students art education Faculty of Education Silpakorn University, the next generation, under the name of “project to promote strength and local consciousness in terms of art and culture of the community of Lang Suan, Chumphon province with academic cooperation of the field of art education Faculty of Education Silpakorn University. To want to study, learn the needs of the community and learn the operational guidelines from the past art camp activities as the 2nd year of the art camp, which is considered an extension of the development from the 1st year. Organization of activities for the community with the concept of PDCA of William Edwards Deming (William Edwards Deming) and the concept of systematic community learning management.

The performance of such activities can be concluded that Participants, consisting of Udom Wittayakorn School students Teachers and administrators of Udom Wittayakorn School, community scholars group, city governor group Lang Suan District and the general public of 50 people were satisfied throughout the 3 nights and 4 days of activities. In summary, the mean was 86.6 in a high level, which was considered very good. This is partly from the success of the project name. People in the community are proud of their homeland. get good information in each community by a team of students and faculty Silpakorn University Go to create media for what you get, that is, people in the community are willing to proudly give information and want to invite people to come and visit. What is important is the coordination between the education sector and the public sector. complete according to the most important element of the community that is “Bowon” with strength and pride

Keyword: Community Learning, Community Activities, Art Camp, Art Education



บทนำ

การจัดการศึกษาโดยองค์กรในชุมชนมีส่วนร่วม ถือว่าเป็นแนวความคิดที่มีมานาน โดยมีรูปแบบที่ใช้กันโดยทั่วไป คือ การจัดการศึกษาโดยความร่วมมือระหว่างบ้าน-วัด-โรงเรียนหรือที่เรียกว่า “บวร” ผลการจัดการศึกษาโดยความร่วมมือขององค์กรหลักทั้งสามของชุมชนนับว่าเป็นสิ่งที่ดี โดยเฉพาะประเด็นการตอบสนองความต้องการในการพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชนและประเด็นการระดมทรัพยากร เพื่อการพัฒนา การสร้างสังคมความรู้และสังคมภูมิปัญญา คือ แนวทางสำคัญของแผนการศึกษาแห่งชาติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552) การสร้างสังคมความรู้และสังคมภูมิปัญญาควรมาจากรากฐานของสังคมและการพัฒนา บูรณาการ จึงควรใช้พื้นที่เป็นตัวตั้งเพราะชุมชน คือ รากฐานของประเทศ ถ้าชุมชนเข้มแข็งในทุกๆ ด้าน ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษา ประชาธิปไตย ประเทศชาติก็จะมั่นคงไปด้วย (ประเวศ วะสี, 2555: 2) ซึ่งสอดคล้องกับพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี และหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้กล่าวไว้ในรายการ “คืนความสุขให้คนในชาติ” เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2557 ตอนหนึ่งว่า “เรามี 3 สถาบันหลัก คือ บ้าน-วัด-โรงเรียน ที่เรียกว่า “บวร” อันเป็นแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ซึ่งในอดีตบ้าน-วัด-โรงเรียน จะเดิมควบคู่กันมาตลอด จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของประชาชน



ภาพที่ 1 ภาพการจัดกิจกรรม ณ โรงเรียนอุดมวิทยากร อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร
ที่มา: พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

การนำกระบวนการศึกษาภายใต้ Model แบบ PDPA มาใช้ในการวางแผนการจัดกิจกรรม โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรด้วย อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร อดีตเป็นหัวเมืองเก่าแก่เมืองหนึ่งในแหลมมลายู ในสมัยต้นรัชกาลที่ 5 ได้รับการยกฐานะเป็นหัวเมืองจัตวาและขึ้นตรงต่อกรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ.2439 ได้จัดตั้งมณฑลชุมพร อำเภอหลังสวนจึงเป็นจังหวัดหนึ่งของมณฑลชุมพร ต่อมาวันที่ 1 เมษายน พ.ศ.2475 ได้ยุบจังหวัด

หลังสวนเป็นอำเภอหลังสวนให้ขึ้นกับจังหวัดชุมพรมาจนถึงทุกวันนี้ ประชากรส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพเกษตรกรรม นิยมปลูกผลไม้ จึงเกิดเทศกาลที่สำคัญ ๆ คือ งานวันผลไม้เมืองหลังสวนและงานเปิดเมืองกินฟรี ศาสนาส่วนใหญ่ที่ประชากรนับถือ คือ ศาสนาพุทธ มีประเพณีที่สำคัญ คือ ประเพณีแห่พระแข่งเรือ ขึ้นโขงชิงธง และมีเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย (Wikipedia, 2566)

สำหรับโรงเรียนอุดมวิทยากร เป็นโรงเรียนหนึ่งในสังกัดเทศบาลเมืองหลังสวน ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2553 โดยมติของสภาเทศบาลเมืองหลังสวน โดยมีนายอวยชัย วรดิกล ดำรงตำแหน่งนายกเทศมนตรีเมืองหลังสวน ประกอบกับคณะกรรมการมูลนิธิอุดมวิทยากร คณะกรรมการวัดโตนด และประชาชนบางอีไร มีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการรื้อฟื้นโรงเรียนอุดมวิทยากรในอดีตขึ้นใหม่ จึงได้ร่วมกันดำเนินการจัดตั้งโรงเรียนแห่งนี้นั้นในพื้นที่วัดโตนดและเปิดการเรียนการสอนครั้งแรกเมื่อปีการศึกษา 2554 (ประวัติโรงเรียนอุดมวิทยากร, 2553)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ชุมชนเมืองหลังสวนเป็นชุมชนแห่งหนึ่งที่มีศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่เก่าแก่ มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และสิ่งที่สำคัญว่า จะทำอย่างไรให้ผู้คนในพื้นที่ได้ตระหนักและเห็นความสำคัญในการประชาสัมพันธ์ของดีที่มีอยู่ในอำเภอหลังสวน ให้คนทั่วไปได้รู้จัก รวมทั้งเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้มีจิตสำนึกหันกลับมาทำงานและพัฒนาท้องถิ่นของตนเอง ด้วยเหตุนี้สาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวและเพื่อเป็นการเสริมสร้างศักยภาพของชุมชน โดยนำกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์มาร่วมพัฒนาเยาวชนในชุมชนเมืองหลังสวน โดยเสนอโครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จังหวัดชุมพร โดยเป็นความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อต้องการพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อแก้ปัญหาด้วยทักษะความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์-ทัศนศิลป์ โดยนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณค่าตามโครงการดังกล่าว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนให้รู้จักสามัคคีมีจิตสำนึกต่อคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนเมืองหลังสวน
2. เพื่อประชาสัมพันธ์การผลิตสื่อสร้างสรรค์ของดีชุมชนเมืองหลังสวนด้านศิลปวัฒนธรรม
3. เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านบริการวิชาการระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัยศิลปากร
4. เพื่อส่งเสริมศักยภาพนักศึกษาให้มีทักษะการทำงานสร้างสรรค์เชิงสำรวจ

ขอบเขตการดำเนินการ

1. โครงการ “ค่ายศิลปะ: โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร” ซึ่งเป็นโครงการที่คาดหวังว่าจะจัดต่อเนื่องทุกปีและปีนี้เป็น โครงการค่ายศิลปะปีที่ 2

โครงการต่อเนื่องมาจากค่ายศิลปปะปีที่ 1 (พ.ศ.2563) โดยในปี พ.ศ.2565 ค่ายศิลปปะปีที่ 2 ได้พัฒนาขึ้นจากจุดเด่นและจุดเพิ่มเติมจากค่ายปีที่ 1 หน่วยงานที่รับผิดชอบ อาจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ประธานโครงการฯ และคณาจารย์สาขาศิลปศึกษา

2. โครงการ “ค่ายศิลปปะ: โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร” มีรูปแบบกิจกรรมหลัก 2 ทีม คือ ทีมวาดรูปกำแพงให้กับโรงเรียนอุดมวิทยาการและทีมสำรวจพื้นที่เพื่อพัฒนางานวิดีโอ (Video) ประชาสัมพันธ์ชุมชน โดยทีมสำรวจพื้นที่แบ่งออกตามชุมชนทั้ง 7 ของอำเภอหลังสวนประกอบด้วยทีมนักศึกษา, คณาจารย์- วิทยากร, ทีมผู้บริหาร ครู-นักเรียนโรงเรียนอุดมวิทยาการ, นักปราชญ์และตัวแทนชาวบ้านแต่ละชุมชน

แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่สำคัญในการดำเนินโครงการ “ค่ายศิลปปะ : โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร” ประกอบด้วย 3 แนวคิดสำคัญ ได้แก่ 1) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2) แนวคิด PDCA ของ วิลเลียม เอ็ดเวิร์ดส์ เดมิง (William Edwards Deming) และ 3) แนวคิดการศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชน แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการศึกษาชุมชน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน บุคลากรการเรียนการสอนเชื่อมโยงกับปฏิบัติการชุมชน ให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ความรู้ ทั้งนี้ กระบวนการการเรียนรู้เกิดจากการตระหนักในหน้าที่ ผู้เรียนเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม ชุมชนนั้นๆ และคิดแบบชุมชน แก้ปัญหาให้กับชุมชน ตระหนักปัญหาชุมชน เรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561)

1.แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และการศึกษาชุมชน

การจัดการเรียนการสอนเชื่อมโยงกับการศึกษาชุมชนเป็นการศึกษาที่สามารถอธิบายอย่างเป็นระบบได้ว่า ชุมชนนั้นมีสภาพโดยรวมเป็นอย่างไร มีเงื่อนไขทางด้านสิ่งแวดล้อม รูปแบบการผลิตหรือการทำมาหากิน มีรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในชุมชนอย่างไร มีการจัดระเบียบทางสังคมอย่างไร โครงสร้างอำนาจชุมชนเป็นอย่างไร องค์การชาวบ้านมีอย่างไร ในชุมชนมีความรู้ สละสลวยได้อย่างไร มีวิธีการจัดการ มีศักยภาพอย่างไรในการแก้ปัญหาชุมชนและปัจจัยอะไรบ้างที่มีบทบาทกำหนดทิศทางและรูปแบบความสัมพันธ์ ถ้าสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลเหล่านี้ได้ก็จะทำให้เข้าใจการเปลี่ยนแปลง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการเปลี่ยนแปลงนั้น (ชยันต์ วรรณระภูติ, 2537)

2.แนวคิด PDCA ของ William Edwards Deming

เอ็ดเวิร์ดส์ เดมิง ได้พัฒนาวงจร PDCA มาจากวงจรของ วอลเตอร์ เอ. เชวฮาร์ต (Walter A. Shewart) ซึ่งมีแนวคิดว่าคุณภาพงานสามารถปรับปรุงได้ โดยการกำหนดขั้นตอนการทำงานเพื่อสร้างระบบ



การผลิตให้สินค้ามีคุณภาพดี การใช้บริการที่ดีหรือทำให้กระบวนการทำงานเป็นระบบโดยสามารถ
ใช้ได้กับทุกสาขาวิชาชีพ แม้กระทั่งการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์สามารถเทียบเคียงให้เป็นไป
ตามขั้นตอนของวงจร PDCA ที่ใช้เป็นหลักการในการบริหารงานอย่างแพร่หลายแทบทุกองค์กร ทุกๆ
ส่วนและทุกระดับพนักงานขององค์กร (วีระพล บัณฑิตรัฐ, 2543) ทั้งนี้ตัววงจรแบ่งเป็นกระบวนการได้
ดังนี้

- 1) P (Plan) คือ ขั้นตอนการวางแผนเพื่อเลือกปัญหา ตั้งเป้าหมาย การแก้ปัญหาและ
วางแผนแก้ปัญหา
- 2) D (Do) คือ ขั้นตอนการดำเนินการปฏิบัติแก้ไขปัญหตามแนวทางที่วางไว้
- 3) C (Check) คือ ขั้นตอนการตรวจสอบ ประเมินและเปรียบเทียบผล
- 4) A (Action) คือ การกำหนดเป็นมาตรฐานและปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

3.แนวคิดการศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชน

เสริมศักดิ์ ขุนพล (2557) ได้กล่าวถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น-ชุมชนนั้น เกิดจากสิ่งต่าง ๆ ที่ถูก
สร้างขึ้นในพื้นที่ อาทิ ตราสัญลักษณ์, คำขวัญ ประเพณี การแต่งกาย ภาษาที่ใช้พูด สถานที่ท่องเที่ยว
สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่สังคมได้สร้างขึ้นจนกลายเป็นวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นของแต่ละพื้นที่
ปัจจุบันการเคลื่อนไหวทางสังคมแนวใหม่ (New Social Movement) พยายามที่จะสร้างหรือแสดง
อัตลักษณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญอยู่ที่การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพัฒนาทางเลือกสำหรับวิถีชีวิต
ด้วยการสร้างนวัตกรรมทางวัฒนธรรมและสร้างสรรค์วิถีชีวิตแบบใหม่ อัตลักษณ์จึงเป็นเครื่องมือ
ทางกระบวนการทางสังคมใหม่ที่ชุมชน นำมาสร้างความรู้ ความเข้าใจทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง
และวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันของตนกับชุมชนรายรอบ ซึ่ง สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart
Hall) ได้อธิบายถึงสาเหตุ 5 ประการต่อการเกิดอัตลักษณ์ในวงจรวัฒนธรรม (Circuit of Culture)
ได้แก่

- 1) การผลิต (Production) สมาชิกในชุมชนต่างสร้างความหมายและแลกเปลี่ยนความ
หมายจากการปฏิบัติสัมพันธ์ทางสังคมกันเอง
- 2) การบริโภค (Consumption) การตีความหมายภาพแทนตัวสามารถตีความได้มากกว่า
หนึ่งความหมาย
- 3) อัตลักษณ์ (Identity) ชุมชนหนึ่งมีการสร้างนิยามชุมชนว่าเราเป็นใคร ผ่านอัตลักษณ์ชุมชน
- 4) กฎระเบียบ (Regulation) ความหมายทางวัฒนธรรมไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ฝังอยู่ในความ
คิดแต่ก่อรูปเป็นปฏิบัติการของกฎระเบียบในสังคม
- 5) ภาพตัวแทน (Representation) เป็นการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษาโดยใช้
สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารอย่างมีความหมายในระบบ ระเบียบชุมชนและเกิดเป็นความสำคัญทางความสัมพันธ์
กันเองของคนในชุมชน

4. แนวคิด ทฤษฎีด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน

4.1 ทฤษฎีขั้นบันไดแห่งการเดินทาง

ฟิลิป เพียร์ซ (Philip Pearce) นักจิตวิทยาสังคมชาวออสเตรเลียที่มีส่วนสำคัญในการศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวและการเดินทาง เขาเป็นศาสตราจารย์ที่มหาวิทยาลัย James Cook ในออสเตรเลีย และมีผลงานตีพิมพ์มากมายในหัวข้อต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมนักท่องเที่ยว การจัดการจุดหมายปลายทาง และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ทฤษฎีการเดินทางแบบขั้นบันไดของ Pearce เป็นหนึ่งในผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขาในด้านการวิจัยการท่องเที่ยว นอกจากงานวิจัยของเขาแล้ว Pearce ยังทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้กับหน่วยงานรัฐบาลและองค์กรการท่องเที่ยวต่าง ๆ ทั้งในออสเตรเลียและต่างประเทศ (Pearce, P. L., 2005)

4 ขั้นตอนของทฤษฎีการเดินทางของบันไดแบ่งได้ ดังนี้

1) ความไร้เดียงสา : ในขั้นตอนนี้ นักท่องเที่ยวจะไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับจุดหมายปลายทางที่จะไป ซึ่งอาจคาดหวังที่ไม่เป็นจริงหรือมีความรู้จำกัดเกี่ยวกับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมหรือการปฏิบัติของคนในท้องถิ่น นักท่องเที่ยวจะพึ่งพาหนังสือแนะนำเที่ยว บริษัททัวร์หรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในการวางแผนการเดินทาง

2) การปรับตัว : ขั้นตอนนี้ นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับจุดหมายปลายทาง จึงสามารถปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นได้ดีขึ้น มีส่วนร่วมในกิจกรรมในท้องถิ่น อาจเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับคนในท้องถิ่นและรู้สึกสบายใจมากขึ้น ในการนำไปยังจุดหมายปลายทางอย่างอิสระ

3) การบูรณาการ : ขั้นตอนนี้ นักท่องเที่ยวจะมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น สามารถพูดภาษาท้องถิ่น ผูกมิตรกับคนในท้องถิ่นและดื่มด่ำกับจุดหมายปลายทางในขั้นตอนนี้อาจพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจและเข้าใจผู้คนในท้องถิ่นและวิถีชีวิต

4) ทั่วไปเป็นประสบการณ์ : ขั้นตอนสุดท้ายเกิดขึ้น เมื่อนักท่องเที่ยวสิ้นสุดการท่องเที่ยวแล้ว และเกิดการสะท้อนคิดถึงประสบการณ์ ณ สถานที่ท่องเที่ยว ในขั้นตอนนี้ นักท่องเที่ยวได้รับมุมมองใหม่เกี่ยวกับวัฒนธรรมของตนเองและอาจสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเดินทางไปใช้ในชีวิตประจำวันและอาจรู้สึกถึงความคิดถึง โหยหา จุดหมายปลายทางที่ไปเยี่ยมชม

ทฤษฎีการเดินทางแบบขั้นบันไดเป็นกรอบที่มีประโยชน์สำหรับการทำความเข้าใจว่า ความรู้และความเข้าใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับจุดหมายปลายทางนั้นได้เติบโตและเปลี่ยนแปลงอย่างไรเมื่อเวลาผ่านไป นอกจากนี้ยังสามารถช่วยผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยวออกแบบประสบการณ์ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการและความคาดหวังของนักท่องเที่ยวในแต่ละขั้นบันได

4.2 ทฤษฎีแรงจูงใจที่ซ่อนเร้น จอห์น แอล. ครอมป์ตัน (John L. Crompton)

ครอมป์ตัน ศาสตราจารย์กิตติคุณ มหาวิทยาลัยเท็กซัส A&M (Texas A&M University) และมีส่วนสำคัญในด้านการวิจัยการท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านพฤติกรรมและแรงจูงใจของนักท่องเที่ยว (Crompton, J. L., 1979) ทฤษฎีแรงจูงใจในวาระซ่อนเร้นของ ครอมป์ตัน



เป็นกรอบทฤษฎีที่พยายามอธิบายแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวในการเลือกจุดหมายปลายทางหนึ่งๆ ทฤษฎีเสนอว่าแรงจูงใจสองประเภทที่ผลักดันการตัดสินใจเดินทางของนักท่องเที่ยว คือ แรงจูงใจ “เปิดเผย” และแรงจูงใจ “แอบแฝง”

แรงจูงใจที่เปิดเผย คือ เหตุผลที่ผู้คนตัดสินใจเดินทาง แรงจูงใจเหล่านี้มักจะรับรู้และพูดออกมาได้ง่าย ตัวอย่างของแรงจูงใจที่เปิดเผย ได้แก่ การเที่ยวชม การพักผ่อน การผจญภัย และการดื่มด่ำกับวัฒนธรรม นักท่องเที่ยวมักจะใช้เหตุผลเหล่านี้เพื่อให้เหตุผลในการตัดสินใจเดินทางแก่ผู้อื่น เช่น เพื่อนและครอบครัว

ในทางกลับกันแรงจูงใจแอบแฝง คือ เหตุผลเบื้องหลังหรือเหตุผลซ่อนเร้นที่ขับเคลื่อนการตัดสินใจเดินทางของนักท่องเที่ยว แรงจูงใจเหล่านี้อาจมาจากจิตใต้สำนึกและนักท่องเที่ยวอาจไม่รู้ตัว ตัวอย่างของแรงจูงใจแอบแฝง ได้แก่ การเติบโตส่วนบุคคล การหลีกเลี่ยงจากกิจวัตรประจำวัน และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แรงจูงใจเหล่านี้มักไม่ได้รับรู้โดยนักท่องเที่ยว แต่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดการตัดสินใจเดินทางของพวกเขา

ক্রমপট্টন ให้เหตุผลว่าทำความเข้าใจทั้งแรงจูงใจที่เปิดเผยและแอบแฝงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักการตลาดปลายทางและผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยว แรงจูงใจที่เปิดเผยเป็นพื้นฐานสำหรับการกำหนดเป้าหมายข้อความทางการตลาดไปยังกลุ่มเฉพาะของตลาด อย่างไรก็ตาม แรงจูงใจแอบแฝงมักจะเป็นพื้นฐานมากกว่าและมีโอกาสน้อยที่จะได้รับอิทธิพลจากข้อความทางการตลาด ดังนั้นนักการตลาดปลายทางจึงต้องสร้างประสบการณ์ที่ตอบสนองทั้งแรงจูงใจที่เปิดเผยและแอบแฝง เพื่อดึงดูดและรักษานักท่องเที่ยวไว้

ทฤษฎีแรงจูงใจในวาระซ่อนเร้นถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในการวิจัยด้านการท่องเที่ยวและช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยวเข้าใจแรงจูงใจที่ซับซ้อนเบื้องหลังการตัดสินใจเดินทางของนักท่องเที่ยวได้ดีขึ้น ด้วยการรับรู้ว่ามีแรงจูงใจแอบแฝงและออกแบบประสบการณ์ที่ตอบสนองทั้งแรงจูงใจที่เปิดเผยและแอบแฝง ผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยวสามารถสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายและน่าพึงพอใจมากขึ้นสำหรับนักท่องเที่ยว

4.3 แรงจูงใจทางการท่องเที่ยวในทัศนะของ สวาร์บรูค (Swarbrooke)

สิ่งจูงใจในการท่องเที่ยวตามที่กำหนดโดย Swarbrooke หมายถึง ผลประโยชน์หรือรางวัลที่บุคคลได้รับจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยว Swarbrooke เสนอว่าสิ่งจูงใจในการท่องเที่ยวสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ได้แก่ สิ่งจูงใจส่วนตัว สิ่งจูงใจทางสังคม สิ่งจูงใจทางเศรษฐกิจและสิ่งจูงใจทางวัฒนธรรม (Swarbrooke, J., 1999)

1) สิ่งจูงใจส่วนบุคคล : สิ่งจูงใจเหล่านี้หมายถึงผลประโยชน์ส่วนบุคคลที่บุคคลได้รับจากกิจกรรมการท่องเที่ยว ตัวอย่าง ได้แก่ ความพึงพอใจส่วนตัว การผ่อนคลาย การผจญภัยและการหลีกเลี่ยงจากกิจวัตรประจำวัน สิ่งจูงใจส่วนบุคคลมักเป็นแรงจูงใจหลักสำหรับบุคคลที่ต้องการเดินทาง

2) สิ่งจูงใจทางสังคม : สิ่งจูงใจเหล่านี้ หมายถึง ผลประโยชน์ทางสังคมที่แต่ละคนได้รับจากกิจกรรมการท่องเที่ยว ตัวอย่าง ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การพบปะผู้คนใหม่ๆ และการเสริม

สร้างความสัมพันธ์ที่มีอยู่ สิ่งจูงใจทางสังคมมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการเดินทางเป็นกลุ่มและสำหรับบุคคลที่ต้องการขยายเครือข่ายทางสังคมของตน

3) สิ่งจูงใจทางเศรษฐกิจ : สิ่งจูงใจเหล่านี้หมายถึงผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่แต่ละคนได้รับจากกิจกรรมการท่องเที่ยว ตัวอย่าง ได้แก่ โอกาสการจ้างงาน การสร้างรายได้ และโอกาสในการลงทุน สิ่งจูงใจทางเศรษฐกิจมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับบุคคลและชุมชนที่ต้องพึ่งพาการท่องเที่ยวในการดำรงชีวิต

4) สิ่งจูงใจทางวัฒนธรรม : สิ่งจูงใจเหล่านี้หมายถึงผลประโยชน์ทางวัฒนธรรมที่บุคคลได้รับจากกิจกรรมการท่องเที่ยว ตัวอย่าง ได้แก่ การติดต่อกับวัฒนธรรม การเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และมรดกและการสัมผัสกับขนบธรรมเนียมและประเพณีที่แตกต่างกัน สิ่งจูงใจทางวัฒนธรรมมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับบุคคลที่ต้องการเปิดโลกทัศน์ด้านวัฒนธรรมให้กว้างขึ้นและเข้าใจวัฒนธรรมอื่นอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

นอกจาก 4 ประเภทหลักเหล่านี้แล้ว สวารับรูด ยังเสนอว่าแรงจูงใจที่ผลักดันให้ผู้คนออกเดินทางสามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ประเภท ดังนี้

1) แรงจูงใจทางสรีรวิทยา : แรงจูงใจเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เช่น อาหาร ที่พักอาศัย และความปลอดภัย ตัวอย่าง ได้แก่ การแสวงหาสภาพอากาศที่อบอุ่นขึ้น การเข้าถึงการรักษาพยาบาล หรือสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยกว่า

2) แรงจูงใจทางจิตวิทยา : แรงจูงใจเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความต้องการทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคล ตัวอย่าง ได้แก่ การแสวงหาการผจญภัย การผ่อนคลาย หรือการเติบโตส่วนบุคคล

3) แรงจูงใจทางวัฒนธรรม : แรงจูงใจเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ หรือเทศกาลทางวัฒนธรรม

4) แรงจูงใจทางสังคม : แรงจูงใจเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ตัวอย่าง ได้แก่ การเดินทางเป็นหมู่คณะ การเข้าร่วมกิจกรรมหรือเทศกาล หรือการเยี่ยมเพื่อนและครอบครัว

5) แรงจูงใจทางเศรษฐกิจ : แรงจูงใจเหล่านี้เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ เช่น โอกาสในการจ้างงาน การสร้างรายได้ และโอกาสในการลงทุน

6) แรงจูงใจด้านสิ่งแวดล้อม : แรงจูงใจเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติ สัตว์ป่า และสถานที่ท่องเที่ยวทางสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น การเยี่ยมชมอุทยานแห่งชาติ ชายหาด หรือภูเขา

ด้วยการทำความเข้าใจสิ่งจูงใจในการท่องเที่ยวประเภทต่าง ๆ และแรงจูงใจที่ผลักดันให้ผู้คนเดินทาง ผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยวสามารถพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดและประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ตรงเป้าหมายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจที่หลากหลายของนักท่องเที่ยว



ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการดำเนินการโครงการค่ายศิลปปีที่ 2 “โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร” แบ่งกระบวนการการทำงานตามแนวคิด PDCA ออกได้เป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการวางแผน (Plan)

เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญก่อนเริ่มต้นออกแบบกิจกรรม ขั้นตอนนี้ คือ ขั้นตอนการกำหนดเป้าหมายและการกำหนดผลประโยชน์ที่ได้รับว่าจะเกิดขึ้นกับใคร ใครเป็นผู้เกี่ยวข้อง ตามองค์ประกอบ 5W1H-What ทำอะไร, Where ที่ไหน, Who กับใคร ใครได้ประโยชน์, Why วัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมในครั้งนี้, When กำหนดช่วงเวลาจัดกิจกรรมและ How รูปแบบกิจกรรมควรจะเป็นอย่างไร

ทั้งนี้โดยเริ่มต้นจาก นายปราโมทย์ อุทัยรัตน์ นายกเทศบาลเมืองหลังสวน ได้เล็งเห็นถึงความสำเร็จในโครงการค่ายศิลปปีที่ 1 ที่เมืองชุมพร จึงสานต่อกิจกรรมแต่ต้องการให้ชุมชน หรือ บ้าน-วัด-โรงเรียน (บวร) มีส่วนร่วมจึงเกิดโครงการ ค่ายศิลปปีที่ 2 มีเป้าหมายสถาบันการศึกษา “มหาวิทยาลัยศิลปากร” มาร่วมพัฒนาจัดกิจกรรมส่งเสริมจิตสำนึกเห็นคุณค่าของชุมชนหลังสวน จึงได้วางแผนให้โรงเรียนอุดมวิทยากรเป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมและชุมชนโดยรอบ เช่น วัด มามีส่วนร่วมในกิจกรรม เมื่อการกำหนดเป้าหมายชัดเจนแล้ว จึงมองเห็นกระบวนการขั้นตอนในลำดับต่อไป

2. ขั้นตอนการดำเนินงาน (Do)

จากขั้นตอนการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการจัดกิจกรรมชัดเจนแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ การออกแบบรูปแบบกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของการวางแผน ในขั้นตอนที่ 1 โดยในกิจกรรมมีการออกแบบระยะเวลาไว้ ระหว่างวันที่ 11-15 สิงหาคม 2565 แบ่งกิจกรรมออกเป็น 2 กิจกรรมหลัก ๆ คือ กิจกรรมการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อศึกษาจุดแข็งของชุมชนนำมาพัฒนาเพื่อเป็นสื่อสร้างสรรค์ ประชาสัมพันธ์ให้กับ อำเภอหลังสวน และกิจกรรมที่ 2 นักศึกษาสาขาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร เข้าใจจุดแข็งที่สำคัญของแต่ละชุมชนแล้ว นักศึกษาที่มงานวาดภาพจะนำเนื้อหาที่ได้มาพัฒนาเป็นรูปวาดบนกำแพงเพื่อสะท้อนถึงจุดเด่น จุดแข็งของอำเภอหลังสวนในพื้นที่สาธารณะ คือ กำแพงโรงเรียนอุดมวิทยากร

3. ขั้นตอนการตรวจสอบแก้ไข (Check)

เป็นขั้นตอนการรวบรวมปัญหาและอุปสรรคที่พบในระหว่างการดำเนินกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนของการประเมินกิจกรรมเป็นลำดับต่อไป

4. ขั้นตอนของการปรับปรุงและพัฒนา (Action)

เป็นขั้นตอนที่ให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องช่วยกันประเมินหลังเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรม เป็นการรวบรวมผลการประเมิน การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งรูปแบบตัวกิจกรรม งบประมาณค่าใช้จ่าย ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การสรุปโครงการและนำข้อสรุปที่ได้ไปสู่การพัฒนากิจกรรมในครั้งต่อไป

รูปแบบกิจกรรมหลักของค่ายศิลปปะปีที่ 2

เนื่องด้วยกิจกรรมค่ายศิลปปะปีที่ 2 นี้ มาจากแนวคิดการพัฒนาการ (คงจุดแข็งไว้) และการแก้ปัญหา (สิ่งที่ค่ายศิลปปะปีที่ 1 ขาดไป) ค่ายศิลปปะปีที่ 1 ที่เน้นบูรณาการทางกิจกรรมศิลปะ จัดขึ้น ณ โรงเรียนเทศบาล 1 อำเภอเมือง จังหวัดชุมพรและภายในตัวกิจกรรมได้แบ่งฐานศิลปะออกเป็น 3 ฐาน โดยมีฐานหลักเป็นฐานส่งเสริมงานประกวดระบายสีน้ำ ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ผลการประเมินเฉพาะกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก แต่มีส่วนที่ต้องการให้จัดในครั้งต่อไปเพิ่มเติม คือ การบูรณาการร่วมกันกับเครือข่ายชุมชนด้วย (ภาคประชาชน) จึงเป็นที่มาของกิจกรรมค่ายศิลปปะปีที่ 2 ดังนี้

กิจกรรมที่ 1: กิจกรรมลงพื้นที่ ชุมชนศึกษา-การศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมชุมชน ในตัวกิจกรรมหลักที่ 1 แบ่งเป็นกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมย่อยที่ 1 การให้ความรู้ความเข้าใจการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนด้วยแนวคิดของ สจ๊วต ฮอลล์ เพื่อกำหนดหัวข้อประเด็นในการเก็บข้อมูล ไว้ทั้งหมด 5 ด้าน (ตามแนวคิด-ทฤษฎี) โดย วิทยากรจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิจากคณาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากร

กิจกรรมย่อยที่ 2 : อบรมหัวข้อ เทคนิคการถ่ายและตัดต่อวิดีโอด้วยกล้องมือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone)

กิจกรรมย่อยที่ 3 : กิจกรรมการแบ่งทีมลงสำรวจพื้นที่ สมาชิกแต่ละทีมประกอบด้วย 1) นักปราชญ์ชุมชน 2) ตัวแทนชุมชน “บ้าน-วัด-โรงเรียน” 3) นักศึกษาสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 4) ตัวแทนโรงเรียนที่เป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ซึ่งประกอบไปด้วย ครูและนักเรียนโรงเรียนอุดมวิทยากร โดยพื้นที่ชุมชนศึกษาแบ่งออกเป็น

ชุมชนที่ 1 ชุมชนบ้านไม้โบราณ สมัยรัชกาลที่ 5

ชุมชนที่ 2 ชุมชนพิพิธภักดีภูมิปัญญาชาวบ้าน

ชุมชนที่ 3 ชุมชนบางยี่โร เสด็จประพาสจอดเรือ ศาลาขนมจีน

ชุมชนที่ 4 ชุมชนบางยี่ วัดโดนด ศาลาเก่า รัชกาลที่ 5

ชุมชนที่ 5 ชุมชนสะพานรถไฟ ประวัติศาสตร์ริมแม่น้ำหลังสวน

ชุมชนที่ 6 ชุมชนอาคารหลังแรกของเทศบาลหลังสวน แข่งเรือชิงธง

ชุมชนที่ 7 ชุมชนวัดศรีวงศ์/วัดน้ำตก

ผลงานการสร้างสรรค์ Video จากการลงพื้นที่ชุมชนทั้ง 7



ภาพที่ 2 งานวิดีโอกลุ่มชุมชนตลาดโบราณ
ที่มา : พิลิสุ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 3 งานวิดีโอกลุ่มชุมชนพิพิธภัณฑน์ภูมิปัญญาชาวบ้าน
ที่มา : พิลิสุ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 4 งานวิดีโอ กลุ่มชุมชนบางอีไร
ที่มา : พิลิสุ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 5 งานวิดีโอกลุ่มชุมชนบางยี่ไร
ที่มา : พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 6 งานวิดีโอกลุ่มชุมชนสะพานรถไฟ
ที่มา : พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 7 งานวิดีโอกลุ่มชุมชนอาคารเก่าเทศบาล
ที่มา : พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 8 งานวิดีโอกลุ่มชุมชนวัดน้ำตก
ที่มา : พิลิฐู ตั้งพรประเสริฐ

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการระบายสีภาพบนกำแพงให้กับโรงเรียนอุดมวิทยากร



ภาพที่ 9 ผลงานจิตรกรรมบนกำแพงโรงเรียนอุดมวิทยากร
ที่มา : พิลิฐู ตั้งพรประเสริฐ

สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

สรุปผลการดำเนินกิจกรรมค่ายศิลปะปีที่ 2 นี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ผลการดำเนินการเชิงปริมาณ ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงานเชิงคุณภาพ และ ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการดำเนินการเชิงปริมาณ

โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลวง จังหวัดชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เข้าร่วมโครงการแบ่งเป็นกลุ่มคณาจารย์และนักศึกษาสาขาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 48 คน เข้าร่วมจำนวน 40 คน กลุ่มผู้เข้าร่วมในพื้นที่ชุมพร ประกอบด้วยกลุ่มนายกเทศมนตรีและผู้ที่เกี่ยวข้อง กลุ่มครู-นักเรียน โรงเรียนอุดมวิทยากรและกลุ่มตัวแทนชุมชนชาวบ้าน จำนวน 50 คน เข้าร่วมจำนวน 48 คน

รวมทั้ง 2 กลุ่มจำนวน 98 คน เข้าร่วมจำนวน 88 คน คิดเป็นความสำเร็จร้อยละ 89.7 งบประมาณในการจัดกับค่าใช้จ่ายจริงคิดเป็น 100% ตัวชี้วัดเชิงเวลาโครงการแล้วเสร็จตามที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 80 ด้วยกิจกรรมประกอบด้วยกลุ่มคนมีการคลาดเคลื่อนจึงต้องปรับเวลาไปตามความเหมาะสม การประเมินด้านการนำไปใช้ประโยชน์ผลการประเมินคิดเป็นร้อยละ 100

ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงานเชิงคุณภาพ

ผู้เข้าร่วมโครงการ “ส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลวง จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เข้าร่วมโครงการแบ่งเป็นกลุ่มคณาจารย์และนักศึกษา สาขาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร” ได้ประเมิน ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมดังกล่าว โดยมีระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 86.6 มีค่าเฉลี่ย = 4.33 อยู่ในระดับมาก ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1

ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ ต่อการจัดกิจกรรมโครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลวง จ. ชุมพร

รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.รูปแบบกิจกรรมในโครงการมีประโยชน์และเหมาะสม (การบรรยาย,ลงชุมชนเพื่อทำ Video)	4.36	0.72	มาก
2.ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.31	0.83	มาก
3.ท่านได้รับความรู้ข้อมูลจากการจัดกิจกรรม	4.45	0.85	มาก
4.ท่านสามารถนำความรู้ไปต่อยอด/ประยุกต์ใช้ได้	4.45	0.85	มาก
5.วิทยากรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ	4.22	0.81	มาก

6. นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาศิลปศึกษาให้การช่วยเหลือ	4.54	0.85	มากที่สุด
7. กิจกรรมวาดภาพระบายสีกำแพงมีประโยชน์ มีความเชี่ยวชาญ	4.00	1.02	มาก
8. ผลลัพธ์จากการลงชุมชนในรูปแบบ Video/หนังสือ มีประโยชน์และเหมาะสม	4.36	0.72	มาก
9. รูปแบบการจัดงานการวางแผน การประสานงานระหว่างมหาวิทยาลัย/ชุมชน/ผู้บริหาร ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง มีความเหมาะสมและมีมาตรฐาน	4.31	0.83	มาก
10. ยากมีกิจกรรมแบบเดียวกันนี้อีก	4.22	0.81	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.33	0.09	มาก



ภาพที่ 10 : ภาพสรุปกิจกรรม พิธีปิด โครงการ “ค่ายศิลปะ : โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร” กล่าวปิดงานโดย นายกเทศมนตรี อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร โดยมี ผศ.ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ เป็นพิธีกรดำเนินรายการในพิธี การสรุป ให้ข้อคิดเห็น จากกรรมการท่องเที่ยว อำเภอหลังสวน มาช่วยกัน วิเคราะห์ผลงาน วิดีโอประชาสัมพันธ์ชุมชนแต่ละชุมชน ของผลงานที่นักศึกษาที่ร่วมกับ ชุมชนเข้มแข็ง ที่ประกอบไปด้วย บ้าน วัด โรงเรียน (บวร.) มารับข้อคิดเห็นจากทีมงานคณะกรรมการดังกล่าว และนำไปกลับไปแก้ไข

ที่มา : พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ



ภาพที่ 11 สุดท้ายของพิธีปิด นักปราชญ์แต่ละชุมชนมาร่วมขอบคุณมอบของที่ระลึก เป็นการขอบคุณที่ทุ่มเท สละเวลา มาช่วยประชาสัมพันธ์ชุมชน ให้เป็นที่รู้จัก ทั้งนี้บรรยากาศเต็มไปด้วยความอบอุ่น ด้วยตัวแทนแต่ละชุมชน มีความยินดีและอยากเล่าเรื่องราว ความภาคภูมิใจของชุมชนตนเองอย่างสนุกสนาน และภาพความสำเร็จ ที่นักศึกษา ที่คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้แบ่งทีมมาสร้างสรรค์ ข้อสรุปที่ได้จากพื้นที่การท่องเที่ยว อำเภอหลังสวน ว่ามีอะไรเด่น อะไรมีชื่อเสียง สรุปออกมาเป็นสัญลักษณ์เชิงภาพเขียน กำแพง ที่ตกแต่งให้ย้อนกลับไปสู่ชุมชน ที่เป็นโรงเรียน ศูนย์กลางทางการศึกษาของชุมชน ถือว่าเป็นอันสิ้นสุด โครงการ “ค่ายศิลปะ : โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร” ได้อย่างสมบูรณ์ในท้ายที่สุด

ที่มา : พิธิฐ ตั้งพรประเสริฐ

ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเมืองหลังสวน จ.ชุมพร ด้วยความร่วมมือเชิงวิชาการของสาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนให้รู้จักสามัคคีมีจิตสำนึกต่อคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนเมืองหลังสวน 2) เพื่อประชาสัมพันธ์ของดีชุมชนเมืองหลังสวน ด้านศิลปวัฒนธรรม การผลิตสื่อสร้างสรรค์ 3) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวิชาการระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัยศิลปากร 4) เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการทำงานสร้างสรรค์เชิงสำรวจ โดยสรุปตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนให้รู้จักสามัคคีมีจิตสำนึกต่อคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ชุมชนเมืองหลังสวนจากกิจกรรมของโครงการฯ เป้าหมายหลัก คือ ผลิตรายได้ศิลป ประชาสัมพันธ์ 7 ชุมชน ทั้งนี้การได้มาซึ่งเนื้อหาในวิดีโอประชาสัมพันธ์มาจากกิจกรรมที่มีการแบ่งทีม ตามจำนวนชุมชน 7 แห่ง ประกอบด้วย นักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร (ผู้พัฒนาสื่อ) ตัวแทนผู้นำ นักปราชญ์ชุมชน พร้อมด้วยตัวแทนโรงเรียนและวัด ในแต่ละชุมชน ผลผลิตรายได้เพิ่มเติมคำว่า “บวร” (บ้าน-วัด-โรงเรียน) ร่วมกันให้ข้อมูลของดี ของเด่น ชุมชนตนเอง แล้วนำกลับมาพัฒนาเป็น

งานวิดีโอประชาสัมพันธ์ ตามเป้าหมายเชิงปริมาณ ทั้งนี้ในระหว่างชุมชนประสานงานร่วมกันกับ คณะคณาจารย์-นักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้เก็บข้อมูลสำนึกในการรู้จักสามัคคี ความร่วมมือร่วมใจ ที่อยากเผยแพร่ข้อมูลในส่วนข้อดี จุดแข็ง ในภาวะดังกล่าวเกิดความภาคภูมิใจ สำนึกรัก ชุมชน-วัฒนธรรมที่มี วัดเป็นองค์ประกอบได้เกิดขึ้นตามมา ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ว่าด้วย “เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชน รู้รักสามัคคีมีจิตสำนึกต่อคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนเมืองหลังสวน” ได้เป็นอย่างดี

2. เพื่อประชาสัมพันธ์การผลิตสื่อสร้างสรรค์ของดีชุมชนเมืองหลังสวนด้านศิลปวัฒนธรรม ตามวัตถุประสงค์ของโครงการในข้อนี้เป็นเป้าหมายเชิงปริมาณของโครงการ เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม เป็นผลงานที่ผลิตขึ้นโดยนักศึกษาจากการแบ่งกลุ่มชุมชนออกเป็น 7 ชุมชน ตามจุดเด่นของตัวเมืองหลังสวน ซึ่งการประชาสัมพันธ์ คือ งานวิดีโอที่เล่าถึงของดีในแต่ละชุมชน เพื่อนำมาประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคม (Social Media) ได้แก่ ยูทูบ (Youtube) คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี เฟซบุ๊ก (Facebook) คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์และอื่น ๆ เป็นผลงานในรูปแบบดังกล่าว

3. เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านบริการวิชาการระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัยศิลปากร ตามโครงการฯ มีการจัดเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยทางคณาจารย์ มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นผู้บรรยายวิทยากร ในหัวข้อ Geomatic Identity หรือ GI การหาอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ และการบรรยายโดยนำแนวคิด ทฤษฎี สจ๊วต ฮอลล์ (Stuart Hall) ว่าด้วยแนวทางการศึกษาชุมชนเชิงสำรวจและเปิดโอกาสให้ตัวแทนชุมชน ได้ตอบ เสนอ แนวคิด อย่างมีส่วนร่วมทางวิชาการ

4. เพื่อส่งเสริมศักยภาพนักศึกษาให้มีทักษะการทำงานสร้างสรรค์เชิงสำรวจ วัตถุประสงค์ข้อดี จะสอดคล้องกันกับการผลิตสื่อตามกิจกรรม คือ นักศึกษามีการลงชุมชนสำรวจและนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาเป็นสื่อวิดีโอ ประชาสัมพันธ์ ความสำเร็จในครั้งนี้ คือ นักศึกษาแบ่งกลุ่มกันศึกษาข้อมูล พร้อมทั้งเก็บภาพวิดีโอ บันทึกสถานที่ต่าง ๆ ตามกลุ่มที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1) การจัดกิจกรรมโครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชนนั้น มีประโยชน์ต่อเยาวชน เป็นการสร้างจิตสำนึกให้แก่เยาวชนจึงควรมีกิจกรรมอื่น ๆ ให้หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การศึกษาธรรมชาติ ฯลฯ ซึ่งสอดคล้องกับ สวาร์บรูค (Swarbrooke) ที่เห็นว่า สิ่งจูงใจทางวัฒนธรรมนั้นมีประโยชน์แก่บุคคลที่ควรได้รับจากกิจกรรม การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และมรดกและการสัมผัสกับขนบธรรมเนียม ประเพณีต่าง ๆ จะเป็นสิ่งจูงใจทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความหมาย มีความสำคัญ ในการปลูกฝังจิตสำนึกการรักบ้านเกิดให้แก่เยาวชน

2) การจัดกิจกรรมโครงการส่งเสริมความเข้มแข็งและสำนึกรักท้องถิ่นเชิงศิลปวัฒนธรรมของชุมชน สามารถนำไปใช้จัดกับชุมชนจังหวัดอื่น ๆ ได้ เพื่อปลูกจิตสำนึกและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม รักสิ่งแวดล้อมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งนี้

1) ด้านเวลาในกิจกรรมบางเรื่อง อาทิ การฝึกฝนทักษะด้านการผลิตวิดีโอ (Video Production ควรให้เวลาให้มากกว่านี้ เพื่อความสมบูรณ์ จึงควรปรับปรุงด้านเวลาให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมโครงการค่ายศิลปะปีที่ 3 ต่อไป

บรรณานุกรม

- ชัยนัต วรรณะภูติ. (2537). การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ : สายส่งศึกษา คิดไทย.
- วีระพล บดีรัฐ. (2543). PDCA วงจรสู่ความสำเร็จ. จุลสาร : ประชาชน กรุงเทพฯ.
- ประวัติโรงเรียนอุดมวิทยากร. (2553). [ออนไลน์]. แหล่งข้อมูล.
- http://udomwittayakorn.ac.th/datashow_47055, สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2566
- ประเวศ วะสี. (31 กรกฎาคม 2555). จุดเปลี่ยนมหาวิทยาลัยไทย-จุดเปลี่ยนประเทศไทย. โพสต์ทูเดย์. 2.
- วิกิพีเดีย. (2565). อำเภอหลังสวน. [ออนไลน์]. แหล่งข้อมูล <https://th.wikipedia>.
- สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2566.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). การพัฒนาความสามารถในการใช้คำถามของครูผู้สอนวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการชี้แนะและเป็นพี่เลี้ยง. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 9(26), 111-120.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแห่งชาติ (2552). แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับปรับปรุง พ.ศ.2552-2559. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ
- เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2557). การสืบทอดและอนุรักษ์พิธีกรรมโนราโรงครูคณะเทพชัย โสภณศิลป์และคณะ จำเริญ ศ.พนมศิลป์ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2557). การศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อของชุมชนเกาะยอ. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 28(3), 82-103.
- Crompton, J. L. (1979). An assessment of the image of Mexico as a vacation destination and the influence of geographical location upon that image. Journal of Travel Research, 17(4), 18-23.)
- Pearce, P. L. (2005). Tourist behavior: Themes and conceptual schemes. Channel View Publications.
- Swarbrooke, J. (1999). Tourism motivation and travel-related incentives. In J. Swarbrooke (Ed.), The Development and Management of Visitor Attractions (pp. 52-71). Butterworth-Heinemann



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 26 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2566)

ศ.ดร.สมพร ฐรี

ศ.สุชาติ เกาทอง

รศ.ดร.รัฐไท พรเจริญ

รศ.ดร.ปรีชา ปั่นกล้า

รศ.ดร.เดชา ศิริภาชนะ

รศ. รณภพ เตชะวงศ์

รศ.ปรีชา ปั่นกล้า

รศ.อาวิน อินทร์สี

รศ.กันจนา คำโสกี

ผศ.ดร.รัชภูมิ บุญส่งเสริม

ผศ.ดร. ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ผศ.ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล

ผศ.ดร.สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์

ผศ.ดร.เด่นชัย ปราบจันดี

ผศ.ดร.อัยนา ภูมูทยานนท์

ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สีนฤภาค

ผศ.ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์

ผศ.ดร.ณัฐธิดา ภูจิป

ผศ.ดร.อโศก ไทยจันทร์รักษ์

ผศ.ดร.วิชญ มุกตามณี

ผศ.ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ

ผศ.ดร.ชัยญา อุดมประมวล

ดร.เอกนารี แก้ววิศิษฐ์

ดร.สุชาติ ทองลิมา

ดร.วราภรณ์ มามี

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะครุศาสตร์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

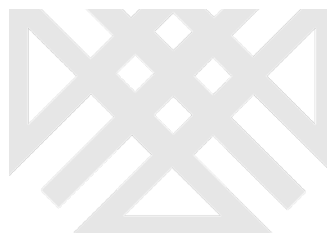
มหาวิทยาลัยนเรศวร



ดร.พีระพล ชัชวาล
 ดร.ชญาณุตม์ ศิลปศาสตร์
 ดร.กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ
 ดร.มนัส แก้วบุชา
 ศ.เกียรติคุณพงษ์เดช ไชยคุตร
 รศ. ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ
 รศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
 ผศ.ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา





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)

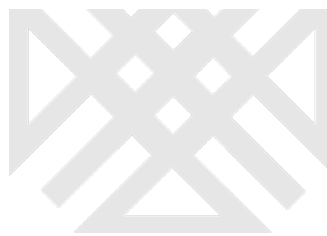
ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ
2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ
3. บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

รูปแบบการเขียนบทความ

รายงานการวิจัย บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ควรมีความยาวตั้งแต่ 5,000 คำ แต่ไม่ควรเกินกว่า 15,000 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word) หรือ จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่ควรเกิน 25 หน้า (ไม่รวมบรรณานุกรม ภาพประกอบ และคำบรรยายภาพ) ลงในกระดาษ A4 ระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบนและด้านล่าง 1.5 นิ้ว ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New ขนาด 16 point เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด และมีข้อมูลสำคัญตามลำดับต่อไปนี้



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

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

- 1.บทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ในเวลาเดียวกัน
2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้นๆ 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

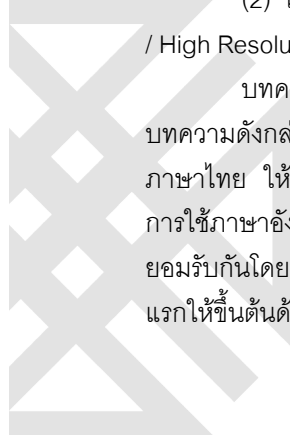
การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

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 และในกรณีที่เขียนภาษาอังกฤษบทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และข้อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุก



คำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

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

- 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 ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย / คณะ / สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

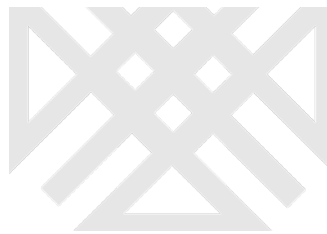
- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่องให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- บทคัดย่อภาษาอังกฤษ(Abstract) 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 และมีคำบรรยายได้ภาพ 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

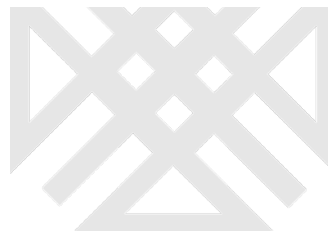
ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจเขียนชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข
 - นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิก ทั้งหมด เช่น
 - พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่า.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) กล่าวว่า..... (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). ครอบครองเรื่องของการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ : วลีทัศน์พัฒนา.

ณรงค์ รัตนะ. (2528ก). การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการพลังงาน.

_____. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายทอด

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี 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: ศูนย์ประสานงานชมรมศิษย์เก่าสามเณรลัยแม่พระนิรมล.

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



6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน

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). การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราว

จากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และ

การออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

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

นวลพรรณ อ่อนนุ่ม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาด้านแนวคิด.

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

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

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

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงาน

ศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนกรินทร์

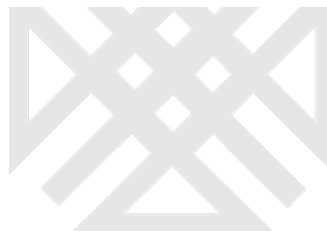
วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัย

และพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนกรินทร์.

การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน./ปี(ที่บันทึกข้อมูล/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 ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่จะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณากลับกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

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

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารศิลปกรรมบูรพา” จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทนภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

การจัดส่งทางไปรษณีย์

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

สำนักงานคณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 169 ถนนลงหาดบางแสน

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

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

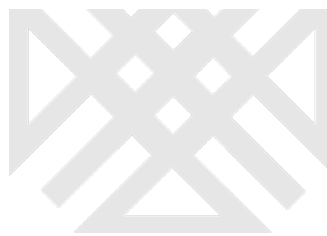
โทรสาร 038 391042

การส่งทางออนไลน์

website : www.journal.fineartbuu.org

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





แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา
(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

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

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

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

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ)

คำสำคัญ (ภาษาไทย)

Keyword (ภาษาอังกฤษ).....

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

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

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

โทรสาร.....

E-mail.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้

- ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่จะระบุชื่อในบทความ

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

